

Titolo: *InterArtes*

ISSN 2785-3136

Periodicità: annuale

Anno di creazione: 2021

Editore: Dipartimento di Studi Umanistici – Università IULM - via Carlo Bo 1 - 20143 Milano

Direzione: Laura Brignoli - Silvia T. Zangrandi

Comitato di direzione

Gianni Canova, Mauro Ceruti, Paolo Proietti,
Giovanna Rocca, Vincenzo Trione

Comitato editoriale

Maria Cristina Assumma; Matteo Bittanti;
Mara Logaldo; Stefano Lombardi Vallauri;
Marta Muscariello

Comitato scientifico

Daniele Agiman (Conservatorio Giuseppe Verdi Milano); Maurizio Ascari (Università di Bologna); Sergio Raúl Arroyo García (Già Direttore Generale del Instituto Nacional de Antropología e Historia); Claude Cazalé Bérard (Université Paris X); Gabor Dobo (Università di Budapest); Felice Gambin (Università di Verona); Maria Teresa Giaveri (Accademia delle Scienze di Torino); Maria Chiara Gnocchi (Università di Bologna); Augusto Guarino (Università L'Orientale di Napoli); Rizwan Kahn (AMU University, Aligarh); Anna Lazzarini (Università di Bergamo); Massimo Lucarelli (Université de Caen); Elisa María Martínez Garrido (Universidad Complutense de Madrid); Luiz Martínez-Falero (Universidad Complutense de Madrid); Donata Meneghelli (Università di Bologna); Giampiero Moretti (Università Orientale di Napoli); Raquel Navarro Castillo (Escuela Nacional de Antropología y Historia, Mexico); Francesco Pigozzo (Università e-campus); Richard Saint-Gelais (Université Laval, Canada); Massimo Scotti (Università di Verona); Chiara Simonigh (Università di Torino); Evangelia Stead (Université Versailles Saint Quentin); Andrea Valle (Università di Torino); Cristina Vignali (Université de Savoie-Mont Blanc); Frank Wagner (Université de Rennes 2); Anna Wegener (Università di Firenze); Haun Saussy (University of Chicago); Susanna Zinato (Università di Verona).

Segreteria di redazione

Caterina Bocchi

INTERARTES n.3

AI: ArtIntelligence

dicembre 2023

Francesco Pigozzo – AI: ArtIntelligence. Créativité artistique et automatisation. Introduction.

ARTICOLI

Daniel Raffini – La ridefinizione dell'autorialità nell'AI novel.

Arnaud Mery - Le regard de l'artiste à l'épreuve des modèles texte-image.

Caterina Bocchi – Insegnare con ChatGPT. Esempi di utilizzo di ChatGPT in laboratori linguistici universitari.

Jacques Demange – IA et cinéma: altérités ludiques et nouveaux enjeux de médialité.

Emmanuelle Stock – Beauté métallique dans la science-fiction: érotisation des corps artificiels féminins dans *L'Eve future* (1886) de Villiers de L'Isle-Adam et dans *No Woman born* (1944) de Catherine Lucille Moore.

SEZIONE SPECIALE

“Lingue e linguaggi per la pace”

Elena Liverani – Introduzione.

Stefano Maria Casella – «Yet here is peace for ever new!»: Henry Beston's “philosophy” of peace.

Eloy Martos Núñez, Aitana Martos García – Imaginarios del agua, crisis ambientales y cultura de la paz.

Eduardo Encabo-Fernández – La comunicación literaria como camino para la cultura de la paz. Una aproximación desde la Didáctica de la lengua y la literatura.

Beatriz Durán González, Estíbaliz Barriga Galeano, Alejandro Del Pino Tortonda – La Paz en formas alternativas de Literatura: los paracosmos de Studio Ghibli y sus aplicaciones didácticas.

VARIA

Michela Spacagno – Parler d'une même voix? Étude sur le discours collectif dans les mystères médiévaux.

RECENSIONI

Florjer Gjepali – Coscienza, coscienza artificiale e inconscio artificiale (Emanuela PIGA BRUNI, *La macchina fragile. L'inconscio artificiale fra letteratura, cinema e televisione*, Carocci, 2023).

IA et cinéma: altérités ludiques et nouveaux enjeux de médialité

Jacques DEMANGE

Université de Toulouse-Jean Jaurès

Abstract:

How can we think of the figure as absence, as a thinkable and thinking entity that is nonetheless invisible? If this question has already concerned the History of Art in relation to the mystery of the divine, it is now back at the heart of discussions through AI. In this article, we'll take a look at various figurations of AI in the cinema, to understand how this disembodiment allows us to re-problematize questions of personification and identification on screen. For if AI has for some years now invested the field of cinematographic production, whether in support of visual effects production or even in script design, we will seek to understand whether these new technologies can convey new figurative regimes that directly question our relationship to images. We will focus on the characterizations of these AI figures to consider the possibility of another type of cinematic personification. The study of the latter will then enable us to understand whether the identification traditionally established by the cinematic image could in turn mutate to take on different forms oscillating between the inhuman and the human.

Keywords:

Imaginary, New technologies, Digital cinema, Aesthetics, Post-human.

D'imaginaire scientifique mis au service des récits de science-fiction (de *2001: l'Odyssée de l'espace* (Kubrick, 1968) à *Ex Machina* (Garland, 2014) en passant par *A.I. Intelligence Artificielle* (Spielberg, 2001), *I Robots* (Proyas, 2004) ou encore *Blade Runner* (Scott, 1982) et sa suite *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2019)), l'intelligence artificielle (IA) est devenue une réalité technique qui a investi le champ de la création cinématographique. Employée dans la conception des effets spéciaux ou dans la phase de l'écriture scénaristique¹, l'IA se démocratise comme outil de conception mais renouvelle également la réflexion sur l'importance prise par le virtuel dans le régime des images en mouvement. Au cœur de cette réflexion, deux problématiques prédominent: celle de l'incarnation et de ses rapports avec les notions de présence et d'absence et celle des interactions possibles entre le médium filmique et certains dispositifs de l'IA, entre mutations et hybridations. Dans un cas comme dans l'autre, l'IA

¹ Ainsi du court métrage *Sunsprising* (Sharp, 2016) dont le scénario fut entièrement rédigé par une IA, du long métrage *Attack the Sun* (Sartre et Zocco, 2019) dont certaines répliques furent générées par une IA et retransmises en direct aux interprètes sur le plateau de tournage, ou encore du projet «Étage 39» de Nicolas Boone (Bonne, 2017) qui met en scène des personnages évoluant à l'intérieur de représentations paysagères dont la succession est assurée par un algorithme.

alimente les narrations du cinéma pour mieux renouveler certains de ses enjeux figuratifs et esthétiques et réinterroger le principe d'identification et de projection qui fonde le rapport du spectateur à l'image en mouvement.

Une question de (dés)incarnation

Pour Jean-Luc Nancy, l'incarnation s'articule à la question du corps comme

signe *du sens*, c'est-à-dire, non la venue du sens, mais un *renvoi* au sens comme intériorité, comme "dedans". Le corps est le renvoi du "dehors" qu'il est à ce "dedans" qu'il n'est pas. Au lieu d'être en extension, le corps est en expulsion vers son propre "intérieur", jusqu'à la limite où le signe s'abolit dans la présence qu'il représentait. (Nancy, 2000: 60)

L'incarnation assure le rappel du corps comme (son) évidence. Mais à quelle évidence se rapporte le corps comme absence, c'est-à-dire comme pensée désincarnée mais productrice d'un autre type de présence? La prise en compte de cette altérité est en fait essentielle dans la compréhension et l'interprétation du nouveau type de figurations proposé par l'IA au cinéma. Pour Nicole Brenez, «l'évolution technologique oblige à une véritable réévaluation, voire à une métamorphose dans nos méthodes et nos problématisations des phénomènes figuratifs» (Brenez, 1998: 378). À l'ère du post-humain, Hélène Machinal considère ainsi que «l'opposition binaire corps/esprit s'avère de plus en plus précaire» et enjoint à lui préférer une discussion autour des confrontations «entre identité et altérité» (Machinal, 2020: 158)². Dans le cas de l'IA cette nouvelle perspective analytique se révèle particulièrement pertinente au regard de la différence fondamentale qui distingue le sujet humain du langage et de la perception algorithmique de la machine. Comme l'explique Antoinette Rouvroy:

La "vision" algorithmique ne "décrit" rien mais fait apparaître des corrélations "prédictives". Ces corrélations rendent appréhendable ce qui n'est pas (encore) présent à la vue et produisent de nouveaux objets et de nouveaux espaces pour l'optimisation et la préemption (...). Ces nouveaux objets et espaces potentiels "apparaissent" de manière non figurative, dé-figurée, comme des sortes de "visions oraculaires" d'opportunité et de risques. Ils n'ont ainsi vocation à être ni vrais ni faux. Ils n'existent qu'en vue d'immuniser l'actuel (en tant qu'effectué numérisé, expurgé de sa contingence) contre le virtuel, le probable contre l'excès du possible, l'impassibilité inorganique contre les événements organiques. (Rouvroy, 2017)

Si la plupart des films mettant en scène une IA ont fait pour choix de personnifier l'IA en lui prêtant une figure identifiable (de la petite lumière rouge de HAL dans *2001: l'Odyssée de*

² Sur la question de la post-humanité, on se reportera utilement à (Braidotti et Hlavajova, 2018).

l'espace aux androïdes hyperréalistes de *Blade Runner* et *I.A.*), certaines productions ont délibérément opté pour une figuration décorporalisée. Il convient néanmoins de remarquer la difficulté pour les cinéastes de substituer aux figures canonisées par l'androïde de la science-fiction un nouveau type de formes à même de traduire cette absence du corps. Pour mettre en scène cette forme désincarnée, la principale stratégie consiste à déléguer au son les pouvoirs de figuration autrefois délégués à l'apparence figurative. Ainsi de *Her* (Spike Jonze, 2013) ou de *Upgrade* (Leigh Whannell, 2018) qui, bien qu'appartenant à deux genres et s'inscrivant dans deux champs de production différents (là où le premier se présente comme un drame indépendant, le second appartient au cinéma d'horreur grand public), choisissent tous deux de personnifier l'IA à travers une pure présence vocale dépourvue de toute incarnation corporelle. Reprenant à leur compte la logique de l'agent conversationnel, les deux films mettent en scène et problématisent le principal enjeu l'interaction entre l'humain et l'IA au cinéma: la greffe favorisant l'idée d'une hybridation mettant en cause les frontières établies entre l'authenticité du corps charnel et l'artificialité de l'esprit algorithmique. Alors que dans *Her*, le personnage de Theodore Twombly (Joaquin Phoenix) converse avec une IA prénommée «Samantha» par le biais d'une oreillette qui lui permet de rester constamment connecté avec elle, dans *Upgrade*, c'est une greffe du logiciel dans le cerveau de Grey Trace (Logan Marshall-Green) qui lui permet d'entretenir avec lui un dialogue intérieur. Dans les deux cas cette hybridation permet une réflexion sur la représentation du corps et les mutations du rapport engagé avec son environnement. Au cours d'une scène de *Her*, «Samantha» invite Theodore à fermer ses yeux et à suivre ses indications pour se déplacer dans une fête foraine. Cet itinéraire conduit le héros à envisager son rapport topographique et ses interactions sociales sous un angle différent comme l'atteste la mise en scène qui, des travellings circulaires aux changements brusques d'échelles de plans, altèrent la perception visuelle du spectateur pour envisager une autre façon de comprendre et ressentir le monde. Cet effet de désencrage perceptif affecte également la mise en scène de *Upgrade*. Les conséquences de l'implantation de la puce dans le cerveau du personnage de Grey sont principalement retranscrites à travers un mouvement d'appareil flottant, la caméra semblant se calquer de façon automatisée sur ses déplacements à l'intérieur du cadre. L'effet rappelle celui provoqué par les caméras virtuelles du jeu vidéo totalement assujetties à l'itinéraire de l'avatar de synthèse commandé à distance par le joueur. Cette

remarque nous permet d'insister sur l'impact de la représentation de l'IA dans le domaine de l'analyse filmique. Ce mouvement d'appareil flottant se distingue de la grammaire cinématographique habituelle et invite à la fois à croiser les champs d'expertise par un rapprochement de disciplines différentes (le jeu vidéo et le cinéma), mais participe également à faire évoluer la méthodologie de recherche par l'invention de nouvelles catégories taxinomiques.

Cette dernière remarque met en lumière l'une des nouveautés apportées par la représentation de l'IA dans l'appréciation des corps en mouvement au cinéma. Si celle-ci se focalise principalement sur les régimes figuratifs de l'image, il convient également de noter les modifications narratives qu'elle implique. Bien que la plupart des films envisagent le rapport entre l'IA et l'humain à partir d'une réflexion sur la dangerosité potentielle du rapprochement entre ces deux entités, enclenchant un rapport de domination et de contrôle souvent mis au profit de la machine, ces deux films réenvisagent la représentation du corps humain selon un angle ludique. L'IA n'apparaît alors pas comme un antagoniste ni exactement comme un adjuvant du personnage mais comme un cocréateur à part entière, altérant le tracé de son itinéraire en même temps que ses modes d'apparaître et de figuration à l'écran. Cette indistinction réapparaît dans *Ex machina* qui met en scène une IA à l'apparence anthropomorphe dont les actes et les propos semblent d'abord réactiver le rapport de forces traditionnellement établis par le cinéma de science-fiction avant d'affirmer son altérité par l'exécution d'actes moralement répréhensibles mais que le scénario prend soin de relativiser en insistant sur l'absence de morale de l'IA et suspendant donc le jugement du spectateur. Le film marque sur ce point une petite révolution dans le domaine de la fiction filmique. Là où *A.I. Intelligence Artificielle*, *I Robots* ou encore *Blade Runner* et *Blade Runner 2049* se proposait moins de repenser la fonction narrative de l'IA que de reproduire les procédés d'identifications traditionnels (reconnaissance d'une émotion qui enclenche une empathie ou une aversion de la part du spectateur), *Ex machina* se propose de déjouer les attentes du spectateur en entravant d'abord ce processus d'identification puis en affirmant son impossibilité.

Libérée du régime mimétique qui déterminait les différentes déclinaisons de l'androïde au cinéma (des figurations féminines de *Metropolis* (Lang, 1927), *Ex machina* ou du récent

M3GAN (Johnstone, 2022) qui apparaissent comme autant de variation autour de l'Olympia de Hoffmann à la plasticité hyper-musculeuse du robot T-800 interprété par Arnold Schwarzenegger dans *Terminator* (1988) et *Terminator 2* (1991) de James Cameron), l'IA assume sa désincarnation essentielle pour poser au cinéma la question d'une absence agissante. Il serait ainsi possible de prolonger le concept de «prothèse» forgé par Mauro Carbone pour «désigner des "artefacts" dédiés non seulement à rétablir, mais aussi à amplifier et même à altérer les possibilités humaines de percevoir (entendu comme inséparable du mouvoir), d'éprouver des émotions, de connaître et d'agir» (Carbone, 2016: 129). Car si l'IA se propose bien d'altérer le rapport de notre imaginaire à notre environnement, elle implique également la production d'un nouveau type de mouvoir, ainsi que d'une façon toute singulière de repenser le lien entre le ressenti et son expression, la figuration corporelle et l'espace filmique.

Ce travail figuratif influe également sur la forme du film et la perception du spectateur, communément tributaires de cette hybridation qui constitue le fondement de l'interaction entre le rapport cinématographique de l'humain et de l'IA. L'intérêt de *Her* et de *Upgrade* est donc de comprendre le caractère infigurable de l'IA, vision expurgée de tout regard mais non dénuée de possibilités figuratives. En repoussant les limites de la figuration, l'IA ouvre le cadre cinématographique au principe de l'altérité situé au fondement de toute construction imaginaire. Dans une tribune publiée dans le *New York Times* et consacrée aux problématiques éthiques posées par le logiciel conversationnel ChatGPT, Noam Chomsky, Ian Roberts et Jeffrey Watumull remarquent que:

ChatGPT et les programmes similaires (...) sont incapables de distinguer le possible de l'impossible. Contrairement aux humains, dotés d'une grammaire universelle qui limite les langues que nous pouvons apprendre à celles qui présentent un certain type d'élégance quasi mathématique, ces programmes apprennent des langues humainement possibles et impossibles avec la même facilité. Alors que les humains sont limités dans les types d'explication dont ils peuvent rationnellement faire l'hypothèse, les systèmes de *machine learning* peuvent apprendre à la fois que la Terre est plate et qu'elle est ronde. (Chomsky, Roberts et Watumull, 2023: 46)

Si dans le cadre d'une explication à prétention scientifique, ce type de raisonnement peut conduire à ce que les auteurs considèrent comme une illustration de «la banalité du mal» (Chomsky, Roberts et Watumull, 2023: 48) conceptualisée par Hannah Arendt, la capacité de l'IA à produire un nouveau régime herméneutique placée sous le signe d'une indistinction entre

le possible et l'impossible valorise ses potentialités de création. La question serait alors de savoir ce que l'IA peut apporter à l'image cinématographique en tant qu'indice situé à la lisière de l'imaginaire et du réel.

Interactions et mutations

Pour Claudia Attimonelli et Vincenzo Susca, l'IA aurait progressivement substitué à l'indice mémoriel de l'image photographique un imaginaire visuel fondé sur l'hypothèse d'un autre temps et d'un autre passé:

la photographie, qui était le témoin de la réalité, s'est mise à la forger irréversiblement selon le bon vouloir du photographe, à s'y substituer: les souvenirs photographiques peuvent être faux, manipulés, compromis, tels ceux insérés dans la mémoire artificielle des androïdes de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), ces authentiques nostalgiques d'un passé jamais vécu, mais qui constitue de fait leur passé. (Attimonelli et Susca, 2020: 81)

L'IA apparaît ainsi comme une fabrique fictionnelle dont les mécanismes ne sont pas sans rappeler ceux de la machinerie cinématographique. Pour Clément Rosset, en effet, c'est en se confondant avec l'ordinaire que le cinéma tire son caractère extraordinaire:

C'est la grande magie du cinéma que d'inviter impérieusement au spectacle d'une réalité à la fois différente et pareille, d'un autre qui ne diffère pas vraiment du même dont on a l'habitude (...). À la fois trop éloignée pour être prise en charge et trop proche pour être négligée, la réalité cinématographique se situe en un lieu indéfini, aux confins de l'imaginaire et du réel, tel que personne ne saurait le tenir, ni pour absolument présent ni pour absolument absent. (Rosset, 2011: 68 et 79)

On retrouve dans les propos de Rosset cette indistinction fondamentale entre le possible et l'impossible qui fonderait la singularité de l'IA. La réalité double convoquée par le cinéma n'est pas sans rappeler sans ce que Bernard Harcourt nomme la «logique du *Doppelgänger*» qu'il situe comme à l'origine de «l'objet de la quête algorithmique d'exploration des données à l'ère numérique». Pour Harcourt, cette quête entraînerait le déploiement

[d']une nouvelle rationalité de la similitude, de la correspondance, qui ne tient pas compte des liens de causalité. Le but, l'aspiration, l'objet est de trouver ce second sosie, presque parfaitement individualisé, mais pas au point de ne pouvoir être jumelé: non pas l'individu unique, mais peut-être ou plutôt le *duovidu* jumelé. (Harcourt, 2020: 141)

Le jeu de proximité et de distance qu'entretient avec nous ce «duovidu jumelé» peut

rappeler l'expérience de voir son visage projeté sur un écran. La reconnaissance des traits affirme notre filiation avec cette figure, mais son cadre d'exposition l'autonomise au point que nous ne pouvons pleinement nous identifier à elle. Cette étrange sensation n'est pas sans renvoyer à celle qu'éprouve l'utilisateur qui dialogue avec une IA. Sur l'écran s'affiche un langage qui est à la fois le sien mais dont l'origine algorithmique fonde sa différence essentielle. Pour dire les choses autrement: l'IA parle comme nous mais selon une grammaire et une syntaxe qui seront toujours irréductiblement différentes des nôtres.

Entre la dualité et la gémellité, le mode d'expression du langage cinématographique et de l'IA joue des porosités avec notre réel sans se départir du sien même. Si Harcourt, comme Chomsky, Roberts et Watumull, perçoit dans cette similitude paradoxale un risque démocratique et éthique, il conviendrait de revenir à l'objectif premier de ce dispositif: entretenir un dialogue. Car au-delà de sa capacité à synthétiser des données, ChatGPT se présente comme un outil conversationnel, soit un moyen de proposer un mode de communication dont l'originalité se mesure aux capacités d'invention de son utilisateur. Dans cette perspective, l'IA réaffirme son identité ludique, idée qu'a parfaitement reprise à son compte Chris Marker avec *Level 5* (1997) dans lequel l'altérité du programme informatique apparaît comme un moyen de produire un nouveau type de dialogue autour de la mémoire historique et de l'imaginaire subjectif. Dans cette production située à la lisière du documentaire et de la fiction, Marker représente un étrange monologue filmique confrontant le personnage de Laura (Catherine Belkhodja) avec l'objectif de la caméra et l'écran de son ordinateur sur lequel s'affiche les graphiques et les données d'un jeu vidéo mettant en scène la bataille d'Okinawa. Cet événement historique enclenche la mécanique cinématographique qui par le biais du montage d'images d'archive et de plans captés au présent cherche à comprendre les enjeux de ce trauma national et historique. L'articulation entre ces différents régimes d'images s'associe au recours au fondu-enchaîné pour proposer une interaction possible entre le langage formel du cinéma, celui algorithmique de l'interface numérique et celui fantasmatique du souvenir humain. L'accumulation des formes et des figures, des valeurs de plans et des sources des images fait écho à la multiplication des données qui nourrit le programme informatique avec lequel converse Laura dont les mots projettent un sens sur le défilement des représentations abstraites et figuratives qui prennent forme et se dissolvent sur l'écran.

L'intérêt de la réalisation de Marker n'est pas de chercher à résoudre la problématique du deuil qui traverse son film, mais plutôt de faire de celui-ci le moteur commun à ces différents modes de langage. Cette ambition se retrouve également dans certains projets cinématographiques contemporains. Ainsi de *Maalbek* (2020), court métrage réalisé par Ismaël Joffroy-Chandoutis, associant des prises de vue réelles à des images générées par des IA pour faire ressentir le ressenti d'une rescapée d'un attentat. Comme Marker, Joffroy-Chandoutis joue sciemment de l'altérité entre les représentations cinématographiques et celles du programme informatique pour restituer une sensation ainsi qu'une composition écartelée entre deux régimes de langage fondés sur le même principe d'indistinction. L'IA invite ainsi le cinéma à se ressaisir du pli formé par le sensible au sein de la composition filmique. Il ne s'agit pas tant ici de constater ses traces que d'en faire le moyen de recomposer un territoire du langage. Cet aspect apparaît clairement dans *Le Règne animal* (Cailley, 2023) qui met en scène la mutation de l'humanité à travers la représentation d'étranges créatures dont la forme et les comportements se situent à la croisée de l'homme et de l'animal. La réussite de ces figurations tient pour l'essentiel au dialogue entre les mouvements des acteurs et l'apparence des formes de synthèse. Néanmoins, Thomas Cailley est également passé par l'IA pour parfaire le langage de ces créatures, expliquant avoir

eu recours à des techniques traditionnelles mélangeant des voix humaines et des cris d'animaux, mais aussi à l'intelligence artificielle en utilisant un système permettant d'enregistrer la voix de quelqu'un pour ensuite lui faire parler n'importe quelle langue avec n'importe quelle intonation et en y mêlant des cris d'animaux, notamment de corneille, d'aigrette cendrée. (Nuttens et Rouyer, 2023: 25)

L'utilisation de l'IA s'inscrit ainsi dans une hybridation qui fonde l'originalité du geste artistique proposé par le film.

Comme *Her* et *Uppgrade* se concentraient sur les points de contact entre le corps et l'IA sans chercher à résoudre l'absence consubstantielle de cette dernière, *Level Five*, *Maalbek* ou *Le Règne animal* se proposent de repenser l'interaction entre le programme et l'utilisateur selon un nouveau type de médialité qui n'exclut pas l'altérité mais fait de son écart constitutifs la possibilité même d'un contact. Pour Jacques Rancière, l'apparition d'un «régime esthétique des arts» correspond à l'émergence d'«une autre articulation entre des pratiques,

des formes de visibilités et des modes d'intelligibilité» (Rancière, 2003: 89). Dans cette perspective, les productions de Marker et Joffroy-Chandoutis permettent à la fois d'envisager l'IA comme un collaborateur de création autonome et de légitimer ses productions (images, textes) comme pourvoyeuses d'un régime esthétique à part entière. Cette nouvelle articulation repose sur un agencement différent «du rapport du dicible et du visible» qui revient, selon Rancière, à «reformuler autrement le *comme* du *ut pictura poesis*, le *comme* par quoi l'art est visible, par quoi sa pratique est accordée à un regard et relève d'une pensée» (Rancière, 2003: 90).

L'IA invite bien à repenser le regard posé sur ou par l'œuvre cinématographique en se proposant de renouveler son langage à partir d'une altérité qui se fonde à la fois comme un nouveau mode du visible et de l'intelligible, du visible et du dicible. Cette invite à une mutation peut également être considérée comme une transcendance à part entière. Les échanges entre l'IA et le corps filmé dans *Level 5*, *Her* ou *Upgrade* pourraient ainsi rappeler les propos d'André Bazin pour lequel: «[l]écran reproduit le flux et le reflux de notre imagination qui se nourrit de la réalité à laquelle elle projette de se substituer, la fable naît de l'expérience qu'elle transcende» (Bazin, 1953: 53-54). La médialité qu'engage l'interaction entre le régime langagier du cinéma et celui de l'IA renvoie à cette dynamique du flux et du reflux à travers une délocalisation et relocalisation constante de la pensée et du regard soumis à la double-problématique d'une identification mobile et d'une altérité productrice.

Conclusion – Vers d'autres lieux d'échange

Ce principe de transcendance explique certains des prolongements contemporains qui s'offrent à cette interaction entre médium filmique et IA. Ainsi de la pièce théâtrale *dSimon*, fruit de la collaboration entre l'artiste Simon Sess, la développeuse informatique Tammara Leites et *dSimon*, personnage créé à partir du logiciel ChatGPT. La pièce prend la forme d'un échange entre ces trois instances créatrices: alors que Simon Sess a livré à Tammara Leites l'ensemble de ses données informatiques (mails, textos) et travaux manuscrits, cette dernière les a à son tour transmis à ChatGPT afin de composer un avatar capable d'échanger avec ses deux interlocuteurs. Sur scène, Simon Sess prend tour à tour place devant une caméra ou un

écran d'ordinateur tandis que se projettent sur un écran des images représentant son visage ou son corps dédoublé. Le dispositif de mise en scène fait également la part belle aux mots générés par ChatGPT qui, diffusés sur l'écran, se superposent également sur le corps de l'interprète. La proposition artistique de Sess et Leites semble répondre aux ambitions scénographiques d'Antonin Artaud et en particulier à son désir de «faire la métaphysique du langage articulé», soit: «faire servir le langage à exprimer ce qu'il n'exprime pas d'habitude: c'est s'en servir d'une manière nouvelle, exceptionnelle et inaccoutumée» (Artaud, 1964: 69). Cette manière l'IA ne le permet pas seulement mais l'encourage et le rend nécessaire, conduisant le cinéma à s'exporter vers les autres lieux de l'imaginaire et à redéfinir ses productions à la lumière d'un (autre) je(u).

Bibliographie

- ARTAUD Antonin (1964), *Le théâtre et son double* suivi de *Le théâtre de Séraphin*, Paris, Gallimard, 1964.
- ATTIMONELLI Claudia et SUSCA Vincenzo (2020), *Black Mirror et l'aurore numérique. Nos vies après l'humanisme* (trad. DEFROMONT Jean-Luc), Montréal, Liber.
- BAZIN André (1953), «Le réel et l'imaginaire», *Cahiers du cinéma*, n. 25, pp. 52-55.
- BRAIDOTTI Rosi et HLAVAJOVA Maria (éd.) (2018), *Posthuman Glossary*, Londres, Bloomsbury.
- BRENEZ Nicole (1998), *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma*, Paris/Bruxelles, De Boeck.
- CARBONE Mauro (2016), *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, Paris, Vrin.
- CHOMSKY Noam, ROBERTS Ian et WATUMULL Jeffrey (2023), «Noam Chomsky: The False Promise of ChatGPT» (traduit par LAMARGNAC-MATHERON Octave), *The New York Times*, 08 mars 2023, dans *Philosophie magazine*, n. 57.
- EUGENI Ruggero et PISTERS Patricia (2020), «The artificial intelligence of the machine: moving images in the age of algorithms», *NECSUS European Journal of Media Studies*, n. 1.
- HARCOURT Bernard E. (2020), *La société d'exposition. Désir et désobéissance à l'ère numérique* (trad. RENAUT Sophie), Paris, Éditions du Seuil.
- MACHINAL Hélène (2020), *Posthumains en série. Les détectives du futur*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais.
- NANCY Jean-Luc (2000), *Corpus*, Paris, Métailié.
- NUTTENS Jean-Dominique et ROUYER Philippe (2023), «"Retrouver une approche poreuse et hybride du genre". Entretien avec Thomas Cailley», *Positif*, n. 752, pp. 21-26.
- RANCIERE Jacques (2023), *Le destin des images*, Paris, La Fabrique éditions.

ROSSET Clément (2011), *Propos sur le cinéma*, Paris, Presses Universitaires de France.

ROUVROY Antoinette (2017), «La vie n'est pas donnée», *Études digitales*, Paris, Classiques Garnier, n. 2, pp. 195- 220.

Filmographie

BOONE Nicolas (2017), *Etage 39*, vidéo, couleur, son, 28 minutes.

CAILLEY Thomas (2023), *Le Règne animal*, vidéo, couleur, son, 128 minutes.

CAMERON James (1988), *Terminator*, vidéo, couleur, son, 107 minutes.

CAMERON James (1991), *Terminator 2. Judgement day*, vidéo, couleur, son, 137 minutes.

GARLAND Alex (2014), *Ex Machina*, vidéo, couleur, son, 108 minutes.

JOHNSTONE Gerard (2022), *M3GAN*, vidéo, couleur, son, 102 minutes.

KUBRICK Stanley (1968), *2001: Space Odyssey*, vidéo, couleur, son, 109 minutes.

LANG Fritz (1927), *Metropolis*, vidéo, noir et blanc, muet, 100 minutes

PROYAS Alex (2004), *i Robots*, vidéo, couleur, son, 101 minutes.

SARTRE et Zocco (2019), *Attack the Sun*, vidéo, couleur, son, 64 minutes.

SCOTT Ridley (1982), *Blade Runner*, vidéo, couleur, son, 117 minutes.

SHARP Oscar (2016), *Sunsprising*, vidéo, couleur, son, 09 minutes.

SPIELBERG Steven (2001), *A.I. Intelligence Artificielle*, vidéo, couleur, son, 146 minutes.

SPIKE Jonze (2013), *Her*, vidéo, couleur, son, 126 minutes.

VILLENEUVE Denis (2019), *Blade Runner 2049*, vidéo, couleur, son, 163 minutes.

WHANNELL Leigh (2018), *Upgrade*, vidéo, couleur, son, 153 minutes.

Come citare questo articolo:

Jacques Demange, «IA et cinéma: altérités ludiques et nouveaux enjeux de médialité», in *InterArtes* [online], n. 3, "ArtIntelligence" (Francesco Pigozzo ed.), dicembre 2023, pp.62-72, <<https://www.iulm.it/wps/wcm/connect/iulm/315d711f-d215-4308-9b87-e8f7def18e28/05+Demange.pdf?MOD=AJPERES>>.