

# La machine qui crée

*Par Thomas Morisset*

---

**On s'inquiète beaucoup des conséquences que l'IA pourrait avoir sur les pratiques artistiques, l'homme pouvant être ainsi remplacé par la machine. Mais on n'est pas assez sensible à ses apports et à ses effets esthétiques nouveaux.**

---

À propos de : Jim Gabaret, *L'Art des IA*, Paris, Presses universitaires de France, 2025, 432 p., €26, ISBN 9782130888413.

L'ambition première de *L'Art des IA* de Jim Gabaret est de traiter philosophiquement des IA génératives en mettant d'abord de côté les inquiétudes sociales et politiques qui entourent actuellement l'usage artistique des IA (on pense, par exemple, à la double inquiétude des illustrateurs et artistes 3D de voir leur travail passé pillé et leur travail futur compromis par l'usage de ces outils par des commanditaires qui recouraient jusque-là à leurs services) pour pouvoir évaluer sereinement et plus complètement le potentiel et la réalité de ces machines (p. 14-15).

Cette perspective théorique évoque à plusieurs égards Gilbert Simondon, bien que cet auteur ne soit pas cité à ce moment précis du texte. En effet, dans la conclusion de *Du mode d'existence des objets techniques*, contre les pensées s'inquiétant de l'inhumanité des machines, Simondon émet l'idée selon laquelle la question du travail et de son organisation empêche de comprendre véritablement celles-ci<sup>1</sup>. Penser les machines pour elles-mêmes et étudier leur « mode d'existence » demande un retrait de ces questions sociales et économiques, non pour les ignorer, mais pour y revenir

---

<sup>1</sup> Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 2012, p. 327-sq.

fort d'une conception plus juste, et plus technique, de la machine et de l'humain – retour qui a aussi lieu dans les dernières pages de *L'Art des IA*.

On pourrait alors s'étonner : la question de l'Art, sans doute aussi chargée d'histoire et d'inquiétudes que celle du travail, ne constitue-t-elle pas, elle aussi, un obstacle pour comprendre et penser ces machines nouvelles que sont les IA génératives ? Le parti pris de ce livre est au fond de répondre par la négative à cette interrogation. L'Art y est conçu comme un cadre, non pas dépassionné, mais suffisamment autonome pour que l'IA s'y réfléchisse et que son intérêt technique et culturel, qui, pour l'auteur, est grand, y apparaisse.

## **IArt ou AI Slop ?**

Traiter l'IA à partir de la question de l'Art peut sembler étonnant, voire provocateur, lorsque l'on se souvient que le dictionnaire anglais *Merriam-Webster* a consacré comme mot de l'année 2025 le terme « *slop* ». Désignant, avec les mêmes connotations négatives qu'en français, une bouillie, le terme est utilisé pour qualifier les images de mauvaise qualité et/ou emplies d'aberrations visuelles qui envahissent les pages des réseaux sociaux après avoir été générées par des plates-formes d'IA comme Dall-E ou Stable Diffusion. De telles images apparaissent d'abord comme étant à la fois aux antipodes de l'Art et particulièrement représentatives des capacités d'une IA. Le livre de J. Gabaret suit alors principalement deux méthodes pour défendre le potentiel artistique des usages des IA génératives.

En plusieurs endroits du livre (chap. 3 et 7, principalement), l'auteur a lui-même joué le jeu de la génération d'images, reproduites en couleur dans le livre. En commentant l'écart entre le *prompt*, cette commande qui permet la génération, et l'image générée, en comparant les biais des différents modèles d'IA qui ont reçu un même *prompt*, ces passages mettent particulièrement en valeur la pertinence du point de départ de J. Gabaret : les usages esthétiques de l'IA permettent de réfléchir et de problématiser le fonctionnement même de la technologie à la base de ces plates-formes. C'est sur le fond de ces expériences que J. Gabaret, dans une perspective « subjectiviste » (p. 279) défend l'émergence de nouveaux effets esthétiques propres à l'IA, comme l'« effet esthétique de dévoilement statistique » (p. 225) : une image générée par IA peut synthétiser différents biais sociaux (racistes ou sexistes, par exemple) d'une manière qui serait, par l'unité de la composition et par la relation entre

cette composition et le décalage d'avec son *prompt*, plus frappant qu'un graphe ou qu'un assemblage d'œuvres humaines<sup>2</sup>.

La seconde méthode, dite « critique », est employée dans les cinq chapitres (chap. 4 à 8) qui constituent la partie centrale du livre et suivent tous peu ou prou le même schéma argumentatif. J. Gabaret commence par évoquer des raisons qui conduisent des « sceptiques » (le terme revient souvent, particulièrement au chap. 6) à refuser toute qualité artistique à l'IA, au motif que ses processus de génération seraient trop éloignés de ceux des artistes. Une deuxième série d'arguments vient montrer qu'il y a, en fait, plus en commun qu'on ne le croit entre l'IA et les humains ou leur culture. Parce que subsiste toujours un écart, une dernière partie de l'argumentation nomme conceptuellement cet écart qui devient en même temps le nom d'une spécificité artistique de l'IA. Ces spécificités sont : la présence d'« intentions médiées » plutôt que d'une pleine intentionnalité (chap. 4), l'idée d'une « incarnation immatérielle » de l'IA (chap. 5), une forme spécifique de créativité nommée « imagération artistique » (chap. 6), la substitution d'une « stylistique des ratés » à la notion de style (chap. 7) et l'émergence des « révélations statistiques » déjà évoquées (chap. 8).

Ces chapitres font flèche de tout bois en répondant à un très grand nombre de critiques possibles, la plupart sourcées, certaines semblant être l'expression d'un sens commun défendant l'humanité et le génie de l'art. Cela conduit J. Gabaret à adopter globalement deux types d'arguments : ceux qui rapprochent la machine de l'artiste humain (ainsi, p. 153-166, l'idée que l'IA peut, elle aussi, avoir un corps) et ceux qui, à l'inverse, montrent qu'il y a plus de machinique dans l'artiste ou dans l'Art qu'on ne le croit (par exemple, p. 172-180, les discussions autour du fait que le travail artistique est déjà un travail de reproduction proche de celui de l'IA et non une pure créativité). On peut cependant regretter que cette volonté d'exhaustivité conduise à faire parfois reposer des arguments sur des rapprochements trop rapidement menés : quel statut accorder, par exemple, à l'idée qu'il y a peut-être en nous quelque chose de l'ordre du *prompt* ou du programme (p. 117 et p. 123) ? Est-ce une simple comparaison ou bien indique-t-elle une parenté plus profonde ? Pareil procédé, certes suggestif, ignore aussi parfois les problèmes d'échelle dans ses comparaisons, comme si deux activités ressemblantes ne pouvaient pas être de nature différente selon l'échelle à laquelle elles sont pratiquées (voir p. 184, le refus de distinguer entre la reprise d'éléments anciens

---

<sup>2</sup> Voir, par exemple, le travail à la fois plastique et théorique de l'artiste Hito Steyerl autour des *mean images* (à la fois « images moyennes » et « images méchantes »). Cette série a été en partie déclenchée par le fait que, en demandant à une IA un portrait d'elle, l'image de l'artiste s'est trouvée considérablement vieillie.

et le pillage de ces mêmes éléments semble un peu rapide sans prise en compte de l'ubiquité et de la rapidité avec laquelle la digestion de contenus culturels préexistants est faite par les IA génératives).

## La génération d'œuvres IA comme art populaire

« L'effet esthétique de dévoilement statistique » évoqué plus haut n'est pas la seule nouveauté esthétique qui permettrait de qualifier la génération par IA d'Art. Deux chapitres sont consacrés à cette question : le chapitre 12 traite des « nouveaux effets esthétiques » propres aux contenus visuels générés et le chapitre 13 traite de ceux propres à la génération musicale. Dans la description de ces effets propres à chaque médium, une même difficulté apparaît à la lecture. On peine à voir ce que, par exemple, la création et la diffusion de *mêmes* visuels (p. 307-308) ou l'écoute de chansons aussi touchantes que kitsch et banales (p. 329) ont réellement de nouveau par rapport à leurs contreparties non générées par IA.

La réponse à cette difficulté réside peut-être dans une idée qui traverse tout le livre, et qui en constitue sans doute l'un des piliers : l'IA générative est un outil de démocratisation des pratiques de création et d'évaluation artistiques. Dans sa première partie, J. Gabaret oppose l'usage actuel des IA génératives, populaire et tourné vers le passé de l'Art à celui des artistes pionniers de l'IArt dans le champ de l'art contemporain qui constituait selon lui une élite technologique tournée vers le futur (p. 77-78). Ce caractère populaire est central pour la lecture profondément optimiste que fait l'auteur de l'IA et de tout l'environnement numérique de partage des créations qui lui est attaché : un lieu et une culture de l'appréciation de l'art parallèles aux institutions seraient en plein développement (p. 273-274), semblant par là accomplir une part du rêve de décentralisation cher aux origines d'Internet.

Mais à nouveau, en quoi y a-t-il ici une nouveauté esthétique ? Précisément en ce que l'IA permet un accès rapide à des moyens d'expression (comme la simulation d'un morceau complet de rock ou la composition d'une image post-apocalyptique) qui demandent normalement un long temps d'apprentissage, apprentissage qui, dans le cas de la musique, « implique souvent une sélection à la fois classiste et validiste » (p. 328). En ce sens la nouveauté esthétique consisterait moins en l'invention de nouvelles nuances sensibles uniques à l'IA, mais en l'exploration collective des imaginaires contemporains sous forme de tendances aussi massives qu'éphémères

(p. 308-sq.) ou bien le fait de pousser à l'extrême l'usage émotionnel de la musique populaire par la personnalisation des chansons (p. 331).

Face à cette évocation d'une démocratisation de l'Art par l'IA, les inquiétudes politiques conjurées par l'introduction ressurgissent. Ce vertige semble saisir l'auteur lorsque, après avoir défendu l'ouverture d'esprit pour considérer les créations IA comme de l'art, il écrit : « mais à chercher toujours plus d'expériences esthétiques, ne cédon-nous pas un peu naïvement à un marketing des grandes entreprises de l'IA ? » (p. 293).

## Une politique artistique de l'IA

La démocratisation de l'Art que l'IA permettrait est justement la réponse apportée par J. Gabaret à cette inquiétude. Cette réponse est formulée, comme nous venons de le voir, sur le plan factuel, par l'analyse de ce que l'IA nous donne à sentir à ce jour. Mais cette réponse est aussi élaborée sur un plan, disons, utopique, en examinant la manière dont devrait s'organiser le recours à l'IA dans le champ de l'Art.

L'auteur imagine en effet, dans la conclusion du livre, ce que serait la collaboration bien réglée entre les humains et les IA : développement d'un art du *prompt*, apparition de « *producteurs de styles* pour IA » afin d'en renouveler les bases de données ou encore mise en valeur par un « art de l'exposition » des travaux réalisés par IA (p. 363-365). Dans cette réorganisation, l'IA apparaît moins comme un outil que comme un « *partenaire artistique spécifique* », mot que J. Gabaret emprunte à l'artiste Susie Rong Fu (p. 363). L'usage du terme « partenaire » permet de mieux comprendre le sens de l'enquête menée par ce livre. En effet, au fil de la lecture du livre, on pouvait se demander pourquoi J. Gabaret, qui insiste autant sur la valeur esthétique des productions IA, n'a pas écrit une *Esthétique des IA*, mais a choisi d'aborder cette technologie par la question de l'Art.

C'est qu'en rester à une simple esthétique aurait conduit l'auteur à ne considérer les générations d'IA que comme des produits et donc l'IA comme un outil. Mais, en osant le rapprochement entre l'IA et la figure de l'artiste, l'objectif de Gabaret semble avoir été de mettre au jour un mode d'existence propre aux IA qui oblige les artistes humains à faire société avec elles, rendant nécessaire de les considérer comme des « partenaires ».

Comme l'introduction, cette conclusion me semble faire entendre des accents simondoniens. *Du mode d'existence des objets techniques* faisait ainsi émerger une figure nouvelle : celle du mécanologue ou du technologue, c'est-à-dire celui qui, connaissant les machines pour elles-mêmes, en devient le représentant pour la culture en étant principalement occupé par l'étude des relations entre les êtres techniques<sup>3</sup>. Or ce rôle de coordination bienveillante des machines et des humains au sein d'un milieu technique me semble précisément être la figure qui émerge à la lecture de ces pages conclusives : il s'agit moins d'exploiter l'IA pour faire de l'art, que de se coordonner avec elle pour que le meilleur IArt possible puisse se développer, en bonne intelligence avec l'intelligence artificielle, si j'ose dire. La réponse à l'inquiétude politique est donc, non pas une suppression luddiste de l'IA, mais l'invention de figures à la fois artistes et mécanologues capable d'accompagner et de promouvoir la démocratisation promise par l'IA, ce qui, et ce sont les derniers mots du livre, constitue « une question de choix et de lutte politique » (p. 368).

Pareille lecture est résolument optimiste, car elle suppose que la réorganisation d'une frange importante du monde de l'Art autour de l'IA est bien une démocratisation qui mène à un gain à la fois esthétique, technique et artistique et non à une prolétarianisation non seulement des artistes, mais aussi des amateurs et amatrices d'art. Ce futur esquissé par J. Gabaret est-il une voie désirable et convaincante pour nos sociétés ? Les lecteurs et lectrices pourront en décider – on peut, à tout le moins, saluer le fait que les contours de cette voie aient été tracés.

Publié dans [lavedesidees.fr](http://lavedesidees.fr), le 2 avril 2026.

---

<sup>3</sup> G. Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, op. cit., p. 200-209.