

Si je ne dessine plus mes images : réflexion sur les usages de l'IA dans les domaines graphiques et esthétiques

Laurent Bonnotte

Si je ne dessine plus mes images. Si ce n'est plus ma main qui trace, mais une machine à laquelle je dicte quelques mots, ou par la suite des phrases plus structurées, en quoi l'image produite correspondrait-elle à mes pensées ? Si la machine fouille promptement dans les données mondiales d'images catégorisées pour les recombinaison afin d'en générer de nouvelles, il ne reste plus qu'à féliciter les concepteurs du programme et déléguer le travail qui aurait été auparavant celui du graphiste, du plasticien et autres professionnels de l'image. Voici de manière à peine ironique ce que peut laisser présager l'usage des IA génératives actuelles, pour peu que l'on ne s'intéresse pas à l'acte de dessiner et que l'on ne s'intéresse qu'à la production massive d'images, animées ou non. Même si je m'en tiendrai au dessin, on peut se questionner aussi sur l'acte de photographier et de filmer dans ce cadre de réflexion.

Le promptisme, accessible en ligne depuis peu, et les systèmes récurrents par algorithmes transformateurs, provoquent à leur manière un bouleversement sociétal disruptif qu'il n'est pas simple d'analyser dans la mesure où la transformation s'opère à de multiples niveaux, selon des angles et des vitesses variables, tant sur les plans économiques, politiques, artistiques, idéologiques, ontologiques, scientifiques, éthiques, juridiques et autres. Nous ne tenterons pas ici d'en analyser, et encore moins d'en résumer les effets, et nous nous focaliserons une nouvelle fois sur le rapport à l'image et à l'acte de dessiner en environnement numérique, afin de boucler une série de textes et de dessins commencés en 2018. Même si au cours du colloque organisé à l'époque à Mines Telecom par Armen Khatchatourov, Olaf Avenati, Pierre-Antoine Chardel, et Isabelle Queval, j'avais abordé à un moment la question de l'IA (comme terme usuel) je ne l'ai pas développé à travers mes textes. Avec l'avènement des systèmes d'apprentissage génératifs, une occasion est donnée de cheminer encore sur le sujet. Et même si je vais surtout aborder le promptisme, nous pourrions aussi jeter un rapide coup d'œil à d'autres dispositifs expérimentés avec des IA d'un autre type, pouvant aussi inclure de la robotique. D'une certaine

manière, ce texte rejoint sous l'angle du graphisme les réflexions menées par Thierry Vila autour de l'écriture lors du colloque¹.

La question de l'IA dans la création artistique et dans toute forme de production visuelle, y compris le documentaire, est abordée depuis plusieurs années par des artistes et chercheurs, à l'instar de Grégory Chatonsky² ou de Hito Steyerl³, pour ne citer qu'eux. Si le but de l'artiste, de l'illustrateur, du designer, du publicitaire est avant tout de formaliser une image, alors, au même titre que des logiciels de retouche (qui vont incorporer de plus en plus les systèmes génératifs récurrents), les IA en ligne peuvent tout autant être considérées comme des outils particuliers offrant de nouvelles perspectives dans ces domaines. Il s'agit de choisir et agencer les mots qui vont permettre de puiser parmi des millions et millions d'images associées aux termes, puis recomposer et, finalement, générer d'autres images. On peut moduler, repréciser jusqu'à obtenir quelque chose qui nous convienne, nous plaise, nous intrigue, et continuer ainsi dans une forme d'interaction somme toute nouvelle et valable comme forme de création visuelle. Et rien n'empêche de partir d'un dessin ou d'une photo faite par soi-même. Sur les

réseaux sociaux, des personnes opposent l'humain à ces procédés en argumentant que les IA ne font que « générer », alors que l'humain « crée ». C'est une pirouette peu convaincante dans la mesure où ces deux termes ont une étymologie très similaire⁴. On se retrouve de nouveau dans un débat un peu biaisé, humain *versus* machine. On s'embourbe alors toujours dans des dualismes très orientés par la vision dominante de la performance et de la tâche à accomplir. En fonction de l'usage professionnel de l'image, tout cela sera certainement à interroger différemment, car l'enjeu pour les publicitaires n'est vraisemblablement pas le même que pour des artistes. Et dans cette catégorie « artiste », des nuances sont certainement à apporter selon que l'on soit réalisateur de film, plasticien, dessinateur de BD ou autre.

Néanmoins, c'est sur un tout autre point que je souhaite m'étendre. Sauf si j'utilise le prompt en partant d'un dessin, d'une photo, d'une peinture personnelle que je mets en ligne et que j'invoque par un lien web inclus parmi les autres mots, la forme graphique générée n'aura pas grand-chose à voir avec mon individualité, là où s'implique ma corporéité. Les lignes graphiques, dans le dessin ou la peinture, sont des traces de nos gestes qui sillonnent dans nos pensées, notre regard et la matière avec laquelle nous sommes en contact au moment de l'acte. Je résume ici ce que j'avais développé dans de précédents articles pour *LINKs* et pour le livre *Corps connectés, figures, fragments, discours* (2022), où les dispositifs numériques changent certains paradigmes sensorimoteurs et cognitifs, mais où l'on peut toujours et encore tracer sur une surface lumineuse à travers nos gestes.

Dans le cas du promptisme, il y a donc un clivage entre l'acte de dessiner et la formalisation des images, à une époque où celles-ci sont omniprésentes comme jamais elles ne le furent auparavant. Ce clivage était déjà évoqué en 1964 dans la conclusion du tome deux de *Le geste et la parole* d'André Leroi-Gourhan. Il parlait du côté « inséparable de l'activité motrice (dont la main est l'agent le plus parfait) et de l'activité verbale⁵ » pour, un peu plus loin,

s'interroger avec une certaine inquiétude sur « la perte de l'activité manuelle et la réduction de l'aventure physique en aventure passive⁶ » avec les évolutions électroniques et numériques à venir, dans la mesure où l'équilibre humain relève d'un équilibre physico-psychique. Or, l'IA générative nous ramène à un déséquilibre potentiellement conséquent, où seule l'activité mentale serait importante (décider et conscientiser des images et des mots associés) et où la machine remplacerait de manière idéale et immédiate ce que la main et l'œil – mais en fait tout le corps – ne produisent que lentement chez les initiés aux arts plastiques, sans parler, bien sûr, de la grande majorité des gens qui se sont arrêtés de dessiner depuis l'école. Je ne peux que rejoindre les préoccupations de Leroi-Gourhan, même si on peut trouver un intérêt et une curiosité propre à de telles technologies. Ce qui est gênant, c'est de voir que certains veulent remplacer par la machine ce qu'ils considèrent comme imparfait chez l'humain, tenant d'une posture ontologique dualiste de la séparation d'un corps imparfait et d'un esprit qui n'attendrait plus qu'à être libéré de cette carcasse charnelle. Ces discours se retrouvent très souvent sur la toile et dans les hautes sphères de la High-tech. Les notions de performance et de tâche sont bien plus rarement interrogées ou remises en question. Il n'y a pas une semaine qui se passe sans qu'un article remette sur le tapis cette IA qui va faire mieux que nous pour telle ou telle tâche professionnelle⁷. Pour rester au cœur de notre sujet avant même d'aborder le rapport au numérique dans le graphisme, je me permets une bifurcation un peu brute : d'où vient cette idée un peu étrange qu'il faut savoir dessiner pour dessiner ? Est-ce que les enfants se posent ce genre de questions les premières années où ils peuvent tracer des choses sur d'autres choses ? Est-ce que ce n'est pas d'ailleurs comme cela qu'ils apprennent à dessiner de mieux en mieux, mais aussi et surtout à se représenter les choses dans leur tête en même temps que sur les surfaces⁸ ? Autre point sur la confusion entre performance technique et esthétique : personnellement, je peux autant apprécier la toile d'un peintre de la Renaissance, une peinture rupestre ou un dessin



Image par saturation de la pensée dans une nébuleuse d'images médiées

Image par la ligne, entre le vide et le plein, matière surface-trace-outil et le pensant-percevant-agissant.

fait par un enfant lors d'une séance de psychomotricité. Dans chaque cas, je dirais que je reconfigure mentalement les critères esthétiques qui me permettent d'apprécier pleinement ce qui s'offre à ma vue. La prouesse technique n'est qu'un aspect de ces considérations, non pas l'unique. Continuons de cheminer.

Mes quelques expérimentations en prompt m'ont aussi amené vers de nouvelles configurations mentales. De manière claire et immédiate, j'ai constaté qu'elles ne reflétaient plus du tout une partie de moi, mes pensées et technicités graphiques, ainsi que leurs charges tout autant émotionnelles et réflexives, comme c'est le cas lorsque je dessine. L'intérêt du prompt résidait uniquement dans le reflet d'un système. Je n'entends pas là uniquement le fonctionnement complexe de l'IA, dont je ne peux qu'entrevoir certains processus, mais bel et bien de tout le système économique, médiatique, technologique, politique... qui imprègne les images générées. En cela, ce fonctionnement par apprentissage profond discursif me paraît révélateur de moult choses qu'il me faudrait bien plus creuser, dont notamment les représentations dominantes nord-américaines puisées par la machine algorithmique (même s'il est possible de s'extirper de ces clichés). L'un des biais aussi souvent utilisé en promptisme est de demander à la machine de produire une image à la façon de tel ou tel peintre, comme j'ai pu le faire pour les personnages composant l'image de l'édito des deux précédents numéros de *LINKs* (7-8). Il s'agissait d'ailleurs de refléter le climat médiatico-politique international ambiant, et non ma vision personnelle de celui-ci. Même si c'est moi qui ai fait les choix des termes, ma posture n'était pas vraiment comparable à celle que j'ai d'habitude lorsque j'utilise des outils pour dessiner, autrement dit sur la manière dont mes mains et mon regard peuvent se servir de ceux-ci. Le promptisme induit un tout autre processus qui est langagier, très cadré par les possibilités de reconnaissance et d'identification. Un langage stéréotypé, où aucune bifurcation émotionnelle, aucune fantaisie de style ne doit paraître. Par exemple, si je reprends le prompt de l'édito précédent, j'en suis venu à

taper la ligne : « Brueghel characters – red sky – cameras- tv – weapons. » Les images produites étaient intéressantes, mais mon action était réduite à énoncer des mots simples et compréhensibles pour les algorithmes. Si d'un point de vue langagier j'avais voulu apporter une touche plus personnelle et dire : « Le ciel d'un rouge annonciateur d'une future danse macabre comme jadis l'avait peint Brueghel, dans le collimateur des caméras et chaînes de télé du monde, laisse poindre les possibles guerres futures », et pourquoi pas y ajouter des onomatopées, le résultat aurait été bien éloigné de ce qui était envisagé. Rien n'empêche que l'association prochaine de fonctions de vectorisation sémantique et syntaxique poussées comme avec chatGPT et autres systèmes discursifs transformés puisse permettre des prompts plus sophistiqués et personnalisés pour générer par la suite des images. Mais ces dispositifs ont un cadre strict à intégrer pour pouvoir interagir. Et surtout, il est des aspects que l'on ne peut aborder, à moins de bien maîtriser et contourner les filtres algorithmiques. Les termes à caractère sexuel sont par exemple proscrits. Sans développer plus longuement tous ces aspects, on perçoit bien ce que nous renvoie la machine et la société dans laquelle elle est conçue.

Dans un sens, le promptisme n'empêche pas l'acte de dessiner en amont ou en aval. Je peux intégrer un dessin, via un lien web dans le prompt, ou encore m'inspirer des résultats du prompt pour ensuite faire mon propre dessin. En cela, ces dispositifs peuvent bel et bien être considérés comme des outils supplémentaires et spécifiques dans la création plastique et les arts visuels en général. Le phénomène de société tend cependant à montrer que des gens vont vouloir remplacer plutôt qu'ajouter, et ceci le plus souvent pour des raisons mercantiles et productives.

Revenons à l'inquiétude de Leroi-Gourhan. Je la partage notamment à travers mon approche de psychomotricien. Ce métier trouve une partie de son origine dans la phénoménologie de Maurice Merleau-Ponty, et par certains côtés se démarque des dichotomies cartésiennes, alors

que des courants de pensée tels que le transhumanisme envisage l'esprit comme seule chose noble chez l'humain. Ainsi les transhumanistes pensent-ils un jour déplacer cet esprit dans les circuits imprimés et nanotechnologies. Pourtant, il est bien plus probable que l'humanité tienne à un équilibre physico-psychique dont nous n'avons encore absolument pas cerné les dynamiques et les liens, malgré les progrès technoscientifiques actuels. Il n'y a qu'à voir les questionnements et les raisonnements le plus souvent réductionnistes que l'on retrouve ne serait-ce que sur le thème du développement de l'enfant et des écrans interactifs. Même si globalement l'attention est portée sur des problèmes liés aux pratiques sociétales, familiales et individuelles avec les écrans, les recherches sont loin de faire consensus, dans la mesure où nombre de personnes restent rivées à un point de vue plus ou moins élargi, dans une déferlante d'archétypes sociétaux, langagiers et autres qui ne rendent pas la tâche facile, ajouté au fait que sous le terme « écran » les angles d'approches s'avèrent multiples et complexes.

En ce qui concerne l'intérêt de maintenir l'acte sensorimoteur au centre de la création d'images avec des technologies simulant par apprentissage profond des fonctionnements cognitifs humains, je ne reviens que brièvement sur ce qu'apporte le geste et son élaboration dans cet équilibre physique et psychique. On peut s'appuyer pour cela sur les recherches menées dans le sillage de Merleau-Ponty, de James J. Gibson, de Francisco Varela, d'André Bullinger, et de tant d'autres connus ou moins connus. Avant même de s'intéresser au processus d'imagination dans toute sa richesse et sa diversité, il y a tout d'abord notre capacité à virtualiser l'acte au préalable de son exécution. Le développement de l'enfant depuis la naissance passe progressivement par des stades bien connus pour que sa motricité et sa psyché s'organisent, se conscientisent, s'automatisent sur certaines tâches peu à peu maîtrisées et puissent s'adapter dans de nouvelles situations. Les capacités à dessiner et puis à écrire sont apparues progressivement dans la préhistoire de l'humanité. Ce sont des capacités qui se sont ajoutées, stratifiées dans notre

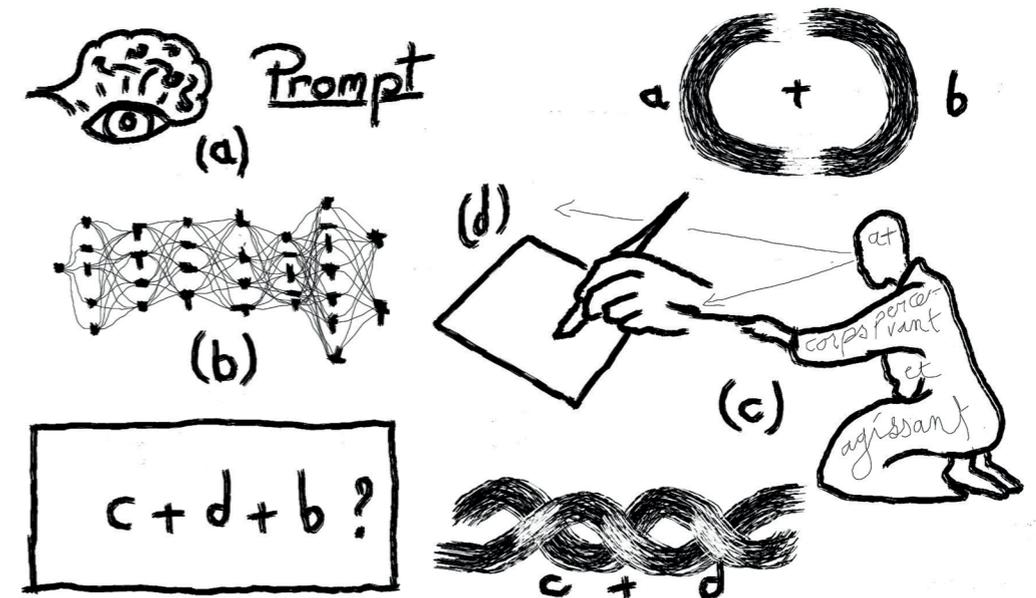
manière de vivre et les moyens techniques ne se sont donc pas totalement substitués les uns aux autres. Est-ce qu'à partir du moment où la technologie a la capacité de générer des images, elle doit éliminer l'acte sensorimoteur qui nous permet de créer une image ? Rien de moins sûr, et peut-être rien de plus risqué notamment pour nos capacités imaginatives et réflexives, tout comme pour nos coordinations. Si je veux représenter quelque chose (une figure, un concept ou autre), je vais virtualiser à partir de mes possibilités à percevoir et agir. Au fur et à mesure de l'action, l'image mentale va se modifier en toute réciprocité dans un équilibre dynamique complexe et fragile. Si l'image mentale n'est que confrontée au process algorithmique, nos pensées s'engluent dans un circuit fermé de ce qui est uniquement mémorisé, si étendu soit-il. Seul l'acte psychocorporel peut éviter cela parce qu'il relève d'une dynamique propre au vivant. C'est certainement cette condition qui peut rendre intéressant l'usage de l'IA et non pas un remplacement total de l'acte sensorimoteur. Si je délègue à des machines le fait de représenter, de raconter, alors du point de vue de l'imaginaire et de la réflexion, j'appauvris drastiquement mes pensées pour ne devenir que simple consommateur/producteur d'images. Et je ne parle même pas ici du plaisir à dessiner, à raconter, qui serait mis de côté, avec l'idée que seule compte la production d'images correspondant à des idées, sans penser que l'acte et l'idée s'intriquent et se modifient sans cesse. Bien sûr, nous n'en sommes pas à de telles extrémités et bien des gens continuent et continueront de dessiner, d'écrire à la main, de narrer oralement des histoires de leur cru. Il est cependant nécessaire d'amener toujours et encore des argumentations face à des visions technophiles désincarnées et issues de certaines idéologies, notamment là où le spectaculaire écrase trop souvent le sensible.

On trouve d'ailleurs des expérimentations dans le sens d'une collaboration d'actions humain-IA qui ne réduisent pas nos capacités à des concepts étriqués. Des applications permettent déjà des hybridations étroites entre le geste graphique et l'IA plus ou moins générative⁹. Autre cas

de figure, avec l'artiste chercheuse Sougwen Chung qui nous offre un type d'approche très intéressant, où l'acte de peindre se situe entre l'action de robots et sa propre gestuelle picturale, inspirée notamment à certains moments par la philosophie de la relation d'Édouard Glissant¹⁰. Elle donne ainsi à voir des œuvres sympoïétiques¹¹ entre l'humain, le végétal, le minéral et la technologie, qui se démarquent des clichés cyberpunks et autres, certes très intéressants dans les années 80, mais devenus assez stéréotypés.

Rien n'empêche aussi d'envisager prochainement une association IA et VR dans laquelle le geste graphique aurait toute sa place, tant qu'il ne se retrouve pas prisonnier d'un système qui, pour les raisons évoquées précédemment, verrouillerait la dynamique de cet équilibre physique-psychique.

Transduction et sublimation des ondes EEG, ou de nos gestes, de nos paroles avec des systèmes informatiques d'apprentissage et de simulation ; les pistes sont ouvertes depuis quelques temps et vont changer vraisemblablement plein de choses dans nos vieux concepts et nos manières de travailler et de créer. Est-ce pour autant que la majorité d'entre nous doit se tourner du côté de l'IA où la spéculation financière et idéologique est la plus conquérante ? La question est ouverte.



¹ Thierry Vila, « Le bio-graphe et l'auto-graphe », in Armen Khatchatourov, Olaf Avenati, Pierre-Antoine Chardel et Isabelle Queval eds, *Corps connectés, figures, fragments, discours*, Paris, Presses des Mines, 2022.

² Voir notamment son site : <https://chatonsky.net/category/talks/>

³ Dans des articles, des interviews et colloques mais aussi des installations telles que *SocialSim* (2021)

⁴ Créer vient du latin *creare* : « engendrer, produire », et générer vient du latin *genero / generedes aplpare* : « engendrer ».

⁵ André Leroi-Gourhan, *Le geste et la paroles, tome 2, La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1964, p. 260.

⁶ *Ibid.*, p. 262.

⁷ C'est à peine si on questionne ces aspects au niveau de l'impact écologique, l'exploitation des sols et des personnes qui vont extraire les minerais, ou encore des microtravailleurs du clic, tout aussi exploités. On peut notamment se référer aux travaux d'Antonio Casilli sur le sujet : <https://www.casilli.fr/publications-2/>

⁸ Au moment où je rédige cet article, je tombe notamment sur un article de l'université de Genève concernant des scientifiques qui étudient l'amélioration de la résolution de problèmes mathématiques et les stratégies pour les résoudre, en faisant des dessins (cartes mentales et autres) qui tendent à éclairer nos propres représentations mentales. Site : unige.ch/medias2024-2/le-dessin-dun-probleme-mathematique-predit-sa-resolution

⁹ Par exemple actuellement : <https://www.krea.ai/home>

¹⁰ Édouard Glissant, *Philosophie de la relation, poésie en étendue*, Paris, Gallimard, « NRF », 2009.

¹¹ Donna J. Haraway, « Sympoïèse, SF, embrouilles multipécifiques », in Didier Debaise et Isabelle Stengers eds., *Gestes spéculatifs*, Dijon, Presses du Réel, 2015, p. 44.