

**Julie Martin**  
**Jouer contre l'IA :**  
**Pratiques artistiques et contrefactualisation**

**Introduction : Images générées, du réalisme simulé à la fiction assumée**

Si toute production d'image implique le recours à un outil et à des modalités d'utilisation — au sens où l'image est toujours, à des degrés divers, le résultat d'un appareillage — la photographie est la première dont le mode d'existence dépend de manière déterminante d'un dispositif technique (optico-chimique). Cette technologie n'a eu de cesse d'évoluer, transformant les rapports que nous entretenons avec les images qu'elle engendre. Dès le milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, le passage du daguerréotype au calotype a rendu possible la multiplicité des tirages et, par conséquent, une diffusion sans précédent des représentations. L'une des dernières grandes révolutions dans ce domaine est peut-être l'apparition des générateurs d'images par intelligence artificielle.

Toutefois, inscrire ces nouvelles images dans une généalogie photographique relève d'un contresens, ou au moins d'une approximation. En effet, la photographie entretient un rapport au réel, dont les théories de l'image (Barthes 1980 ; Krauss 1990 ; Dubois 1990) ont livré une analyse à travers le paradigme de l'indice. Si l'idée d'une essence de la photographie me semble périlleuse à défendre à l'ère d'une démultiplication de ses modes de production et de ses usages, il n'en demeure pas moins que le médium entretient une connexion avec le réel — à charge des théoricien·nes de définir ce lien selon les usages qu'ils commentent. Or les représentations produites par l'intelligence artificielle n'émanent pas d'une prise de vue d'une situation réelle, mais établissent une relation avec des représentations du réel, ou pour le dire autrement avec un réel déjà médié, sélectionné et conservé. En effet, à partir d'une commande textuelle — le *prompt* —, le générateur produit une nouvelle image en agencant des pixels selon des configurations statistiques apprises à partir d'images déjà réalisées, étiquetées et classées dans sa base de données.

Pourtant, il n'est pas possible d'écarter d'un simple revers de la main le lien que ces images entretiennent avec la photographie dans la mesure où nombre d'entre elles ressemble à des photographies. Elles soulèvent dès lors une difficulté quant à leur rapport à l'information qui y est figurée. Il existe aujourd'hui des fabrications visuelles à visées délibérément mal

intentionnées, ainsi que des usages d'images générées par IA où les conditions de production et les effets ne sont pas interrogés. Face à l'ampleur de ces phénomènes souvent amplifiés par des logiques virales, il serait réducteur de les limiter à des pratiques individuelles ou à de simples dérives isolées. Ces productions constituent un véritable enjeu culturel et social, qui appelle des analyses approfondies.

Toutefois, dans le cadre de ce travail, je ne m'attarderai pas sur ces aspects et concentrerai plutôt l'attention sur un autre pan de la question. Plusieurs usages contemporains montrent que des images produites par IA s'inscrivent ouvertement dans le régime de la fiction. Cette relation à la fiction n'y est pas anodine : elle ouvre un espace où ces images ne se contentent plus d'imiter le réel, mais dialoguent avec nos imaginaires collectifs structurés par des discours, des normes et des valeurs — autant d'éléments qui engagent directement le champ politique. Ces images fictionnelles générées par IA font l'objet d'emplois divergents engendrant tout un spectre qui se déploie d'usages autoritaires, voire explicitement fascistes, jusqu'à des pratiques émancipatrices et critiques.

L'artiste et théoricien Gregory Chatonsky propose, pour sa part, de distinguer le « fascisme factuel » de l'« esthétique factice ». Il me semble que les notions ne doivent pas être envisagées comme des entités closes, mais comme les pôles de ce prisme continu de pratiques créatives politiques, au sein duquel prennent place des formes et des positions intermédiaires. Chatonsky écrit à propos du fascisme factuel, que : « Cette tendance peut être qualifiée d'« esthétique par défaut » car elle émerge presque spontanément de l'utilisation non réflexive d'outils comme Midjourney, conduisant rapidement à une esthétique grotesque où la laideur délibérée s'accompagne d'un relativisme paradoxal. Cette orientation peut être caractérisée comme un « fascisme factuel » dans la mesure où ces images nous enferment dans une circularité référentielle, une répétition nauséabonde du déjà-connu. Elles n'ouvrent aucun horizon alternatif mais confirment et renforcent les structures existantes de domination en les rendant omniprésentes et inévitables » (Chatonsky 2025).

Le terme « fascisme factuel » ne renvoie pas ici tant à une catégorie politique autonome qu'à une configuration esthétique. Dans la perspective ouverte par Walter Benjamin, le fascisme ne se définit pas seulement par un programme idéologique mais aussi par une opération sur le sensible. « [L]'État totalitaire aboutit nécessairement à une esthétisation de la vie politique » écrit-il (1936/2011 – 218). Cette esthétisation ne doit pas être comprise comme la simple production d'images mais comme une pratique qui agit directement sur les conditions de visibilité du réel. Autrement dit, le fascisme politique opère en rendant perceptible un ordre social fabriqué dont il enrayer la possibilité de transformation. Par exemple, comme l'a montré Dork Zabunyan (2020), certaines stratégies visuelles contemporaines ont contribué, parmi d'autres facteurs, à l'accession de Trump au pouvoir. Elles reposent sur une mise en scène permanente de soi et sur une stratégie médiatique de la vulgarité, qui le font apparaître comme une alternative à un projet

politique qu'il incarne pourtant intégralement. Avec l'usage de l'IA, Trump développe une autre tactique où la fiction et un fantasme outrancier acquièrent d'emblée le statut de projet réalisable. À titre d'exemple, on peut citer le clip diffusé le 26 février 2025, dans lequel le président des États-Unis se met en scène dans un projet de Riviera à Gaza, aux côtés de celui qui était encore son acolyte, Elon Musk. Il y présente un projet de station balnéaire pour milliardaires implantée sur le site même des pertes humaines et des ruines. Le clip combine des images générées, des montages rapides et une esthétique artificielle issue des cultures visuelles en ligne, parfois proche du *cartoon*. Le traitement visuel tend vers une imagerie clairement « irréelle » dont le spectateur n'est pas dupe. Si le régime fabriqué de l'image est clair, ce traitement sert ici à railler la gravité du contexte géopolitique en le reconfigurant sous une forme spectaculaire et obscène. Il banalise ainsi la dévalorisation de certaines vies et rend acceptable la violence symbolique et physique qui en découle. Cette séquence ne relève pas seulement d'une imagerie outrancière destinée à choquer ou à séduire, mais d'une opération politique sur le réel où l'énonciation visuelle vaut déjà comme situation pensable. Cette dynamique ne se limite pas aux instances de pouvoir identifiées : elle se répercute à tous les niveaux de la production des représentations, diffusant ses normes et son registre esthétique dans les médias, la culture populaire, et les pratiques visuelles quotidiennes.

Il existe toutefois des pratiques esthétiques qui, sans constituer de solutions radicales face au fascisme politique, peuvent fonctionner comme son antithèse sur le plan du sensible. Face aux usages du « factisme factuel » Chatonsky en appelle ainsi à une seconde voie : « La seconde voie propose une exploration plus radicale des potentialités des espaces latents, cherchant à faire émerger des configurations visuelles qui échappent aux références établies. Cette approche ne se contente pas d'exploiter les capacités mimétiques de l'IA mais s'intéresse aux zones d'indétermination, aux accidents générateurs, aux croisements inattendus entre différents corpus d'apprentissage. En intégrant délibérément une part de bruit dans les processus de diffusion ou en exploitant les bugs et les comportements émergents des systèmes, cette démarche s'écarte de l'esthétique kitsch néofasciste pour s'aventurer vers des territoires visuels inexplorés. Cette orientation peut être qualifiée d'"esthétique factice", non au sens péjoratif d'une fausseté dissimulée, mais au sens d'une contrefactualité assumée, d'une exploration des possibles qui ne prétend pas reproduire le réel mais l'excéder selon un réalisme dialectique. » (Chatonsky 2025).

Sans constituer l'unique champ des possibles, le web héberge de multiples formes de contre-visualités (Mirzoeff, 2011), émanant d'individus et de groupes qui cherchent à interrompre les flux les plus coercitifs des images, et certaines pratiques artistiques semblent constituer un laboratoire particulièrement fécond pour produire cette « esthétique factice ». Plusieurs artistes mettent en effet au cœur de leur pratique la production de fiction assumée et visible et cela en amenant la machine à faire ce pour quoi elle n'est pas programmée. Ce geste peut être compris comme une manière de *jouer contre les appareils*, au sens que Vilém Flusser donne à cette formule

(2003) (I). D'autres artistes choisissent de reprendre davantage encore le contrôle de la machine en constituant leurs propres jeux de données d'entraînement (II). Il s'agit finalement ici d'éclairer la façon dont ces gestes font émerger d'autres voix et d'autres récits, s'inscrivant notamment dans des dynamiques critiques et émancipatrices.

La rapidité du renouvellement des technologies et leurs déploiements inattendus rendent toute tentative de théorisation nécessairement située dans le temps. Par ailleurs, les artistes, qui se sont emparés précocement de ces outils, ne cessent d'en déplacer les usages et d'en inventer de nouvelles formes. L'analyse proposée ici doit ainsi être comprise non comme un état définitif du champ, mais comme une sorte de *snapshot* permettant de saisir des dynamiques à l'œuvre à un moment donné.

## **I- Contraindre l'IA : le prompt comme instrument de contrefactualisation**

Les générateurs d'images, en fonctionnant depuis des images déjà-là – non pas par copie directe ou collage mais par des agencements depuis des bases statistiques, induisent nécessairement un rapport à l'existant. Cette dépendance aux données antérieures alimente fréquemment l'idée selon laquelle les usages de l'IA seraient condamnés à une logique de reproduction des formes. Dans leur article intitulé *Sortir du paradigme de la copie* Antonio Somaini et Gregory Chatonsky critiquent cette lecture réductrice et cherchent à identifier des usages créatifs pertinents de l'IA parmi lesquels la contrefactualisation : « À partir d'un héritage, on peut non seulement créer du nouveau, comme on le faisait habituellement, mais encore replonger dans le passé en le rendant possible, c'est-à-dire en créant des versions alternatives. La contrefactualisation est sans doute le nouveau mode historique de la culture dans l'espace latent. Nous pouvons revenir sur les traces du passé en les créant, en les réinventant, imaginer les archives qui précisément nous manquent parce qu'elles proviennent d'histoires minoritaires, invisibilisées ou détruites » (Chatonsky & Somaini 2024).

Bien qu'elle constitue une méthodologie mineure au sein de la discipline, l'histoire contrefactuelle engage l'uchronie dans le champ des sciences sociales. Il s'agit de repenser les liens de causalité entre des événements majeurs et l'enchaînement des faits qui lui succéderait si certains paramètres avaient été modifiés. L'histoire contrefactuelle ne cherche pas à invalider ou effacer le récit établi pour lui en substituer un autre, mais à réfuter la dimension inéluctable de l'Histoire.

L'histoire contrefactuelle rejoint des questionnements que l'art, et plus particulièrement les pratiques documentaires artistiques, ont investi de manière privilégiée pour visibiliser l'autorité

des discours. Il me semble que le recours à l'IA à des fins contrefactuelles est déjà présent chez un nombre non négligeable d'artistes qui cherchent à revaloriser des figures exclues des récits dominants, qu'il s'agisse des femmes, des minorités ou des peuples ayant subi la colonisation. Les artistes qui ont recours à la contrefactualisation expérimentent d'abord la dimension normative des IA, dont les logiques de fonctionnement tendent à reconduire des biais racistes et sexistes inscrits dans leurs jeux de données, comme l'a mis en avant l'artiste et chercheuse Joy Buolamwini (née en 1989) dans la performance slamée *AI, Ain't I a woman?*<sup>1</sup> en 2018. Ce n'est qu'au terme d'un processus souvent laborieux — fait de reformulations, de précisions et de négociations avec la machine — que ces artistes parviennent à faire produire à l'IA des images qui n'existent ni dans les archives institutionnelles, ni dans les albums privés, ni comme modèles présents dans ses bases de données.

Le travail de l'artiste Seumboy Vrainom (né en 1992) est à ce titre particulièrement exemplaire<sup>2</sup>. L'artiste publie en 2023 sur son compte Instagram plusieurs images fabriquées par Midjourney et livre une vidéo dans laquelle il partage avec les internautes les étapes successives de fabrication de l'une d'entre elles, intitulée *Guimbi Sankara qui frappe le jeune officier colonial Charles Archinard*<sup>3</sup>. Après avoir saisi le prompt : « femme africaine combat un colon français », l'artiste n'obtient pas l'image escomptée mais des représentations exotisantes et sexualisantes de femmes seules. L'artiste doit alors préciser sa demande et affiner son texte et ce à plusieurs reprises pour obtenir une représentation correspondant à ce qu'il souhaite : une image en noir et blanc montrant une femme noire assenant un coup de poing à un homme blanc. L'image qu'il parvient à engendrer invente un moment de résistance contre l'occupant colonial et comble un manque dans les récits existants, en mettant en lumière l'émancipation des femmes racisées en tant que résultat direct de leur propre résistance et non pas une libération consentie par des hommes blancs.

En avril 2024, l'artiste brésilienne Mayara Ferrão (née en 1992) partage elle aussi sur Instagram une série d'images générées par IA. Celles-ci prennent l'apparence de photographies noir et blanc ou sépia représentant des femmes noires lesbiennes, enceintes, en groupe, joyeuses, prodiguant des gestes affectueux, se mariant, s'embrassant. L'artiste met ainsi en scène des figures historiquement sous-représentées voire invisibilisées dans les archives visuelles. Car si des femmes noires ont, ponctuellement, pu choisir les modalités de leur propre représentation — on peut citer à titre d'exemple les photographies que la militante Sojourner Truth fit réaliser d'elle-même dans les années 1860, analysés notamment par Elvan Zabunyan dans *Réunir les deux bouts du*

<sup>1</sup> Disponible sur [www.youtube.com/watch?v=QxuyfWoVV98](https://www.youtube.com/watch?v=QxuyfWoVV98) (consulté le 12 janvier 2026).

<sup>2</sup> Pour une analyse détaillée voir Martin, J. (2024). Braver les biais idéologiques et algorithmiques. Guimbi Sankara contre Charles Archinard. In: Pétrel A. & Vallos F. (ed.), *Vues et Données (catalogue II)*, Arles: ENSP éditions: 15–32.

<sup>3</sup> Disponible sur <https://www.instagram.com/p/CxN1jA1tr4T> (consulté le 6 mars 2024).

*monde* (2024) — ces images demeurent l'exception plutôt que la norme. L'histoire de la photographie est en effet structurée par des rapports de pouvoir raciaux et genrés, qui ont assigné aux femmes noires des places subalternes au sein du visible. En générant sa série qu'elle titre *Album de Desesquecimentos* [Album des désoublis], Mayara Ferrão ne cherche pas à restituer une vérité historique, mais à produire une contre-fiction visuelle qui comble des manques dans les récits : les femmes noires comme sujets de relations affectives, figures d'amour partagé entre elles, d'attachement aux enfants, de soin et de tendresse avec leurs proches.

En travaillant avec un générateur d'images, Mayara Ferrão constate l'impossibilité d'obtenir facilement des représentations de corps noirs heureux au XIX<sup>e</sup> siècle. Seule l'élaboration minutieuse de *prompts* au terme d'une succession d'essais et d'erreurs, permet de contraindre le générateur à produire des représentations absentes — ou non significativement présentes — dans ses jeux de données d'entraînement.

La dimension historique s'incarne formellement dans ses images en empruntant les codes visuels de la photographie domestique et vernaculaire — albums de famille, portraits intimes, scènes de la vie ordinaire — tout en rejouant l'esthétique des photos du XIX<sup>e</sup> siècle à travers par exemple le médaillon photographique qui constitue un dispositif de valorisation hérité du portrait photographique bourgeois. Ferrão ne se contente pas de réactiver ces formes : elle leur confère un aspect matériel usé, marqué par des rayures, des pliures et des taches qui évoquent la manipulation et le passage du temps. En exposition, elle présente une myriade de petits tirages rappelant les modestes accrochages de photographies dans l'espace domestique. Ces effets rejouent les conditions matérielles de circulation et de présentation des images anciennes et/ou familiales.

Par leur sujet et leur matérialité, ces images relèvent, comme celle de Seumboy Vrainom :€ d'un geste de fictionnalisation : elles inventent des passés possibles, non pour en brouiller la lecture, mais pour offrir une représentation à des gestes et des situations qui pourraient avoir existé mais qui n'ont jamais été documentés et peinent alors à être reconnues<sup>4</sup>. L'IA est dans la démarche de ces artistes contrainte, par un travail d'insistance et de reformulation, à faire émerger d'autres configurations visuelles que celles qu'elle engendre immédiatement. De manière complémentaire, d'autres artistes déplacent cette logique d'interférence plus en amont en ne travaillant pas seulement sur le *prompt*, mais en intervenant directement dans les sets d'entraînement.

---

<sup>4</sup> D'autres artistes peuvent encore être évoqués pour prolonger cette réflexion comme Nouf Aljowaysir (dont un essai figure dans ce numéro de *Flusser Studies* Nde) et Theopisti Stylianou-Lambert et Alexia Achilleos, dont des pièces étaient présentées dans l'exposition *Le Monde de l'IA*.

## II- Entrouvrir la boîte noire : le contrôle des données d'entraînement

Flusser a décrit l'appareil photographique en termes de *black box*. Si la formule est pertinente au regard de la chambre noire constitutive de l'appareil, elle peut également être mobilisée comme outil méthodologique pour analyser son principe de fonctionnement, ainsi que celui de technologies opérant selon des logiques analogues, autrement dit pour lesquelles : « Le flux de la signification semble entrer dans le complexe appareil-opérateur par un côté (input) pour en ressortir de l'autre (out-put) – l'écoulement lui-même, ce qui se passe à l'intérieur du complexe, demeurant caché. On a donc affaire ici à une « black box ». Le codage des images techniques a lieu à l'intérieur de cette black box ; par conséquent, toute critique des images techniques doit s'attacher à élucider leur intérieur. Tant que nous ne disposerons pas d'une critique de ce genre, nous demeurerons, pour ce qui touche aux images techniques, des analphabètes » (Flusser, 2004-63).

Flusser invite à ouvrir métaphoriquement la boîte noire. Dans le cas des intelligences artificielles contemporaines, l'accès aux opérations algorithmiques demeure inaccessible et l'opération constitue en cela un dispositif hermétique pour les usager·es non-spécialistes. Face à cette opacité persistante, certain·es artistes choisissent de constituer par elleux-mêmes les corpus d'images servant à l'entraînement des modèles. Ils et elles reprennent en partie la main à l'endroit même où les entreprises technologiques maintiennent une forte opacité sur la nature, l'origine et les biais de leurs jeux de données. Cette reprise partielle de contrôle sur les conditions d'apprentissage de l'IA devient ainsi une manière concrète d'« entrouvrir » la boîte noire contemporaine.

Avec *Igùn*, l'artiste états-unienne Minne Atairu (née en 1992) engage en 2020 un travail de restitution de la création artistique de l'ancien Royaume du Bénin, brutalement interrompue par l'invasion britannique de 1897. Le titre évoque l'Igùn Eronmwon, la guilde royale des fondeurs de bronze du royaume. La recherche de Minne Atairu débute par la collecte de documents photographiques représentant des bronzes du Bénin issus de collections muséales numérisées et de publications monographiques, éditées entre 1899 et 1917, c'est-à-dire dans l'immédiat après-coup de leur spoliation. Dans ce contexte, le terme « bronzes du Bénin » renvoie moins à la composition matérielle des objets qu'à une catégorie de l'histoire de l'art occidental qui désigne un ensemble hétérogène de sculptures, de plaques, d'instruments de rituels. Derrière cette appellation apparemment descriptive se joue une opération de neutralisation puisque ces objets ont surtout en commun d'avoir été pillés par les forces britanniques lors de l'expédition de 1897, puis vendus aux enchères afin de financer les coûts de l'opération militaire coloniale. Dispersés à travers des institutions muséales et des collections privées en Europe et aux États-Unis, ces artefacts sont aujourd'hui devenus emblématiques des débats contemporains sur la restitution des

objets saisis par les empires coloniaux. À partir de cette collection d'images, Minne Atairu constitue une base iconographique qui lui permet d'entraîner un algorithme de génération d'images, capable d'identifier, d'extraire et de recombinaison les traits formels les plus caractéristiques de ces sculptures. Les figures obtenues ne reproduisent aucun objet existant : elles proposent des formes inédites qui suggèrent ce que ces traditions artistiques auraient pu devenir si leur production n'avait pas été interrompue. Ce travail se prolonge par l'installation *To the Hand*, dans laquelle Minne Atairu présente l'une de ces images matérialisée en volume par le biais de l'impression 3D. Le passage de l'image générée à l'objet sculptural permet d'incarner matériellement ce passé alternatif.

Pour désigner sa démarche, Minne Atairu mobilise la notion de « fabulation critique » (Atairu 2024). Elle explique l'emprunter à Saidiya Hartman, spécialiste des études afro américaines, qui narre de la façon suivante la manière dont elle l'a utilisée pour réécrire une histoire de l'esclavage : « En jouant avec les éléments fondamentaux de l'histoire et en les réorganisant, en représentant la séquence des événements dans des récits divergents et à partir de points de vue contestés, j'ai tenté de remettre en cause le statut de l'événement, de déplacer le récit reçu ou autorisé, et d'imaginer ce qui aurait pu se passer, être dit ou être fait. En remettant en question « ce qui s'est passé quand » et en exploitant la « transparence des sources » comme des fictions de l'histoire, j'ai voulu rendre visible la production de vies jetables (dans la traite négrière atlantique, mais aussi dans la discipline historique), [...] j'espérais mettre en lumière le caractère contesté de l'histoire, du récit, de l'événement et du fait, renverser la hiérarchie du discours et noyer le discours autorisé dans le choc des voix » (Hartman 2008).

En ce sens, l'affabulation critique mobilise des gestes proches de la contrefactualisation — imaginer ce qui aurait pu advenir —, toutefois chez Saidiya Hartman elle vise aussi à « exploit[er] la "transparence des sources" comme des fictions de l'histoire » et donc à attaquer frontalement la dimension autoritaire des archives. La théoricienne décoloniale Gayatri Chakravorty Spivak, en s'appuyant sur les archives coloniales britanniques, a par exemple montré que celles-ci ne constituent pas une somme d'informations neutre sur les sujets subalternes, mais déjà des représentations qui servent le pouvoir colonial (1985). C'est ce qui amène les artistes à remonter le processus de production des images par IA et à intervenir dès la constitution des sets d'entraînement.

L'œuvre *Babylonian Vision* (2020) de Nora Al-Badri (1984), présentée au Jeu de Paume dans l'exposition *Le Monde selon l'IA*<sup>5</sup>, procède de manière analogue au travail de Minne Atairu, à partir de collections d'objets babyloniens. L'artiste germano-irakienne collecte des images

---

<sup>5</sup> L'exposition *Le Monde de l'IA* commissariée par Antonio Somaini s'est tenue du 11 avril au 21 septembre 2025 au Jeu de Paume (Paris). Elle regroupait des œuvres qui permettaient de « penser le monde au prisme de l'IA ».

d'artefacts mésopotamiens, assyriens et néo-sumériens conservés dans des musées occidentaux, qu'elle utilise pour entraîner des réseaux antagonistes génératifs (GAN) afin de produire des images de nouveaux objets fictifs. Elle rapporte avoir contourné les procédures d'autorisation des conservateurs, jugées trop complexes et trop coûteuses au regard du volume d'images requis pour l'entraînement du modèle — environ 10 000 objets. Al-Badri souligne que « l'un des enjeux majeurs, dans la constitution des jeux de données, réside dans le caractère opaque de l'IA en tant que système de "boîte noire", qui rend impossible la traçabilité des corpus mobilisés » (Al-Badri 2021). Ainsi, la boîte noire, que Vilém Flusser identifie comme un dispositif à interroger et à détourner, acquiert paradoxalement ici une portée subversive : habituellement perçue comme un dispositif coercitif en raison de l'impossibilité d'identifier les données qu'elle mobilise, la boîte noire devient ici un moyen de desserrer la contrainte juridique et symbolique exercée par l'institution muséale sur les images des œuvres qu'elle détient.

Dans la vidéo *The Post-Truth Museum* (2021-2023), grâce à l'IA, l'artiste prête aux dirigeants de certains musées – certains de la Prussian Cultural Heritage Foundation (Berlin), Le Louvre (Paris) et Le British Museum (Londres), des discours reconnaissant l'origine spoliée de nombreux artefacts conservés dans les musées européens. Ce dispositif de ventriloquie rend visible ce qui, dans les discours muséaux officiels, reste en suspens, peut-être moins par déni que faute de cadres législatifs permettant d'en assumer pleinement les implications.

## Conclusion : au cœur du paradoxe

Le recours à l'intelligence artificielle par ces artistes contemporains participe d'une logique de contre-récit, dans un contexte institutionnel en cours de transformation, mais historiquement marqué par l'effacement ou la mise en récit partielle de la mémoire coloniale. Réitéré de prime abord par l'IA, cet effacement est combattu grâce aux « ruses » et « cabrioles » des artistes, pour reprendre les mots de Flusser (2006). Ces pratiques incarnent ce que le théoricien décrit comme la possibilité de « jouer contre les appareils » : détourner les dispositifs techniques de leurs usages normatifs pour en faire émerger de nouvelles perspectives critiques et créatives.

Cet usage est d'autant plus saillant que, loin d'être une technologie immatérielle ou désincarnée comme le colportent les discours technosolutionnistes, l'IA repose sur des mécanismes extractivistes coloniaux en s'appropriant et en exploitant des ressources naturelles, des corps et des données, comme le montre Kate Crawford dans *Atlas of AI*, mais aussi Nick Couldry et Ulises A. Mejias lorsqu'ils parlent de *colonialisme des données* (2022)<sup>6</sup>. Plutôt que de

---

<sup>6</sup> *The Cleaners*, réalisé en 2018 par Hans Block et Moritz Rieseewick, l'exposition *Praying for my Haters*, présentée au Centre Culturel Suisse (Paris) en février-juin 2019 par l'artiste Lauren Huret ou encore l'installation vidéo *Mechanical*

renoncer à l'usage de l'IA qui a déjà intégré nos vies quotidiennes, les artistes ici présentés font le choix d'un engagement critique depuis l'intérieur même de ces technologies. Cette position demeure largement discutée, tant elle expose au risque de reconduction des logiques qu'elle cherche à subvertir. Elle peut aussi prendre l'apparence d'une performance critique qui reste dans le cadre du système libéral, plutôt qu'elle ne le subvertit, et apparaître comme un essai vain, plutôt que comme une action réellement transformative. En opérant à partir des outils, des infrastructures et des logiques mêmes qu'ils attaquent, ces artistes prennent le risque de s'y adapter et de proposer un accommodement plus qu'un renversement. Leur choix produit ainsi une position ambivalente voire une forme d'écueil qu'il importe de maintenir visible, comme condition même d'une critique réelle. Si on peut admettre que l'art ne suffit pas à contrer le fascisme sur le plan politique, il cherche modestement ici à le combattre sur son propre terrain, celui de l'esthétique. Là où l'esthétisation fasciste organise la perception d'un ordre social en neutralisant la pensée, les pratiques critiques examinées ne quittent pas le champ de bataille. Elles rendent visibles des tensions et des alternatives, et créent des espaces de possibles à l'endroit où le réel était donné comme évident et immuable, tout en étant tenues à une lutte constante face au risque de récupération et d'assimilation.

## Références

- Atairu, M. (2024). Reimagining Benin Bronzes using generative adversarial networks. *AI & Society*, 39, 91–102.
- Barthes, R. (1980). *La Chambre claire : Note sur la photographie*. Paris, France : Gallimard.
- Benjamin, W. (1936/2011). « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée », in *Écrits français*, Paris, Folios.
- Chatonsky, G. (2025). *L'esthétique vectofasciste / Vectofascist aesthetics*. [https://chatonsky.net/fasciste\\_ia/](https://chatonsky.net/fasciste_ia/) (consulté le 5 janvier 2026)
- Chatonsky, G. & Somaini, A. (2024). Sortir du paradigme de la copie. *AOC media - Analyse Opinion Critique*. <https://aoc.media/opinion/2024/01/23/sortir-du-paradigme-de-la-copie/> (consulté le 5 janvier 2026).
- Couldry, N., & Mejias, U. A. (2022). Le colonialisme des données : repenser la relation entre le big data et le sujet contemporain. *Questions de communication* [En ligne], 42. <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/29845> (consulté le 9 janvier 2026).

- Dubois, P. (1990). *L'Acte photographique et autres essais*. Paris, France : Nathan.
- Flusser, V. (1983/2004). *Pour une philosophie de la photographie* (J. Mouchard, Trad.). Belval, France : Circé.
- Flusser, V. (2006). *La Civilisation des médias* (C. Maillard, Trad.). Belval, France : Circé.
- Hartman, S. (2008). Venus in two acts. *Small Axe. A Caribbean Journal of Criticism*, 12(2), 1–14.  
<https://read.dukeupress.edu/small-axe/article/12/2/1/32332/Venus-in-Two-Acts>  
 (consulté le 7 janvier 2026)
- Krauss, R. (1990). *Le Photographique : pour une théorie des écarts* (J. Kempf & M. Bloch, Trad.). Paris, France : Macula.
- Spivak, G. C. (1985). The Rani of Sirmur: An Essay in Reading the Archive, *History and Theory*, Vol. 24, No. 3, 247-272.
- We Make Money Not Art. (2021). *Using AI to question the power structures of Western museums. Interview with Nora Al-Badri*. <https://we-make-money-not-art.com/using-ai-to-question-the-power-structures-of-western-museums-interview-with-nora-al-badri/> (consulté le 9 janvier 2026).
- Zabunyan, D. (2020). *Fictions de Trump. Puissance des images et exercices du pouvoir*. Caen, France : Le Point du jour.
- Zabunyan, E. (2024). *Réunir les bouts du monde : Art, histoire, esclavage en mémoire*. Montreuil, France : B42.