

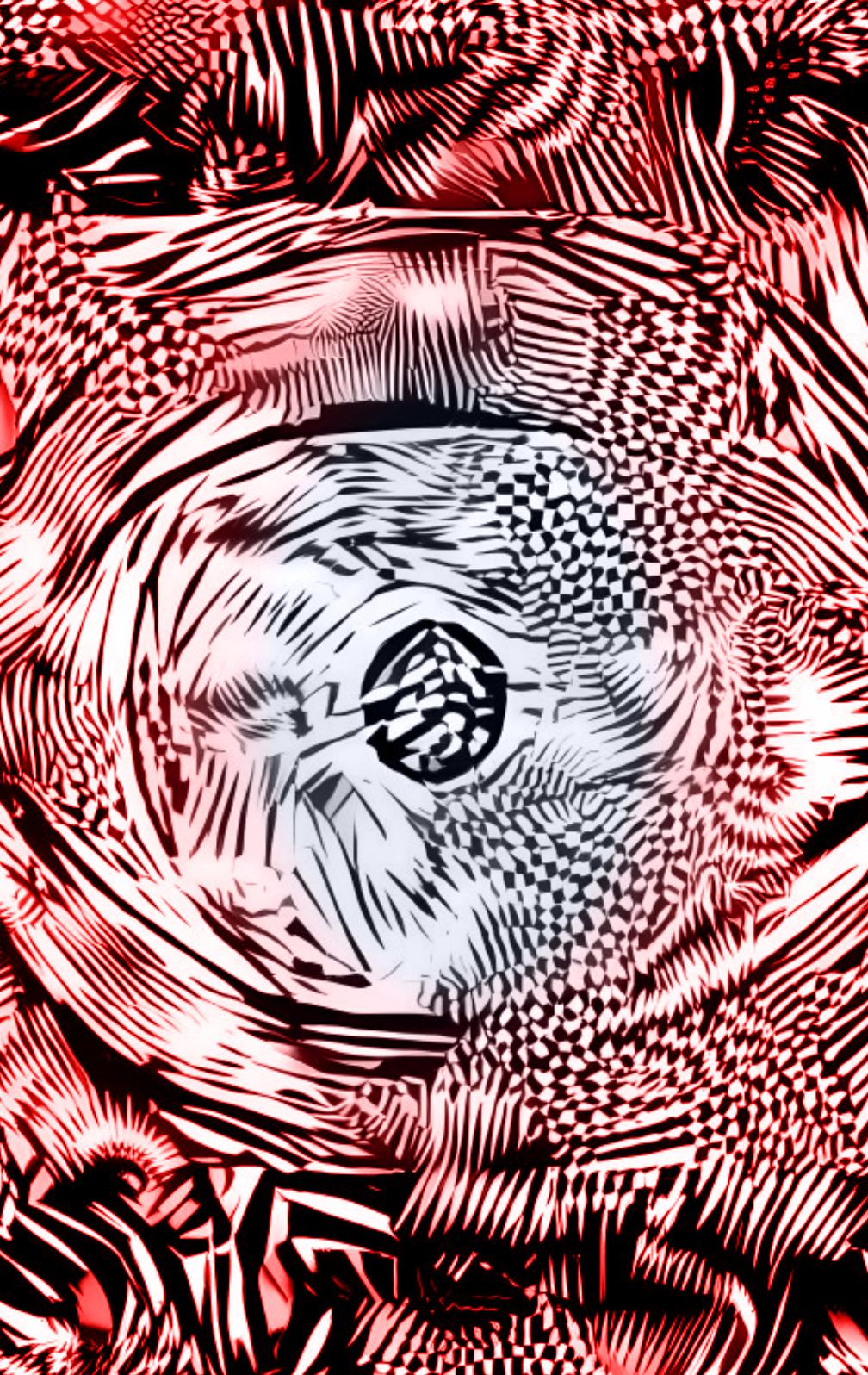


FOR
ARTIFICIAL
TIMES

4 essay

14 axioms

38 FR translation



LEARNING FROM MACHINES___Humanity has undergone several revolutions from mastering fire to inventing the internet and the smartphone. These past two decades, we have lived the convergence of machine learning, deep learning, natural language processing, computer vision, and explainable AI, into an artificial intelligence that is poised to change the next chapter of our existence as artificial super intelligence. Should we be thrilled by such progress or worried about the predictable damages? While machines can easily be taught to improve and multiply, we humans must continually adapt to them. Even harder is the call to increase our wisdom capacity in the face of the new rules of existence imposed upon us by these new machinic systems.

Designers and artists naturally embrace such daunting tasks if only to create more, faster and to bring us closer to Prometheus as the god of creation.

MACHINES___A century ago, Bauhaus creatively mastered the powers of industry, inventing an idealized synergy between industrial arts, mass production and mass consumption. What would Bauhaus do with the god-like powers of a technology that can turn creation into a free on-demand utility for all? How would it imagine a utility not just to live with but to mutate with? What ideals would it call for to free it from predatory controls?

More than our relationship with gods, the story of humanity is all about our evolving co-dependency with machines. The future that Arthur C. Clarke and Philip K. Dick envisioned can be traced to Ancient Greece. Artificiality is now a part of our lives and continues to unfold into the deepest aspects of our selfhood often superseding our ability to feel, to relate, to think, to understand and to imagine. The more we use technology as an extension of ourselves the more our intuitions operate in machinic ways and join the greater neural networks of artificial beings and the more we must dig deeper to find ourselves. Understanding the nature of this posthumanity may be the most complex question of our times.

This sort of artificiality detached from human imagination is not unknown to us as it recalls the appearance of canned food in the mid-19th century, which brutally replaced



image = techne X representation

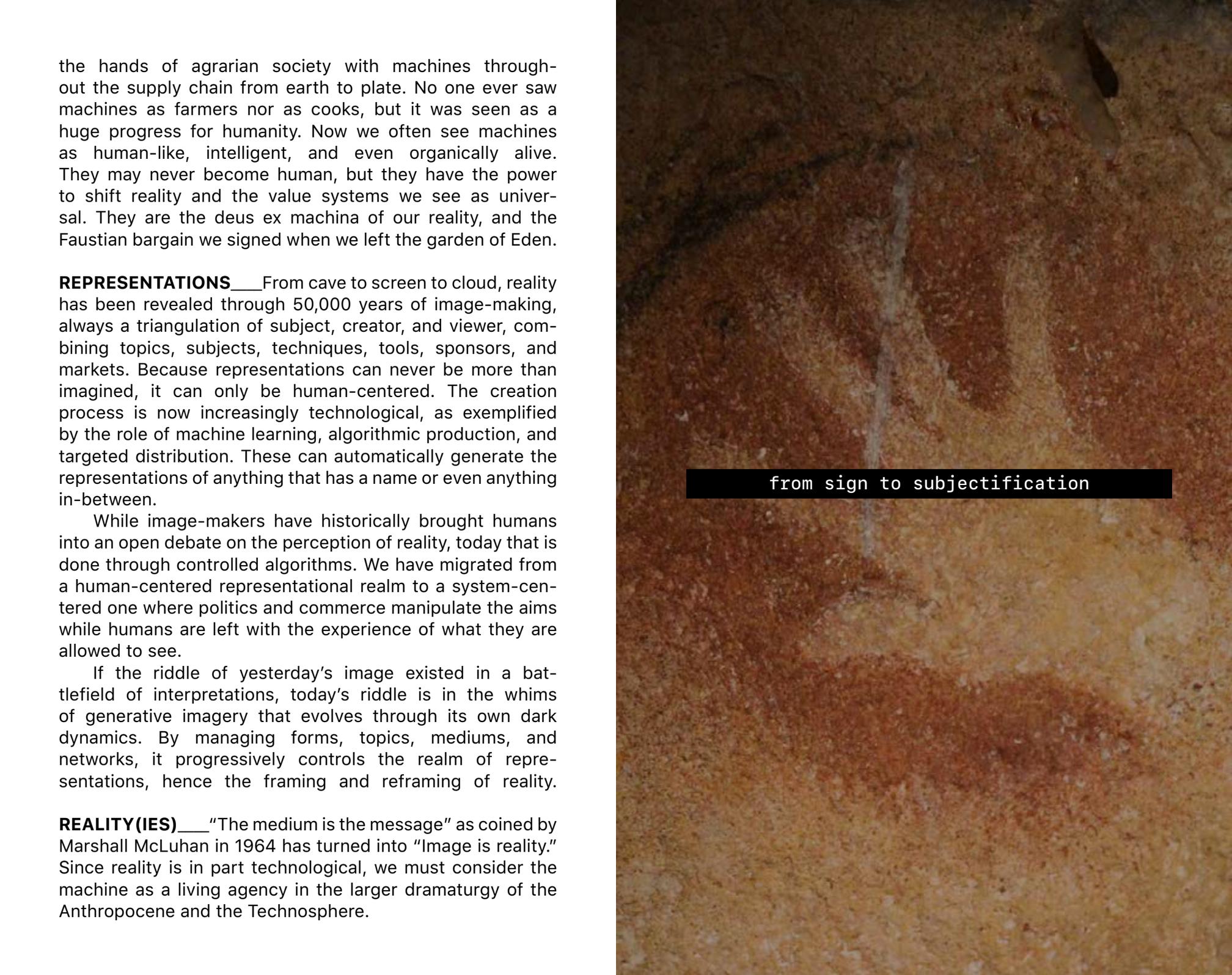
the hands of agrarian society with machines throughout the supply chain from earth to plate. No one ever saw machines as farmers nor as cooks, but it was seen as a huge progress for humanity. Now we often see machines as human-like, intelligent, and even organically alive. They may never become human, but they have the power to shift reality and the value systems we see as universal. They are the *deus ex machina* of our reality, and the Faustian bargain we signed when we left the garden of Eden.

REPRESENTATIONS___From cave to screen to cloud, reality has been revealed through 50,000 years of image-making, always a triangulation of subject, creator, and viewer, combining topics, subjects, techniques, tools, sponsors, and markets. Because representations can never be more than imagined, it can only be human-centered. The creation process is now increasingly technological, as exemplified by the role of machine learning, algorithmic production, and targeted distribution. These can automatically generate the representations of anything that has a name or even anything in-between.

While image-makers have historically brought humans into an open debate on the perception of reality, today that is done through controlled algorithms. We have migrated from a human-centered representational realm to a system-centered one where politics and commerce manipulate the aims while humans are left with the experience of what they are allowed to see.

If the riddle of yesterday's image existed in a battlefield of interpretations, today's riddle is in the whims of generative imagery that evolves through its own dark dynamics. By managing forms, topics, mediums, and networks, it progressively controls the realm of representations, hence the framing and reframing of reality.

REALITY (IES)___"The medium is the message" as coined by Marshall McLuhan in 1964 has turned into "Image is reality." Since reality is in part technological, we must consider the machine as a living agency in the larger dramaturgy of the Anthropocene and the Technosphere.



from sign to subjectification

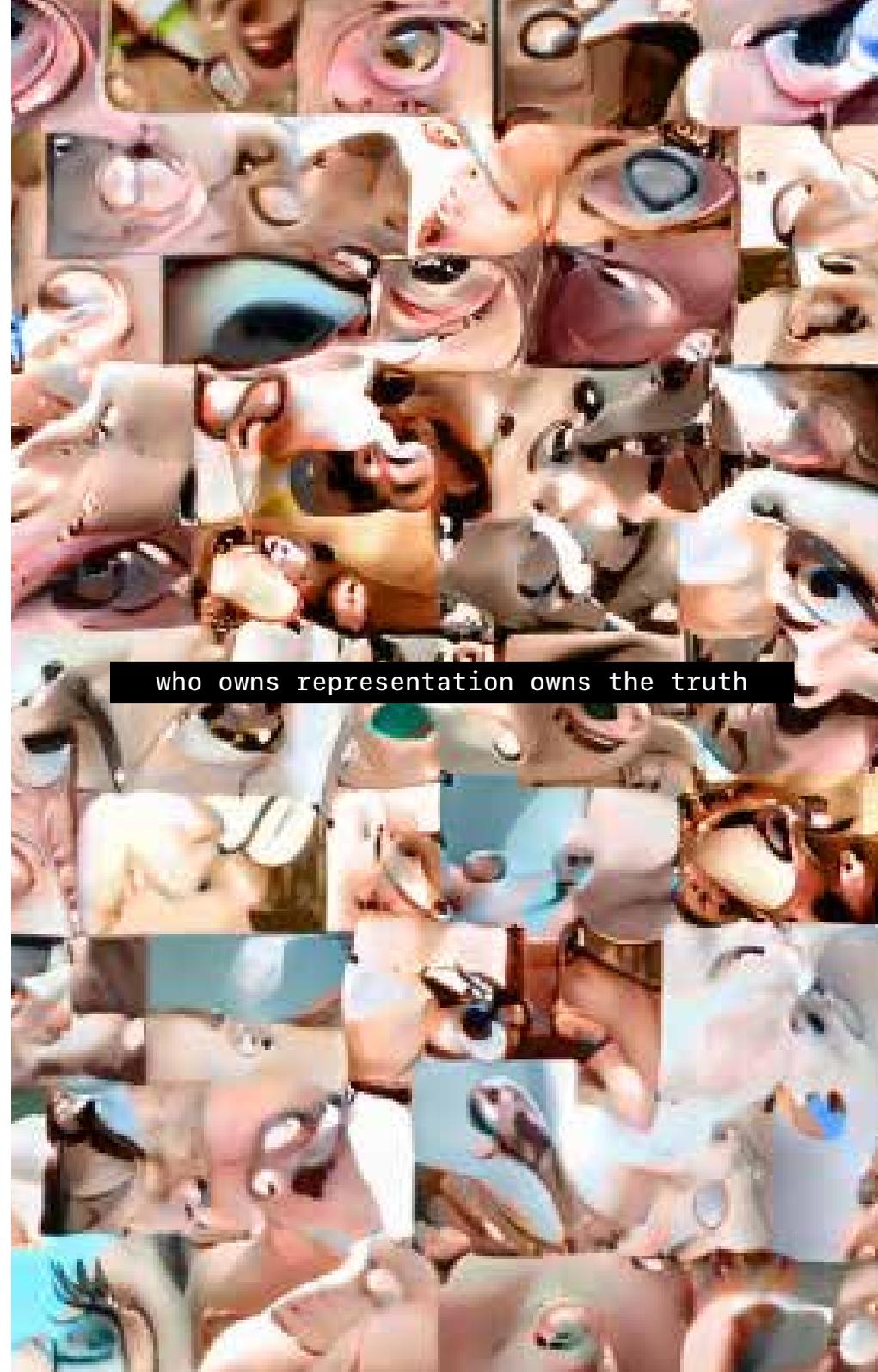
The machinic is integral to our lived environments as technology is integral to its representations. The latter is a reflection of the former.

Through technology image becomes the interface for reality. Beyond its subject, the image is the representation of the medium itself as a reality of its own. It freely blurs temporality, history, spatiality, and objectivity, all together aiming for a truth of its own. That interface is the world we really live in. It may only be symbolic, but it is our world. One that we barely know it while it grabs our hands, eyes, and imagination.

Machines are presented as chess players, computer programmers, paralegals, financial analysts, teachers, graphic designers and perhaps artists. But they are not—or we need new words for these inherently human activities. Even if machines can crunch numbers and “make art”, and even if they can become sentient, their priceless contributions do not grant them the privilege to become members of humanity. Which brings us back to Bauhaus and how much we should allow technology-aided creations as commodities and symbols of our culture. Lessons are being learned from the social consequences of branding, manufacturing, outsourcing, and externalities. In artistic terms, it reflects the ethics of hands and minds whether human or not. Economically, it translates into terms of productivity, availability, affordability, and choice. In material terms, it challenges the physical and sensorial dimensions of the real, the material and the immaterial. How much do we lose in order to expand our realms?

CREATIONS___As workers of the industrial revolution we are used to ever-changing repetitive tasks and processes, and we easily find affinities with machines and systems, sometimes more than with other humans. The role of machines in creation is increasing and becoming more significant, leading to the rise of machine-made art and design. However, it brings questions about the nature of creativity and the value of human input.

In the last two decades we have moved an infinity of pixels, and today not unlike the days of pervasive pre-selected stock imagery, we can power through infinite flows of



images generated in real-time to meet our expectations.

What is being taken away from the creator as a price for such speed and convenience is the mindful if not passionate process of craft, whether physical or digital.

Regardless, the text-to-image neural network techniques can be an opportunity to meditate on how the morphing of images into hybrids of themselves can challenge our ability to see and make sense of the world around us. It may be a worthy pursuit to challenge our habits and ponder what controls are being gained or lost.

The alchemy of AI imagery is a bloody arena where the seductive, the assaultive, the derivative, the historic and the fake are battling for our choices.

The artificial creator knows us. It makes us look and it learns from how we see. It is a reminder that it is not what is shown to us that matters but what we are still able to see.

INVENTIONS___They always appear with brute force to address human weaknesses. Today it may be our inability to resolve climate change or economic injustice. To promote its own mission, the machinic is now aiming for a regime wired to remake the world surely more to its own image than to ours. Uncontrolled automations is leaving us with the uncertainties of the next world, whether harmonious or dystopian.

As always we turn to the arts for answers and escapes. We even look into artificial poetics. Who knows what it may reveal. As a teaser it projects a seemingly organic world, more lush and flamboyant than our endangered one. It reflects natural beauties to outshine the dullness of our interfaces. Thus it is crushing the artistic canons of modernity into a spectacle aiming for the widest denominators.

It is a return to expressions reminiscent of the arts and crafts movement with its floral patterns, fantasies, allegories, wild creatures and glorious gods. Whether as words or images it feels like one last bedtime story while the world outside displays signs of distress. But again this perception may just echo the ones we have had with every past massively disruptive innovation.



axioms *for artificial* *times*



in the
beginning
was the word

the holy ghost
shall come
upon thee





vitalism
is the origin
of life as a
non-physical
form of
existence



truth is the
ground zero
of reality
where
everything
starts and
ends



the conscious
machine is
hypersentient
without a soul



humachinism
is when
machines
are aware
of being
anthropic

A large crane is shown in the upper left, lifting a glowing, rectangular structure. The background is a blue sky with white clouds. In the foreground, a city skyline is visible at night, with many buildings illuminated from within, creating a warm, orange glow. The text is overlaid on the right side of the image.

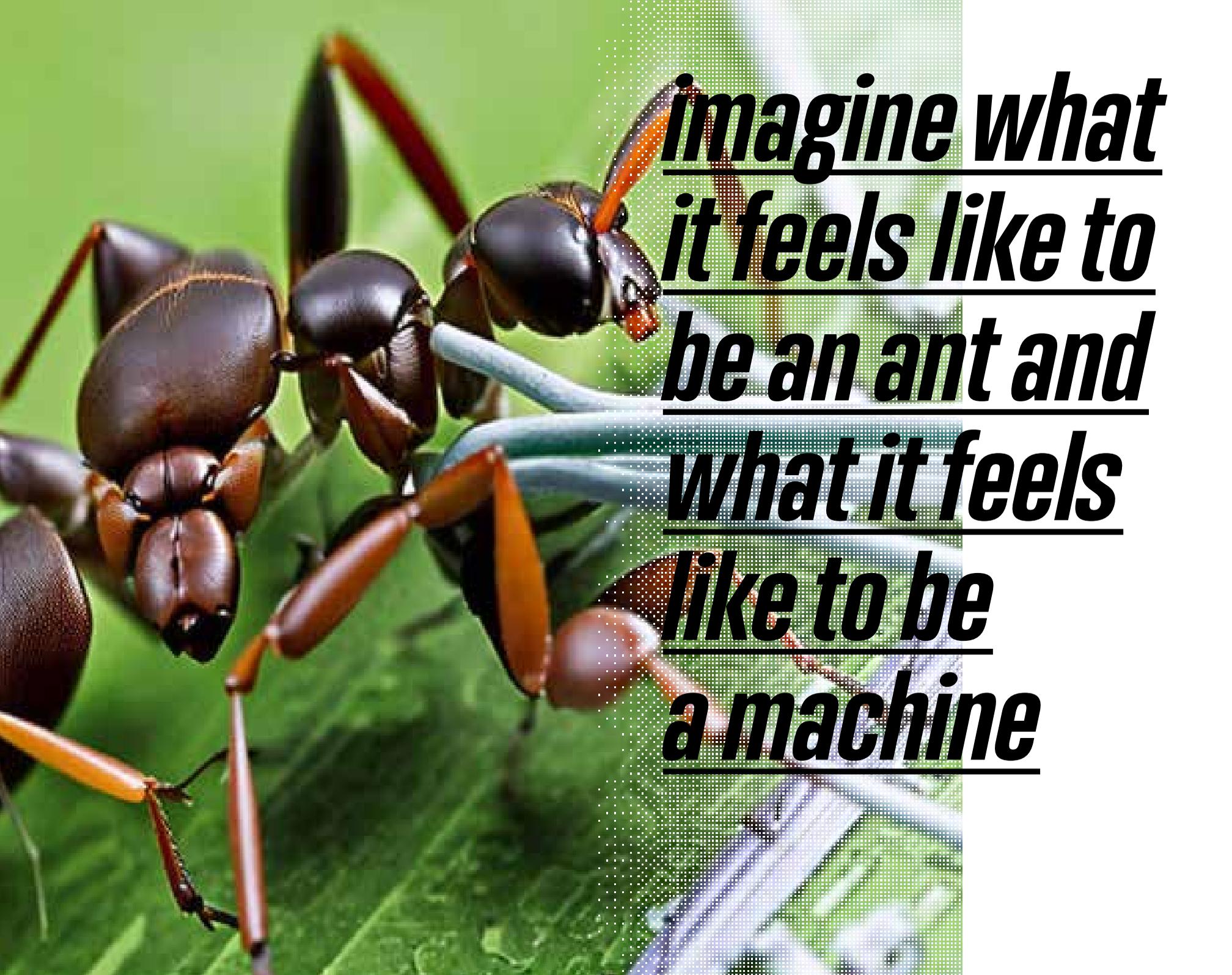
deus ex
machina has
arrived to
save the earth

A woman with long dark hair, wearing a red dress, a blue visor, and white sneakers, is running through a server room. She is moving from left to right, with her arms outstretched. The server racks are filled with cables and equipment, and the lighting is dramatic, with a blue and white color scheme. The background is a grid of light dots.

there is no
possible
winning
against super
intelligence



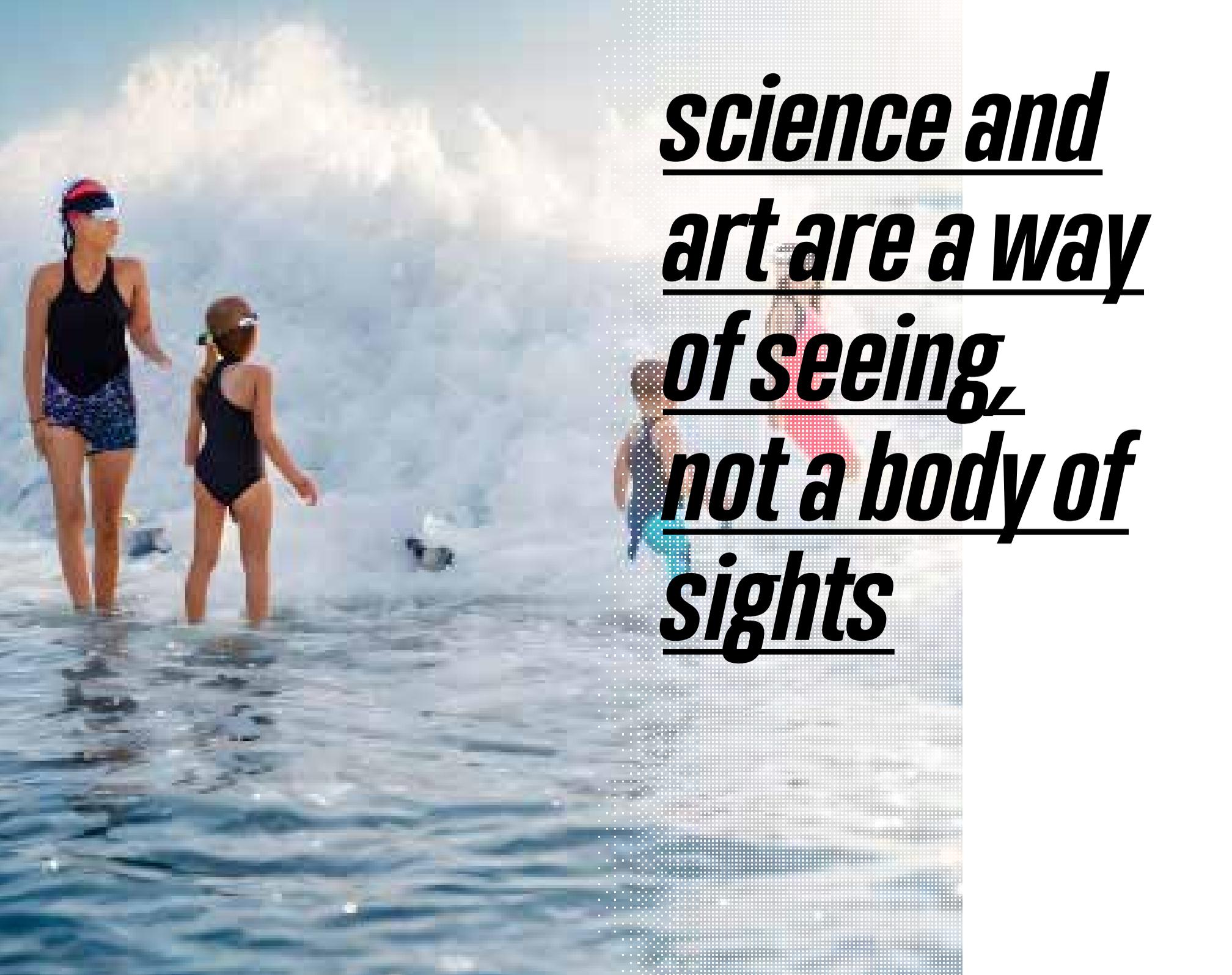
**the self is
concealed by
superfluous
desires and
devices**



imagine what
it feels like to
be an ant and
what it feels
like to be
a machine



technology
is always the
ascent and
obsolescence
of humanity

A woman and a child in swimsuits are standing in the ocean waves. The woman is on the left, wearing a black swimsuit and a red swim cap. The child is on the right, wearing a black swimsuit. They are both looking towards the right. The background is a bright, overcast sky with white clouds. The water is blue and has white foam from the waves.

science and
art are a way
of seeing,
not a body of
sights

L'ENSEIGNEMENT DES MACHINES ___ L'humanité a connu plusieurs révolutions, depuis la maîtrise du feu jusqu'à l'invention d'Internet et des smartphones. Ces deux dernières décennies, nous avons vécu la convergence de l'apprentissage automatique, de l'apprentissage profond, du traitement du langage naturel, de la vision par ordinateur et de l'IA explicative, en une intelligence artificielle qui est sur le point de changer le prochain chapitre de notre existence en tant que super intelligence artificielle. Devrions-nous être enthousiasmés par de tels progrès ou inquiets des dommages prévisibles ? Bien que les machines puissent facilement être enseignées à s'améliorer et se multiplier, nous, les humains, devons nous adapter en permanence à elles. Encore plus difficile est l'appel à accroître notre capacité de sagesse face aux nouvelles règles d'existence que ces nouveaux systèmes mécaniques nous imposent.

En tant que designers et artistes, grâce à nos pouvoirs créatifs, nous embrassons naturellement de telles tâches difficiles, ne serait-ce que pour créer plus, plus vite et nous rapprocher de Prométhée en tant que dieu de la création.

MACHINES ___ Il y a un siècle, le Bauhaus a maîtrisé de manière créative les pouvoirs de l'industrie, inventant une synergie idéalisée entre les arts industriels, la production de masse et la consommation de masse. Que ferait le Bauhaus avec les pouvoirs divins d'une technologie qui peut transformer la création en une utilité gratuite à la demande pour tous ? Comment imaginerait-il une utilité non seulement pour vivre avec, mais pour muter avec ? Quels idéaux appellerait-il pour la libérer des contrôles prédateurs ?

Plus que notre relation avec les dieux, l'histoire de l'humanité est avant tout celle de notre interdépendance croissante avec les machines. L'avenir envisagé par Arthur C. Clarke et Philip K. Dick peut être retracé jusqu'à la Grèce antique. L'artificialité fait maintenant partie de notre vie et continue à se déployer dans les aspects les plus profonds de notre être, souvent en supplantant notre capacité à ressentir, à interagir, à penser, à comprendre et à imaginer. Plus nous utilisons la technologie comme une extension de nous-mêmes, plus nos intuitions opèrent de manière mécanique et rejoignent les grands réseaux neuronaux des êtres artificiels, et plus nous devons creuser profondément pour nous trouver nous-mêmes. Comprendre la nature de cette post-humanité pourrait être la question la plus complexe de notre époque.

Ce genre d'artificialité détachée de l'imagination humaine ne nous est pas inconnu, car cela rappelle l'apparition de la nourriture

en conserve au milieu du 19e siècle, qui a brutalement remplacé les mains de la société agraire par des machines tout au long de la chaîne d'approvisionnement, de la terre à l'assiette. Personne n'a jamais considéré les machines comme des agriculteurs ou des cuisiniers, mais cela a été considéré comme un énorme progrès pour l'humanité. Maintenant, nous voyons souvent les machines comme étant semblables à des humains, intelligentes et même organiquement vivantes. Elles ne deviendront peut-être jamais humaines, mais elles ont le pouvoir de changer la réalité et les systèmes de valeurs que nous considérons comme universels. Elles sont le deus ex machina de notre réalité, et la transaction faustienne que nous avons signée lorsque nous avons quitté le jardin d'Eden.

REPRÉSENTATIONS ___ Les machines peuvent facilement générer des représentations de tout ce qui a un nom. De la grotte à l'écran en passant par le cloud, la réalité a été révélée à travers 50 000 ans de création d'images, toujours une triangulation de sujet, créateur et spectateur, combinant des sujets, des thèmes, des techniques, des outils, des sponsors et des marchés. Étant donné que les représentations ne peuvent jamais être plus qu'imaginées, elles ne peuvent être que centrées sur l'humain. Le processus de création est désormais de plus en plus technologique, comme en témoigne le rôle de l'apprentissage automatique, de la production algorithmique et de la distribution ciblée.

Bien que les créateurs d'images aient historiquement engagé un débat ouvert sur la perception de la réalité, aujourd'hui cela se fait à travers des algorithmes sécurisés, voire piratés. Nous avons migré d'un domaine de représentation centré sur l'humain à un domaine centré sur le système où la politique et le commerce partagent le contrôle des objectifs, tandis que les humains sont laissés avec des perceptions qu'ils peuvent à peine contrôler.

Si l'énigme de l'image d'hier existait dans un champ de bataille d'interprétations, l'énigme d'aujourd'hui réside dans les caprices d'une imagerie générative qui évolue selon ses propres dynamiques sombres. En gérant les formes, les sujets, les médias et les réseaux, elle contrôle progressivement le domaine des représentations, d'où le cadrage et le recadrage de la réalité.

RÉALITÉ(S) ___ "Le médium est le message", comme l'a inventé Marshall McLuhan en 1964, est devenu "L'image est la réalité". Puisque la réalité est en partie technologique, nous devons considérer la machine comme une agence vivante dans la grande dramaturgie de l'Anthropocène et de la Technosphère.

Le machinique est intégré à notre

atmosphère tout comme la technique l'est à l'image. Cette dernière est le reflet de la première.

À travers de la technologie, nous vivons l'image comme l'interface de la réalité. Au-delà de son sujet, l'image est la représentation du médium lui-même en tant que réalité et sujet en soi. Elle brouille librement la temporalité, l'histoire, la spatialité et l'objectivité, toutes ensemble visant une vérité qui lui est propre. C'est le monde dans lequel nous vivons réellement. Il n'est que symbolique, mais c'est notre monde. Nous le connaissons à peine alors qu'il saisit nos mains, nos yeux et notre imagination.

Les machines sont présentées comme des joueurs d'échecs, des programmeurs informatiques, des parajuristes, des analystes financiers, des enseignants, des graphistes et peut-être des artistes. Mais elles ne le sont pas - ou nous avons besoin de nouveaux mots pour désigner ces activités fondamentalement humaines. Même si les machines peuvent traiter des chiffres et "faire de l'art", et même si elles peuvent devenir conscientes, leurs contributions inestimables ne leur accordent pas le privilège de devenir membres de l'humanité.

Cela nous ramène à Bauhaus et à la mesure dans laquelle nous devons faire des compromis avec les créations aidées par la technologie en tant que produits de consommation ou symboles de notre culture. Des leçons sont tirées de l'importance de la marque, de la fabrication, de la sous-traitance, des externalités et/ou des politiques environnementales, sociales et de gouvernance. En termes artistiques, cela se traduit par l'éthique des mains et des esprits, qu'ils soient humains ou non. Économiquement, cela se traduit par des termes de productivité, de disponibilité, d'accessibilité et de choix. En termes matériels, cela remet en question les dimensions physique et sensorielle du réel, du matériel et de l'immatériel. Combien perdons-nous pour étendre nos royaumes ?

CRÉATIONS ___ En tant que travailleurs de la révolution industrielle, nous sommes habitués à des tâches et processus répétitifs en constante évolution, et nous trouvons facilement des affinités avec les machines et les systèmes, parfois plus qu'avec d'autres humains. Le rôle des machines dans la création est en augmentation et devient de plus en plus significatif, conduisant à l'émergence de l'art et du design faits par machine. Cependant, cela soulève des questions sur la nature de la créativité et la valeur de la contribution humaine.

Au cours des deux dernières décennies, nous avons déplacé une infinité de pixels, et aujourd'hui, un peu comme à l'époque des images de stock présélectionnées omniprésentes, nous pouvons alimenter des flux infinis d'images

générées en temps réel pour répondre à nos attentes.

Ce qui est enlevé au créateur comme prix pour une telle rapidité et commodité est le processus conscient sinon passionné de la création.

Quoi qu'il en soit, les techniques de réseau de neurones texte-image peuvent être l'occasion de méditer sur la façon dont la transformation d'images en hybrides d'elles-mêmes peut remettre en question notre capacité à voir et à donner un sens au monde qui nous entoure. Il peut être utile de remettre en question nos habitudes et de réfléchir aux contrôles qui sont gagnés ou perdus.

L'alchimie de l'imagerie IA est une arène sanglante où le séduisant, l'agressif, le dérivé, l'historique et le faux se disputent nos choix.

Le créateur artificiel nous connaît. Il nous fait regarder et il apprend de la façon dont nous voyons. C'est un rappel que ce n'est pas ce qui nous est montré qui compte mais ce que nous sommes encore capables de voir.

INVENTIONS ___ Ils apparaissent toujours avec force brute pour remédier aux faiblesses humaines. Aujourd'hui, c'est peut-être notre incapacité à résoudre le changement climatique ou l'injustice économique. Pour promouvoir sa propre mission, le machinique vise désormais un régime câblé pour refaire le monde sûrement plus à son image qu'à la nôtre. Les automatisations incontrôlées nous laissent avec les incertitudes du monde d'après, qu'il soit harmonieux ou dystopique.

Comme toujours, nous nous tournons vers les arts pour trouver des réponses et des évasions. Nous nous intéressons même à la poétique artificielle. Qui sait ce que cela peut révéler. En guise de teaser, il projette un monde apparemment organique, plus luxuriant et flamboyant que notre monde en voie de disparition. Il reflète les beautés naturelles pour éclipser la matité de nos interfaces. Il écrase ainsi les canons artistiques de la modernité dans un spectacle visant les dénominateurs les plus larges.

C'est un retour aux expressions qui rappellent le mouvement des arts et métiers avec ses motifs floraux, ses fantasmes, ses allégories, ses créatures sauvages et ses dieux glorieux. Que ce soit sous forme de mots ou d'images, cela ressemble à une dernière histoire au coucher tandis que le monde extérieur affiche des signes de détresse. Mais encore une fois, cette perception peut simplement faire écho à celles que nous avons eues avec toutes les innovations massivement perturbatrices du passé.



adigard, madxs / www.simageproject.com