



# Chaire R#I Réseaux et innovations



# L'Intelligence Artificielle dans le monde de l'Art

Aude de Kerros

# Les Cahiers de la Chaire R#I

**Direction scientifique :** Professeur Christophe ASSENS  
*Titulaire de la Chaire*  
[christophe.assens@uvsq.fr](mailto:christophe.assens@uvsq.fr)

**Coordination des Cahiers :** Emmanuel AMAN-MORIN  
*Ingénieur de recherche*  
[emmanuel.aman-morin@uvsq.fr](mailto:emmanuel.aman-morin@uvsq.fr)

**Comment citer la publication** Aude de Kerros, L'intelligence artificielle dans le monde de l'Art, *Les Cahiers de la Chaire Réseaux et Innovations*, 2024, 7. (hal-04578657)

**Lien HAL :** <https://hal.science/hal-04578657>

© Chaire R#I (Réseaux et Innovations), 2024

*Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal*

# L'Intelligence Artificielle dans le monde de l'Art

Cahier n°7-2024

## Présentation de l'auteur



Après une formation menée entre l'Institut d'études politiques, la Faculté de Droit et les ateliers de gravure de Paris, Aude de Kerros a aussi partagé sa vie entre l'atelier de gravure et le studio de l'essayiste. Son intense participation à la vie artistique française a fait d'elle une observatrice attentive des grandes métamorphoses de l'art. Elle est l'auteur de nombreux articles, écrits et livres dont : « L'Art Caché - Les dissidents de l'Art contemporain », « Sacré Art Contemporain - Evêques, inspecteurs et commissaires », « 1983-2013 - Les Années noires de la peinture - Une mise à mort bureaucratique ? », « L'imposture de l'Art contemporain, une utopie financière », Art contemporain/ manipulation et géopolitique - Chronique d'une domination économique et culturelle.

# L'Intelligence Artificielle dans le monde de l'Art<sup>1</sup>

---

Par Aude de Kerros

La démocratisation de l'IA -Intelligence Artificielle- se fait rapidement après l'an 2000. Ses applications pratiques réservées à la science et aux entreprises fortunées sont devenues de plus en plus utilisables gratuitement ou à des coûts peu élevés, par tous les internautes. Le passage au Web 2.0 surnommé « participatif » a lieu en 2003. C'est le début d'une grande disruption qui va changer profondément le monde de l'art, tant en ce qui concerne la création artistique, sa visibilité que l'organisation de nouveaux modèles économiques de ses marchés.

Le socle cognitif de l'IA reposait sur mots et chiffres. Ses moteurs de recherche étaient de nature conceptuelle. La grande nouveauté au seuil du nouveau millénaire a été l'avènement d'algorithmes utilisant les analogies visuelles et sonores.

En 2004, tout internaute peut mettre librement et sans payer ses photos sur Internet. Photoshop est accessible et utilisable par un non professionnel. En 2005 l'internaute peut partager écrits et images sur Face Book, en 2006, il peut exprimer son suffrage avec le « like » du pouce en l'air.

L'irruption d'éléments de nature sensible pour entraîner les moteurs de recherche n'a pas produit les mêmes enchaînements cognitifs que les mots clefs. De ce fait il a offert de nouveaux modes d'appréhension des connaissances et une perception plus directe de la réalité.

On évoque *l'Intelligence artificielle* (IA), il faut désormais parler aussi de la *Créativité artificielle* (CA) et distinguer ces deux notions de ce qu'est l'intelligence et création humaine.

Ces clarifications sont urgentes car les procès sont de plus en plus nombreux impliquant les atteintes à la propriété intellectuelle et artistique de ces images qui circulent sur Internet et qui sont la base d'une création qui les détourne et transforme. S'il n'existe pas un droit de propriété des idées, il existe un droit de propriété sur la création, celle-ci ayant une dimension incarnée. Œuvres picturales, compositions musicales, littéraires, sont protégées par les lois qui concernent à la fois la paternité de l'œuvre et son exploitation patrimoniale.<sup>2</sup> La définition du mot « art » est essentielle pour appliquer ce droit hors celle-ci pose problème aujourd'hui.

Les bouleversements apportés par l'IA soulèvent des questions de fond à la fois sémantiques, juridiques, économiques, etc. Il faut pour tenter d'y répondre évoquer la nature de cette révolution technologique numérique impliquant images et sons. Il est impossible de ne pas tenter de percevoir la différence entre la créativité de l'IA et la création humaine. Il est aussi important de constater à quel point l'IA a créé une deuxième visibilité, très différente de celle créée par des mass médias, puisqu'elle est caractérisée par son accessibilité immédiate et gratuite, exigeant une démarche personnelle et volontaire,

---

1 Communication dans la conférence du Business and Technology University de Géorgie sur le thème «*Digital transformation and Artificial Intelligence*», Tilsit, Géorgie, 30 juin-3 juillet.

2 L'article 111-1 du Code de la propriété intellectuelle.

## I. L'IA et l'appréhension des connaissances par le visuel et le sonore

L'IA agit donc en profondeur dans le contexte particulier du monde de l'art depuis deux décennies.

### L'IA et la connaissance sensitive

Elle se fonde sur la ressemblance, l'analogie. Tels sont les moteurs de rapprochement qui rassemblent l'information de façon inédite.

Cette nouveauté réside avant tout dans la rapidité de la collecte et la très grande quantité des informations rassemblées sous forme d'images, de sons. Tâche dépassant la capacité humaine.

Les moyens de collecte sont de plus en plus sophistiqués : rapprochements, approximations, ressemblances entre éléments à la fois rétinien, formels, colorés, stylés mais aussi venant des concepts évoquant, thèmes et idées, A quoi on peut ajouter des programmations provoquant des comparaisons, oppositions, inversions.

**-En 2000**, « l'apprentissage profond », utilise des moteurs de recherche impliquant non seulement des concepts, des mathématiques, statistiques, des déductions logiques mais aussi, des images, des sonorités, des langages naturels, et cela grâce aux stratégies analogiques.

**-en 2014**, les moteurs de recherche générant textes et images deviennent extrêmement rapides et exhaustifs. Ils opèrent grâce aux mots mais aussi aux algorithmes fondés sur les analogies sensibles visuelles. A cela des logiciels associent aussi des stratégies cognitives utilisant des ordres contradictoires ou discriminatoires, opérant un tri<sup>3</sup>. Croiser des circuits antagonistes sert à générer du nouveau.

**-en 2015**, les plateformes de création de produits visuels se multiplient et se spécialisent :

- Google** lance l'algorithme des exagérations avec **Deep Dream**
- Dall-E, Midjourney** crée des images avec des mots clefs
- Craiyon** est centré sur le dessin
- Takyon** est une recherche des images par les mots et les idées
- Abstraction**, ces plateformes sont dédiées est spécialisée aux créations abstraites induites par des mots
- **Réalisme**, ces plateformes sont vouées aux techniques de reconnaissance faciale, permettant de créer personnages, visages et corps
- **Style**, ces plateformes sont dédiées à transformer n'importe quelle image en lui donnant un style particulier.
- Etc.

Les plateformes se multiplient et se spécialisent et engendrent une taxinomie d'images dont la composition est de plus en plus complexe.

### **-Images créées uniquement par des mots clefs (prompt art)**

Ex : Ainsi en écrivant la formule : Brigitte Bardot – Vaisseau spatial - style cubique – mélancolique, la machine crée une image. L'artiste Mario Klingmann se dit artiste

---

<sup>3</sup> Exemple : La première œuvre signée IA : le portrait d'Edmond de Belamy, adjudgée 400 000 \$ chez Christie's en 2018. Conçue par le collectif Obvious qui programme un croisement de 1500 portraits et applique aussi le logiciel des réseaux antagonistes génératifs opérant un tri. La même année, l'artiste Pierre Huyghe croise réseaux de neurones artificiels et capteurs neurologiques pour animer son installation d'Art contemporain. Les œuvres expérimentales de cet ordre ne sont pas rares.

« créateur » de formules de ce genre.

### **-Images créées par des formules mélangeant concept et processus d'ordre visuel**

**-Création d' « à la manière de ».**<sup>4</sup> Ainsi est produit un tableau inédit de Rembrandt à partir des données accumulées de plusieurs tableaux de son œuvre.

### **-Images créées sans mots sur des données visuelles ou sonores uniquement**

Certaines procédures sont le fruit de décennies d'expérience. Depuis peu, l'IA y ajoute l'exhaustivité et la vitesse et la mise à disposition à tous les internautes gratuitement ou pour des prix abordables.

**-En 2018**, a eu lieu la vente aux enchères à 400 000 \$ du portrait peint d'Edouard Belamy. Il a été créé grâce à des algorithmes unissant des mots et 15 000 portraits source ainsi que l'utilisation des réseaux antagonistes génératifs.

**-En 2018**, Pierre Huyghe emploie dans sa programmation d'œuvre, à la fois les réseaux de neurones artificiels et des capteurs neurologiques ce qui lui permet d'animer son installation d'Art contemporain.

**-En 2022**, aux USA un prix de peinture a été octroyé à Janson Allen. Le jury a été surpris d'apprendre à posteriori que l'œuvre était entièrement faite par l'IA.

**-En 2023**, la « sortie » de ChatGPT-4, un peu plus sophistiqué que GPT 2 en 2019 et GPT 3 - en 2021, a été extrêmement orchestrée, rendue sensationnelle, entourée d'effroi et de prédictions apocalyptiques. C'est une stratégie de marketing pour promouvoir une technologie déjà en place et toujours en progrès depuis deux décennies.<sup>5</sup> Cette année là, des images telles que Macron ramassant les poubelles, ou le Pape François en doudoune blanche, ont fait l'actualité.

Ces outils donnent à la fois accès à une banque d'images et le pouvoir de les métamorphoser en les exagérant, minimisant, colorant, déformant, stylisant, etc. pour faire de nouvelles images. Mots clefs<sup>6</sup> et images sont, pour des artistes peu inspirés ou maladroits, des baguettes magiques pour faire une image qui sera transférée sur toile et repeinte par-dessus. Certains parlent d'œuvres d'art et déjà les expositions, festivals se multiplient sur « l'art IA ».

## **II. L'IA et la complexité du processus créateur**

La création rassemble des processus de nature très différente. Certains sont facilités par le numérique et l'IA, d'autres n'ont rien à voir et procèdent d'autres capacités humaines moins imitables.

L'IA apporte beaucoup aux artistes tant par sa documentation d'images mais aussi par l'accès à une exhaustive documentation sur les matériaux, savoirs faire et possibilités de remplir des tâches très techniques, seul et dans un espace réduit.

---

4 A partir de portraits faits par Rembrandt se compose une image synthétique qui a toutes les apparences d'un Rembrandt.

5 En amont de ces événements : l'association OPEN-AI, à but non lucratif dans un premier temps, puis commerciale, réunit inventeurs, créateurs, producteurs de nouveaux logiciels pour décider du moment opportun de la démocratisation de leur logiciel, de leur publicité et marchandisation.

6 Exemple de formule : *Brigitte Bardot, vaisseau spatial, mélancolie, style cubiste*. Un clic et l'image apparaît.

## **Les tâches techniques de la réalisation de l'œuvre**

Le numérique démultiplié par l'IA facilite beaucoup certaines étapes du travail de création d'une œuvre qui demandaient beaucoup de temps et de techniciens spécialisés pour accomplir l'œuvre. Ainsi est grandement facilité le travail de moulage en sculpture, la mise à carreau en peinture, l'adaptation au support, les variations de formats et de multiples tâches nécessaires à certains stades de la réalisation de l'œuvre. L'artiste qui ne bénéficie pas de la prise en charge par institutions où marchands, peut envisager d'entreprendre des œuvres importantes sans leur soutien, de façon autonome.

## **L'appropriation positive**

L'IA a mis à disposition des artistes une grande quantité de documentation, leur donnant accès à leur héritage mais aussi à la possibilité d'un emprunt. Ce sont des sources naturelles de la création depuis le paléolithique ! L'homme emprunte aux autres tribus, cultures, civilisations, ce qu'il n'a pas, ce qui est nouveau, ce dont il ressent le manque. Le numérique et l'IA démultiplient les possibilités de cette quête. La création puise dans ces trésors pour métamorphose et innover.

L'accès à une grande quantité d'information comme il n'y en a jamais eu de semblable depuis le début de l'humanité est une richesse, la connaissance du passé et du présent, une bénédiction, l'accès au lointain et au proche, une ouverture d'esprit ! Toute artiste riche ou pauvre peut y accéder.

## **Le danger du couper-coller**

Le côté stérile de cette révolution technologique existe aussi. L'artiste a souvent recours au numérique pour compenser son ignorance du métier : il ne maîtrise plus la main n'ayant pas été formé au dessin, il ne maîtrise pas l'œil à qui il manque une culture approfondie et une expérience de rendre à la main, en deux dimensions, ce qui en a trois dans la réalité.

Le « couper-coller-détourner » crée cependant l'illusion de création. L'idéologie dominante portée par l'art officiel dit « contemporain » l'admet puisqu'il a condamné le travail de la main, reclassé « artisanal », et assigne comme mission à l'artiste : détourner- déconstruire-mettre en abîme, la société, l'art, la civilisation.

Les processus artistiques numériques sont classés aujourd'hui dans la catégorie « sources du nouveau » quoique les objets qui en résultent sont plus exactement le résultat de la prédation des œuvres préexistantes.

Ces méthodes permettent une création rapide, reproductible, rentable, adaptée à un marché mondial. Le discours qui accompagne les œuvres est censé défendre « les valeurs sociétales », et revêtir cette nouvelle définition de l'art de moralité et utilité sociale. Telle est sa légitimité garantie par institutions et marché.

Les jeux ludiques, de hasard, variations, déformations, inversions, simplifications des formes, que permet l'utilisation de l'IA, sont une « créativité », qui a la vertu de créer un « ressenti » de nouveau, une illusion de création.

## **Créativité technologique et création**

Dès la fin des années 90, Photoshop et l'imprimante 3D étaient déjà entrés dans les ateliers des écoles d'art par la porte de l'atelier de gravure qui était alors disqualifié en raison de l'importance donnée au métier, à l'aspect manuel.

Aujourd'hui on peut parler d'un quart de siècle de pratique par les artistes de cette nouvelle technologie. Beaucoup d'entre eux n'utilisent plus leurs mains, excepté pour cliquer. Ils coupent-collent, détournent, inversent. Comme la machine intelligente, ils

jouent sur quelques ressorts de créativité : Rassembler - Associer des éléments étrangers - Explorer de nouveaux domaines - Métamorphoser l'existant. Certains aspects sont une richesse à disposition fort utile mais où est donc la subtile frontière entre création et créativité expérimentale ? Hormis l'exception géniale, dans le meilleur des cas, l'artiste invite l'amateur à un divertissement. Dans le pire des cas, au spectacle d'une prédation - destruction - inversion de l'existant cependant qualifiée de hautement vertueuse.

## **L'IA et la différence entre création et créativité**

Les multiples avantages de l'IA : accroissement de la vitesse et quantité d'information, présentée sous forme de synthèse logique et factuelle n'ont pas de conséquences majeures sur la création humaine au sens de l'accomplissement d'une œuvre unique par un être unique et en cela nouvelle. Ce sont deux activités d'ordre différent.

Le processus de la création humaine ne procède pas comme l'IA par une accumulation des connaissances rendues cohérentes par les logiciels associant logique, statistiques et principe de bienveillance consensuelle supposée corriger les biais cognitifs... et cela même si la synthèse qui en procède est rédigée avec une grammaire et orthographe impeccables.

La création, la pensée est fruit d'un murissement, d'une assimilation qui unit la vision et inspiration intérieure à l'apport extérieur fait de l'observation et contemplation d'une réalité qui entoure singulièrement l'être unique qui pense et crée.

Ce qui se produit là n'est pas de l'ordre ni du collectif ni du mécanique, mais de la vie.

L'image IA créée grâce aux algorithmes provient d'œuvres déjà existantes combinées, accumulées. Cet agissement aujourd'hui qualifié d'artistique pose le problème des droits d'auteur et provoque de multiples procès. Créer une programmation conceptuelle et s'approprier de résultat produit par la machine est reconnu par l'Art contemporain comme étant de l'art.

L'art esthétique conteste cela y voyant une étape seulement de la création. Il lui manque l'incarnation c'est à dire le singulier talent, la vie intérieure, la mémoire unique de l'artiste, son inspiration.

Plus que de vitesse la pensée et la création demandent lenteur et temps. Plus qu'un effet d'accumulation, créer et penser c'est choisir et renoncer.

## **L'IA n'a pas de main, ni d'œil, ni de mémoire singulière**

L'absence de la main qui crée un lien vivant et dynamique entre l'œil le cerveau et la matière à transformer devient d'ailleurs de plus en plus perceptible dans le monde des arts plastiques et la musique.

La banalisation de certains modes de création utilisant les progrès de l'IA, ont convaincu un premier public à y voir de l'art. Il a fallu une bonne décennie pour que l'œil de l'amateur d'art peu à peu commence à faire une distinction.

Les écoles d'art appliqués de haut niveau imposent de plus en plus une forte formation au dessin académique afin de donner un savoir réel dans le domaine du visuel et libérer le cerveau des élèves de leur dépendance au clavier, au copier-coller, aux réflexes conventionnels. Ce retour au dessin s'explique par le constat d'une perte de créativité observée dans les métiers du graphisme, du cinéma, du design, etc. qui ont immédiatement des conséquences commerciales. Ainsi, il est devenu urgent de former plutôt des créateurs que des coupeurs-colleurs conformistes.

## L'œuvre : le tiers exclu

Les progrès de l'IA ont fortifié tous les jours le règne de l'image et instauré pour elle un lieu libre et gratuit de visibilité. La réalité du monde de l'art est ainsi apparue d'une évidente diversité.

L'IA a agi comme un révélateur. On identifie mieux aujourd'hui la distance qui existe entre trois manifestations qui portent aujourd'hui le non d'art :

- un art conceptualisant dit « Art contemporain ».
- un art esthétique cherchant incarnation et accomplissement des formes.
- des œuvres numériques aux montages expérimentaux.

Ces trois mondes différents n'empêchent pas entre eux, l'existence de frontières incertaines.

L'art conceptuel, plus centré sur le discours et peu soucieux de l'œil, en paye le prix en ayant peu d'impact sur Internet.

Les images d'art ayant un rayonnement et une forme accomplie sont soudainement les plus visibles sur le Net. La beauté, l'inspiration, l'œuvre unique est réapparue à la vue comme le tiers exclu qui soudain devient une évidence.

L'art numérique se multiplie sous nos yeux. Toutes sortes de pratiques trouvent leur chemin entre créativité numérique et création. Tous les degrés d'hybridité apparaissent. Parfois la machine domine, parfois le créateur humain prend le dessus.

Dors et déjà certains critiques d'art évoquent cet « art hybride » qui mélange ces trois facettes de l'art d'aujourd'hui assez contradictoires. C'est le cas du canadien André Séléanu<sup>7</sup>. Il pense qu'il est désormais nécessaire pour faire l'évaluation critique d'une œuvre d'en décrire la nature, sa taxinomie. Est-elle intrinsèquement conceptuelle ? Esthétique ? Numérique ? S'impose alors d'en évaluer le pourcentage. Quel degré entre contribution de l'homme et de la machine ? Quel degré de conceptualisme, d'esthétique ? etc.

Certes il existe aujourd'hui beaucoup d'œuvres-chimères dont le critique d'art doit rendre compte, mais le tiers exclu est toujours là : un art mystérieux, non programmable où la quête de l'artiste est l'unité de l'œuvre qui est le rayonnement de sa beauté, de sa nature vivante, chargée d'être, de présence.

D'autres chercheurs tentent de mettre des mots sur ces nouvelles pratiques induites par l'IA. Ainsi Margaret Boden, chercheuse en sciences cognitives au département informatique de l'Université du Sussex les désigne comme une « créativité synthétique » distincte du circuit de création procédant du cerveau, passant par l'œil et rendue à la main.

---

7 André Séléanu, *Le confit de l'Art contemporain - Art tactile - Art sémiotique*, Ed. l'Harmatthan, 2022

### III. Les effets de l'IA sur la visibilité de la scène artistique

#### L'empire numérique a cassé l'empire des mass média

Au tournant des années 90, un art officiel conceptuel, porté par institutions et grands médias, s'est installé en France. Cette évolution a entraîné la disparition de la visibilité des divers courants artistiques ne correspondant pas à cette définition.

Ils redeviennent perceptibles trente ans plus tard en empruntant d'autres supports de communication. Le numérique a provoqué une révolution en changeant instruments, lieux et modes de visibilité.

La particularité de l'ordinateur, de l'i phone est de ne pas être un support de communication de nature collective. La personne qui regarde, non seulement est seule, mais elle cherche et choisit ce qu'elle voit. Les algorithmes lui apportent ce qui ressemble à ses désirs et aspirations.

Par ailleurs, les langages visuels et sonores permettent à l'amateur une perception par les sens et intuition qui lui laissent plus d'autonomie que les mots.

L'IA, en introduisant les images de façon massive sur le Net a provoqué une révolution silencieuse de l'opinion et de la manifestation du goût personnel dans le domaine des arts visuels et sonores.

L'avènement des sites et plateformes d'artistes, des réseaux sociaux, et la pratique du « like » ont été à l'origine d'une résurgence de l'opinion individuelle qui a provoqué une spectaculaire disruption dans l'approche de l'art. Le couple artiste-amateur s'est recomposé. Par ailleurs l'open source de beaucoup d'applications numériques a permis aux artistes de contourner l'art officiel, de montrer leurs œuvres sans barrage financier, sans intermédiaires institutionnels.

Ainsi, il existe aujourd'hui des forts courants classiques, réalistes, visionnaires, d'art brut, d'art tribal, etc. rapprochant des peintres de divers continents

L'œil évalue en quelques secondes ce langage universel sans les mots. Sa fluidité est extrême, sa traduction inutile ! L'IA complète la révolution de Gutenberg en ce moment particulier de l'histoire où le monde entier est connecté au même instant. Dans la circulation internationale de l'information, le langage sans mots devient premier.

Ainsi en peu de temps certaines formes d'expression artistiques sont devenues internationales, quoique tissées au départ sans intention économique, institutionnelle ou financière préalable, Ce sont des liens par affinités qui se créent et s'organisent.

C'est le cas du Street art qui a initié une circulation planétaire d'artistes grâce à une plateforme créée par Google. Un amateur pouvait photographier une œuvre située sur le mur d'une lointaine banlieue de Rio de Janeiro ou de Djakarta et, en un clic, la diffuser dans le monde entier. Ainsi certains streetarters ont surgi de l'invisible après avoir connu des milliers d'approbations. Des plateformes existent aujourd'hui pour toutes les variétés d'art. Ce sont de nouveaux lieux permettant découvertes et renommées qui peuvent être certes récupérés par le soft power ou marché, mais en un second temps.

#### L'IA - L'autre source d'archives

Le numérique est un grand producteur d'archives qui plus est accessible à domicile et même dans la poche. Cela a remédié à l'impossibilité pour les artistes non officiels de rendre accessibles informations visuelles et curriculum vitae. Ils peuvent désormais grâce au biais numérique créer leurs propres archives en le mettant sur le Net.

L'information sur expositions, concerts, événements est possible. Avec un peu de pratique tout cela est communicable au-delà du cercle des proches et des frontières. Toutes choses qui permettent aux chercheurs et amateurs, d'avoir une première connaissance

de l'existence d'une œuvre, de pouvoir la comparer, de suivre l'évolution d'un artiste non agréé par les institutions.

Si le « grand public » a été écarté pendant un demi-siècle de toute légitimité de consacrer une œuvre, le numérique lui rend son pouvoir. Les amateurs n'attendent plus d'être alertés ou influencés par les très grands médias. Ils cherchent ce qu'ils pourraient aimer.

De cette disruption sont nées toutes sortes de marchés alternatifs et de réseaux ouverts et internationaux dont le ressort est davantage le rapprochement par affinités, identités, choix personnels que de calculs uniquement mercantiles ou financiers.

L'IA après l'an 2000 a procédé à une immense dissémination des images. Ce fait a eu un fort impact sur l'internationalisation de tous les courants de la création artistique et sur l'intensification de leurs échanges.

L'avènement de cette deuxième visibilité, d'ordre numérique est à l'origine d'une transformation du marché de l'art international. Le monopole a laissé place à la concurrence.

Se côtoient désormais :

- un très haut marché consistant en une chaîne de fabrication de la cote par des ententes entre collectionneurs, galeries, salles des ventes, mass médias et institutions, qui fonctionnent en réseau fermé.

- un grand nombre de marchés s'organisant grâce au Net, obéissant à la loi de l'offre et la demande et portés par le dynamisme de réseaux multiples et ouverts. Leur ressort n'est pas la globalisation de l'art et sa conversion en produit financier mais l'acquisition d'œuvres pour leur valeur sensible et esthétique.

On a pu observer au cours de cette dernière décennie, dans le domaine de l'art notamment, une inversion de l'espace international : le local devient centre du global mais de façon spécialisée. Tout ce qui rayonne a besoin d'un centre, d'un lieu où chaque identité particulière, courant artistique, discipline, crée des échanges et interrelations.

Les développements de l'IA de cette dernière décennie ajoutés à l'épreuve d'enfermement de la pandémie, ont engendré de nouvelles stratégies de visibilité : elles ont provoqué une fragmentation du global et un rayonnement du local dans l'espace international.

Paradoxalement la technologie numérique, en se démocratisant, a contribué à « dé-institutionnaliser » et « dé-financiariser » à « dé-globaliser » le monde.<sup>8</sup>

**Aude de Kerros**

---

<sup>8</sup> Ce genre de phénomène n'empêche pas la création au même moment de nouveaux produits artistiques- financiers tels les NFT... nouvelle disruption qui instaure une sorte de « spéculation démocratique » concurrençant la spéculation de type pyramide de Ponzi sécurisée propre au haut marché de l'art. C'est une forme de disruption qui ébranle le monopole.

## Les cahiers déjà publiés ...

Jean-Étienne Joullié. Autorité, pouvoir et managérialisme, *Les Cahiers de la Chaire Réseaux et Innovations*, 2023, 1. (hal-04044510)

Alain Bouvier. Éthique et smart cities. *Les Cahiers de la Chaire Réseaux et Innovations*, 2023, 2. (hal-04135954)

Fragkiskos Kalavasis. Décrire l'indescriptible : les schémas de la complexité dans l'éducation. *Les Cahiers de la Chaire Réseaux et Innovations*, 2023, 3. (hal-04186893)

Adrien Jean-Guy Passant. Histoire d'un pionnier. Retour sur la stratégie de réseau à ESCP Business School de 1819 à nos jours. *Les Cahiers de la Chaire Réseaux et Innovations*, 2023, 4. (hal-04208303)

Jean-Pierre Bouchez. L'aménagement des espaces pour la performance et le bien être au travail ?. *Les Cahiers de la Chaire Réseaux et Innovations*, 2023, 5. (hal-04264783)

Jacques Ibanez Bueno, Théodora Miere. Les réseaux sociaux remplacent symboliquement l'État ?. *Les Cahiers de la Chaire Réseaux et Innovations*, 2023, 6. (hal-04316113)

