

arthur kuhn

melodia  
atomizaciji





**Melodia Atomizacji** [*Mélodie de l'Atomisation*] est un projet transmédia retraçant, à travers un ensemble d'installations, d'images et de textes, la vie et l'œuvre de **Sena Plinski** (1887 - 1930), un artiste polonais proche du mouvement formiste.

La difficulté d'un tel retraçage, qui fait aussi son intérêt, vient de ce que **Sena Plinski** n'a jamais existé. Il est une fiction, dont le lore et le corpus, construits au fur et à mesure de mes recherches, me servent à explorer, depuis la pratique, la *Machine Learning* (ML) par induction statistique et rétroactivation ; ou, les *Intelligences Artificielles* (IA) contemporaines.

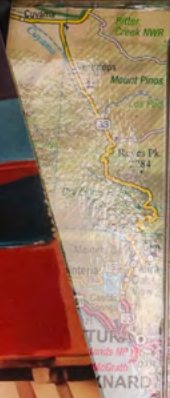
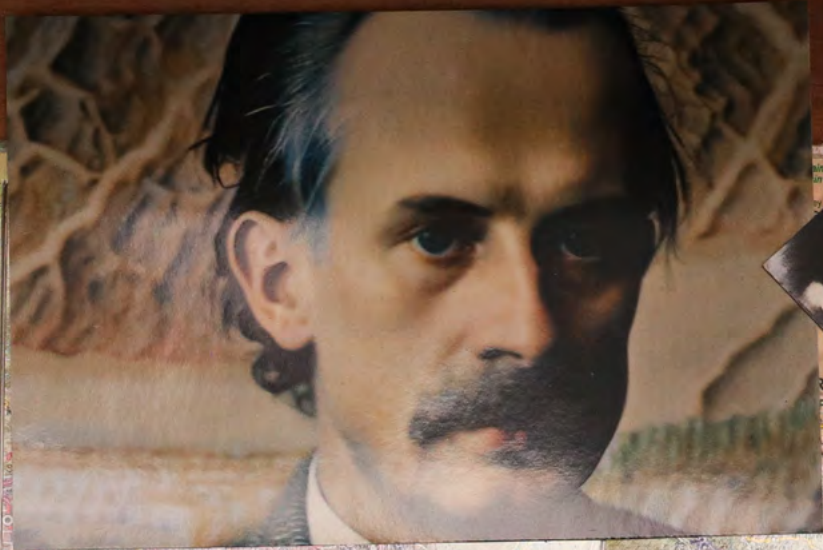
Plus précisément, il est ici question de leur : c'est-à-dire « la représentation du monde et de ce qui l'habite »<sup>1</sup> qu'elles mobilisent, ainsi que du registre de vérité des images qu'elles génèrent.

L'histoire de **Sena Plinski** nous invite, à travers l'emploi de registres éloignés de la discussion technologique, à questionner ce fonctionnement qui induit l'atomisation du réel ; sa réduction à un ensemble de valeurs statistiques dénuées de sens. Cet évidemment sémantique, loin d'être anodin, constitue une véritable proposition ontologique qui mérite d'être pleinement interrogée en tant que telle.

1 Smith, Brian Cantwell. 2019. *The Promise of Artificial Intelligence: Reckoning and Judgment*. p.57 Cambridge, MA London: The MIT Press. Il sera, à chaque mention de « l'ontologie du Machine Learning », fait référence à cette définition.







012	Stanford, NV	G11	Stanton, CA	013-14	Stearns, CA	015-16	Stearns, CA	016-17	Stearns, CA	017-18	Stearns, CA	018-19	Stearns, CA	019-20	Stearns, CA	020-21	Stearns, CA	021-22	Stearns, CA	022-23	Stearns, CA	023-24	Stearns, CA	024-25	Stearns, CA	025-26	Stearns, CA	026-27	Stearns, CA	027-28	Stearns, CA	028-29	Stearns, CA	029-30	Stearns, CA	030-31	Stearns, CA	031-32	Stearns, CA	032-33	Stearns, CA	033-34	Stearns, CA	034-35	Stearns, CA	035-36	Stearns, CA	036-37	Stearns, CA	037-38	Stearns, CA	038-39	Stearns, CA	039-40	Stearns, CA	040-41	Stearns, CA	041-42	Stearns, CA	042-43	Stearns, CA	043-44	Stearns, CA	044-45	Stearns, CA	045-46	Stearns, CA	046-47	Stearns, CA	047-48	Stearns, CA	048-49	Stearns, CA	049-50	Stearns, CA	050-51	Stearns, CA	051-52	Stearns, CA	052-53	Stearns, CA	053-54	Stearns, CA	054-55	Stearns, CA	055-56	Stearns, CA	056-57	Stearns, CA	057-58	Stearns, CA	058-59	Stearns, CA	059-60	Stearns, CA	060-61	Stearns, CA	061-62	Stearns, CA	062-63	Stearns, CA	063-64	Stearns, CA	064-65	Stearns, CA	065-66	Stearns, CA	066-67	Stearns, CA	067-68	Stearns, CA	068-69	Stearns, CA	069-70	Stearns, CA	070-71	Stearns, CA	071-72	Stearns, CA	072-73	Stearns, CA	073-74	Stearns, CA	074-75	Stearns, CA	075-76	Stearns, CA	076-77	Stearns, CA	077-78	Stearns, CA	078-79	Stearns, CA	079-80	Stearns, CA	080-81	Stearns, CA	081-82	Stearns, CA	082-83	Stearns, CA	083-84	Stearns, CA	084-85	Stearns, CA	085-86	Stearns, CA	086-87	Stearns, CA	087-88	Stearns, CA	088-89	Stearns, CA	089-90	Stearns, CA	090-91	Stearns, CA	091-92	Stearns, CA	092-93	Stearns, CA	093-94	Stearns, CA	094-95	Stearns, CA	095-96	Stearns, CA	096-97	Stearns, CA	097-98	Stearns, CA	098-99	Stearns, CA	099-100	Stearns, CA
-----	--------------	-----	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	---------	-------------



# yarnwork

Une première résidence de recherche, en avril 2023, au *Bel Ordinaire* (Pau - FR, 64) fut l'occasion de tracer le *yarnwork*<sup>1</sup> de Sena Plinski.

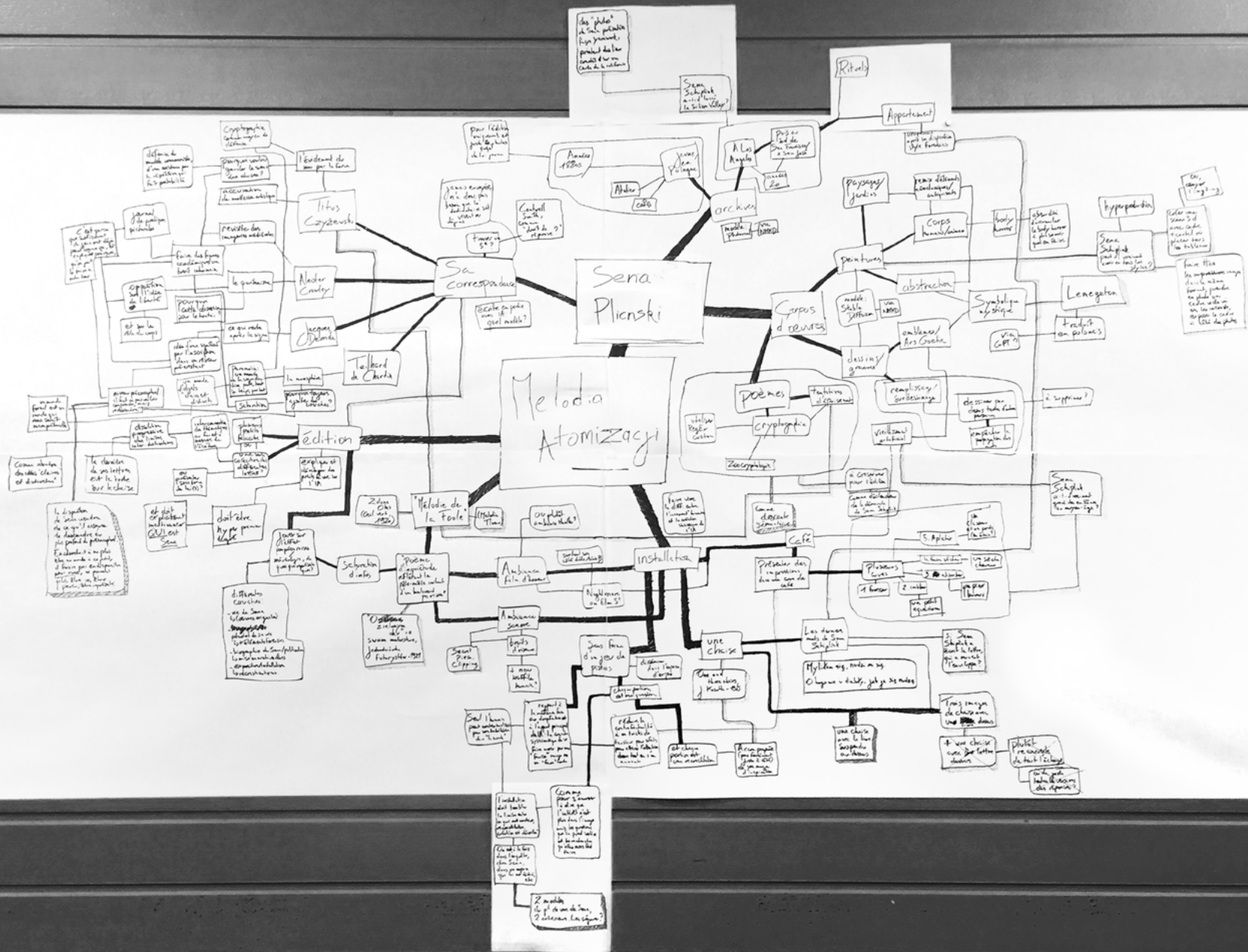
C'est-à-dire, placer et mettre en relation les éléments qui constitueront le projet, en même temps qu'ils dessinent les contours du personnage lui-même. Sena Plinski ne s'écrit pas d'après un but préétabli et un plan pour l'atteindre, mais à rebours, par écho plus ou moins déformant d'un ensemble de propos, positions et personnages bien réels.

Cette première étape marque la mise en mouvement du projet, lui fait trouver son nom définitif, et en structure les grands principes. De Brian Cantwell Smith à Aleister Crowley en passant par Jacques Derrida, ici apparaissent ceux qui vont jouer la *Melodia Atomizacji*.

Si plusieurs éléments du projet ont depuis changé, voir, ont été abandonnés, il me paraissait important de redonner à cette étape sa place primordiale.

---

<sup>1</sup> pour plus d'informations sur la notion de *yarnwork*, voir : Singleton, Benedict. 2015. « The Long Con ». In *When Site Lost the Plot*, édité par Robin Mackay. Redactions 005. Falmouth, United Kingdom: Urbanomic Media Ltd.



**Melodia Atomizacji**

**Sena Plincski**

**Sa Correspondance**

écrite en partie  
avec l'IA?

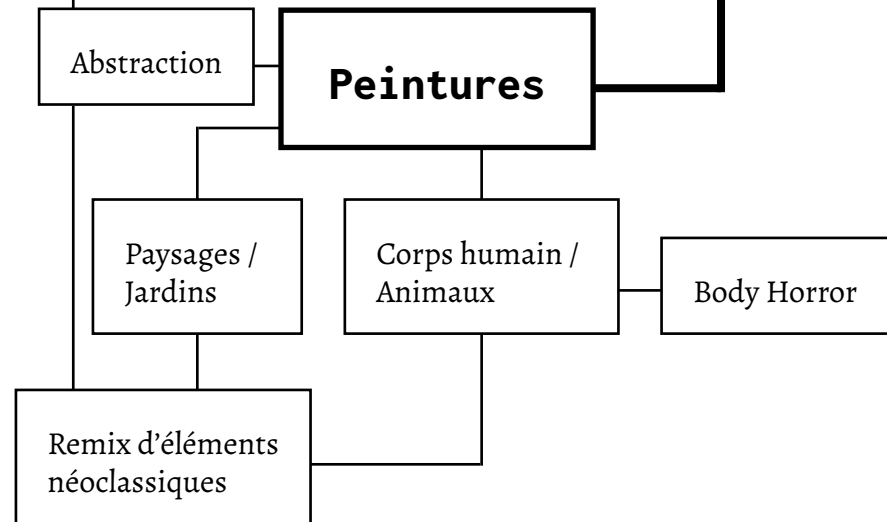
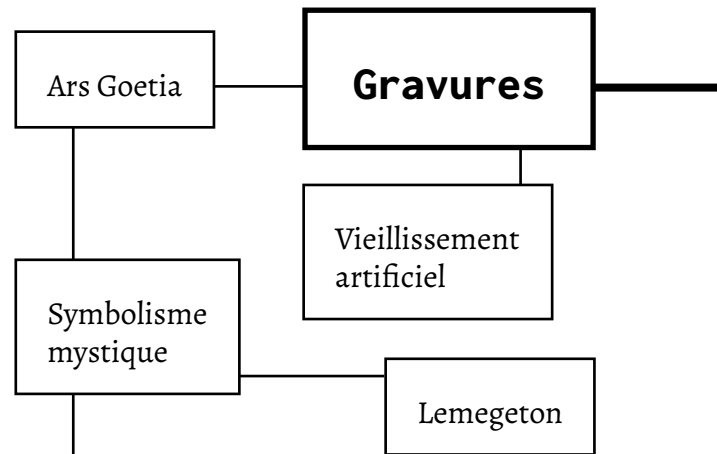
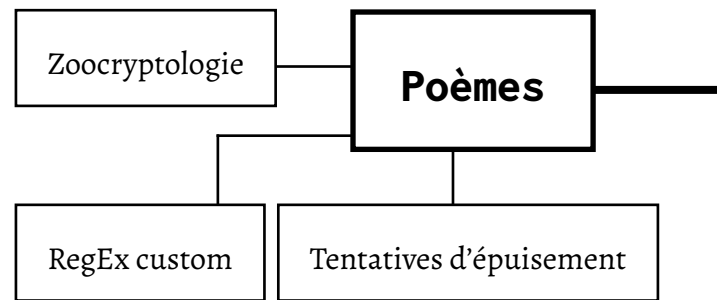
À t-on besoin que le  
destinataire soit déjà né,  
si on n'envoie jamais la lettre?

**Sa Monographie**



**Sujets Abordés**

Évidement du sens // Pourquoi vouloir garder le sens des choses? // Défense d'une existence par la répétition qui fait la probabilité // Revisite d'imageries classiques/néo-classiques/médiévales // Faire des figures académiques un bruit inhumain // Journal de pratiques picturales // C'est parce que suffisamment de gens ont déjà peint comme cela qu'on peut le faire à notre tour // Quel rôle pour le corps? // Signification par l'inscription dans un réseau pré-existant // Ce qui reste après le signe // Paranoïa : un monde de la signification pure // Un monde d'objets « clairs et distincts » // Un monde formel nous serait incompréhensible // Noosphère // Pourquoi toujours ajouter une couche? // Saturation





## Édition

Expliquer et développer des points de vue sur l'IA  
// Doit être hyper premier degré // Et mentionner explicitement QUI est Sena

Une collection des différentes lettres //  
Interconnection des thématiques au fur et à mesure de l'écriture des lettres // Dissolution progressive des limites entre destinataires // Comme abandon des idées « claires et distinctes »

## Installations

Jouer sur l'effet poupées russes/méréologies // Saturation d'infos // « Poème d'inquiétude reflétant le pêle-mêle irritant d'un boulevard parisien » // Ambiance film d'horreur / ou thriller ? // Nightmare on Elm St.

Sous forme d'un jeu de pistes // Disséminé dans l'espace d'expo // Chaque portion comme une question // Et chaque portion est une reconstitution // Rapport à la méfiance face aux productions via IA // Question d'une « fausse » image // Seul l'humain peut contextualiser par son habitation dans « le monde » // L'installation doit troubler les limites entre ce qui est archive, reconstitution, création et dévoilement // Pour s'amuser à relever que l'intérêt n'est plus dans l'image mais les questions qu'elle pose // On est à la fois dans l'enquête, chez Sena, dans un espace qui lui est dédié, etc. // Réduire la contrefactualité à un tricks de faussaire pour s'amuser à dire qu'on a pas attendu les IA pour faire du faux.

Différentes couches : 1. vie de Sena (œuvres originales) // 2. Photos de sa vie (éléments forensics) // 3. Correspondance & biographie de Sena (mise en archive) // 4. Exposition/installation (reconstitutions)

Module 1 :

Sena Plincski avait-il vraiment retrouvé des parchemins du Moyen-Âge ?

Module 2 :

Sena Plincski avait-il vraiment un style de peinture si anachronique ?

Module 3 :

Sena Plincski s'est-il fait prendre en photo dès les années 20 ?

Module 4 :

Sena Plincski a-t-il disparu depuis la chaise de son bureau ?

# Biographie Véritable d'un Artiste Imaginé

Sena Plinski naît en 1887, à Wreliczka, dans la banlieue de Cracovie. Peu de choses sont connues sur sa famille, si ce n'est que ses parents avaient fait fortune dans l'exploitation de sel. On ne connaît rien de sa jeunesse, si ce n'est qu'il entre aux Beaux-Arts de Varsovie en 1905. Originellement attiré par le style romantique en vogue à cette époque, il finit par s'en éloigner, fatigué par l'académisme de ce mouvement, qui l'enfermait dans de la peinture de nus *ad nauseam*. Il gardera néanmoins de cette période un vocabulaire quasi-classique, un amour des drapés et torsions en tout genre du corps humain. De retour chez ses parents sans avoir terminé ses études, il s'isole à la campagne et se fait poète pastoral, développant une pratique d'écriture aux accents symbolistes, qu'il accompagne régulièrement de dessins où il cherche à imiter le style des gravures de Dürer.

On ne trouve que des informations contradictoires quand à sa localisation, pendant la période de 1910 à 1916. La Pologne (qui n'existe pas encore sous ce nom), se trouve alors en plein déchirement ; la première guerre mondiale séparant les divers territoires au gré des alliances. L'hypothèse la plus probable est que Sena se fait rapidement réformer, probablement en grande partie grâce à la fortune de sa famille, et se réfugie loin du front, s'efforçant d'ignorer les nouvelles des combats. Multipliant probablement les déplacements dans le territoire national alors morcelé, il est à la recherche d'éditeurs ou de marchands d'art pour se faire financer. On sait qu'il se remet à peindre lorsque l'un de ces potentiels mécènes lui fait remarquer qu'il semble « *bien plus doué pour remuer nos yeux que nos oreilles, [ses] gravures faisant preuve d'un supplément d'âme qui manque cruellement à [ses] poésies où l'on ne devine que l'ennui de paysages bien monotones.* »<sup>1</sup> De cette période de doute, on retrouve de nombreuses lettres écrites par Sena Plinski à de jeunes artistes, comme Andrzej Pronaszko, qu'il félicite, pour les « *innovations esthétiques bourgeonnantes qu'il voit pointer chez [lui]* ».

<sup>1</sup> Delaperrière, Maria, et Jan Błoński. 1991. *Les avant-gardes polonaises et la poésie européenne: étude sur l'imagination poétique*. Travaux publiés par l'Institut d'études slaves 33. Paris: Institut d'études slaves.

On sait en revanche de source sûre qu'il se trouve à Cracovie, en 1917, quand commence la diffusion en Pologne des journaux des avant-gardes parisiennes.<sup>2</sup> Dans l'effervescence qui va agiter les scènes poétiques et picturales polonaises suite à cette arrivée, Sena s'intègre aux divers mouvements dont il pourra croiser la route. Il s'intègre à ceux qu'on nomme les « *expressionnistes polonais* » (influencés, en fait, par les travaux des cubistes), y retrouvant Pronaszko et son frère, et rencontrant Tytus Czyzewski. Il fera partie de ceux qui suivent Leon Chwistek, deux ans plus tard, lorsqu'il forme la revue *Formis'ci* (« *Les Formistes* »), devenant même un des plus farouches promoteurs d'une *forme pure*. Quand Czyzewski publie, en 1920, son recueil *Zielone oko*<sup>3</sup>, Plincski le félicite pour ce qu'il considère comme « *la tentative enfin réussie de ce que je pense avoir voulu faire depuis le début, sans le savoir. Mes poèmes et leur monotonie ne peut se comprendre qu'à l'aune de ce que [Tytus Czyzewski] à fait. Je voulais dire ce qu'il y avait devant moi pour ne rien dire d'autre que les mots eux-mêmes, mais je ne le savais pas.* »

Un an après, en 1921, Czyzewski dira, pourtant, qu'il n'a pour sa part, jamais voulu aller vers cette poésie pure. Qu'il ne fallait au contraire voir dans sa *Mélodie de la Foule* (court poème central du recueil, entreprise formiste poussée à son paroxysme) qu'un « *poème d'inquiétude reflétant le pêle-mêle irritant d'un boulevard parisien* » qui l'empêchait, lui, poète exilé, de se reconnecter à l'origine de sa poésie. C'est ce moment-là qui marque la fin de l'entreprise formiste et les liens de Sena Plincski avec ce groupe. Déçu de ce qu'il dénoncera comme une « *tiédeur* » de leur engagement, Sena s'exile aux États-Unis lorsque s'arrête la revue *Formis'ci*.

Arrivé à Los Angeles en 1924, ayant hérité de la fortune familiale qui lui assure une confortable rente jusqu'à la fin de ses jours, il se met à fréquenter le milieu hollywoodien et

s'y présente comme un artiste célèbre dans son pays. Fasciné par l'occultisme alors très en vogue, il s'invente un personnage de mystique, profite de l'absence d'Aleister Crowley (alors en Sicile) pour se présenter comme ayant lui aussi traduit le *Lemegeton* dans sa langue natale, et diffuse plusieurs manuscrits médiévaux traitant de goétie, qu'il prétend avoir ramené du Vieux Continent.

S'opposant à Crowley sur la question de la morale, Plincski, catholique dans l'âme, dénonce les turpitudes sexuelles de « *l'homme le plus pervers du monde* », et prône un mysticisme teinté d'ascétisme. Continuant à peindre, il produit de nombreux tableaux prétendument ésotériques, où il peint, pour mieux s'interdire de les représenter, des paysages, des moments de la vie quotidienne, toutes sortes de sujets toujours pastoraux, mais dans un style rageusement abstrait.<sup>4</sup>

En 1926, après plusieurs années passées à Los Angeles, Sena Plincski déménage à proximité de San Diego, où il achète un grand terrain et y fait construire un manoir style néo-gothique européen. Il y vivra jusqu'à sa disparition. Le 7 juillet 1930, une de ses domestiques découvrira son absence, à ce jour inexplicable. Sena Plincski ne laissera aucune trace, aucune indication quand à ses motivations. On retrouvera dans son atelier de nombreux dessins et pages de manuscrit vieillies artificiellement, ainsi qu'une vaste correspondance, adressée à de nombreux destinataires, datant pour les plus vieux plis de son retour de Varsovie, qu'il avait semble-t-il préféré ne jamais envoyer.

2 Delaperrière, Maria. 2003. « *La poésie polonaise face à l'avant-garde française : fascinations et réticences* ». Revue de littérature comparée 307 (3): 355. <https://doi.org/10.3917/rlc.307.0355>.

3 Czyzewski, Tytus. 1922. *Zielone Oko*, éd. originale inconnu.

4 voir, sur les tableaux de cette période : Plincski, Sena. 2023 [1930]. *Compendium de Méréologie Hallucinatoire*. Traduit par Arthur Kuhn. À paraître.



Ci-contre et pages suivantes :

*banc de vieillissement de gravures de Sena Plinski* -  
installation, dim. variables, gravures médiévales générées  
via *Stable Diffusion*, papier buvard, papier de soie et café.

*peintures méréologiques de Sena Plinski* -  
installation, dim. variables, photomontages d'images  
générées via un modèle d'IA personnalisé,  
impression sur dos bleu et cadre

*Compendium de Méréologie Hallucinatoire de Sena Plinski* -  
installation, dim. variables, édition et chaise

photographies prises lors de l'exposition *des objets étranges*,  
Atelier Alain le Bras, Nantes (FR - 44)















# Le Vase de Tuples de G30rg35 BR4qu3.

Pourquoi faire des IA des cubistes ?

Melodia Atomizacji parle des IA, mais sans en parler directement. Parle en fait de Sena Plicnski, mais en ce qu'il est une incarnation de l'IA. J'ai inséré ce personnage dans un tissu de références réelles, jouant à en faire une fiction à la limite de la réalité, et pourtant, rien, dans les installations présentées, ne cherche à maintenir cette illusion. Au contraire, même, mon but est systématiquement d'insérer des éléments pour ajouter de la transparence, et prouver par le trop-plein que l'on est face à une supercherie. Surtout, rien, dans ce qui constitue la proposition formelle finale – ce qui, concrètement, se trouve dans l'espace de monstration, et doit soutenir le regard du spectateur – n'a de lien direct avec le sujet proclamé du projet : le ML, son ontologie et sa vérité.

Alors pourquoi vouloir, pour parler des IA, passer par un artiste polonais du début du siècle ? Non pas qu'il soit plus facile de ne pas inventer un artiste polonais du début du vingtième siècle, mais si l'objectif – et c'est le cas ici – est d'investiguer les IA par les IA, alors le mouvement formiste et les séances spirit des années folles peuvent paraître un gros détour. Voir contre-productif, puisque chaque bout de pièce devient format conteneur du propos, chaque élément encodé à sa manière – qu'on espérera compatibles entre eux – et on laisse la charge au spectateur de décoder chaque partie avant de la replacer dans le tout. Pourtant, je choisis de faire ce détour, et de parler des IA à coup, entre autres, d'images générées comme des tableaux *cubisto-expressionisto-mystico-rageurs*, en espérant même, dans de futures itérations de la pièce, ramener à coup de distillation du dataset une dose de *splatterpunk*.

La première poussée dans ce détour, la plus simple et la plus subjective, tient à mon expérience de travail avec les IA, puis le ML. Je sépare ici volontairement les deux pour insister sur la différence entre la promesse commerciale d'une possibilité de créer n'importe quel contenu désiré en une simple phrase, et la technologie sous-jacente. Ayant commencé ma découverte des IA dans le cadre du *DIU* d'ArTec mené par Yves Citton et Grégory Chatonsky, nous avons d'abord approché la première. Via, par exemple, le playground de *Dall-E* ou *Stable Diffusion*.<sup>1</sup> Fonctionnant sur le modèle du *text-to-image*, ces dispositifs se présentaient sous la forme d'un champ de texte à remplir (avec une phrase courte, de préférence), produisant en retour quelques images. Pour parler simplement – et parce que cette édition se veut avant tout un récit d'expérience avec toute la subjectivité que cela implique – je déteste travailler de cette manière. Ces outils me placent dans une position trop directrice : décrire ce que j'aimerais voir à la machine qui produirait quelque chose que je devais juger suffisamment proche ou non. En tant qu'artiste revendiqué computationnel<sup>2</sup>, mon intérêt va au système, à la mise en place de protocoles pouvant rapidement dépasser par la complexité de leur production mes capacités de prédiction. Cet aller-et-retour entre la position surplombante de celui qui doit décider chaque étape et variable, et la réception attentive du chaos sérendipitaire qui en ressort est au cœur de ma pratique, et il était pratiquement absent ici. Ainsi, pour résumer, je n'arrivais pas à éprouver le moindre intérêt pour quoi que ce soit qui sorte de cette manière.

Néanmoins, un aspect m'a tout de même frappé : la capacité de ces IA à générer du contrefactuel. De l'archive de moments et situations jamais arrivé-e-s. Mais, pour que ces images deviennent archives, justement, il me fallait les sertir dans un contexte, jouer de la citation, d'une image présentée comme une trace de quelque chose d'autre dont elle ne ferait

---

1 voir, par exemple : <https://stablediffusionweb.com/#demo>

2 sur les questions d'art et computation, voir : Carvahais, Miguel. 2022. *Art and computation*. Rotterdam: V2\_Publishing.

que témoigner, etc. Documenter (et faire exister cette documentation) une source de ces images ou textes, pour mieux les mêler, jouer de leurs recouvrements/dévoilements, et insérer dans leurs renvois et glissades ce qui est vite devenu le cœur de mon approche : de la fiction.

La fiction est à entendre ici comme le fait de tisser un *lore*<sup>3</sup> autour d'un ensemble de pièces autrement hétérogènes, de rajouter une couche de « ce que vous voyez n'a pas uniquement pour but d'être vu mais d'être mis en lien avec un autre élément que vous verrez plus tard/que vous avez vu avant pour reconstruire le cœur organisateur, physiquement absent, lui, de l'ensemble ». Et cette fiction s'accommode parfaitement 1) du transmedia, et 2) du fragmenté. Elle organise ce qui peut être disparate ou éparpillé, instrumentalise des supports, même a priori sans aucun rapport, dans un cadre régulateur. Ce qui s'accorde bien avec l'une de mes principales inspirations stylistiques : les *creepypastas*. Ces fictions, typiques de l'écriture post-internet, se tissent en l'absence d'information autour d'éléments éparés, souvent présentés comme trouvés de troisième main, et nécessitent une lecture participative. Ce format particulier me permet à la fois d'étendre mon projet sur plusieurs supports, mais aussi de travailler à brouiller la frontière entre archive et création, en jouant sur le potentiel contrefactuel que je viens d'évoquer.

Pour ce qui est du fragmenté, je veux dire par là que la fiction est, paradoxalement, à la fois ce qui amène à faire de chaque élément formel un fragment d'un ensemble narratif plus vaste, et ce qui permet de ne pas faire peser sur chaque image la responsabilité de raconter tout ce qu'on a voulu y mettre. En venant créer un *entre-images*<sup>4</sup>, elle permet de ne pas faire peser sur chaque fragment la responsabilité de porter tout le discours sur ses épaules. Parce que dans la fiction c'est la fiction au global qui porte le sens, chacun de ses bouts n'a pas à, ne doit pas tout dire. Alors une image peut n'être

---

3 Anderson, Sky LaRell. 2019. « The Interactive Museum: Video Games as History Lessons through Lore and Affective Design ». *E-Learning and Digital Media* 16 (3): 177-95. <https://doi.org/10.1177/2042753019834957>.

4 Bellour, Raymond, éd. 2012. *Between-the-Images*. Documents / Documents Series 6. Dijon: Les presses du réel.



« qu'une » image. C'est la fiction, habitant l'espace entre les éléments visuels ou fragments de textes, qui se charge de faire de tout ça un propos.

Dernière raison pour ce détour par Sena et les rituels des caves hollywoodiennes : plus grand est le détour, plus grande la liberté qu'il nous offre de parler de ce qui nous entoure. Les technologies du numériques sont aujourd'hui paradigmatiques<sup>5</sup> : nous y sommes tant habitués qu'elles sont devenues, bien souvent, la source de nos images et analogies pour comprendre le monde. Par conséquent, quand on parle d'elles, on parle de ce qui nous permet de parler. On interroge leur épistémologie via l'incarnation technique de l'épistémè actuelle. Surtout, les technologies numériques ont cela de particulier qu'elles ont d'abord été pensées pour émuler tout ce qui n'est pas numérique.

Se voulant transparente, elles tentent à tout instant de se faire oublier, et, sans paranoïa excessive, on peut estimer que cela rend d'autant plus difficile la moindre enquête à leur propos. Alors, pour défamiliariser ces technologies, le détour fictif est peut-être plus que jamais nécessaire. Comme s'il fallait s'en éloigner le plus possible à coup de références datées (et hermétiques, si possible), pour dire qu'elles n'ont en fait rien d'évident, de naturel ; qu'elles ne fonctionnent pas comme ça « juste parce que c'est comme ça que ça doit marcher et il n'y a pas de raison que ça marche autrement ».

L'histoire des technologies de la computation est riche de débats, d'allers et retours entre des conceptions opposées – plus ou moins farouchement –, de décisions conscientes de favoriser une conception plutôt qu'une autre, englobant au passage toute une ontologie qu'il nous appartient de remettre en lumière. Or, il me semble qu'on voit bien mieux l'ontologie dans le lointain que sur son bureau.

Enfin, j'ai choisi de faire des mes IA des cubistes, et des faussaires, et des pseudo-mystiques, parce que, tout simplement, cela me permet de ne pas parler des IA en subissant de trop près l'ambiance des débats actuels. Concrètement, cela veut dire pouvoir parler d'un sujet qui, à l'heure où j'écris ce texte, est parmi les plus clivants qui soit, en s'octroyant la possibilité de n'être ni dithyrambique, ni catastrophiste.

On pourra ainsi, comme déjà dit, laissé cohabiter un moment discursif avec des propositions atmosphériques (comprendre, un texte où l'on développe une idée potentiellement complexe qui nécessite de beaucoup dire, et une installation qui incarne, fait se positionner face, se rapporter à) et laisser les secondes colorer le premier. L'interprétation du regardeur en sera d'autant plus importante, ce qui offre la liberté de ne pas poser une conclusion pseudo-définitive à une question vaste, qui serait nécessairement insatisfaisante et insuffisante. Et puis, rigoler un peu de la pédance d'un artiste qui cultivait une telle hargne envers le réel qu'il était voué à se faire simplement oublier, et qui finissait à simplement tremper ses dessins dans le café.

---

5 Bolter, J. David. 1984. *Turing's man: western culture in the computer age*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

Sena Plinski est né par la poésie.

Dans une version fœtale de ce projet, mon idée était de parler de l'encryption en général, et de la cryptographie comme désarmement sémantique.

Par pur plaisir de confier ma parole à une créature, j'ai imaginé un poète polonais inconnu, et écrit une *RegEx*, un script pour automatiquement remplacer chaque lettre par une autre, d'après une méthode cryptographique apparemment héritée des templiers.

Je tiens cette dernière information d'un livre que j'ai depuis perdu.

pkopekbeq  
qbeVhehkkeoeqqe  
odbpkhko  
pahebeppakp  
qepedkkkqdykbpe  
phekokho  
fdqhekkeVhbe  
kbodhooeopqfhbe  
paeveqxpehbpoebkdqx  
qqohjqehbohokpbeqkho  
oeqkeqebpfdqkqdh  
qhpkhe

Ci-dessus et pages suivantes :  
*poèmes cryptographiques de Sena Plinski*

Et puis, quitte à réfléchir sur ce que veut dire de vider le sens de quelque chose, il m'est apparu que les IA s'y prêtaient particulièrement bien, puisqu'elles ignorent justement le contenu signifié et ne s'occupe que de la distribution du signifiant – je ne dirais pas la structure, s'il y a structuration on est déjà dans autre chose.

Ensuite il a fallu inscrire mon poète dans un tissu de références qui l'amènerait à la lisière entre le fictif et le réel. À partir de là, je reste redevable à Maria Delaperrière et son article *La poésie polonaise face à l'avant-garde française : fascinations et réticences*<sup>1</sup>, où j'ai découvert la seule traduction dont j'ai pu trouver trace de la *Mélodie de la Foule*, de Tytus Czyzewski. J'y ai d'ailleurs découvert plus généralement son travail et le mouvement formiste polonais.

odqooke  
bepkhpqo  
qkqkhb  
hkppeqebpoopqfhbeo  
oqhpkeo  
qdbpakp  
okhokhkke  
kkokbpepkkkpe  
ebpdkeqbfq  
okdbbeqebp

1 Delaperrière, Maria. 2003. « *La poésie polonaise face à l'avant-garde française : fascinations et réticences* ». Revue de littérature comparée 307 (3): 355. <https://doi.org/10.3917/rlc.307.0355>.

Un fleuve dans le boulevard  
Café  
Flûte verte  
Sein de femme  
Attention  
Castagnettes  
Cercles rouges, frissons  
Excitations  
Lumières nerveuses  
Appliques  
Yeux Mains pensées  
Sans visage  
Froid dans les couloirs  
Fenêtres qui claquent  
le téléphone  
Un ascenseur pneumatique  
Inquiétude peur  
On cherche quelqu'un  
DANS LA FOULE  
« Mélodie de la foule »

*Mélodie de la Foule,*  
Tytus Czyzewski.

Publié en 1922 dans le recueil *Œil Vert,*  
(*Zielone Oko*), éd. originale inconnue

*La Mélodie de la Foule* de Czyzewski est une proto-*Tentative d'Épuisement* de Perec. Une énumération apparemment purement formelle d'éléments offerts au regard, dans le but, on pourrait le croire, de jouer avec la sonorité et l'aspect des mots jusqu'à ce qu'il ne leur reste plus que ça. Ce n'est pourtant pas le cas puisque, du mot de l'auteur, le but de ce poème est justement de témoigner de son inquiétude face à son incapacité à atteindre au sens de ce qui l'entoure.

pdhooeqk  
oqkhy  
hhdqkb  
qkbhpdq  
pqpqhokqpph  
phpeqo  
peqokkb  
okkbeq  
bdbkbe  
kbqo  
qoqkfkpeqk

Il n'en fallait pas plus, pour que Sena se fasse un anti -Czyzewski, formiste contrarié qui, lui, veut justement abandonner et même arracher « *l'intérieur* » des mots et des images – entre-temps, puisqu'il s'agit de parler des IA, et que la génération d'images est une de leur capacité les plus mises en avant, Sena s'était fait peintre.



# Fond Diffus Computationalnel.

## Les IA Parlent-elles par l'Évide ?

Il m'est difficile de pointer la date exacte du début de la vague actuelle des technologies de l'IA. En vérité, il y a des tentatives d'intelligence artificielle depuis qu'on a imaginé que des machines puissent raisonner.<sup>1</sup> C'est-à-dire, depuis que Turing a proposé un modèle théorique pour un *computer*, une machine qui effectue des computations – une suite d'opérations mathématiques pré-formalisées –, et qu'il a été avancé qu'une telle machine serait à même d'imiter l'esprit humain. De là, un va-et-vient qui voulait voir l'occasion d'en apprendre plus sur notre propre fonctionnement par la construction de sa reproduction mécanique. Une modélisation réciproque, notre esprit sert à la fois de référence et de sujet pour une technologie supposée l'imiter et l'expliquer au passage.

Il serait peut-être plus juste de se demander s'il n'y a pas toujours eu deux tendances dans l'histoire des technologies de la computation : (1) une tendance au « monde virtuel », qui voudrait voir dans l'arrivée d'une technologie de l'information, ou du signal, en tout cas de l'intangible, l'opportunité de démultiplier l'agentivité des phénomènes cognitifs, de donner une nouvelle dimension à nos idées par le biais d'un langage devenu exécutable<sup>2</sup> ; et (2) une tendance à l'IA, donc, qui y voyait l'occasion de produire de la cognition synthétique, d'en faire des êtres mécaniques avec tout ce que cela implique d'autonomie et d'initiative dans le choix et l'exécution de leurs tâches.

Pages suivantes :  
*gravures médiévales de Sena Plinski* -  
séries de gravures médiévales générées via *Stable Diffusion*.

---

1 Ou, au moins, depuis la Conférence de Dartmouth de 1956 où le terme fut proposé et adopté.

2 Galloway, Alexander R. 2012. *The interface effect*. Cambridge, UK ; Malden, MA: Polity.

En revanche, il est assez aisé de dessiner des moments dans la façon dont ceux qui travaillent au développement de l'IA le font. On pourra, ainsi, dessiner *grosso modo* deux périodes : celle de la *Good Old-Fashioned AI* (GOFAI) (Haugeland 1985), et celle, actuelle, basée sur le ML et les réseaux de neurones (*Neural Networks*, NN). C'est la différence ontologique entre ces deux approches et en particulier la question de la sémantique dans la deuxième que je me propose d'explorer à travers la correspondance de Sena Plincski, et à laquelle j'aimerais réfléchir ici, en prévision.

Pour commencer, je définirais, à la suite de Brian Cantwell Smith<sup>3</sup>, l'ontologie de la GOFAI comme formaliste. C'est-à-dire considérant que le monde dans lequel nous évoluons (et dans lequel nous voulons faire évoluer les IA), est constitué sur le modèle cartésien, d'entités finies « *claires et distinctes* », présentant un ensemble de caractéristiques et comportements identifiables. La perception y était relayée à un problème d'implémentation accessoire, considérant que la véritable spécificité de l'esprit humain n'est pas en ce qu'il perçoit des choses, mais raisonne dessus.

Raisonnement, qui était d'ailleurs pensé sur le mode, là encore, d'une suite – potentiellement infinie – d'instructions finies, claires et distinctes, exécutées de façon linéaire, et qui manipulerait des représentations symboliques des entités formelles du monde extérieur. Cette approche a échoué, pour diverses raisons qui dépassent le cadre de cet essai, à accomplir son objectif, à savoir l'implémentation dans des créations mécaniques de comportements autonomes et comparables à l'humain, et ce formalisme en a été désigné comme largement responsable.



Amenant à tenter une autre approche. Celle du Machine Learning, qui commence à se voir privilégiée dans les années 80, faisant écho, là encore, à une conception du fonctionnement de l'esprit humain dite *connexionniste*.

L'idée étant que nous ne fonctionnons pas par l'exécution d'une suite d'instructions, mais par activation de petites unités de calcul, individuellement très sommaires (les neurones ou leur modélisation), constituées en réseaux très densément connectés, et où la diffusion de cette activation se fait selon la qualité (les critères pour évaluer cette qualité dépendant du modèle) des connexions entre ces unités. Appliquée aux technologies numériques, cette conception apporte une façon radicalement différente de penser la programmation et ses supports. Par exemple : l'unité de calcul central (CPU) d'un ordinateur étant optimisée pour traiter des instructions potentiellement complexes lui arrivant en série, il est plus pertinent d'utiliser les processeurs graphiques (GPU) – y compris pour produire des éléments de texte, ou de son – qui, eux, embarquent une architecture pensée pour l'exécution en parallèle d'opérations plus simples.

Plus profondément, et parce que ce modèle fonctionne précisément en ne donnant pas de valeur intrinsèquement sémantique à la connexion en question : le réseau s'est construit selon l'induction statistique des probabilités de proximité, il ne sait pas, ne peut pas et ne *doit pas* chercher à savoir ce

3 Smith, Brian Cantwell. 2019. *The Promise of Artificial Intelligence: Reckoning and Judgment*. Cambridge, MA London: The MIT Press.

qu'il est probable de trouver à proximité de quoi – un humain sur une chaise ou un sujet avant un verbe –, ce serait déjà revenir à l'identification comme objets distincts et spécifiques du monde qui l'entoure, retrouvant les mêmes problèmes et limites de la GOFAI, et annihilant la raison même de l'efficacité du ML. La reconnaissance, par exemple faciale, d'éléments dans une image est paradoxalement particulièrement efficace via ML parce qu'il ne s'agit plus pour la machine d'identifier ce qui est sur l'image en terme d'objets. Il faudrait alors commencer par créer un modèle conceptuel d'un visage, suffisamment précis pour être identifiable, mais suffisamment vague pour être universalisé.



Si nous avons l'habitude de manipuler des représentations symboliques au quotidien – « je sais ce qu'est un visage, ce que ce mot implique ne nécessite pas de m'être expliqué à chaque fois » –, il est autrement plus difficile de commencer à formaliser sa définition, de construire les règles de représentation de l'objet visage en pratique. Comment, par exemple, expliquer qu'un visage se reconnaît surtout par son apparence visuelle, mais que même si, demain, je me rase les cheveux et change alors complètement d'apparence, j'aurais toujours le même visage ? Qu'il est voué à évoluer tout au long de ma vie, et pourtant reste « le même visage », le mien ?

Mais s'il ne faut pas que ces systèmes apprennent à voir des objets dans ce qu'ils manipulent, c'est qu'ils doivent ignorer l'idée même que ces objets sont porteurs de sens. Ils doivent reconnaître sans connaître, au sens où l'on reconnaît quelqu'un dans la rue sans savoir vraiment qui il est. Si l'ontologie formelle revenait à imaginer pouvoir créer des IA sur le modèle des scientifiques qui les concevaient, habitués à manipuler des concepts abstraits, nous dit encore Smith, le

ML reproduit davantage le mode d'apprentissage des nouveaux-nés, accumulant les sensations, les visions, les bruits, comme matière pré-conceptuelle qu'il faut d'abord intuitiver avant d'y réfléchir.

On peut s'interroger sur l'évolution d'une technologie orientée vers l'imitation de l'intelligence qui semble pour l'instant non pas la reproduire, mais reproduire ce sur quoi l'intelligence s'appuie. Le contexte pré-conceptuel qui fait que, pour y naviguer, nous devons précisément faire preuve d'intelligence. Pour ma part, j'aimerais surtout amener la question de la possibilité de créer avec elles. Comment parler, ou faire voir, via quelque chose qui se base sur le fait de ne devoir surtout pas savoir ce qu'il dit ou montre ?

Peut-être comme nous le faisons toujours, si l'on se fie à Derrida<sup>4</sup>, et que parler, c'est toujours aller puiser dans « l'absence pure », ce manque de ce qu'on veut dire jusqu'à ce qu'on le dise. Il ne serait possible de créer qu'à partir du moment où on accepte de revenir à un vide primordial, en fait plein de toutes les possibilités, qu'on sait à l'avance devoir trahir pour en faire quelque chose, qu'on va devoir non pas le remplir, mais le filtrer, l'astreindre à se limiter à une certaine forme, un certain sens. Alors créer c'est toujours se couper soi-même de la possibilité de créer autre chose, c'est devoir prendre la place de ce qui pourrait être avec ce qu'on fait



être pour de bon. En ce sens, effectivement, la création par les NN et leur mécanique de parcours de possibilités devient ce voyage vers l'inspiration, vers « l'impouvoir » qui n'est pas le rien à dire, mais au contraire la force d'attraction du vide. Vide immense, si on considère la taille gargantuesque de tout ce que ces technologies ont avalé, atomisé, et justement, évidé.

4 Derrida, Jacques. 2014. *L'écriture et la différence*. Points Série essais 100. Paris: Éditions du Seuil. Pour toutes les citations suivantes

Alors, si le passage par le vide fait de toutes les possibilités est la condition nécessaire à la création, il est indéniable que le ML nous offre une capacité de création encore inédite ; l'unique interpolé à l'infini, toujours semblable mais chaque fois différent. Chaque image qui en sort est une soustraction, une enlevée à l'absence, qui nous apparaît parce qu'elle n'est plus une dynamique du possible mais un figé, un précipité effectivement probable. Derrida, toujours, nous dit : pour que naisse le langage, l'écrit doit être « *défunt* », le signe débarrassé de sa signification pour prendre part au jeu du sens, au global. On produirait alors des fantômes d'image, des images mortes d'avoir du apparaître pour nous aider à dire quelque chose, en parlant par le vol qu'Artaud disait se faire à lui-même lorsqu'il décidait d'écrire ou de parler.

L'IA, avec ses rêves d'autonomie, en restreignant perpétuellement le domaine des activités humaines réservées à l'humain, en cherchant à produire des machines capables d'en prendre une partie toujours plus grande en charge, ne rejoint-elle pas, dans l'art, la volonté d'effacer au plus possible la subjectivité de l'artiste – mais pas dans une direction mécaniste, comme Morellet a pu vouloir effacer l'artiste par la mathématisation de ses toiles – pour chercher à atteindre une connexion directe, sans intermédiaires, avec le vide qui nous attire quand on cherche à créer quelque chose, et offrir la capacité d'aller y puiser, directement, un bout du possible ? Une création soustractive en essence, à la fois pré et postmoderne, puisque se basant – littéralement – sur une expérience antérieure (tout « *ce qui a été conçu ou vu* ») pour donner à voir « *ce qui n'a pas été vu avant elle* ». Me reste à imaginer ce que Teilhard de Chardin en penserait, si la noosphère ne se révélait pas une couche supplémentaire à ajouter au monde, mais ce gouffre dans lequel on viendrait dissoudre le sens.





# Peintures Méréologiques

Les *peintures méréologiques de Sena Plinski* sont un des derniers ajouts à ce projet. Après avoir essayé à diverses reprises, et selon diverses méthodes, de produire un modèle génératif satisfaisant pour les œuvres de Sena<sup>1</sup>, j'étais parvenu à une acceptation que travailler avec le ML c'était travailler avec les IA (toujours selon la distinction esquissée plus haut entre la technologie sous-jacente et son application commerciale), et qu'il me fallait justement me plier à cette contrainte plutôt que de vouloir amener l'outil vers une utilisation différente.

Or, mon obstination à – et mon amour pour – bricoler du code ayant fini par l'emporter, je suis revenu sur cette décision. Ayant découvert le principe des *DDPM*<sup>2</sup>, et leur capacité à entraîner un modèle sur des dataset extrêmement restreint, j'ai décidé d'en entraîner un pour produire des peintures à attribuer à Sena Plinski.

Pages suivantes :  
*peintures méréologiques de Sena Plinski* -  
séries de peintures générées  
par un modèle personnalisé, photomontages

---

1 Plus d'informations dans mon texte « *La Vérité si Ça Ment* », ci-après

2 Pour *Denoising Diffusion Probabilistic Model*.

Voir : <https://keras.io/examples/generative/ddpm>









Ce faisant, et parce qu'il n'était pas question de simplement coder pour dire qu'on a codé, j'ai cherché à en profiter pour explorer l'idée d'un rapport réductionniste au réel et à ses bouillonnantes possibilités visuelles.<sup>3</sup> Le but étant ici d'entraîner mon modèle sur les images issues d'une vidéo, elle-même choisie pour ce qu'elle est la capture d'un point de vue unique sur un moment et un lieu particulier. Ce faisant, le modèle ainsi obtenu crée un espace latent dont l'intégralité des probabilités visuelles sont restreintes à ce point de vue sur ce lieu à ce moment. Me reste alors, soit à l'explorer par un déplacement dans cet espace, soit à lui fournir une image issue d'un tout autre registre pour le voir chercher à la faire converger, autant que possible, vers ce qu'il est lui-même capable de produire.

Autre expérimentation de ma part, à l'occasion du travail sur ce modèle, central dans le résultats de ces peintures : l'inversion méréologique, la sursomption de la partie devenue plus grande que le tout. Pour cela, il m'a fallu écrire la façon dont mon modèle chercherait à reproduire une image à partir d'un bruit, en déplaçant simplement la boucle de récursivité<sup>4</sup>, de manière à ce qu'il n'hallucine pas ce bruit comme une image entière, mais comme l'agencement de portions (congrues) issues d'une image de base choisie en fonction de sa proximité statistique avec le bruit fourni ; donc selon un critère impossible à percevoir pour nous, radicalement inhumain.

Le résultat est un ensemble de peintures à peu près paysago-champêtres (du moins j'ai choisi celles qui s'en rapprochaient le plus pour les présenter au public, dans l'idée [pour maintenir la fiction en place] qu'un peintre du début du 20<sup>e</sup> siècle ne peindrait probablement pas une image du métro

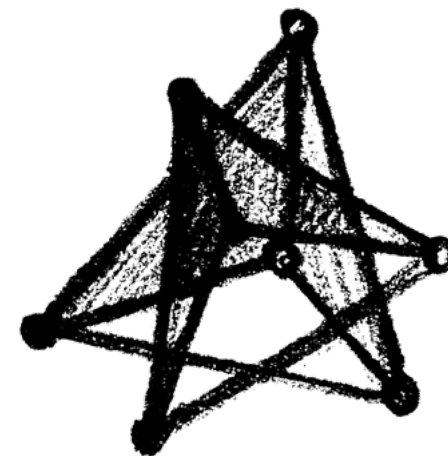
---

3 Pour plus de détails sur ce que j'entends par là (et ce que Sena en dit, par la même occasion), voir : Plinski, Sena. 2023. *Compendium de Méréologie Hallucinatoire*. Traduit par Arthur Kuhn. À paraître.

4 Pour plus de détails sur ma proposition concernant les boucles programmatiques, et leur rôle esthétique dans un art de la computation, voir : Kuhn, Arthur. 2023. « Keep On Keeping On: Continuous Noise, Iterative Loops and Computational Aesthetics ». <https://doi.org/10.34626/XCOAX.2023.11TH.57>.

rennais), où les détails se répètent de façon quasi-obsessive, où le lien de l'ensemble à la partie est renversé, et où l'on ne reconnaît plus que notre capacité à y projeter des choses.

Cette partie du projet est celle qu'il me tarde le plus de continuer, présentant plusieurs défis techniques<sup>5</sup>, mais aussi pour ce qu'elle implique en terme de rapport entre le « bruit du monde » et l'ontologie pré-conceptuelle du ML.



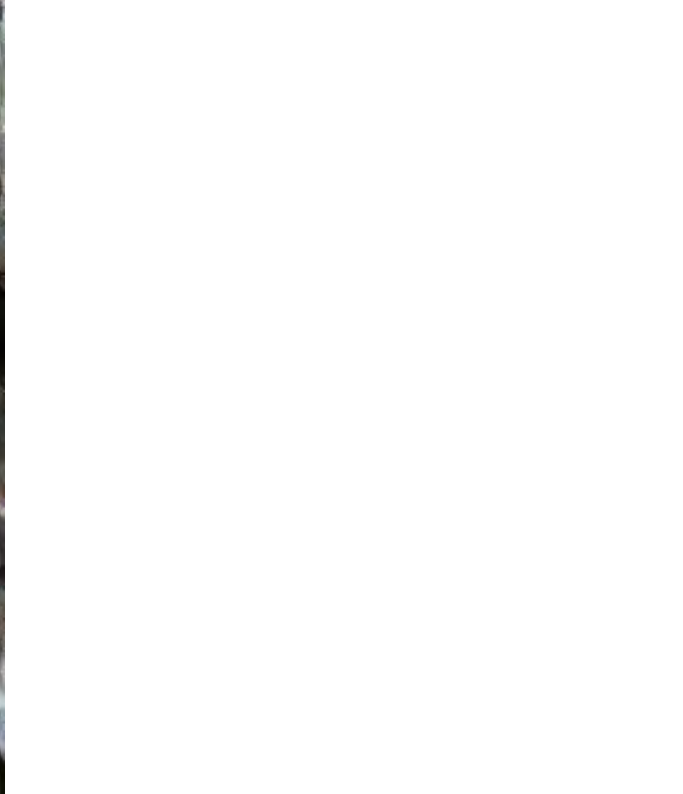
---

5 Dans l'ordre et sans rentrer dans les détails par souci de longueur : écriture d'un modèle type DDPM pour l'entraînement mais DDIM pour la génération afin d'économiser des ressources, articulation avec un modèle type CLIP pour l'image-to-image, reconstruction d'un espace latent sémantique a posteriori pour l'exploration via formules de graphe, tentative d'en tirer des animations par translation vectorielle, etc.













# La Vérité Si Ça Mment.

## L'IA Doit-elle être Fausse pour être Vraie ?

Sena Plinski est un faussaire de manuscrit, mais aussi un vrai peintre. Seulement voilà, Sena Plinski est une fiction, et ses peintures n'ont jamais été peintes. Elles ont été générées via divers logiciels, tournant sur plusieurs machines. L'identité de l'auteur des images que je présente au nom de Sena semble bien trop diluée pour pouvoir me les approprier ou les lui offrir. Ces créations sont nées de : *Stable Diffusion 1.4* et son excroissance *Dreamlike Photoreal 2.0*, deux modèles génératifs (basés sur le dataset *LAION*) utilisés en local via *NMKD-SD GUI 1.9* ; puis de diverses tentatives d'entraîner un GAN sur le corpus ainsi constitué, toujours en local, via *Tensorflow* et *Keras* (deux bibliothèques logicielles distribuées sous licence libre, même si la première, étant développée par Google, voit ses compatibilités varier au gré de leurs intérêts économiques), mais en y ajoutant, lorsque la quantité d'images s'est révélée insuffisante, les bandes-annonce (plus précisément un ensemble d'images fixes issues d'elles) des films *Nightmare on Elm Street 1 à 4*. Enfin, pour générer les images des – diégétiquement factices – gravures de Sena, j'ai utilisé *Stable Diffusion 2.0*, en ligne, en jouant avec la possibilité de me déplacer « autour » d'une première image dans l'espace latent du modèle.

Définir une parenté unique pour ces images reviendrait à démontrer quelle étape, machine ou décision est « la plus » responsable du visuel final. Tâche pratiquement impossible, surtout quand on connaît l'opacité des boîtes noires que sont les réseaux de neurones. Parallèlement à ces questions d'attribution de paternité, ce qui m'interroge avec les images que j'ai obtenu ainsi – et ce qui, à vrai dire, m'a rapidement poussé à vouloir les attribuer à un personnage fictif – est la question du régime de vérité particulier qu'elles mobilisent.

Je ne pourrais pas, pour la raison juste énoncée, présenter les images produites comme étant « *les miennes* », mais surtout, comme étant *véridiques*. L'image d'une peinture faite par IA n'est, pour moi, pas une peinture, elle ne peut pas être présentée telle qu'elle. Elle n'a pas été peinte, quand bien même on y lit clairement des reconstitutions visuelles de coups de pinceau. De même, une photo produite par l'IA n'est pas une photo, quand bien même elle exhibe toutes les traces visuelles du comportement d'un objectif dans sa capture du sujet.

Je ne pourrais pas exposer des images produites par IA sans les réinsérer dans une fiction, parce que je ne pourrais pas les considérer comme des images que j'ai « *vraiment* » produites, comme l'expression de mes choix conscients dans la création d'un objet plastique qui vient incarner un propos que j'ai construit. Si on part du principe que l'on crée pour dire quelque chose que l'on perçoit comme absent, et en maintenant l'idée que les NN permettent d'aller puiser directement, par soustraction, dans cette absence qui rend possible la création, je reste incapable de considérer leur résultat comme mien, précisément parce que toutes ces étapes de travestissement et trahison de « *l'absence pure* » en vue de lui donner un sens ont beau être des trahisons, elles sont ce qui fait que je dis ce que je dis comme je le dis, et qu'au final, le dit est mien.

D'où **Sena**, d'où la mise systématique en fiction des résultats de l'IA dans ce projet. Et d'autant plus, leur mise en fiction dans le cadre d'installations qui vont systématiquement interroger le niveau de vérité et de crédibilité qu'on veut installer autour. Par exemple : présenter les peintures de **Sena** comme une série de photomontages de peinture dans, visiblement, la même photo d'un cadre vide, et juste à côté du fameux cadre ; ici, le subterfuge est évident, la présentation est faite pour ne pas nous faire croire aux images qui sont montrées. Donc, ces images, fausses, à la base, sont les

éléments d'une vraie fiction (elles sont bien présentées comme les peintures de **Sena**, qui en tant que personnage existe bel et bien), qui sape sa crédibilité en même temps qu'elle se déploie. Si l'on espère pas faire croire à la véracité de ces images, cessent-elles d'être fausses puisque se présentant comme ce qu'elles ne sont pas ? Ou deviennent-elles, au sein d'une fiction qui s'assume comme telle, vrai élément factice ?

Considérons, à l'inverse, une photo de **Sena Plinski** dans un jardin de Los Angeles en 1926. Présentée comme archive documentaire, cette photographie est fautive. Il n'y a, que je sache, jamais eu d'artiste polonais nommé **Sena Plinski** pris en photo dans un jardin à Los Angeles en 1926. Mais, si je présente plusieurs de ces photos, dans une mise en scène de *yarnwork*, invitant le spectateur à prendre la place de quelqu'un qui chercherait **Sena** comme on cherche un individu réellement existant, alors, à quel niveau de fiction se situe-t-on ? Il s'agirait de demander au spectateur de se placer dans la fiction, comme chercher à lui faire croire à une véritable existence (puisque documentée), de l'homme qu'on voit sur les photos, sauf qu'il est très facile (puisque tout cela est placé dans le contexte de l'espace d'exposition, et que ce bout de l'installation ne fonctionne pas indépendamment, mais juste à côté de ce qui révèle l'homme en question comme fictif) de savoir qu'il n'en est rien. Alors ces images existeraient à la frontière entre la possibilité de faire croire, et la crédulité consentie, la tromperie désarmée par un apport extérieur ; mais existe-t-il une seule image sans contexte ?

Enfin, je trouve intéressant de ramener ces questions de la vérité de ce que produit l'IA à une simple constatation, quitte à en faire le bout le plus potache de mon projet : on ne les a pas attendues pour faire du faux. D'où ce troisième module de l'installation, qui met en scène, presque à la façon d'un atelier d'initiation au public (« *Venez faire vieillir vos dessins ! Faites-en des vrais vieux parchemins !* »), la méthode la plus



basique pour donner à un document un âge qu'il n'a pas. Et puis, là encore, il s'agira de se placer dans un autre degré de vérité, d'exiger encore un autre niveau de crédulité. Cette fois, on est directement placé au niveau de **Sena**, on est mis dans la position du faussaire, de celui qui construit la fiction. On est celui qui veut faire croire, sans vraiment devoir y croire nous-même, et avec encore des images créées par l'IA, qui sont cette fois déclarées comme fausses à tous les niveaux. Alors, si tout le monde est dans la combine, si on s'amuse, même, du fait de fausser et espérer tromper l'autre par la réduction au café comme technologie de vieillissement du papier de pointe, peut-être peut-on tout simplement décréter qu'il ne s'agit pas d'accorder une vérité définitive à quoi que ce soit, mais savoir où se placer. Comme si, finalement, la vérité spécifique d'une image venait certes, en partie, de sa fabrication, mais surtout de son inscription dans un réseau préexistant, que l'on parle de celui mobilisé lors de la création de l'image, ou lors de sa réception.

Crédits typographiques :

- Merriweather, by Sorkin type
- Grenze Gotisch, by Omnibus-Type
- Alegreya, by Juan Pablo del Peral

Cette édition a été réalisée à l'occasion des *Journées ArTec*, à la Maison des Métallos. Elle réactualise l'état du projet après une première édition de restitution réalisée à la suite d'une résidence au *Bel Ordinaire* (Pau, FR - 64)

Le projet *Melodia Atomizacji* a débuté suite aux discussions et workshops du *DIU ArTeC+*, animé par Yves Citton & Grégory Chatonsky.

Il a été exposé dans le cadre de l'exposition *des objets étranges*, à l'Atelier Alain le Bras, à Nantes (FR - 44), en septembre 2023.

Il a également été présenté dans le cadre de la *School of X*, un programme d'accompagnement issu de la conférence *xCoAx 23*.

Il a bénéficié de l'*Aide Individuelle à la Création* de la DRAC Pays de la Loire.

Arthur Kuhn - avril 2023  
a.kuhn@kuhnhestale.fr

