

Lionel Bayol-Thémines

La chambre noire : du visible au latent

En ce bicentenaire de la photographie, la chambre noire, lieu d'attente, de révélation et de manipulation des images, trouve aujourd'hui son écho dans l'«espace latent» des réseaux neuronaux : un nouvel espace d'invisibilité où les formes sommeillent avant d'advenir à la lumière, un espace où le photographe expérimental peut jouer « contre l'appareil », selon la formule de Vilém Flusser¹, c'est-à-dire détourner le programme statistique du modèle, le faire halluciner et faire surgir l'imprévu au sein du dispositif.

Dans la plaque sensible du XIX^e siècle comme dans les matrices numériques du XXI^e, l'image est d'abord une promesse, un intervalle entre présence et absence. Là où les pionniers recueillaient la lumière sur une surface photosensible, les modèles IA recueillent des flux de données, des traces d'un monde déjà numérisé. Le «réel» n'y est plus enregistré mais calculé, reconstruit à partir d'un espace de potentialités. Dans cet espace latent, chaque image est la trace d'un possible parmi une infinité d'autres, comme si la plaque sensible s'était étendue à l'échelle du monde, à sa mémoire photographique, révélée ici par des vecteurs statistiques.

Ma recherche s'attache aujourd'hui à penser cet intervalle : comment l'invisible devient-il visible avec ce nouvel outil de création d'image ? Comment peut-on le contraindre pour faire advenir des images impensées (ce que Flusser nommait des « informations imprévues² ») ? Comment peut-on jouer contre des modèles pré-entraînés produisant des images souvent convenues (tout comme, selon lui, les photographes expérimentaux jouaient contre la programmation automatique d'images non-informatives par les appareils³) ?

La possibilité d'installation de modèles IA «en local», permet de contrôler une partie de «l'apparatus» (au sens flusserien) générant les images, de jouer sur les protocoles de révélation, de les contraindre et d'en déplacer la production, et ceci sans la censure des modèles IA en ligne. C'est ce que mon projet *Beyond the Code* (2025), dont quelques images sont présentées ici, a tenté de faire.

Beyond the Code propose une forme de cartographie spéculative du présent, articulant un regard critique sur notre rapport aux signes, aux images, aux croyances, aux ressources. Ce projet ne rejette pas la technique, mais propose de penser autrement son inscription dans l'histoire humaine. Il invite à douter, à déconstruire. Et, peut-être, à retrouver – au-delà des systèmes de codage – une autre

¹ Vilém Flusser, *Pour une Philosophie de la Photographie*, Belval, Circé, 2004 [1983], p.83

² *Ibid*, p. 84.

³ *Ibid*, p. 76.

manière d'habiter le monde.

Il ne s'agit pas simplement d'interroger les formes contemporaines de codage comme l'intelligence artificielle, mais de penser ce qui échappe, déborde, ou résiste à leur logique, ce qui « joue contre ». En d'autres termes : que reste-t-il du sens, du mythe, du sacré, lorsque tout peut être traduit en code binaire, modélisé, optimisé ?

À l'instar d'une archéologie utopique du présent – telle que la théorisaient Aby Warburg à travers son *Atlas*⁴ ou Walter Benjamin dans ses *Thèses sur le concept d'histoire*⁵ – ce projet tente une traversée du temps long, depuis les cosmologies préhistoriques jusqu'aux intelligences artificielles contemporaines. Dans cette traversée, un fil rouge : la tension constante entre croyance et savoir, entre imaginaire et technique. Or la technique n'est jamais neutre, elle est le vecteur d'un certain rapport au monde, d'un certain pouvoir d'agir, souvent au profit de quelques-uns. Des signes gravés sur la roche aux algorithmes génératifs, des mythes fondateurs aux simulations neuronales, chaque époque propose sa propre syntaxe pour coder son rapport au réel : dire, ordonner, comprendre ou dominer. À chaque moment, la croyance cohabite et se réinvente avec la technique : non comme opposition, mais comme dialectique vivante. Ainsi, les systèmes de pensée les plus rationnels n'échappent jamais totalement à une forme de foi – dans le progrès, dans le calcul, dans l'efficacité.

Ce que *Beyond the Code* explore, c'est précisément ce seuil fragile entre croyance et technique, entre imaginaire et rationalité. Car aujourd'hui, avec l'essor exponentiel des intelligences artificielles, des infrastructures computationnelles globalisées et des technologies d'extraction, cette tension atteint une intensité inédite, et un nouveau paradigme émerge : celui d'un monde intégralement traduisible en données, totalement modélisable, complètement gouvernable par le code. L'utopie de la neutralité algorithmique masque ainsi un projet idéologique : rendre le monde lisible à certaines logiques du pouvoir, à certains intérêts économiques, tout en marginalisant les formes de vie et de pensée qui échapperaient à cette grammaire. Mais peut-on vraiment tout coder ? Peut-on rendre tout mesurable, calculable, exploitable ? Et surtout, que devient ce qui résiste – l'indicible, le sensible, le sacré ? C'est cette interrogation qui guide ce projet. Le code, ici, ne désigne pas seulement un langage informatique, il incarne un paradigme totalisant de pensée, une manière de réorganiser le monde à partir de ce qui peut être contrôlé. Dès lors, penser *au-delà* du code, c'est tenter de restituer aux formes de vie leur opacité, leur complexité, leur irréductibilité à l'équation.

Je présente ici des images de la deuxième séquence⁶ de *Beyond the Code*, **Reconnecting**, axée sur la matière et l'énergie. Dans un monde post-anthropocène, où les frontières entre nature et artifice s'estompent, une nouvelle écologie se dessine : non plus seulement biologique, mais énergétique,

⁴ Aby Warburg, *L'Atlas mnémotique*, Paris, L'Écarquillé-INHA, 2012 [1914-1929].

⁵ Walter Benjamin, « Thèses sur le concept d'histoire » [1940], dans *Écrits français*, Paris, Gallimard, 1991, p. 425-455.

⁶ D'autres séquences concernent la mémoire, la présence humaine, la croyance, la cartographie, la topographie des flux,

...

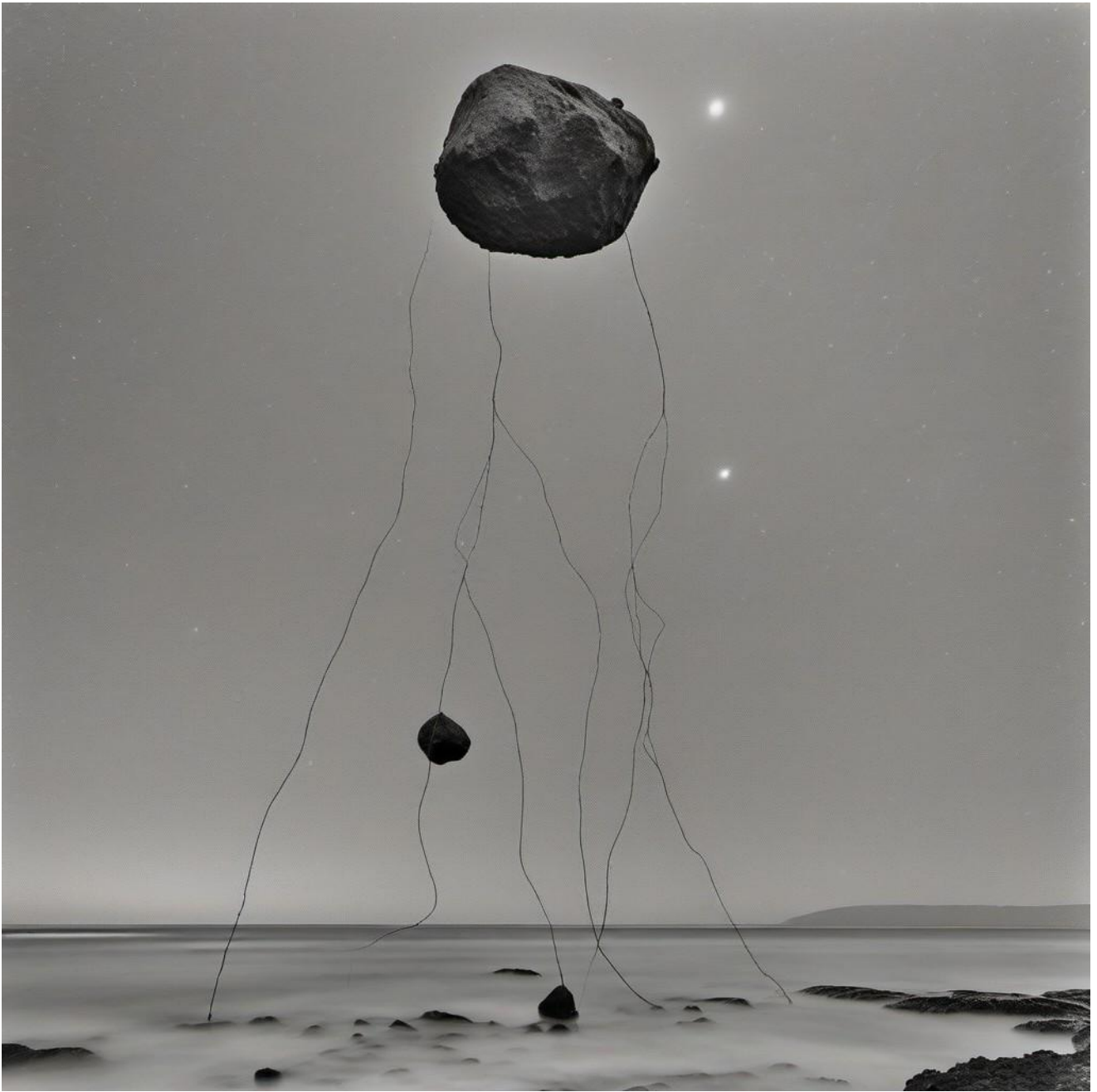
matérielle, politique. Les pierres elles-mêmes – autrefois symboles d'éternité ou de mémoire, voire de résistance – deviennent ici des capteurs, des interfaces. Cette « utopie des pierres » propose un scénario où l'inanimé devient actif, où les objets les plus anciens deviennent les vecteurs d'une nouvelle relation au monde. Mais cette utopie évoque aussi une forme de techno-colonialisme contemporain. Les technologies avancées liées à l'IA exigent des ressources toujours plus rares, les besoins extractifs et énergétiques entraînent une reconfiguration radicale des rapports de pouvoir autour des ressources et de l'énergie.

Les images ainsi obtenues permettent de penser *Beyond the Code*, c'est-à-dire d'interroger aussi les nouvelles formes d'exploitation, de fragmentation sociale et de hiérarchisation humaine induites par les systèmes techniques.

Dans ce projet, chaque image est générée à partir d'un prompt puis produite avec un réseau neuronal local pré-entraîné (Stable SDXL). Différentes actions sur la révélation de l'image sont mises en jeu pour provoquer des hallucinations du modèle : le nombre de steps de génération de l'image (nombre d'itérations de débruitage de l'image latente), l'échelle CFG (Classifier-free Guidance, qui équilibre la créativité du modèle et de l'invite (prompt)), le sampler (algorithme utilisé lors de l'échantillonnage de l'image) et l'action de denoising (quantité de débruitage appliquée à l'image) sont modifiés afin de produire un entre-deux de l'image, de la déréaliser.

Beyond the code / Reconnecting





Beyond the code / Reconnecting



Beyond the code / Reconnecting

Beyond the code / Reconnecting

