

AUTEURS ET AUTO ENCODEURS

Santiago Caruso

I	Autorisé	p4
II	L'artiste au temps de sa reproductibilité technique	p16
III	S'adapter ou mourir	p29
IV	Valeur	p40

Appendice

janvier 2023

Je suis éditeur de livres depuis environ six ans.
Je fais aussi un peu de musique et un peu plus
d'écriture.

Beaucoup d'entre vous connaissent mon
travail, ou pas : parfois les noms s'effacent, les
images persistent.

www.santiagocaruso.com.ar

Cet écrit n'est pas contre les personnes, mais
contre les programmes qui servent à les
subsumer.

C'est un rapport sur la situation et un appel à
nous organiser face à ce phénomène qui
cherche à émuler la création, à la singer.

S. C.

« Il y a ceux qui essaient de monter à bord d'un navire.
Il y a ceux qui essaient de submerger ma voix.
Il y a ceux qui pensaient être des conquérants,
Découvrant L'Eldorado l'or dans n'importe quel coin.

L'est fou celui qui veut voler
Tu cherches un endroit près du soleil.
L'est fou celui qui veut ton cœur

Qui a mis ta couleur
Dans chaque rayon de soleil.
Il brûle celui qui veut ton cœur.

Il y a des gens qui voudraient sauter dans l'eau
Sans même obtenir son pantalon humide.
Il y en a d'autres tellement délirants qu'ils sont délirants
Avec un monde où il n'y a pas de déception. »

Traduction d'un extrait de
"Imposibles", Fernando Cabrera

I

Autorisé

Je prends la parole en tant qu'artiste directement touché par l'irruption violente d'entreprises développant l'apprentissage automatique appliqué à la génération d'images grâce à *l'intelligence artificielle (IA)*. Plusieurs sociétés de recherche au service d'entreprises ayant de réels objectifs commerciaux, en commençant par **LAION** et **OpenAI**, puis **Stable Diffusion**, **Midjourney** et toutes celles qui découlent de l'utilisation du logiciel créé par *Stability AI*, se sont engagées dans diverses manœuvres criminelles, comme le blanchiment de données (*data laundering*), la violation de la propriété intellectuelle et l'utilisation lucrative des noms et des œuvres d'artistes du monde entier et de toute époque, depuis le début de l'année 2022.

Mon nom n'est qu'un parmi des milliers que cette technologie utilise pour émuler synthétiquement des images d'œuvres d'art.

Ce que je décris, c'est la plus grande scène de pillage, l'appropriation illégale de la valeur créée par des millions de personnes pour la concentrer dans un très petit nombre d'entreprises privées, qui offrent la rémunération dérivée de cette valeur expropriée, à la fois en open source et en utilisation payante. C'est une "*machine*" capable de reproduire, avec ou sans précision, des millions d'œuvres artistiques en quelques heures, grâce à des directives textuelles. Ces "petits programmes" sont exploités par une masse énorme d'utilisateurs anonymes, dont la grande majorité n'est qualifiée ni dans un domaine créatif pertinent ni dans le domaine juridique et qui se livrent à des violations de l'éthique professionnelle, à l'usurpation d'identité et même au plagiat pur et simple.

Par ce document, je cherche à diffuser un problème mondial urgent, qui nécessite l'association des artistes en général, car il crée un précédent alarmant et exproprie les compétences et les valeurs créées par les gens, par la violation des droits de propriété intellectuelle qui les protègent.

Blanchiment de données

Des entreprises comme LAION (*Large-scale Artificial Intelligence Open Network*), sous couvert d'organisations à but non lucratif, ont obtenu la permission de faire du raclage de données sur Internet en tant que prétendue méthode de recherche.

Grâce à cette procédure, ils ont systématisé une base de données à l'aide d'un logiciel appelé *CLIP*, qui a répertorié les paires image+texte provenant de la capture du volume exorbitant de **5,8 Billions d'images**, qui appartiennent à leurs créateurs ou aux personnes qui y figurent. LAION a ensuite joué le rôle de facilitateur de ces données auprès de sociétés tierces, comme Stable Diffusion, une entreprise dérivée de l'une des sociétés financières de LAION à l'origine : Stabiliti.AI.

"Stability AI a créé le populaire générateur d'IA texte-image Stable Diffusion et a financé son développement par le groupe de recherche Machine Vision & Learning de l'Université Ludwig Maximilian de Munich. Dans leur rapport de projet, les chercheurs de LMU remercient Stability AI pour le "généreux don de calcul" qui l'a rendu possible.

Les jeux de données texte+image massifs utilisés pour entraîner Stable Diffusion, Google Image et le composant texte-image de Make-A-Video n'ont pas non plus été créés par Stability AI. Ils venaient tous de LAION, une petite organisation à but non lucratif enregistrée en Allemagne. Stability AI finance aussi directement les ressources informatiques de LAION",

Mohammad Emad Mostaque est le fondateur et PDG de *Stability AI*, le développeur de Stable Diffusion. Tu peux corroborer ce qui précède dans ses propres mots :

"J'ai financé LAION, Ensemble de données sous-jacentes pour la diffusion stable et Craiyon".

C'est ainsi que les **Big Tech** créent/financent des organisations à but non lucratif, en utilisant, la permission de créer ces ensembles de données ou modèles à des "fins de recherche". Cela leur permet de contourner la reconnaissance des droits d'auteur sur la capture initiale des modèles. Les modèles créés sont ensuite donnés ou vendus à des entreprises à but lucratif, qui les monétisent dans des API. Ces API sont ensuite vendues à d'autres personnes ou groupes commerciaux.

Aucun code

De cette façon, Stable Diffusion a pu détourner des milliards d'œuvres d'art, numérisées pour être diffusées sur Internet, tant sur des sites journalistiques que sur des blogs et des réseaux sociaux, ce qui leur a permis d'entraîner leur modèle d'IA avec cette immense base de données. Cela a été fait sans la connaissance ou le consentement des propriétaires intellectuels de ces créations.

La base de données *LAION 5b* est une liste mondiale, historique, d'images appartenant au domaine public, privé, personnel et au droit d'auteur. Cette base de données blanchies a été utilisée pour développer *Stable Diffusion V1*. Un logiciel a été mis à la disposition de la communauté au sens large, alors que la valeur de l'API a été multipliée par des milliards de dollars en quelques mois en 2022.

Ce fichier colossal a été utilisé comme jeu de données pour l'apprentissage automatique de Stable Diffusion. En d'autres termes, elle a été analysée et apprise par "la machine" grâce à des *auto-encodeurs*, qui ont la capacité de compresser de grandes quantités d'images par un système appelé diffusion.

Auteur vs. Auto-encodeur

En bref, les *auto-codeurs* sont un réseau de nœuds logiques interconnectés appelés **réseaux neuronaux** qui tentent de copier les images utilisées comme entrées, de les coder et de les compresser dans un goulot d'étranglement, puis de les ré-amplifier dans leurs résultats de *sortie (outputs)*. L'*encodeur* est la partie du réseau qui compresse l'*entrée (input)* dans une représentation de *l'espace latent (latent space)*. Le *décodeur* est la partie qui tente de reconstruire l'*output* de la représentation de *l'espace latent* en *output*.

Cette technologie a été développée pour compresser les données, comme un fichier **zip**, mais aussi pour interpréter l'*input* et recomposer de manière prédictive ses parties manquantes, restaurer des images endommagées, floues ou sales, etc.

La "nouveau" est introduite par la technique de **diffusion**, qui analyse chaque image donnée en *input*, tout en y introduisant progressivement du bruit visuel, jusqu'à ce qu'elle se dissolve complètement dans un champ bidimensionnel de bruit pur. En étudiant sa décomposition progressive, il établit un modèle qui rend sa recombinaison possible avec la moindre perte d'informations par rapport à l'*input* vers l'*output*.

Des Fantômes dans la fenêtre

Ce goulot d'étranglement intermédiaire est un cadre commun à chaque image codée dans le bruit : *L'espace latent*, un champ à partir duquel il est possible de régénérer un simili de l'*original input*, ou la combinaison de diverses *input*, dans une *output* dérivée de celles-ci.

Dans cet espace reconcentré de bruit pulsent des milliards d'images de personnes que nous connaissons bien et aussi que nous ne connaissons pas, du monde entier et de sa vaste histoire, de tout l'art que nous aimons ou que nous n'avons pas l'occasion de voir. Mais ce mode de génération artificielle est très rapide et remplit notre horizon de régénérations purement complaisantes, en même temps qu'il enterre les véritables expériences humaines dont il s'est servi.

L'Anonyme dit :

L'exploration de données (*data mining*), ou *grattage de données* (*data scraping*), est la technique qui consiste à prélever des millions de données sur Internet que les gouvernements autorisent, certaines entités, à faire à des fins de recherche. Les universités ou les grands laboratoires dédiés à la recherche, par exemple dans le domaine de la santé mentale ou physique, mènent ces activités, mais ils sont obligés d'*anonymiser* les données lors du traitement des informations extraites. Ce modus operandi est clé et obligatoire : l'anonymisation de l'identité des personnes dont les données sensibles sont collectées est une condition essentielle pour ne pas nuire à leurs chances d'obtenir un emploi.

Cependant, les entreprises génératrices d'images et leurs programmeurs ont rendu publics des dizaines de catalogues avec les noms des artistes (tout le monde peut les trouver sur Internet), en partant du principe que leur "émulation" technique est possible grâce à la technologie qu'ils promeuvent et à l'application qu'ils lui donnent.

Midjourney et *Dall-E 2*, ne sont que deux des **IA génératives** qui ont été lancées en août 2022, prenant comme facteur promotionnel l'utilisation du nom d'artistes de toutes les époques, y compris la présente. Ils ont causé un préjudice direct - et le font encore - aux **auteurs vivants** des œuvres qui sont

reproduites synthétiquement sur leurs plateformes, en sapant la possibilité de commander des œuvres à des éditeurs ou à des particuliers qui, étant en mesure de générer des copies de leurs images ou des variations de celles-ci pour un coût très faible et à une vitesse impossible à égaler par les processus traditionnels, annulent les projets, utilisent ce qui a déjà été produit comme base de données pour en faire des dérivés ou cessent tout simplement de demander, ou de recourir aux services de leurs auteurs originaux.

Mon nom a été utilisé comme *prompt* plus de 1770 fois sur **Midjourney**, 3700 sur **NightCafe**, 348 sur **Lexica**, à partir du 23 janvier 2023. Pour le reste des générateurs, je n'ai pas encore les informations, ce qui dépend toujours de la transparence des sites eux-mêmes ou des utilisateurs qui les rendent publics.

Un utilisateur de Night Café a généré plus de 100 images avec mon nom qu'il a ensuite proposées à la vente comme NFT sur Opensea.

Trop prompt

J'ai pris conscience de cette nouvelle réalité grâce à un article de journal qui publiait une liste très complète de mouvements picturaux et de noms d'artistes de toute l'histoire de l'art, y compris l'art contemporain. Là où les noms d'artistes tels que *Rembrandt*, *Michel-Ange*, *Leonora Carrington*, Dave McKean, Jean-Baptiste Monge, Jesper Esjing, John Howe, Brian Froud ou Kim Jun Gi étaient classés dans chaque rangée avec un numéro, Mon nom se trouvait parmi eux. J'ai lu, paralysé par la terreur, comme quelqu'un qui a vu à travers un moniteur de sécurité son doppelgänger (sosie, doppelgänger est un terme issu du folklore Germanique) entrer dans la même pièce pour le tuer. Ci-dessus, dans le même article, une instruction officielle de Midjourney explique le processus de génération d'une image avec l'empreinte de Malevich. Tout ce que vous avez à faire est de taper une invite (prompt) descriptive de l'objet à représenter et d'ajouter : "peint par Malevich".

De cette façon, cruelle et directe comme un coup de poignard, l'artiste et son œuvre sont réduits à une variable de style pour que l'algorithme puisse fonctionner.

Réglage fin

Un objectif poursuivi par de nombreux utilisateurs de ces IA est de reproduire certains artistes, car ils sont appréciés dans le système artistique ou les industries culturelles. Les modèles auto-encodeurs peuvent être ré-entraînés pour obtenir un type de résultat spécifique.

Cette pratique est connue sous le nom de *réglage fin* (*fine tuning*) et permet "d'accorder" l'*output* à l'*input* d'images d'un seul artiste. De cette façon, n'importe quel *user*, encouragé par l'exemple des mêmes entreprises qui ont exploité le travail de millions de photographes et d'illustrateurs, prend des images d'un artiste spécifique et forme un modèle qui reproduit exactement son œuvre. Une pratique qui porte préjudice aux auteurs originaux, entraînant divers types de plagiat encore impunis.

L'"**outil**" est fonctionnel comme méthode de torture contre ceux qui élèvent la voix pour protester contre l'utilisation plagiaire de ce logiciel, capable de reproduire tout ce dont il est nourri.

Certains *Fournisseurs* (*facilitateurs*) du logiciel accordent même un droit intellectuel ou commercial d'utiliser eux-mêmes les images générées, en échange d'un paiement ou non, tout en se dissociant dans le même temps de leurs utilisateurs de toute responsabilité pénale qu'une telle utilisation pourrait entraîner. Ces derniers, à leur tour, derrière un arobase (@) et un pseudonyme, affirment avoir des droits commerciaux sur leur interaction avec l'IA, et faire un "bon usage" du logiciel, tandis que les images générées sont proposées pour illustrer des supports journalistiques, des affiches, des fonds d'écran, etc. Mais sans aller jusqu'au *fine tuning*, ces modèles *auto-encodeurs* sont déjà entraînés à reproduire ou à dériver des images de milliers

d'artistes, simplement en utilisant leurs noms comme *Prompts: /painted by Greg Rutkowski*.

C'est un instrument développé d'une manière aussi malhonnête que corrosive pour le rôle de l'auteur, et il est dément et triplement regrettable que ses fabricants l'aient mis entre les mains de n'importe quel utilisateur, des entrées de données sans connaissance de ce métier, ni de respect pour le travail de nos collègues ou des lois que les entreprises elles-mêmes ont violées : si tu veux imaginer, va dormir, car les corps savent créer des images puissantes. Si tu veux les matérialiser pour que les autres soient infectés par leur "âme", si elle existe, ou pour qu'ils soient compris, approche-toi de l'art avec quelque chose à dire et apprends à le réaliser, car en utilisant ces programmes, la seule chose qui s'exprime vraiment est la machinerie du capital.

Il n'y a pas de droit

Comme cité dans ce communiqué du Ministère de la Justice et des Droits de l'Homme de l'Argentine :

La doctrine et la jurisprudence s'accordent à dire que l'œuvre méritant une protection juridique est "toute expression personnelle, perceptible, originale, nouvelle intelligence, résultat de l'activité de l'esprit, qui a une individualité, qui est complète et unitaire, qui représente ou signifie quelque chose, qui est une création intégrale".

La propriété de ces droits est exclusive à l'auteur. Cela oblige les tiers à demander l'autorisation expresse de l'auteur pour publier, traduire, adapter ou reproduire l'œuvre. Ainsi, si un tiers (non expressément autorisé par l'auteur) en fait usage, il commet une infraction à la propriété intellectuelle.

Le professeur hongrois Gyorgy Boytha, avocat spécialisé dans le droit de la propriété intellectuelle, définit le plagiat dans le Glossaire du droit d'auteur et des droits voisins de l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle comme "le fait d'offrir ou de présenter comme sienne, en tout ou en partie, l'œuvre d'une

autre personne, sous une forme ou dans un contexte plus ou moins altéré".

La machine à plagiat

Bien que tout le monde puisse se connecter librement au Discord de Midjourney, beaucoup ne peuvent pas se "déconnecter". Là, on peut regarder le flux incessant des millions d'interactions avec la technologie, et être plongé dans l'observation - en détail - de la façon dont les utilisateurs continuent à affiner l'algorithme, afin de leur dire toutes les trois minutes laquelle des quatre sorties est la bonne pour l'invite commandée. N'oublions pas que les utilisateurs introduisent à leur tour d'autres images avec la commande écrite demandant la réinterprétation de ces images spécifiques. Ils peuvent être différents de ceux de l'ensemble de données d'entraînement, et dans de très nombreux cas, ils le sont, bien qu'il soit difficile de concevoir qu'aucun ne soit oublié parmi les presque 6 milliards capturés par LAION.

C'est comme si tu prêtais tes yeux à une ruche en activité, bourdonnant dans ses chambres à couvain et ses cellules de nourriture : seulement cette ruche est de la taille de la terre. Il y a des larves et des faux-bourçons, et bien sûr il y a aussi des reines, ou même des rois. Toutes leurs cellules sont interconnectées par Internet et reproduisent les dommages causés aux vrais créatifs comme une peste qui se nourrit et grandit, dévorant les champs de fleurs.

Ceux qui n'ont pas eu le choix, ni d'entrer (opt-in) ni de sortir (opt-out) de cette machinerie sont les artistes, qui voient leur corpus d'œuvres capturé et systématiquement violé par des millions d'utilisateurs anonymisés derrière des pseudos ou au moyen d'un paiement qui cache les prompts utilisées dans la régénération des images. Il n'y a toujours aucun moyen de se libérer de cette exploitation à l'échelle mondiale, bien que les démocraties du monde entier aient adopté des lois et des droits réglementant la concurrence depuis plus d'un siècle.

Capture des données, capture des personnes

Écrit Thomas de Quincey dans **Of Murder as one of the Fine Arts** :

"Lorsque le feu consume une propriété privée, la sympathie pour la catastrophe qui touche notre voisin nous empêche, en principe, de traiter l'événement comme une mise en scène. Mais le feu peut être limité aux bâtiments publics. Dans ce cas, nous rendons hommage à la calamité par nos lamentations, puis, inévitablement et sans nous sentir gênés, nous continuons à l'apprécier comme un spectacle théâtral, tandis que la foule laisse échapper ses exclamations extasiées de "Formidable ! et Magnifique !".

La masse des consommateurs est enthousiasmée par les résultats visuels générés par les IA et applaudit. Ils ont été inoculés par les youtubers et les influenceurs avec le battage publicitaire selon lequel désormais n'importe quel utilisateur pouvait devenir un artiste, sans se rendre compte que cela se fait au prix d'être un artiste. Alors comment se fait-il que personne ne voit la contradiction ou même l'absurdité de ce postulat ?

C'est que les masses ont également été "formées" et cooptées par le dispositif des élites dirigeantes. Il attaque les créatifs en disant qu'ils s'opposent à la "démocratisation de l'art" parce qu'ils jouent le rôle de "gardiens" de la porte d'entrée d'une supposée utopie à venir.

Mais nous savons qu'aucune démocratie ne peut être fondée sur la suppression des droits et le pillage d'une énorme partie de sa population. Nous ne voulons pas construire une telle dystopie.

Une fascination presque enfantine s'empare du regard comme au spectacle d'une accumulation de prouesses techniques. Mais ce n'est pas un cirque animé par des artistes qui mettent leur corps en danger pour afficher une beauté extravagante dans le processus du tour. Au lieu de cela, nous assistons à une représentation continue - ou en boucle - d'une saga à la Michael Bay, saturée de détails qui habillent des transformateurs

indirectement fabriqués par des milliers de mains répondant à des commandes contre leur gré. Ces mains peuvent être identifiées par leurs empreintes digitales et appartiennent à des personnes qui peuvent vivre dans le quartier voisin, dans la région suivante ou dans des pays lointains.

Maintenant que nous connaissons la base des millions de sorties qui sont constamment générées jour et nuit dans la "ruche" mondiale, nous devrions être choqués à l'idée de faire partie d'une structure d'obéissance due.

Cette émotion, l'horreur, s'estompe alors que notre position semble hors de portée de la tragédie.

Mais qui est vraiment exempt de souffrir de la dégradation de l'art ? Et qui profite de la perte de sa richesse ?

Lorsqu'un algorithme prend le contrôle des industries culturelles, déplaçant toute la communauté créative, il rend précaire la qualité de ses processus et de ses résultats et, en prenant le contrôle des emplois, accélère tout jusqu'à l'anxiété chronique, réduit les coûts et donc aussi la richesse de toute la société. La richesse qui appartient légitimement à la communauté humaine.

Tu ne peux pas applaudir l'incendie du bâtiment, si ce qui y brûle est l'enregistrement de nos droits. Les applaudissements n'éteignent pas les flammes. Les actions collectives des premiers intervenants le font.

Lie on the LAION

Les sociétés qui proposent l'utilisation des *auto-encodeurs* disent : ***"En utilisant les Services, tu accordes à Midjourney***, à ses successeurs et à ses ayants droit une licence de droit d'auteur perpétuelle, mondiale, non exclusive, sous-licenciable, libre de redevance et irrévocable pour reproduire, préparer des Œuvres dérivées de celles-ci, afficher publiquement, exécuter publiquement, accorder des sous-licences et distribuer les

messages textuels et les images que tu saisis dans le Service ou les Actifs produits par le Service selon tes instructions. Cette licence survit à la résiliation du présent accord par l'une ou l'autre des parties pour quelque raison que ce soit."

Ce qui implique que l'interaction avec cette plateforme ou toute autre, collabore avec la formation de la plateforme et approfondit, non seulement la situation d'exploitation de l'œuvre originale, mais aussi de ses dérivations, à perpétuité.

Sans éthique ni authenticité, cette accumulation de valeur artistique par les sociétés d'IA est la première bouchée de la singularité dans laquelle une personne peut se jeter au cours d'une vie : repousser les limites de ce qui est possible pour les gens - et non pour les machines - en découvrant le sens dans lequel les autres pourraient le faire aussi.

LAION, a ouvert ses mâchoires titanesques et de ce qu'elle a mordu, *Stability AI* et tous les dérivés de son modèle de diffusion, comme *Midjourney* et *Dall-E*, sont très pressés de profiter financièrement de l'utilisation de ces données, en ce moment d'impuissance juridique : il faudra voir si la morsure ne les étouffe pas au passage.

II

L'artiste à l'ère de sa reproductibilité technique

Le développement de l'IA était censé se charger des tâches les moins souhaitables et nous étions censés atteindre l'horizon de la cessation de l'ennui, à partir duquel les gens pourraient se consacrer à des tâches plus élevées. Mais non, les PDG du monde entier considèrent qu'il est plus rentable de liquider la capacité créative des artistes les plus uniques, en leur offrant une retraite avec un manque à gagner. Et ils attirent chaque utilisateur dans la fiction de devenir un **promptiste**, le "comment faire" de l'artiste, qui fait tout rapidement et sans fuite ni poésie, mais tout de suite, car l'algorithme doit continuer à affiner sa capacité à tout reproduire, et pour cela il a besoin de formateurs, et s'ils sont gratuits, tant mieux.

Lorsqu'un *promptiste* - un triste euphémisme - donne des instructions à l'algorithme : "dans le style de **Greg Rutkowski**" ou "peint par **H. R. Giger**", il fait référence à la base de données dans laquelle le spectre de l'artiste est captif et permet au logiciel d'utiliser la totalité de l'œuvre pour sa reproductibilité. C'est la façon de subsumer toute l'expérience de l'artiste-personne dans une version synthétique et artificielle, dans les paramètres sémantiques que les développeurs de *Silicon Valley* ont compris qu'un tel artiste était, ou est, dans le cas de ceux d'entre nous qui sont encore en vie.

Ils cherchent ainsi à instrumentaliser l'ensemble des savoirs appliqués au travail artistique, réduisant chaque accumulation d'expériences créatives personnelles à un simple outil, qui, dans son accumulation de techniques et de domaines d'expertise, offre à l'utilisateur un immense arsenal de marchandises auparavant expropriés des travailleurs qui les ont créés.

Ils cherchent ainsi à instrumentaliser toutes les connaissances appliquées au travail artistique, réduisant chaque accumulation d'expérience créative personnelle à un simple outil qui, dans son

accumulation de techniques et de domaines d'expertise, offre à l'utilisateur **un immense arsenal de marchandises** préalablement expropriées aux travailleurs qui les ont créées.

De cette façon, le système de génération d'images avec des *auto-encodeurs* remplace l'artiste et son travail, prenant le "raccourci" ultime même pour l'utilisateur lui-même, qui, s'il l'imaginait vraiment, créerait l'image lui-même ; mais qui, dans cette opération continuellement accélérée, n'a aucun contrôle sur la dérivation de la sortie qui surgit chaque seconde : une de plus parmi les millions que l'IA régénère et qui est souvent similaire à tant d'autres sorties.

Le mot auto-**encodeur** indique que les images sont elles-mêmes pré-cryptées : l'utilisateur n'est utile que comme ordinateur, c'est-à-dire celui qui écrit la commande. Mais le processus d'interprétation et de dérivation de cette commande est effectué par l'*auto-encodeur*. Son but - et son effet - est d'arrêter l'imagination de l'utilisateur, et non pas de l'amplifier. Cela le place en dehors du processus de la chose, comme quelqu'un qui commande un produit, choisit les caractéristiques et attend qu'Amazon le livre à sa porte.

Dans l'art, imaginer est une autre affaire, c'est donner une forme visuelle à une idée conceptuelle. C'est être capable de structurer une conceptualisation inséparable de sa forme et de sa couleur. Ce processus consiste à composer une structure logique capable d'exprimer à une autre personne quelque chose d'intelligible ou de perturbant, comme un poème.

En revanche, lorsqu'on structure un *Prompt* on ne fait pas ce processus. Tout au plus, une image simplement dispositionnelle est suscitée. La commande doit être limitée à un ordre de sujet, d'adjectif, de lieu et de technique de représentation, et c'est alors que le logiciel recompose, à partir des milliards d'images d'autres artistes, une image, plus ou moins cohérente, qui correspond ou non au désir - et non à l'imagination - du *user*.

Comme il n'est pas encore possible d'indiquer plus précisément l'organisation totale de l'image, le champ occupé par chaque objet souhaité par l'utilisateur et la façon dont ils sont représentés, en termes de forme, de couleur, de texture, etc.,

toutes ces décisions sont prises par l'IA à la place, en fonction d'un paramètre préétabli basé sur une analyse sémantique dérivée de l'appropriation de milliards d'œuvres précédentes.

Le fait que l'utilisateur puisse profiter du caractère aléatoire des sorties n'implique pas qu'il s'imagine ou s'exprime à travers l'utilisation du logiciel. C'est l'IA qui utilise le *user* et l'artiste exproprié pour que les propriétaires de cette technologie continuent à enrichir la complexité du résultat généré par leur machine. Un logiciel qui, lorsqu'il est bien évalué, avec le peu d'interaction qu'il demande à ses utilisateurs pour reproduire un imaginaire *d'une politesse excessive* jusqu'à la nausée, se révélera être *l'employé de l'année*, le plus obéissant, celui qui assume toutes les tâches pour le paiement le plus bas possible : presque zéro.

Même si seules les parties "faciles" du processus créatif sont prises en charge par des ***machines***, les personnes qui en sont expulsées n'auront pas la chance de passer par un domaine de difficulté, où les gens apprennent à surmonter chaque obstacle en créant un moyen, une solution, pour chaque obstacle, du plus petit au plus grand. S'ils réussissent, ils pourront sortir de cette expérience créative en tant qu'artistes complexes, ceux dont l'Art et la richesse culturelle de la société ont le plus besoin. Ceux-là, les grands artistes du futur, sans aucun champ pour se former et améliorer leurs compétences, deviendront rares et très peu nombreux, si une limite légale et éthique n'est pas posée contre la situation actuelle.

Ce système est promu comme s'il s'agissait d'un outil, alors qu'en réalité, c'est un moyen qui synthétise tous les résultats du processus singulier de l'artiste. Une fièvre axée sur le résultat, qui n'est utile que pour ceux qui veulent "gagner" à tout prix.

Corpus de travail

L'une des questions les plus fréquemment posées par les personnes qui se lancent dans la création artistique, que ce soit dans le domaine du graphisme ou des arts plastiques, est de savoir comment trouver son propre style. La façon la plus élémentaire ou primaire qu'une personne peut conjecturer pour créer une œuvre d'art est de regrouper et de recombinaison des éléments antérieurs. Ébloui par le travail de ses référents esthétiques, il essaie d'imiter la ligne, la palette de couleurs ou la façon de traiter la figure humaine, pour citer les évidences. En d'autres termes, imiter ou répliquer la surface résultant du processus d'interprétation.

Cette recombinaison de solutions étrangères donne lieu à des portefeuilles d'artistes amateurs en proie à des incongruités du discours visuel, où le manque d'organicité du corpus de travail peut être clairement remarqué. Ce pastiche donné par la somme de différentes parties est équivalent à une corporalité dont la quantité inconsiderée d'organes transplantés est rejetée. **Le tout n'est pas la somme de ses parties.** L'incompatibilité est l'horreur dans la figure du **monstre de Frankenstein**. Mais, si nous avons de la chance, ces corps ne survivent pas longtemps, quel que soit le support. Ils ne voient pas la lumière du jour dans les publications, il n'y a aucune compensation financière impliquée et aucun artiste dont ils sont issus n'est jamais publié. Aucun artiste auquel on a retiré un fragment de son corpus d'œuvres n'est lésé par le plagiat.

Si nous sommes encore plus chanceux, les personnes intéressées à créer quelque chose pour elles-mêmes, poursuivent leur apprentissage et le développement de leur travail et, en se chargeant de prendre une très longue liste de décisions esthétiques, produisent un discours cohérent : c'est la valeur que leurs propres expériences créatives parviennent à concrétiser en résolvant divers dilemmes esthétiques. **Est-éthiques.**

Le mot n'est pas la chose

Ils disent que le style n'est pas breveté, mais que le style est codé dans la forme et la façon dont l'œuvre d'art est constituée. Le discours esthétique de l'artiste est spécifié dans la morphologie qui compose l'œuvre. De là découle l'émotion et le discours de celui qui contemple l'œuvre et y réfléchit. La composition de l'œuvre est efficace, selon le degré de complexité sensible et intellectuelle, la puissance poétique et symbolique qui articule et transmet la forme de l'œuvre concrète, qu'elle soit visuelle, textuelle ou sonore.

Stylus, du latin *stilus*, est le mot désignant un type de stylet utilisé pour écrire. Dans l'Antiquité classique, le scribe travaillait sur une tablette de cire avec cet instrument en métal, composé d'une pointe acérée avec laquelle il traçait les caractères et, à l'autre extrémité de l'instrument, d'une spatule avec laquelle il lissait la cire, effaçait l'écriture et faisait *tabula rasa*. Il s'agit d'une métonymie, qui transfère le nom de l'outil *stilus* au processus réalisé avec lui, pour faire référence à la qualité et à la complexité du travail de chaque écrivain. C'est l'origine de l'utilisation que nous lui donnons aujourd'hui.

Mais le style d'un auteur ne se réduit jamais à l'outil, mais à la série de décisions formelles qui sont prises et articulées avec l'outil pour résoudre une série de problèmes. La résolution de cet ensemble de problèmes esthétiques est l'œuvre artistique.

Codex Gigas

Les historiens, philosophes et biographes ont d'abord écrit sur de la cire, puis de plus en plus, sur du papyrus, du parchemin et divers types de papier. L'écriture s'est passée de *stilus*, bien que, avec la plume et le pinceau, les moines copistes, avec leurs grandes capacités d'interprétation, aient pu introduire un style grotesque de leur cru dans les *Marginalia* de la doctrine sacrée.

Sous le contrôle de l'église et de la couronne, les livres étaient copiés à la main, dans un anonymat qui diluait le nom du copiste en faveur de l'abbaye responsable de l'entretien des moines copistes. Leur production appartenait de manière transitive aux détenteurs de cette culture du mot et de l'image : l'église et la cour, agissaient alors comme objecteurs de la production littéraire, accordant ou refusant la permission de la développer, les matériaux et les connaissances nécessaires à sa production.

La première machine à copier

Le conflit sur la propriété des œuvres littéraires et graphiques est apparu des siècles plus tard, avec l'introduction de la presse à imprimer en Europe au XV^e siècle. La capacité de cette technologie à reproduire à la fois du texte et des images dans des tirages plus importants permit à ses propriétaires, les éditeurs et les libraires, de saisir la valeur des œuvres des écrivains, de les reproduire rapidement et de les distribuer, concentrant ainsi la richesse issue de leur commercialisation.

Alors que les premiers monopoles d'édition bénéficiaient de ce privilège, accordé uniquement par les monarques, aucune loi ne protégeait les intérêts des auteurs, qui ne recevaient pas forcément d'aumône ou de soutien du clergé ou du pouvoir politique. Peut-être n'ont-ils reçu que quelques exemplaires des livres qu'ils devaient ensuite essayer de vendre. Les propriétaires des machines et du marché ont donc exploité des poètes ou des illustrateurs.

Ce n'est que le 10 avril 1710 qu'une nouvelle loi est entrée en vigueur au Royaume-Uni : le Statut de la Reine Anne. Cette loi a donné une protection juridique aux livres et autres œuvres écrites. Elle est considérée comme l'origine du droit d'auteur car elle établit que le propriétaire des droits d'une œuvre est son auteur, c'est-à-dire que celui qui crée l'œuvre est le seul autorisé à la commercialiser ou à céder ce droit temporairement à des tiers.

Bien plus tard, l'enregistrement des marques et des brevets a été établi pour les inventions technologiques, ce qui a mis fin à une série de détournements contre lesquels les inventeurs des États-Unis se sont battus et que nous connaissons tous. Au cours des dernières décennies, les droits de propriété intellectuelle ont été accordés à des particuliers sans qu'il soit nécessaire de s'enregistrer préalablement auprès d'un bureau d'État.

Si un éditeur veut publier une version imprimée ou numérique pour une diffusion physique ou en ligne, il doit avoir le consentement écrit de l'auteur pour détenir les droits de reproduction, limités à une zone géographique ou linguistique, pendant une certaine période.

Copyright

Les lois sur la propriété intellectuelle ou le droit d'auteur ont été créées pour protéger les auteurs de ceux qui disposent d'une technologie capable de reproduire leurs œuvres dans n'importe quel type de format, de générer des dérivations et des utilisations nuisibles de ceux-là même ou des usufruits parasites de la propriété intellectuelle des personnes.

Les auteurs d'œuvres visuelles peignent par des moyens traditionnels ou numériques. Si l'auteur veut faire connaître son œuvre, il doit la reproduire. Il prend une photo ou fait un scan qui traduit la peinture ou le dessin original dans le système de couleurs lumineuses à trois canaux (RVB) pour être diffusé sur des écrans. Dans cette traduction du pigment en couleur claire, il y a des changements et des variations dans l'apparence de l'œuvre originale par rapport à sa version numérisée.

Si l'auteur travaille l'image par voie numérique, parce qu'il est photographe ou artiste numérique, il opère déjà dans le système RVB. Mais les auteurs numériques et traditionnels, lorsqu'ils décident d'imprimer leurs images, doivent faire une transition vers le système à quatre couleurs (CMYK). Ensuite, il y a un autre changement dans la structure du fichier. L'auteur doit recalibrer

le fichier pour contrôler le chargement des quatre encres, ou plus, s'il y a des encres spéciales, ou moins, si l'image est travaillée en deux ou trois encres.

Commandé par l'auteur lui-même ou par un tiers détenant les droits de reproduction, un imprimeur contemporain met le fichier résultant à disposition pour la reproduction en série. De la peinture ou du dessin original à l'image numérisée, il y avait des variations, comme nous l'avons vu. Et lorsque cela est multiplié dans toute une série de répliques imprimées, matérialisées sous forme de livres, de posters, de cartes postales ou d'autocollants, des aberrations, minimales ou maximales, peuvent apparaître dans chacune d'entre elles, en raison des différences de charge d'encre, des décalages de couleur, des changements de pression des différents rouleaux sur le papier, des décalages de registre, de la moire, de la brillance, des rayures de la machine, etc. Ceux qui ont fait ou font des impressions de leurs œuvres sauront de quoi je parle.

Aberration totale

Cette continuité que je signale entre les **caractères mobiles** et l'impression **offset** peut aussi être étendue aux *auto-encodeurs* génératifs des IA, sauf que l'accumulation de leurs aberrations conduit à un résultat formidablement *monstrueux*. Comme un *Dr Frankenstein* qui, au lieu de se rendre dans les cimetières, s'approprie un corpus d'œuvres vivantes contre toute volonté et tout droit de ses pairs, pour le démonter et le recomposer dans une sémantisation *contre nature*, dans l'ordre de la marchandise et non de l'art.

Les *auto-encodeurs* ré-échantillonnent l'image originale encodée dans leur logiciel, dans une combinaison qui pervertit l'œuvre originale, et subsume son auteur à une catégorie sémantique de simple "style". Une tentative d'euphémisme ou de métonymie qui masque l'appropriation de l'ensemble du processus créatif des autres et la possibilité de plagiat, latente

dans chaque fragment, dans chaque zone de l'image qu'elle génère virtuellement.

Les *auto-encodeurs* sont des machines à s'approprier les œuvres et les auteurs, et leur produit est le plagiat ou la dérivation de ceux-ci.

Mais sans la valeur créée par des milliards d'images précédentes et étrangères, les *auto-encodeurs* ne pourraient pas prétendre être des auteurs.

Rétro futurisme

Le texte qui a été écrit une fois se trouve maintenant à différents endroits. N'importe quel typographe pourrait composer manuellement chaque ligne de texte dans la boîte de la matrice avec des caractères à plomb mobile, mais seulement s'il a la référence de l'écriture originale : seuls ceux qui ont réfléchi et développé le sens de quelque chose de précieux connaissent la manière précise d'articuler la lettre dans un espace qui architecture sa signification.

L'espace latent est le champ de points aléatoires dans lequel les *pixels* qui génèrent l'*output* pourraient être fixés. Mais sans images de référence originales comme entrées, la latence persistera comme un pur bruit visuel. Avec la matrice téléchargée, la page reste toujours vide.

No Right

Rappelle-toi simplement que les lois sur le **droit d'auteur (copyright)** interdisent et condamnent la reproduction technique et la diffusion d'œuvres sans le consentement de leurs auteurs. Les presses à imprimer d'aujourd'hui, comme les anciennes, sont également soumises aux lois sur le droit d'auteur, du 18e siècle à aujourd'hui. Et même si les *auto-encodeurs* ont

dans leurs archives cryptées la possibilité de régénérer des milliards d'images de tiers, ils n'ont pas le droit de le faire.

Ce n'est pas parce qu'ils ont les moyens qu'ils ont le droit. La perversion des entreprises consiste à laisser l'utilisation de leur programme aux mauvaises mœurs des *users*.

Hey, Mr. DJ

De nombreux *promptists* ou *users* de cette technologie affirment avoir le droit de s'exprimer par le biais de ces logiciels. Ils braillent violemment face aux exigences des artistes, comme un enfant dont les parents menacent de lui retirer le nouveau jouet avec lequel il détruit la paix dans la maison. Je me demande si les "parents" finiront par abandonner leur autorité à de tels enfants.

Et cela me rappelle Mickey Mouse dans le rôle de l'apprenti sorcier dans *Fantasia*, qui essaie d'éviter la tâche par la magie. Inutile de dire qu'il devient incontrôlable.

En pratique, un *promptist* n'est guère plus qu'un DJ qui appuie sur quelques touches et autorise la console à sélectionner, dans toute la discographie humaine, les fragments qu'il juge les plus appropriés.

Cependant, ce qui prouve la mauvaise foi de *Stability AI*, c'est qu'elle n'a daté son modèle de génération de musique, Dance Diffusion, que pour les œuvres du domaine public. A-t-elle calculé que les artistes visuels n'iraient pas se défendre ?

Mauvais calcul

Le recours collectif contre **Stability AI**, **DeviantArt** et **Midjourney** pour leur utilisation de Stable Diffusion, déposé le 13 janvier 2023, est présenté comme suit : "Même en supposant des dommages nominaux de 1 dollar par image, la valeur de ce détournement serait d'environ 5 milliards de dollars. (À titre de comparaison, le plus grand vol d'œuvres d'art de l'histoire a été le vol en 1990 de 13 œuvres d'art du musée Isabella Stewart Gardner, dont la valeur actuelle est estimée à 500 millions de dollars)".

Les parties au procès en recours collectif (stablediffusionlitigation.com) sont le Joseph Saveri Law Group, au nom de trois plaignants, les artistes **Sarah Andersen**, **Kelly McKernan** et **Karla Ortiz**.

Le texte de l'introduction continue : "*nous avons entendu des personnes du monde entier, en particulier des écrivains, des artistes, des programmeurs et d'autres créateurs, qui sont préoccupés par les systèmes d'intelligence artificielle qui s'entraînent sur de grandes quantités de travaux protégés par des droits d'auteur sans consentement, sans crédit et sans compensation*". Comme on peut le voir, l'irruption de l'IA dans tous les domaines de l'espace créatif qualifié engendre des **imposteurs**, comme on les appelle dans le procès.

Les nouveaux venus dans le milieu ou les anciennes connaissances, se présentent comme des formateurs d'IA pour *remplacer* les créatifs traditionnels ou numériques, ou les producteurs ou éditeurs eux-mêmes, ils incorporent les travaux antérieurs des artistes dans les *auto-codeurs* et se dispensent de continuer à embaucher des personnes afin de les remplacer par ces *logiciels*.

Les grands studios de design, d'animation, de développement de jeux vidéo, de médias de presse et de l'industrie du disque incitent déjà leurs employés actuels à former des algorithmes pour effectuer certaines parties de leur travail. Le cas le plus frappant en termes de précipitation et de détails de leurs actions est Codeword qui a "embauché" deux stagiaires artificiels : avec la contraction de l'économie, de plus en plus d'industries commencent à capitaliser sur des outils comme *ChatGPT* et des *imageurs d'IA* comme *Dall-E2* au lieu de talents en direct. Les "stagiaires" sont techniquement des modèles de logiciels numériques qui ont créé leurs propres images et se sont appelés Aiko et Aiden. La paire travaillera sur des conceptions graphiques, fera des recherches et générera du contenu éditorial.

Si la communauté créative d'Amérique latine et celle de l'Europe, ne parviennent pas à être représentée judiciairement comme la communauté américaine, on perdra l'occasion d'établir une limite juridique et éthique aux entreprises génératrices d'images (IA), pour défendre les droits de toutes les personnes, leur image, leur production discursive, le droit au travail et la concurrence loyale entre pairs.

La culture, et par conséquent la société, fonctionnera dans un fonctionnalisme total qui accélérera la destruction de l'art et de millions d'emplois dans toutes sortes de domaines créatifs.

Et ensuite nous serons bons pour l'auteur.ia.

J'ai demandé à une IA d'imaginer pour moi :

/imagine qu'après une pandémie mondiale, le mode Travail à la maison (*home office*) est mis en œuvre et généralisé et que tout lien avec les autres est technologiquement médiatisé

/imagine que les États se retirent de leur rôle de garantie des services de santé de base et que le marché du travail et l'économie mondiale sont en crise

/imagine une succession de feux de forêt à grande échelle, une contamination des sols utiles et une pénurie de ressources énergétiques suite à des conflits armés, entraînant une hausse rapide du prix des services et des aliments

/imagine que la démocratie est dégradée, que la séparation des pouvoirs de l'État n'est pas garantie et que chaque individu est livré à lui-même

/imagine que l'esprit d'entreprise est encouragé et nécessite une interaction en ligne permanente par le biais de likes, de follow, de sharings, etc, ce qui permettrait involontairement aux IA par rapport aux intérêts personnels de transférer de précieuses ressources informatiques aux propriétaires du réseau

/imagine que toute la valeur créée par les travailleurs - contractuels ou indépendants- soit copiée par un logiciel et synthétisée par des *auto-encodeurs* pour être reproduite, avec ou sans variante, par un algorithme à une vitesse supra-humaine et pour un coût dérisoire

/maintenant, imagine une sorte de rémunération décente pour les personnes créatives.

-----ERROR-----ERROR-----ERROR-----ERROR -----

III

S'adapter ou mourir

C'est la phrase la plus cruelle, et c'est aussi celle que la plupart des fans d'IA en différentes langues m'envoient sur les réseaux sociaux. Mais la reproductibilité accélérée que l'IA permet et encourage est impossible à égaler par des moyens humains, même en utilisant des outils numériques. C'est là que réside l'erreur.

Ce logiciel peut plagier n'importe quel artiste et générer des spin-offs à partir du matériel avec lequel il est daté. Entre les mains d'opportunistes déguisés en "entrepreneurs" ou, dans le meilleur des cas, de producteurs qui se dispensent de payer une commission ou licencient les personnes engagées pour pouvoir utiliser leur travail antérieur et en tirer profit, c'est la menace pour notre travail et pour l'art en général, car au lieu d'être motivé par la création de valeur, le motif est de tirer un avantage économique, en économisant un processus ou un salaire, en recourant au *logiciel* comme la solution. Ainsi, la capacité critique des gens et la figure de l'artiste sont dissoutes, tout comme leurs images ont été dissoutes dans le bruit.

Copy / Paste

Depuis plusieurs décennies, l'apprentissage s'est dégradé en une action de capturer, copier et coller. Depuis la fin des années 90, d'abord avec *Encarta*, jusqu'à l'utilisation actuelle de *Wikipedia* comme source de résultats à l'ancienne que Google échantillonne, la personne moyenne de moins de 45 ans contraste aujourd'hui sa question avec la réponse qui lui est jetée une seconde plus tard, sur n'importe quel écran. Et cette

pratique est normalisée aujourd'hui par des pseudo-journalistes, des panélistes de TV, des *influenceurs* et des créateurs de contenu.

Cette information est considérée comme une certitude provisoire, jusqu'à ce que le prochain mot à rechercher soit tapé. Copy, past et mâche. Cette pratique est incorporée si tôt que personne ne sait comment chercher un livre, ni comment construire un discours cohérent à partir d'une lecture.

Il n'est pas rare d'entendre des personnes qui seraient heureuses de demander à quelqu'un ou à quelque chose en permanence quelle est la bonne réponse et de déléguer l'élaboration d'un argument à l'*output* d'une machine, puis d'agir en conséquence. Mais la massification de cette attitude - ou l'absence d'une telle attitude - nous inciterait à opter pour le copier-coller du terme "*retraite volontaire*" dans l'annuaire de l'entreprise. Le mouton mécanique dont rêvent les robots, selon Phillip K. Dick ? Ou dans ce cas, que le fruit de notre travail connaisse le même sort que Dolly le mouton. Où était-ce Doll-E ? Je ne me souviens pas, mais je me souviens que le clonage est réglementé : ne le fais pas chez toi.

Droit de voler

Dans le même sens du copier/coller, les derniers arrivants dans le monde de la création, les **tech bros** (adorateurs de la Silicon Valley) qui ont conçu cette technologie, veulent légitimer leur outil en tant qu'auteur, "inventant" un cliché prétendument utilisé par Pablo Picasso et tous ceux qui croient que tout le monde est de leur vilaine condition : "Les bons artistes copient ; les grands artistes volent".

Qu'ils veuillent légitimer leur machine à copier en copiant et collant les mots que Steve Jobs a pris et utilisés au nom de Picasso pour "s'ennoblir", indique déjà le goût moral des sujets qui l'animent. Des sujets qui, peut-être, n'ont jamais manié un pinceau ou un stylet pour créer quelque chose de leur cru. Les sujets qui n'ont même pas écrit un poème d'adolescent, utilisent une déformation de la phrase originale d'Alfred Tennyson : "Que les grands poètes imitent et améliorent, alors que les petits volent et gâchent".

Mais au lieu de réfléchir à l'effort que représente une imitation qui améliore l'œuvre originale et dont on apprend, et de condamner à son tour l'artiste qui vole, l'expression a dérivé vers cette utilisation si commode pour la "culture du *copy/past*" en faveur de l'économie du travail en utilisant les efforts des autres.

Il n'existe aucune trace que la phrase déformée par Steve Jobs ait jamais été écrite voire même utilisée ou empruntée par Picasso.

Il est fastidieux d'ouvrir un volet de plus dans ce document et de parler de Picasso et de sa relation avec la mimesis artistique. Je dirai seulement que Picasso était un sujet territorial. Il s'est disputé dans chaque espace de pouvoir dans lequel il voulait se déplacer, avec la figure de pertinence qui l'occupait. Une compétition permanente qui l'a amené à se faire des ennemis, à ajouter des scandales et un capital artistique, gagné à force de travail, mais pas à coup de "photocopies". Dans ce sens, Warhol était pire que Lichtenstein. Et je ne suis pas surpris que les **tech bros** citent ces modèles d'artistes. Personnellement, je ne les soutiens pas et je ne les trouve pas pertinents pour l'histoire de l'art, si ce n'est pour ouvrir la porte à ce type d'argument et à cette technologie de prise d'otage et de *coaction* avec la machine de reproduction des marchandises.

Photocopie

Maintenant, je me demande quel est le mérite d'une photocopieuse qui reproduit une image donnée ? Parce que Goya, Picasso et d'autres, même dans la copie, ont actualisé et revalorisé le référent, parce qu'ils étaient de grands artistes et ont magnifié les artistes connus avec lesquels ils ont établi ce dialogue esthétique, qui était aussi un dialogue de personne à personne, si l'autre artiste en question était vivant. Je pense à Braque et Picasso, à Van Gogh et Emile Bernard ou Gauguin.

Dans ces cas, nous ne parlons pas d'un voleur anonyme qui copie n'importe quel autre artiste, usufruit son capital symbolique et ne le crédite jamais. Les impressionnistes ont *souffert de la faim* pendant la majeure partie de leur vie. Ils étaient un groupe collaboratif de parias, en expérimentation collective, qui se sont battus sauvagement pour une place de reconnaissance aux yeux du public. Parmi toutes ces personnes, celle qui est la plus recherchée aujourd'hui était la moins appréciée de son vivant.

Mais on ne peut pas comparer la génération d'images par l'IA avec les peintres d'œuvres matérielles et uniques. Parce que ce qui mine vraiment le travail des illustrateurs, des designers, des caricaturistes, et même des écrivains, et acteurs de doublage, c'est la concurrence déloyale des images dérivées de ces artistes, dans leur propre support de distribution. Je fais référence au domaine de l'application de l'image/du texte/de la voix, dans son support de reproduction, comme les livres, les affiches, les t-shirts, les médias numériques, audiovisuels, etc. Et c'est là que réside le unfair use (*l'utilisation déloyale*), dont on parle tant ces jours-ci.

Une peinture à l'huile, par exemple, par opposition à une image imprimée, peut être distinguée très facilement en analysant sa

matérialité, ainsi que sa valeur d'échange et d'utilisation. Le support, le matériau utilisé, la période et la corroboration de la signature de l'artiste peuvent être établis avec une certaine expertise.

Mais en termes de reproductibilité, tant l'image numérisée originale que ses dérivations artificielles par l'IA ont une valeur similaire : ce sont tous des modèles codés à inclure dans n'importe quel support, qu'il soit numérique ou imprimé. C'est là que réside la concurrence déloyale de la dérivation ou de la "*transformation*" des images générées par des *auto-encodeurs* qui remplissent rapidement chaque espace à portée de vue avec des images similaires aux sources sur lesquelles ils sont basés. Nous tous, artistes qui avons créé jusqu'à présent, voyons les graves dommages causés à notre œuvre d'auteur par rapport à sa dérivation machinique, rapide et caméléon, publiée dans le même domaine que le nôtre.

Et la question qui se pose est de savoir comment continuer à créer et à être payé pour ce travail, lorsque tout ce qui a été fait et qui doit être fait peut être répliqué en toute impunité par des *auto-encodeurs* ?

Van Gogh en série

Le créateur original, dont le travail a été séquestré dans un ensemble de *dataset* et utilisé dans le *machine learning*, semble maintenant être obligé de participer à une compétition perverse avec un logiciel, qui est utilisé par des millions de *users* contre lui-même.

Il est désespérant de voir à quel point il est impossible de remplacer la vitesse des dégâts électroniques par des mains

humaines. Mais le point culminant de l'horreur est atteint lorsque le créateur découvre qu'aucune image d'une œuvre originale ne peut être mise sur Internet sans faire l'objet d'une nouvelle appropriation illégale. Ainsi, les créateurs sont condamnés à ne plus avoir le contrôle de leur propre travail, violant les droits fondamentaux de tous les gens à leur identité et aux fruits de leur travail.

La santé mentale est essentielle pour assurer la continuité des membres du domaine créatif. L'anxiété, l'angoisse et la frustration chroniques pèsent sur les capacités de la communauté artistique car on leur vole la valeur de leur travail, tandis que des messages de haine et des menaces leur sont envoyés par une myriade de sociopathes qui glorifient ce logiciel.

J'écris, ma chair se hérissant de flammes électriques.

L'/A ne se contente pas de reproduire massivement la synthèse numérique de l'œuvre de Van Gogh : elle reproduit aussi de manière machinale la pathologie qui l'a définitivement confinée.

Terminal

Si nous n'agissons pas collectivement contre cette appropriation illégale de données et l'émulation impunie de leurs auteurs, en informant la société et en faisant appel aux gouvernements et au pouvoir judiciaire, nous serons confrontés à la non-protection totale de tout acte créatif humain, à la prolifération systématisée de celui-ci et à la dégradation de l'art et de ses limites esthétiques, désormais régulées par la censure et l'homogénéisation programmée.

Les *auto-codeurs* sont reprogrammés avec des filtres autocensure, fabriqués par les mêmes ingénieurs qui ont effectué les datations sans discernement qui les constituent. Aucun d'entre eux n'a jugé nécessaire de séparer les œuvres du domaine public de celles des personnes ou des artistes soumis à des droits, ce qui est également grave, ils n'ont jamais considéré a priori l'importance d'éliminer de l'ensemble des données la prédominance des préjugés racistes et sexistes, sans parler des contenus enregistrant des meurtres et la pornographie la plus sordide.

Telles sont les conséquences de la capacité d'une poignée de technocrates sans éthique à effectuer une collecte de données colossale et sans discernement, qui devient très utile pour exacerber la prévalence de la violence et de la ségrégation.

Par exemple, ChatGPT, après avoir mis le logiciel sur le marché, avec la même absence totale de jugement, a voulu filtrer la *base de données*, dans un nouvel acte d'exploitation de la main-d'œuvre : "Le *créateur* de ChatGPT, OpenAI, est maintenant en pourparlers avec des investisseurs pour lever des fonds évalués à 29 milliards de dollars, y compris un investissement potentiel de 10 milliards de dollars par Microsoft." La même société employait des modérateurs de contenu kényans "dont le travail consistait à visionner des images et des vidéos d'exécutions, de viols et de maltraitance d'enfants pour un salaire horaire aussi bas que 1,50 dollar".

Tout comme ils suppriment les contenus aberrants et criminels en exploitant à distance les travailleurs racisés, ils censurent également le type d'images ou de textes que l'IA génère, ce qui lui permet de produire un type d'"imaginaire" conforme qui n'est jamais capable de produire une critique du système même qui le génère.

No Future

Temporairement, cette intelligence artificielle nécessite qu'une personne tape un texte pour la guider. Demain, la même tâche pourrait être effectuée par un directeur d'entreprise avec l'aide d'une autre intelligence artificielle génératrice de texte.

C'est ainsi que l'obsolescence des personnes et de la culture est programmée. C'est ainsi que tout ordre démocratique qui se soucie du travail de ses membres est sapé. La fascisation de la société humaine est ainsi accélérée.

Celui qui glorifie le logiciel, tout en baissant la tête et en forçant tout le monde à l'imiter. Le même extrait (anti)social qui tente d'installer le sophisme selon lequel l'*IA apprend* comme une personne, comme si l'*IA* était un sujet de droits, que nous voulions empêcher son éducation ou qu'elle ait des limites sur ce qu'elle peut réellement *appréhender*. Il n'a pas, ni n'a de besoins ou de désirs : il est simplement un auto-encoder.

Les analogies qui tentent d'humaniser un logiciel construit pour le pillage de l'humain sont inacceptables. Les gens, je ne sais pas s'ils ont une essence, cette idée me semble poursuivre l'idée de l'*âme*, que, je l'ai dit, je ne partage pas non plus. Mais il est clair qu'il y a beaucoup de gens qui, comme les machines, n'ont pas de *décence* non plus : voyez *le cas d'Unstable Diffusion*, un groupe qui a commencé à se financer par le *crowdfunding* et a produit une énorme quantité de contenu généré artificiellement ; *des deepfakes de gore, de pornographie et de pédophilie*.

Seul un idiot utile peut se réjouir de se voir arracher la possibilité d'interpréter sa vie. Seuls les inutiles et les paresseux renoncent à construire de nouvelles possibilités pour eux-mêmes et pour tous.

Face à une machine qui remplace complètement le processus par un résultat immédiat et contrôlé, comment les jeunes surmonteront-ils la frustration de l'apprentissage ? Comment résoudront-ils leurs doutes, lorsque la réponse est fournie à leur partenaire en trois secondes ?

Dans quel domaine les grands artistes de demain seront-ils formés si les missions simples sont résolues par des IA ?

Comment allons-nous maintenir l'attention, le dévouement infini requis pour construire la capacité critique de complexifier notre façon de faire et ses ressources discursives, face à l'immédiateté explosive d'un concurrent artificiel ?

La continuité de la pensée critique est sérieusement menacée.

Contre la valeur du vivant, la technocratie propose de supprimer toute expérience au profit d'un résultat simulé, utile seulement à une logique *contre-nature*.

La substitution de la figure de l'auteur par son *auto-encoder* en s'emparant de tous les domaines de création est la tentative ultime de supprimer tous les obstacles que les corps représentent pour le progrès de la concentration infinie de produits.

L'ensemble de données *LAION* n'est que le premier *butin de guerre* d'un conflit mondial.

Si tout ce qui peut être enregistré numériquement, la voix, la parole, l'image d'une personne et le produit du travail de son propre corps, tout, peut être utilisé comme *input* pour être répliqué, dérivé ou transformé, nous assistons à la fin du travail d'auteur.

Et, ce qui est pire, le retrait forcé de la vérité en tant que valeur d'usage, car la société est contrainte d'habiter une fausse vie, nourrie d'expériences réelles de personnes en état d'arrestation virtuelle : **tout ce que nous disons ou faisons peut être utilisé contre nous.**

Quand il est mûr

ils vont l'extraire de votre poitrine

et, lavé de tout sang

ils rouleront le sceau cunéiforme de votre vie

le déroulement de la trame sur le scanner

qui saisit votre formulaire

et dans des milliers de répétitions

bit par bit bit par bit simulant les battements de ton coeur

pic par pic pic par pic ils vont imprimer des linceuls

pour cacher la grimace inventée

des mannequins surpeuplant le vide

derrière la vitre.

IV

Valeur

Quelle est la valeur d'une œuvre qui ne résulte pas de l'expérience artistique du corps ?

L'artiste a la capacité de faire de l'obstacle un support. Cela est également utile pour l'expérience des corps vivants et leur continuité dans le monde. D'où sa valeur pour la communauté.

Les obstacles pour les corps peuvent être considérés, parmi beaucoup d'autres, comme :

l'irréversibilité du temps,

la vulnérabilité de chaque corps,

le besoin de repos,

le besoin de nutriments,

le besoin d'imaginer un autre possible,

la nécessité d'agir avec la matière
et l'énergie disponibles,

la nécessité de les intégrer et de les adapter pour qu'ils deviennent un témoignage de l'expérience des corps (la connaissance comme concept ou métaphore),

la nécessité de transmettre ces connaissances à d'autres organismes,

la nécessité de travailler pour ne pas perdre la richesse de cette expérience qui tente de couvrir de nombreux besoins.

Pour atteindre la richesse du fruit, on travaille en transformant tous les obstacles précédents avec l'action du corps qui est capable de les réarticuler dans une forme qui les transcende.

Celui qui crée vraiment, imagine et articule les éléments de manière satisfaisante, même soumis à la condition de vulnérabilité d'être un corps. Il s'entraîne à doter le corpus imaginé d'une manière qui exprime métaphoriquement un concept, qui couvre les besoins de résister au temps.

Faire du corps le corps du travail avec le corps, le nourrir et le laisser se reposer, exercer le muscle créatif et le détendre chaque fois que c'est nécessaire, pour que le rêve émerge comme une réorganisation des images incorporées.

Sans accélérations qui le mettent hors de vue.

De cette façon, on crée une œuvre qui est un support utile pour le créateur et pour ceux qui connaissent et interagissent avec cette œuvre, dans la mesure où ce sont des personnes qui font partie du corpus social.

Mais à quelle corporalité cela sert-il de supprimer tous les obstacles et de les remplacer par un médium absolu ?

À aucun vivant. Seulement aux sociétés.

De quel obstacle ou de quelle vulnérabilité ce médium absolu parle-t-il ?

D'aucun. C'est le pur moyen et la fin de l'obstacle humain.

Quelle société est servie en remplaçant des millions de créateurs par un algorithme émulant leurs capacités ?

Aucune société humaine.

C'est seulement la corporation des artifices qui amplifie la portée de la reproductibilité des marchandises.

C'est un tournant dans l'histoire.

L'inertie ne fera que nous conduire à être clonés et subsumés.
Il est temps de faire preuve de courage dans les deux sens du terme : courage dans la construction de moyens utiles pour les corps, pas pour les machines.

Note de l'auteur

C'est la fin de ma contribution écrite à l'analyse et à la conceptualisation du problème. L'annexe suivante a été élaborée à partir du débat de la commission des artistes.

Appendice :

Remèdes possibles

La liste suivante d'actions pour remédier aux préjudices subis par les auteurs est recueillie ici à partir de la plainte collective déposée contre Stable Diffusion et est basée sur des discussions avec des collègues de différents pays et des conseillers juridiques.

1. Assure-toi que tous les modèles d'*IA/machine learning* spécialisés dans la génération visuelle, audio, cinématique-graphique ou similaire utilisent du contenu du domaine public ou des jeux d'images achetés légalement. Cela pourrait signifier que les entreprises actuelles changent, ou même qu'elles doivent détruire leurs modèles actuels (il y a des précédents pour cela).

2. Supprimez de toute urgence toutes les œuvres protégées par le droit d'auteur hébergées dans les dataset et les *espaces latents*, grâce à un *dégorgement algorithmique*. Change immédiatement tes plans pour des modèles du domaine public et fais en sorte que la règle standard pour qu'une œuvre soit incluse dans un ensemble de données soit le seul choix de son auteur.

3. Exhorter les entreprises à offrir des paiements aux artistes (sommes initiales) et des redevances chaque fois que leur travail est utilisé pendant une période de *génération*, y compris le data learning et le deep learning, l'image finale et le produit final, etc. Pour les entreprises d'IA, il s'agit de disposer réellement de leurs données au sein des modèles d'IA/ML en cas de violation des contrats de licence.

4. Les entreprises d'IA verseront à tous les artistes concernés une somme pour chaque génération de sortie utilisant le nom et l'œuvre de l'auteur correspondant. Il s'agit de compenser/rémunérer les artistes pour l'utilisation de leurs œuvres et de leurs noms sans autorisation, à condition que l'entreprise ou l'utilisateur ait profité de sa génération

5. Les lois sur la propriété intellectuelle seront mises à jour pour mieux refléter les actions de cette nouvelle technologie.

6. Les lois du travail incluront des cas d'utilisation spécifiques pour la technologie IA/ML dans les industries du divertissement, garantissant que pas plus qu'un petit pourcentage de la main-d'œuvre créative ne soit constitué de modèles IA/ML.

7. Les entreprises d'IA doivent adhérer à un code d'éthique strict, tel que défini par les principales organisations d'éthique de l'IA.

8. Les entreprises d'IA doivent collaborer avec les syndicats de créateurs, les coalitions industrielles et les groupes de l'industrie pour garantir une utilisation équitable et éthique de leurs outils.

9. Les gouvernements tiendront Stability AI pour responsable de la diffusion de son logiciel open source sur le marché, en sachant que son modèle a été construit de manière irresponsable.

10. Promouvoir des efforts internationaux organisés pour garantir que ces nouvelles technologies sont exploitées équitablement, tout en protégeant les industries artistiques (toutes les recommandations ci-dessus s'appliqueront également au niveau international). Les actions potentielles pourraient être des appels à l'action, des lettres aux gouvernements, des campagnes de relations publiques, des campagnes de lobbying, des groupes de défense des entreprises et des gouvernements, l'appel à un code de conduite de l'industrie, etc.

11. Faire pression pour que de nouvelles politiques gouvernementales garantissent des protections et fournissent des filets de sécurité aux artistes touchés dans diverses industries.

12. Adopter des programmes tels que le revenu de base universel (UBI) pour les artistes touchés par l'utilisation de cette technologie.

13. Syndicalisation et/ou guildes d'artistes.

14. Actions collectives.

15. Logiciels/outils potentiels pour contrer les pratiques non éthiques d'exploration de données et fournir des services de protection aux artistes.

Les perspectives concernant cette demande sont incertaines et doivent encore être dévoilées, mais en tant que communauté créative et depuis nos positions respectives, nous pouvons réfléchir à quelques alternatives et stratégies complètes pour que l'utilisation de l'intelligence artificielle soit équitable pour les artistes. Nous avons le droit d'exiger que notre propriété intellectuelle et nos droits d'auteur soient respectés dans le contexte des modèles d'apprentissage automatique.

Il est important que les artistes sachent comment défendre leurs droits légaux, au cas où leur travail serait plagié, en portant plainte auprès des autorités légales et par l'intermédiaire des organisations de droits d'auteur. Il existe plusieurs cadres juridiques qui pourraient être utilisés pour appliquer des mesures de protection de la propriété intellectuelle et des droits d'auteur dans le contexte de l'IA. Voici quelques exemples :

Droits d'auteur : La loi américaine sur les droits d'auteur (*Copyright*) et les lois similaires d'autres pays protègent les œuvres originales.

La propriété intellectuelle : le droit des brevets protège les créations, les images des personnes

avec ou sans enregistrement officiel et aussi les inventions dûment enregistrées, y compris celles créées par des modèles d'apprentissage automatique. Ces lois établissent également les responsabilités des détenteurs de brevets et des contrefacteurs.

Lois sur la concurrence déloyale : Elles peuvent être utilisées pour protéger la propriété intellectuelle et les droits d'auteur contre la concurrence déloyale, comme l'usurpation en série d'œuvres existantes.

Règlements sur la protection de la vie privée : Les règlements sur la protection de la vie privée peuvent être utilisés pour s'assurer que les modèles d'apprentissage automatique sont conformes aux normes de confidentialité et protègent la vie privée des individus.

Mise en œuvre de DRM (Digital Rights Management) (La gestion des droits numériques) est un ensemble de technologies et de mesures utilisées pour protéger les droits d'auteur du contenu numérique, comme la musique, les films, les livres électroniques, etc. L'objectif principal de la GDN est d'empêcher le piratage et la distribution non autorisée de contenu protégé par des droits d'auteur.

Il existe plusieurs méthodes utilisées pour mettre en œuvre la GDN, dont certaines incluent :

- **Cryptage :** Le contenu est crypté et ne peut être décrypté qu'avec une clé spécifique,

qui n'est fournie qu'aux utilisateurs autorisés.

- Licence numérique : le contenu est livré avec une licence numérique qui précise les conditions d'utilisation, comme le nombre d'appareils sur lesquels le contenu peut être lu ou le temps pendant lequel le contenu peut être consulté.
- Contrôle des appareils : Le contenu ne peut être lu que sur des appareils spécifiques qui répondent à certaines exigences de sécurité, comme être inscrit sur une liste d'appareils autorisés.
- Identification de l'utilisateur : Le contenu ne peut être lu que sur un appareil spécifique associé à un utilisateur spécifique, sur la base de son identification.

Identification et suppression du contenu plagié à l'aide de techniques permettant à une IA de "désapprendre".

- Utiliser des techniques d'oubli sélectif : Les techniques d'oubli sélectif permettent aux réseaux neuronaux d'oublier certaines parties de leurs connaissances antérieures, tout en conservant d'autres.
[:\(https://openaccess.thecvf.com/content_CVPR_2020/papers/Golatkar_Eternal_Sunshine_of_the_Spotless_Net_Selective_Forgetting_in_Deep_CVPR_2020_paper.pdf\).](https://openaccess.thecvf.com/content_CVPR_2020/papers/Golatkar_Eternal_Sunshine_of_the_Spotless_Net_Selective_Forgetting_in_Deep_CVPR_2020_paper.pdf)

- Surveillance constante des données utilisées pour entraîner les modèles afin de détecter et de supprimer le contenu plagié.
- Recommencer l'entraînement à partir de zéro : Une option consiste à réentraîner l'IA à partir de zéro, en utilisant un tout nouvel ensemble de données d'entraînement. Cela peut être une solution coûteuse en termes de temps et de ressources, mais peut être nécessaire si les connaissances précédentes sont très différentes des nouvelles connaissances que tu veux ajouter.
- Ne recycler que certaines couches du réseau neuronal : Une alternative consiste à ne recycler que certaines couches du réseau neuronal au lieu de l'ensemble du réseau, ce qui permet de mieux contrôler les connaissances conservées et celles qui sont modifiées.
- Utiliser des techniques d'apprentissage transférable : l'apprentissage transférable permet de prendre les connaissances précédemment acquises par une IA et de les appliquer à un nouveau problème, ce qui réduit la quantité de données et le temps nécessaire pour former une nouvelle tâche.
- Utiliser des techniques de détection du plagiat : Des algorithmes et techniques spécifiques peuvent être

utilisés pour détecter le contenu plagié et le supprimer d'un réseau neuronal.

- Inclusion de marques numériques dans le travail original : il est possible d'utiliser des marques numériques pour identifier automatiquement le contenu original, ce qui permet de supprimer le contenu plagié.
- Utiliser des techniques de surveillance et de rapport : Des systèmes de surveillance et de rapport peuvent être mis en place pour détecter les contenus plagiés et envoyer des notifications pour leur suppression.

Voici quelques actions juridiques collectives spécifiques qui pourraient être entreprises :

- Engager un avocat spécialisé dans le droit de la propriété intellectuelle, qui a également des connaissances en matière d'art, de créativité et de programmation. C'est crucial pour qu'il puisse défendre l'affaire à partir d'une compréhension globale de la question et pour examiner et garantir le respect de toutes les lois et réglementations applicables.
- Obtenir les licences et autorisations appropriées pour le contenu de tiers à utiliser et s'assurer que les obligations de licence et de paiement sont respectées.
- Analyse et création de déclarations et d'avis juridiques sur les contenus agrégés et

générés par les modèles d'apprentissage automatique.

- Que de nouveaux cadres juridiques et réglementaires soient élaborés pour répondre aux questions uniques soulevées par les modèles d'apprentissage automatique.

Février 2023

Traduction en français :

Jean-Baptiste Monge

Marjolaine Grig-Monge