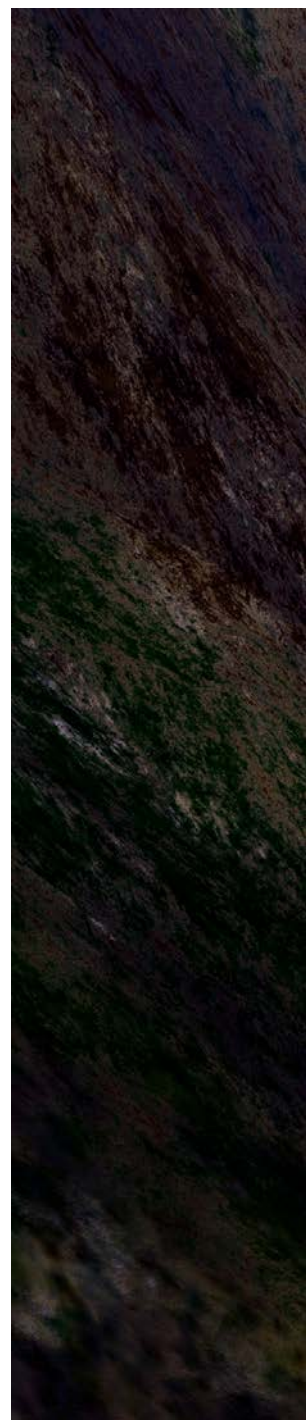


L'AUTEUR



LOÏC MANGIN
rédacteur en chef adjoint
à *Pour la Science*



UN PAYSAGE PLUS VRAI QUE NATURE

Un artiste espagnol détourne un logiciel de création de paysages tridimensionnels pour composer des mondes virtuels réalistes à partir de toiles de peintres classiques. Invitation au voyage dans l'irréel.

A

ndré Derain, pionnier du fauvisme au début du xx^e siècle avec Henri Matisse, Maurice de Vlaminck, Georges Braque... est une figure incontournable de l'art moderne. *Bosquet*, l'une de ses toiles, peinte en 1912 et conservée au musée de l'Ermitage, à Saint-Petersbourg, en Russie, est visible au Grand Palais, à Paris, jusqu'à cet été (voir page ci-contre). Pas convaincu par ce que vous voyez? Rien d'étonnant: l'œuvre (voir ci-dessus) est passée entre les mains de l'artiste espagnol Joan Fontcuberta. Plus déconcertant

encore, elle est présentée dans le cadre d'une exposition intitulée *Artistes & Robots!* Le mystère s'éclaircira.

La manifestation propose une quarantaine d'œuvres pour lesquelles les artistes se sont adjoint l'aide de machines, de robots, de programmes informatiques, d'intelligence artificielle. Des machines à peindre bricolées par le Suisse Jean Tinguely dans les années 1960 jusqu'aux œuvres les plus récentes conçues grâce à l'«apprentissage profond», l'autonomie du créateur humain s'estompe à mesure que l'on progresse dans l'exposition, laissant une place toujours plus grande à la technologie. De même, l'interactivité avec le public va croissant. L'œuvre s'échappe et vit sa propre vie.

Chemin faisant, les questions surgissent, nombreuses. Une intelligence artificielle peut-elle avoir de l'imagination? Que peut faire un robot qui soit inaccessible à un humain? Une œuvre

Le *Bosquet* d'André Derain interprété en un paysage 3D par un logiciel informatique.

d'art est-elle nécessairement d'origine humaine? Jusqu'où une machine peut-elle revendiquer le statut d'artiste? Et bien d'autres encore.

Et l'on découvre le travail de Joan Fontcuberta. Dans son projet *Orogenesis* (qui concerne la naissance des montagnes), il utilise des logiciels, notamment Terragen, qui traduisent des informations bidimensionnelles en paysages tridimensionnels virtuels et réalistes. Ces programmes ont d'abord été mis au point pour des applications