

SOCIÉTÉS & REPRÉSENTATIONS

numéro 55

L'œil numérique

Dossier dirigé par Laurence Danguy et Julien Schuh

ÉDITIONS DE LA SORBONNE



Avant-propos

En 2020, Alain Boillat thématise dans l'un des chapitres de *L'introduction à l'étude des cultures numériques* l'œil machine à partir des films de science-fiction des années 1980 qui internalisent l'ordinateur en le mettant en abyme sous forme d'un écran dans l'écran¹. Dans un autre chapitre, Claus Gunti, qui s'intéresse aux nouvelles pratiques photographiques, insiste sur l'importance du paradigme post-digital, conceptualisé à la fin des années 2000 pour en finir avec une assignation utilitaire des technologies numériques². Ces deux exemples illustrent une défiance face à l'impact du numérique sur l'œil et le regard mis à distance soit au moyen d'une réduction visuelle assez littérale par la voie filmique, soit *via* un discours réorganisant la théorie des signes de Charles Sanders Peirce. À partir des années 1990 mais surtout des années 2000, le numérique, dans ses différentes acceptions – programmation, application, médiatisation et création –, colonise l'ensemble de la sphère sociale, et sature l'espace physique, géographique et même cosmogonique, comme en témoigne une série de créations artistiques dans la lignée de l'œuvre culte *Et moi dans tout ça ?* de Maurice Benayoum (1995). Dès lors, il occupe et préoccupe les esprits. La relation entre l'homme social et son environnement numérique, qui se caractérise dès l'origine par un double mouvement de fascination et de répulsion, ne cède pas mais, au contraire, se tend. À l'aube des années 2020, elle est recouverte d'une fausse passivité, masquant une méfiance, dont l'acuité a été révélée par les théories complotistes autour du covid, qu'il s'agisse de la

1. Alain Boillat, « Corps et mondes de synthèse au cinéma », dans Raphaëlle Baroni et Claus Gunti (dir.), *Introduction à l'étude de cultures numériques. La transition numérique des médias*, Malakoff, Armand Colin, 2020, p. 271-295.

2. Claus Gunti, « Photographie », dans *ibid.*, p. 27-103.

technologie 5G, réputée délétère, ou d'un vaccin, qui planterait une puce dans le corps humain, un œil numérique digne d'Orwell, cette fois. Le fait que ces « théories » se soient propagées sur les réseaux sociaux et des blogs par les technologies numériques ne peut qu'augmenter une tension exacerbée par un rapport de dépendance anxieuse, propre à alimenter des fantasmes de type paranoïaques ou mégalomaniaques.

Malgré son outillage et sa distance intellectuelle, le chercheur n'est pas épargné par ce conflit de l'homme face à la machine, vécu quotidiennement au travers de réflexes animistes, lorsqu'il cherche à apprivoiser, voire à soumettre un ordinateur plus ou moins perçu comme une bête sauvage. N'étant pas tout à fait sûr d'être « aux commandes », il est inquiet, d'autant qu'il lui est devenu impossible de se passer des sources et ouvrages numérisés ou d'ignorer le net pour diffuser ses résultats. Cette dépendance est renforcée chez les chercheurs travaillant avec un matériel visuel, accessible *via* des bases de données qui ne cessent de grossir, et que lui présente « ingénument » Google, la plus ouverte d'entre elles. Le numérique permet, de fait, une consultation et des rapprochements de documents rapides, voire simultanés : il emballe le regard. Plus le corpus est important et volatile (et donc physiquement compliqué à atteindre), plus l'impact sur les recherches est sensible. La numérisation a ainsi révolutionné les recherches sur la presse, et plus largement sur les éphémères, ces objets réputés populaires, mêlant texte et image, à la matérialité bizarre et aux usages curieux. L'arrivée des programmes d'intelligence artificielle vient à nouveau bousculer les pratiques, et si l'homme – le chercheur – se trouve en fait derrière la machine à laquelle il donne des instructions algorithmiques, il n'en est pas moins dérouté par ce que lui révèle ce nouvel œil, qui ne voit pas comme lui, et dont les résultats accusent ses biais de vision, et lui présentent des analogies dont il n'avait pas idée. L'intelligence artificielle n'épargne pas davantage des artistes peinant à situer leur œuvre, et qui ont parfois tendance à lier computation et objets physiques, afin de restaurer la primauté d'une création humaine. Le numérique bouscule ainsi les pratiques scientifiques et artistiques, et amène à reconsidérer les objets. Il actualise également une question ancienne : où et comment se forme le regard ?

Ce numéro se propose d'interroger les répercussions de l'œil numérique sur la manière de reconfigurer le regard du public et des chercheurs. Pour illustrer les transformations que l'œil numérique fait subir à notre culture visuelle, et saisir les enjeux de la reconfiguration de notre mémoire visuelle collective qui s'opère à travers la production d'outils de traitement des images par l'intelligence artificielle, nous avons créé des images d'yeux numériques avec un des modèles de génération d'images à partir de texte les plus puissants du

moment, Stable Diffusion³. Pour obtenir des variations sur ce concept, il suffit de lui fournir un *prompt*, une description en anglais du contenu souhaité – dans notre cas, *A picture of a digital eye*, suivi d'éventuelles précisions pour orienter le résultat : un auteur (*by HR Giger, Dürer, Vallotton, Louise Bourgeois*), un médium (*movie still, HD photograph, Russian propaganda poster, woodblock engraving, digital illustration*), un traitement (*artificial, detailed, futuristic, mechanised, elegant*), un style (*steampunk, impressionist, dada*). Les relations entre les termes fournis et les résultats sont parfois surprenantes, et on voit se développer une nouvelle forme de curation artistique, la recherche des meilleurs termes pour améliorer les *prompts* : les mentions *trending on artstation* ou *octane render* sont par exemple particulièrement appréciées par les communautés d'utilisateurs de ces outils. Nous laissons aux lecteurs le soin de deviner les termes qui ont permis de générer les exemples qui suivent.

3. Robin Rombach, Andreas Blattmann, Dominik Lorenz, Patrick Esser et Björn Ommer, « High-Resolution Image Synthesis with Latent Diffusion Models », *Arxiv.org*, 13 avril 2022. DOI : 10.48550/arXiv.2112.10752. Nous avons utilisé l'implémentation de ce modèle dans TensorFlow/Keras par François Chollet : <https://github.com/fchollet/stable-diffusion-tensorflow>.

Cahier iconographique

















































































