Revue Fovéart

N° 0 | 2025
Au-delà du réel : les enjeux portés par les IA génératives en art, design et communication

Processus de création en arts et Intelligence Artificielle : le discours de l'Utopie

Creative process in arts and Artificial Intelligence : the Discourse of Utopia

Camilla MOREIRA *Directrice*
Ecole de Beaux Arts
Dessin
Universidade Federal de Minas Gerais

Édition électronique :
URL :
https://revue-foveart.numerev.com/articles/revue-0/2859-processus-de-creation-en-arts-et-intelligence-artificielle-le-discours-de-l-utopie
DOI : numerev_2862
Date de publication : 15/12/2025

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

Pour **citer cette publication** : MOREIRA, C. (2025) Processus de création en arts et Intelligence Artificielle : le discours de l'Utopie. *Revue Fovéart*, (0). https://doi.org/10.34745/numerev_2862

Résumé : cet article vise à étudier le processus de création et l'intelligence artificielle, en particulier dans le contexte des arts visuels. Depuis toujours, l'Homme se reconnaît en tant que sujet à travers le dessin. Rapportant au monde son regard comme une forme de registre du temps et de la matérialité, il a pu s'inscrire comme un sujet doté de conscience. De la naissance des symboles jusqu'au langage formel, l'Homme a construit une frontière réelle avec la production des images, dont l'interprétation personnelle mène à la compréhension du langage universel établi. Cependant, l'avancement et la multiplicité des langages ont rompu les barrières, transformant notre pensée autour des images et de leur production. Nous voyons la technologie comme un moyen encore capable de connecter les irréalités à un monde possible et universel. Dans ce contexte, comment penser les processus de création en art ? Comment mettre en dialogue le savoir-faire, la durée d'une œuvre, l'autonomie de sa création et IA (Intelligence Artificielle) ? Cette recherche commence par une analyse des œuvres de l'artiste Sol LeWitt, dont la production a été déléguée à l'exécution d'autres, ainsi que de l'artiste Banksy et de son œuvre « La fille avec un ballon », qui a été « détruite devant le public » après sa vente aux enchères. Enfin, nous discuterons également la production de l'artiste Sougwen Chung, qui travaille avec l'IA et propose une analyse autour de la créativité et de l'incertitude de la technologie dans le contexte contemporain.

Abstract : this article aims to study the creative process and artificial intelligence, particularly in the context of the visual arts. Humans have always recognized themselves as subjects through drawing. By relating their gaze to the world as a form of register of time and materiality, this has allowed humans to establish themselves as subjects endowed with consciousness. From the birth of symbols to formal language, humans have constructed a real boundary with the production of images, whose personal interpretation leads to an understanding of the universal language established by the same. However, the advancement and multiplicity of languages â□□â□□have broken down barriers, transforming our thinking about images and their production. We see technology as a means capable of further connecting unrealities to a possible and universal world. In this context, how can we think about the creative processes in art ? How can we bring into dialogue know-how, the duration of a work, the autonomy of its creation, and AI (Artificial Intelligence) ? This research begins with an analysis of the works of artist Sol LeWitt, whose production was delegated to others, as well as the artist Banksy and his work "The Girl with a Balloon," which was "destroyed in front of the public" after its auction. Finally, we will also discuss the production of artist Sougwen Chung, who works with AI and offers an analysis around creativity and the uncertainty of technology in the contemporary context.

Keywords: drawing, contemporary art, creative process, artificial intelligence.

Mots-clés :
Intelligence artificielle, Art contemporain, Dessin, Processus de création

Introduction

Le besoin de créer sera toujours supérieur aux machines. L'expérience est inhérente au sujet, car le corps existe avant l'invention. Sommes-nous encore des auteurs et des créateurs ? Deleuze affirme que l'artiste crée, car il en a besoin. Nous avons besoin de l'expérience, du processus de création. Ainsi, dans ce sens, l'art gagnera toujours.

Nous sommes dans l'année 26 du XXI^{e} siècle, et l'intelligence artificielle (IA) est de plus en plus présente dans nos vies. Les robots créent et exécutent des fonctions jusque-là inimaginables. Ce sont des matières occupant des corps, des machines vivant l'expérience des sujets. L'IA s'est déjà inscrite comme une voie sans retour. La dépendance est devenue réelle et les irréalités autrefois rêvées, dressent aujourd'hui un univers de connexions virtuelles.

Depuis le début, lorsque l'Homme a commencé à enregistrer le monde qui l'entourait en images, les mécanismes de la conscience, de la mémoire et de l'enregistrement se sont établis et l'automatisation de la création a suivi son cours, où aujourd'hui, nous pouvons nous confronter à l'émergence de l'intelligence artificielle occupant les espaces. Ainsi, la nature de l'art et de la création, son avenir et sa légitimité sont interrogés. « L'homme, au lieu de se servir des images en fonction du monde, commence à vivre en fonction des images. Il ne décrypte plus les scènes de l'image comme des significations du monde, mais le monde lui-même est vécu comme un ensemble de scènes. » (Flusser, 2002, p. 9).

Actuellement, nous apercevons le monde à travers l'intelligence artificielle dont presque tout est fait par une machine. Nous commençons à lire le monde à partir des images et non plus à partir de l'expérience. Alors, comment penser les processus de création en art ? Comment mettre en dialogue le savoir-faire, la durée d'une œuvre, l'autonomie de sa création ?

Autrefois, l'observation était la façon d'apercevoir le monde et de lui appartenir. L'expérience de laisser les mains en l'air, libres, quand l'Homme est devenu erectus, a changé notre histoire, notre mémoire et notre continuité dans la planète. Les gestes de la création étaient le fil de la présence humaine sur terre. Si la conscience qu'enregistre chaque partie aperçue en images rend le monde possible, ce sont les processus de création, en particulier le dessin, qui a été la façon de se reconnaître en tant que sujet, de mettre l'observation et l'analyse des images aperçues liées à la vie. Dessiner est une

forme de production de l'image, une manière de la rendre réelle et aussi de lui donner un discours. Dessiner les objets, les choses, les paroles et les sentiments. Dessiner est construire une interprétation, une façon de présenter et aussi de représenter le monde. « Le dessin n'est pas un produit d'une fantaisie oisive, mais le fruit réfléchi de l'observation accumulée. Sans observation, sans expérience, il n'y a pas de dessin. » (Barbosa, 1882, IN : Mubarac, 2019, p.75)

Les images dessinées, créées, ont subi des changements et sont devenues des formes de reconnaissance du monde visible. Nous avons besoin des images et des produits qu'elles ont gérés. Le processus de création, né de l'observation du monde, a recréé le même. Depuis la naissance de la technologie, avec les images produites plus rapidement, l'homme a commencé à se rendre à une autre forme de monde d'une autre nature que la sienne : le monde virtuel.

Tout ce qui relève de l'authenticité échappe à la reproduction – et bien entendu pas seulement à la reproduction technique. Mais, en face de la reproduction faite de main d'homme et généralement considérée comme un faux, l'original conserve sa pleine autorité ; il n'en va pas de même en ce qui concerne la reproduction technique. Et cela pour deux raisons. En premier lieu, la reproduction technique est plus indépendante de l'original que la reproduction manuelle. (…) En second lieu, la reproduction technique peut transporter la reproduction dans des situations où l'original lui-même ne saurait jamais se trouver. (Benjamin, 2007, pp. 14-15)

Dans la construction de la pensée du processus de création en art au fil du temps et son chemin parmi les œuvres qui ont le dessin pour prémisse, je cite trois artistes qui ont mis en discours l'art, la technologie et la reproductibilité de l'image. Sol Lewitt au début du XXe siècle questionne le lieu d'artiste en tant que penseur, l'expérience du processus de créer une œuvre ainsi que sa matérialité en soi même. À qui appartient l'œuvre ? Dans un autre sens, Bansky interroge le marché, le lieu d'une œuvre ainsi que sa permanence historique et conceptuelle. Si l'art est lié à l'expérience du sujet et l'œuvre le produit de cela transformé en matière, comment pouvons-nous nourrir un marché à l'époque des nouvelles technologies, des images dispersées virtuellement sur internet, dans un champ des images qui n'appartient à personne ? Ainsi, on finit dans l'œuvre de l'artiste Sougwen Chung qui prend la technologie comme discours et façon de construire ses œuvres sous un corps réel et un corps machine.

Alors, comment penser le lieu de l'artiste, sa production et ses œuvres dans le contexte contemporain ? Nous voyons une distance entre le créateur et sa création, entre l'œuvre et sa permanence ou même son insertion dans le marché des arts. Depuis la deuxième moitié du XX^{e} siècle, la technologie a commencé à remplacer les auteurs et les artistes. L'intelligence artificielle fait aujourd'hui le travail de plusieurs personnes. Les IA sont nourries de pensées, d'une façon presque universelle, comme un cerveau artificiel, qui va très bientôt remplacer l'humain. Qu'en est-il alors du processus de création, de son autonomie et de sa relation avec le temps, le savoir-faire et l'expérience du sujet ? Si nous considérons la nécessité de créer comme une condition de permanence humaine, serions-nous sur le chemin de l'autodestruction ? Qui

sommes-nous aujourd'hui face à l'image ? L'auteur ou le spectateur de soi-même ? Pouvons-nous continuer de rêver ?

Si nous partons du principe que la réalité est liée au présent, le passé et le futur sont irréels. Alors, tout devient mémoire dans un instant dont l'action est faite par une machine. Dans le contexte des arts, les sens sont fondamentaux pour créer. Comment reconnaître l'artiste devant une œuvre qui a été faite par l'IA ? Dans un processus de création virtuelle, comment reconnaître le désir, la conscience cachée, si n'est pas l'artiste même qui allume la machine ? Où serait cachée l'expérience du processus de création ?

1. Sol LeWitt et l'acte de la création

Au XX^{e} siècle, au vu du contexte de la production de son œuvre, Sol Lewitt était un artiste avant-gardiste. Il était un artiste conceptuel des années 1960 et 1970 et l'un des représentants de l'art minimaliste de son époque. Né en 1928 et décédé en 2007, LeWitt est connu pour son approche rigoureuse du processus créatif. L'interprétation du savoir-faire dans son œuvre nous fait repenser l'art dans le contexte contemporain, élargissant la compréhension entre le créateur et celui qui va mettre en place sa production artistique. Ses œuvres étaient basées sur les instructions écrites par lui-même et dans lesquelles il affirmait que l'idée était la partie la plus importante de la création. Ces instructions pouvaient être suivies par d'autres artistes pour créer l'œuvre, soulignant l'idée que l'autorité pouvait être dissociée de l'acte de création.â¨ Ses œuvres étaient souvent basées sur des systèmes et équations mathématiques et géométriques, entre formes et couleurs qui étaient programmées pour être logées sur les murs, de façon parfois éphémère.

Sol Lewitt a provoqué la pensée autour de l'exécution de l'œuvre. Bien évidemment, le projet, le sens, le concept lui appartenaient, mais la mise en œuvre pouvait être conduite par une autre personne, au-delà de lui-même. Il y avait le projet de création d'une œuvre à la main sans nécessairement avoir besoin de l'artiste pour la faire. Cette « autonomie » dirigée, si l'on peut dire, présente une réflexion autour de la production et des processus de créations en arts. Où demeure l'artiste si l'art réside dans sa conscience, parmi ses idées ?

Dans les principes théoriques que vont élucider les analyses des œuvres qui suivent, on voit tout d'abord la prémisse de la technologie qui est mise face à l'expérience volée du sujet par l'interruption de l'expérience de faire, de produire une œuvre. Dans les années 70, Sol Lewitt mettait déjà en évidence le chemin de l'automatisation des œuvres. Pour les images ci-dessous, nous voyons les croquis de Lewitt et l'œuvre qui était déjà exécutée sur le mur. L'artiste devient celui qui imagine, qui fait le projet, les essais, mais pas nécessairement celui qui dessine, qui fait l'œuvre sur place. Alors, ne serait-ce pas le début de l'automatisation de la production dans le domaine artistique ?

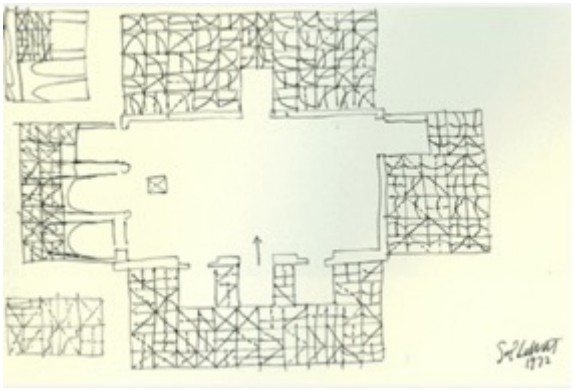


Figure 1 : Sol Le Witt, Projet. Source : https://ed-feld.fr/sol-lewitt-1928_2007/



Figure 2 : Sol Le Witt, *Wall drawing #146.* Source: https://ed-feld.fr/sol-lewitt-1928_2007/

2. Bansky, à qui appartient le droit de l’image, de l’œuvre ?

Si la création artistique à l’ère des nouvelles technologies nous rend conscients du savoir-faire et de l’expérience du sujet, il s’agira ici d’explorer comment cette production engage son autonomie et sa temporalité, au-delà de l’intention du créateur. Pour cela, nous citons l’artiste Banksy qui est un artiste de rue britannique, connu pour ses œuvres urbaines, souvent politiques, réalisées en cachette. Sa production combine le graffiti avec des éléments sociaux, utilisant des techniques variées. L'identité de Banksy demeure inconnue jusqu’à nos jours.



Figure 3 : BANKSY, **Love Is In The Bin**, 2018, Aérosol et acrylique sur toile montée sur panneau, encadrée par l'artiste. Mécanisme de déchiquetage télécommandé hors service restant dans le cadre, 142x78x18 cm (60 x 30 7/8 x 7 pouces). Unique - Signé au verso.

Love *Is In The Bin* (2018) est une œuvre emblématique de Banksy. Elle a été partiellement détruite lors de sa vente aux enchères chez Sotheby's en octobre 2018. Après sa vente, un mécanisme de déchiquetage intégré a été activé, déchiquetant la toile juste en dessous du cadre. Ce moment spectaculaire a été vu comme une critique de la commercialisation de l'art. L'œuvre est réalisée avec de la peinture en spray et de l'acrylique sur toile, montée sur un panneau avec un cadre conçu par l'artiste lui-même. De caractère unique, l'œuvre est signée au verso. Le mécanisme de déchiquetage, bien que désactivé, reste toujours dans le cadre. L'œuvre soulève des questions sur la valeur de l'art et la nature de l'authenticité dans le marché de l'art contemporain, ainsi que son processus de création, car le fait qu'elle ait été déchirée après son exécution met aussi en question l'autonomie, le marché des arts, la durée de l'œuvre, sa matérialité et surtout sa valeur, car une machine a déchiré d'une façon audacieuse l'œuvre.

À partir de cette œuvre, nous pouvons discuter du processus de création et de son automatisme, le lieu d'art, le regard et la présence de l'artiste-créateur qui donne sens à son œuvre. Une pensée aussi à propos de nouvelles technologies et l'IA. À qui appartiennent l'œuvre, sa création, sa permanence dans le contexte artistique contemporain ? Qu'est-ce qui reste de l'image quand elle n'est plus visuelle, ni réelle, ni matérielle ?

L'intelligence artificielle prend le corps, détermine la naissance de l'image et son destin. Depuis l'invention de l'intelligence artificielle, l'Homme est devenu de plus en plus dépendant d'une réalité créée de façon artificielle et maintenue de cette même façon. Nous voyons la machine remplacer l'Homme, mais pas l'humain. Nous voyons la machine créer une œuvre, mais elle ne peut pas être l'artiste. Pas pour l'instant, du moins !

3. L’Interaction Homme-Machine dans l’œuvre de Sougwen Chung

Comme les humains, les machines peuvent aujourd’hui collaborer à la création artistique. L’artiste Sougwen Chung est une chercheuse connue pour ses investigations à l'intersection de l'art et de la technologie, en particulier dans l'utilisation de l'intelligence artificielle et de la robotique dans ses œuvres. Elle est née au Canada, dans une famille d'immigrants chinois. Sa pratique combine souvent des techniques de dessin traditionnelles avec la technologie numérique, entraînant des performances en direct où des traits et des mouvements sont générés simultanément par un assistant robotique, dont l'intelligence artificielle peut imiter et amplifier la créativité humaine. Elle étudie comment la technologie peut élargir l'expression artistique, infusant de nouvelles possibilités dans la création. Son œuvre remet en question les normes traditionnelles de l'art et de la technologie et aborde aussi les questions d'autorité, de collaboration et de la nature de la créativité à l’époque des technologies émergentes. Sa pratique reflète une recherche continue pour comprendre et réinventer la relation entre les humains et les machines, suscitant des discussions sur le rôle de l'IA dans l'art contemporain.



Figure 4 : Sougwen Chung, *Drawing Operations (2015.)* Les performances de dessin durent 10 minutes. La collaboration est entièrement improvisée et met en scène un processus de co-création humain-robot. Source : https://sougwen.com/project/drawing-operations

Conclusion

L’art contemporain et la production des œuvres dans le contexte des nouvelles technologies mettent les analyses à l’abyme des images créées entre l’artiste et la machine. L’IA a commencé à instaurer un chemin de co-participation qui fait entrevoir un territoire multiple, co-créateur d’actions. Un nouveau territoire est né de cette liaison, un territoire dans lequel nous nous interrogeons sur le statut de l’artiste, sur sa place, sur la responsabilité sociale de l’œuvre et aussi sur l’éthique et l’expérience désormais prises d’assaut par la machine. Sommes-nous en marche vers l’utopie ? Les processus de création en arts face à l’autonomie de la création par l’IA ont créé une parenthèse dans l’histoire : qui est l’artiste, qui est le créateur et à qui appartient l’œuvre d’art ? Comment résoudre cette nouvelle façon de penser, construire, reproduire les images ? Si dans notre histoire la technologie est devenue un fait réel et qu’il est quasiment impossible de faire marche arrière, son avenir garde devant nous des interrogations, car nous avons des questions à résoudre. L’exacerbation des

images, l’impossibilité de contrôler les mêmes, de les y retenir ont mis en route une nouvelle façon d’écrire le temps. Aujourd’hui, on retient le passé et on peut presque le rendre continuellement présent. On touche le futur, on l'imagine et il dévient réel. On a un seul temps, le temps présent, d’une création absolument hors de son temps. Quand on regarde les œuvres de Soll Lewitt, le temps a été réécrit par lui, sans l’œuvre matérialisée en permanence, dont la pensée était l’œuvre en soi même. Banksy propose une rupture, la destruction par la technologie, provoquant le marché, mais aussi le savoir-faire de l’artiste et son droit sur l’image vendue. Et l’artiste Sougwen Chung met en cause ces deux questionnements, l’artiste et sa création, la reproduction par la machine et la pensée et l’autonomie du créateur.

Dans ce contexte multiple, des générations qui se suivent, on voit des questionnements face à la production des images et les technologies, face à l’artiste, son corps, et tout ce que l’art peut faire naître en nous : le besoin de la création, la nécessité d’être créateur et constructeur d’un monde que nous interpelle. Est-ce que l’IA va nous remplacer et être plus vivante que nous même ? Est-ce qu’elle va nous voler l’expérience ? Serons-nous dépendants d’une irréalité virtuelle ?

Références bibliographiques

Benjamin, W. (2007). *L’œuvre d’art à l’époque de sa reproductibilité technique*. Éditions Allia.

Flusser, V. (2002). *Filosofia da caixa preta*. Hucitec.

Mubarac, C. (Org.). (2019). *Sobre o desenho*. Ecidade.