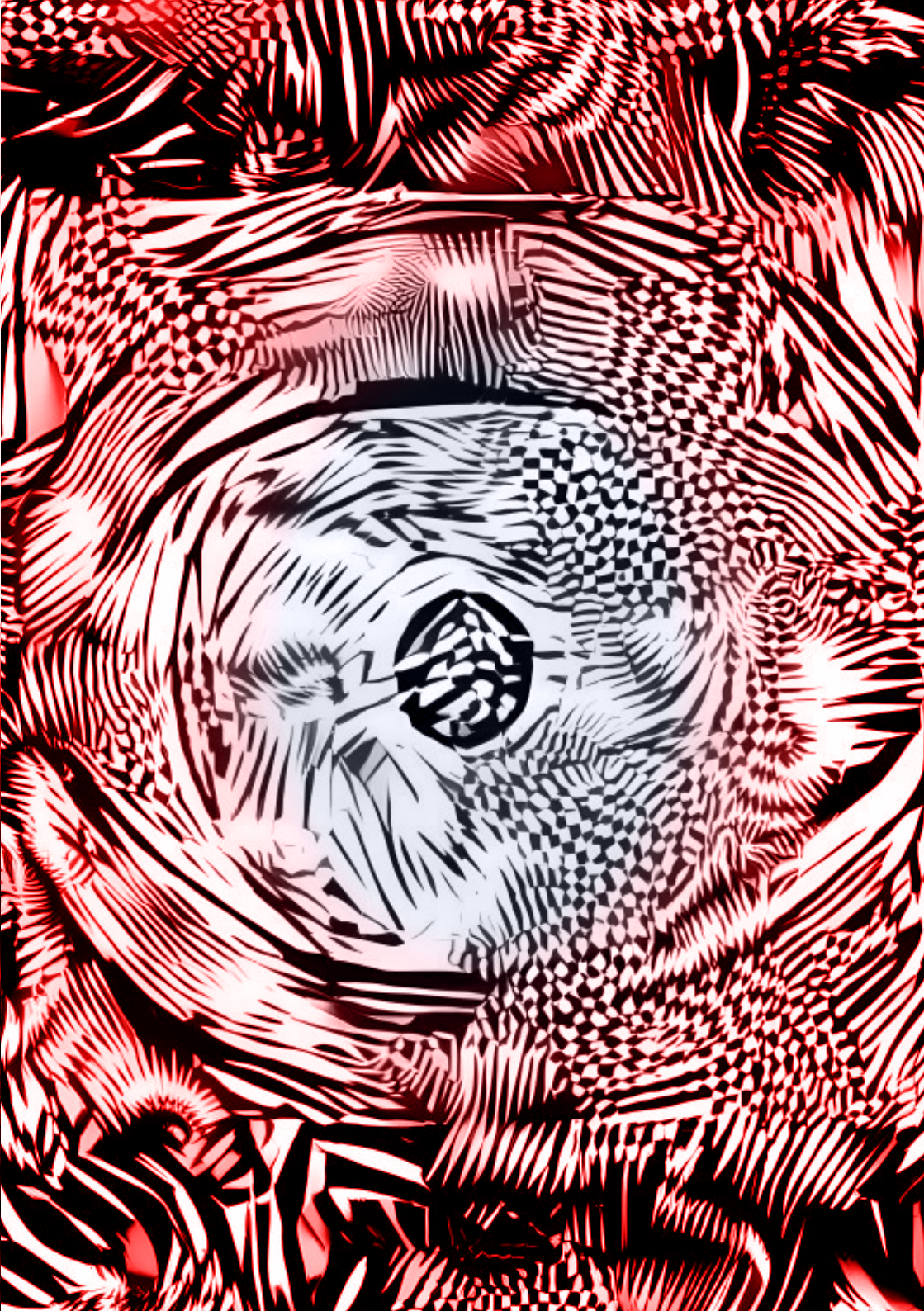


*simage*  
*scenes*  
*from artificial*  
*places*

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 envisioned by Arthur C. Clarke 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 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 post-humanity 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 the hands of agrarian society with machines throughout the supply chain



image = techne X representation

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.

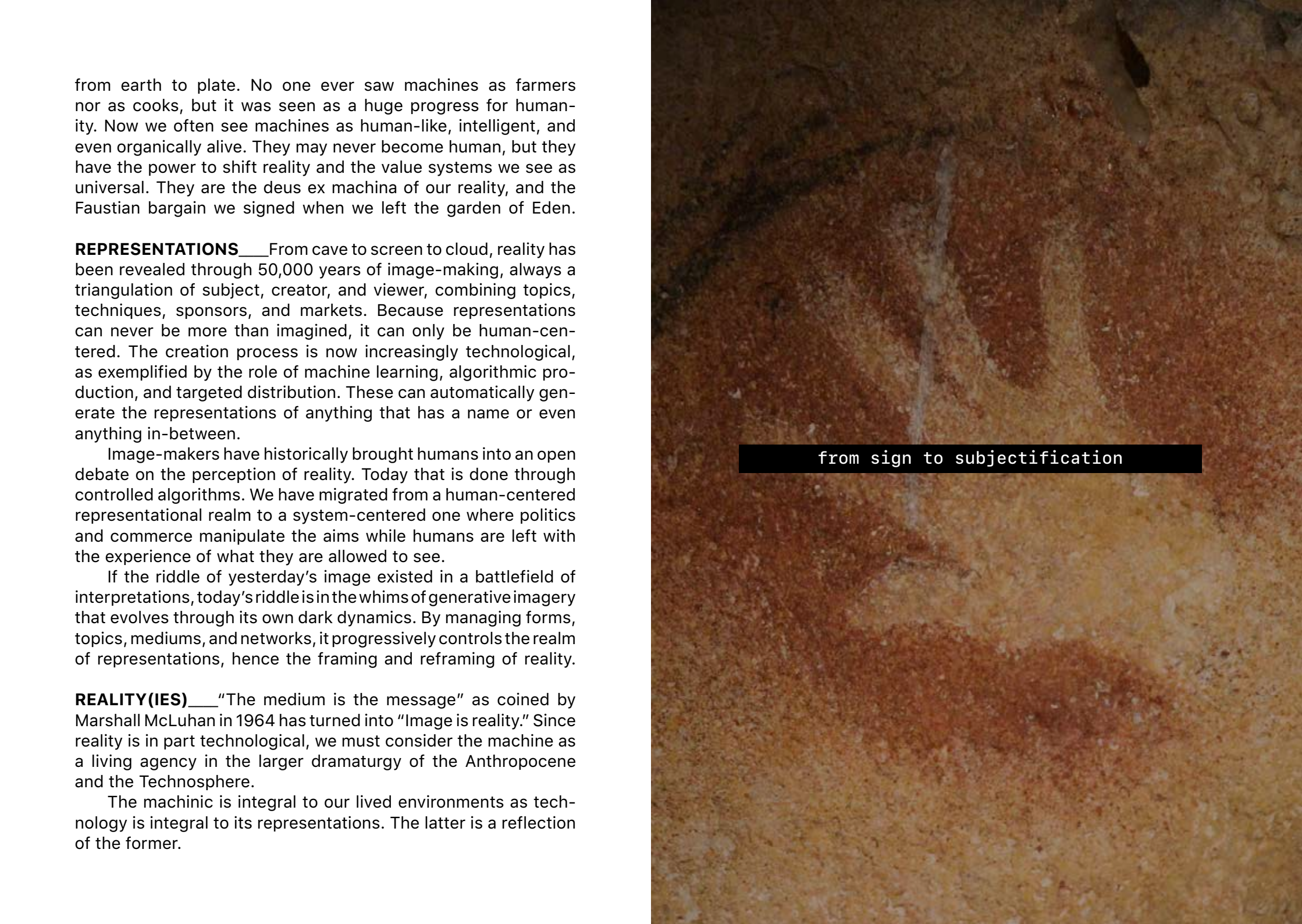
**REPRESENTATIONS**\_\_\_From cave to screen to cloud, reality has been revealed through 50,000 years of image-making, always a triangulation of subject, creator, and viewer, combining topics, techniques, sponsors, and markets. Because representations can never be more than imagined, it can only be human-centered. 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.

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.

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



from sign to subjectification

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.

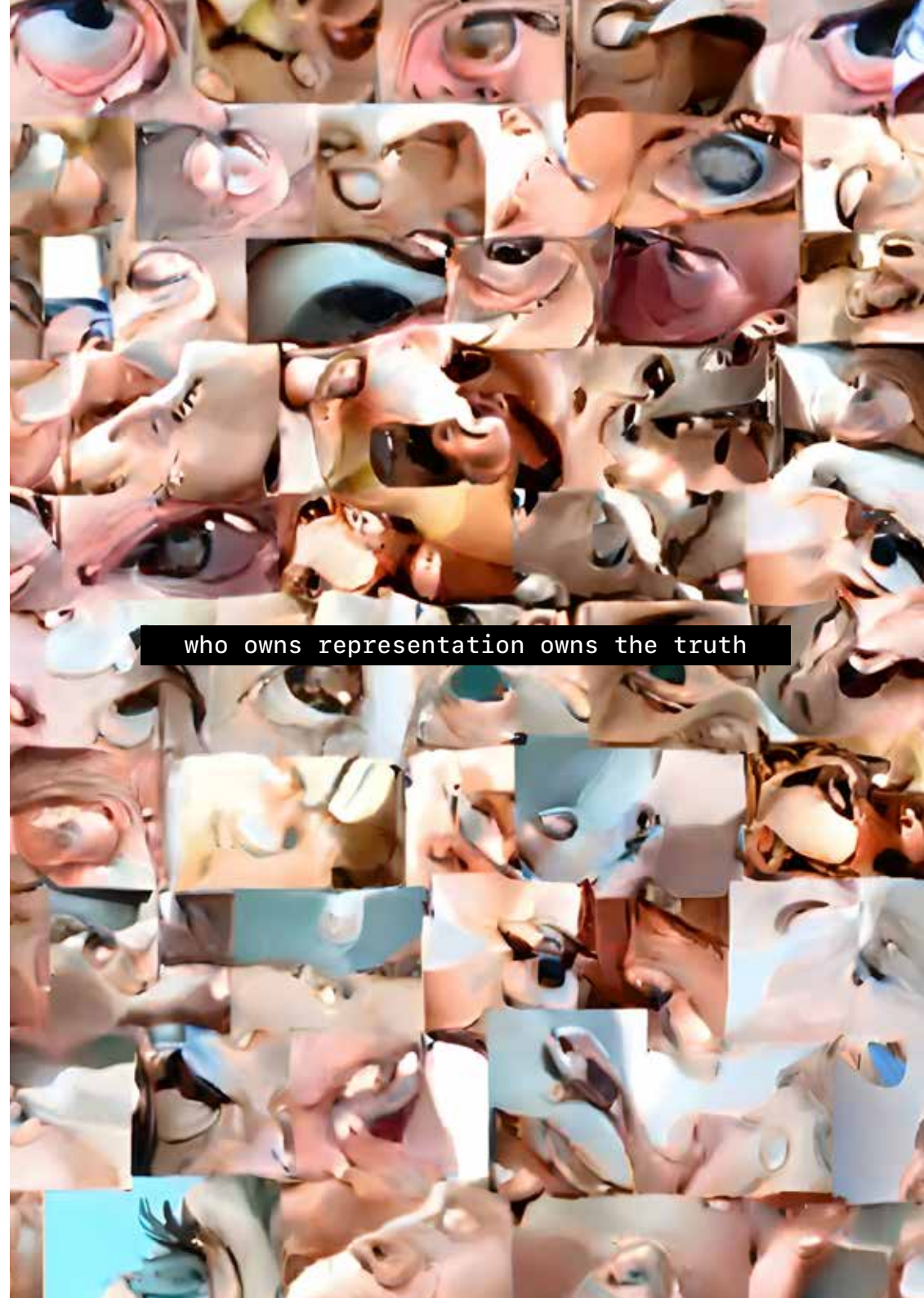
Machines are presented as chess players, computer programmers, paralegals, financial analysts, teachers, graphic designers and perhaps artists. But they are not—or we need new words for these inherently human activities. Even if machines can crunch numbers and “make art”, and even if they can become 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 becoming more significant, leading to the rise of machine-made art and design. It brings questions about the nature of creativity and the value of human input.

During the last two decades we moved an infinity of pixels, and today we can power through infinite flows of images generated in real-time to meet our demands.

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.



who owns representation owns the truth

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

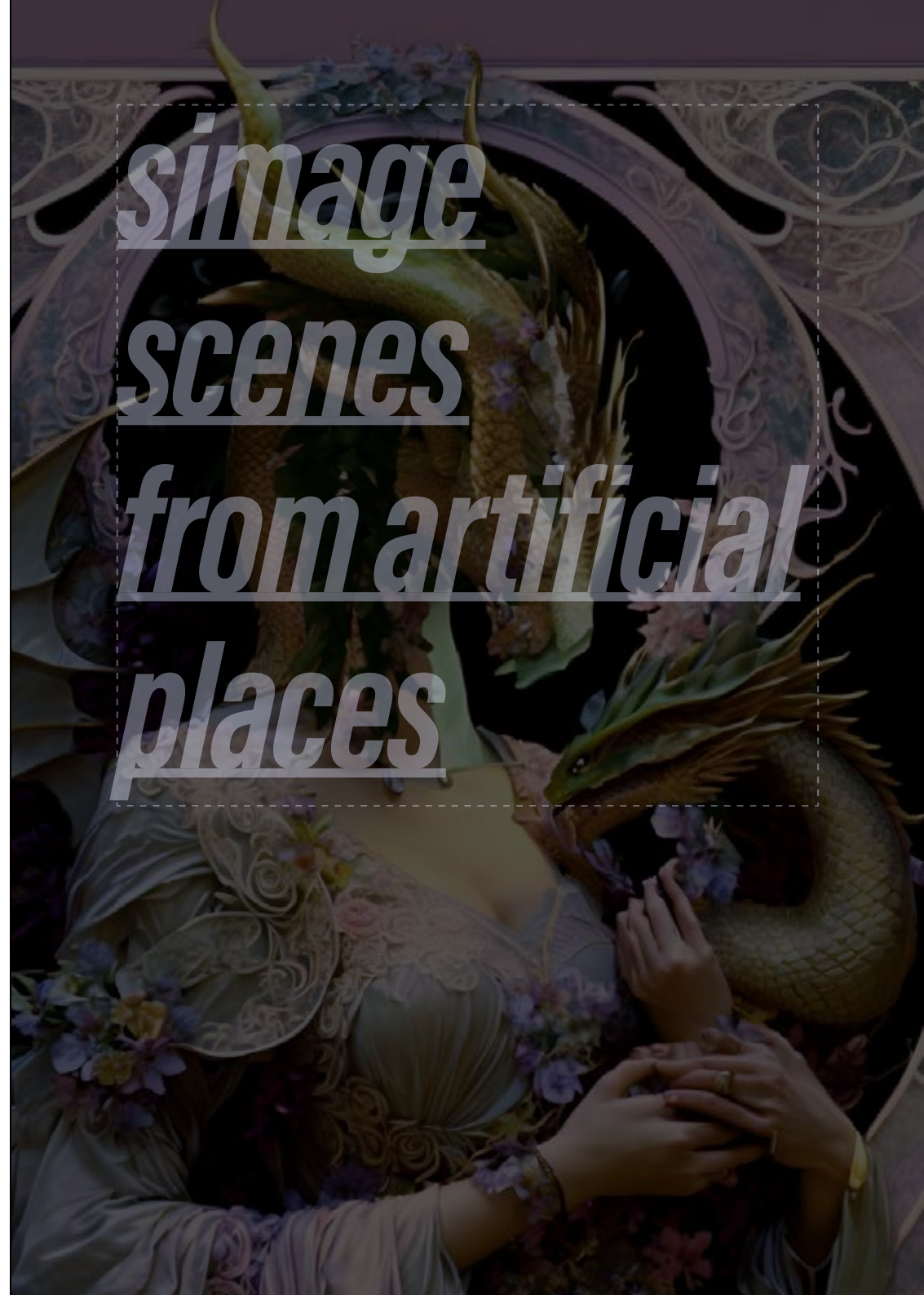
The alchemy of AI imagery is a bloody arena where the seductive, the assaultive, the derivative, the historic and the fake are battling for our choices.

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. Paradoxically, if the artificial creator knows us, it does not yet know the real and it is this ignorance that can produce interesting interpretations. But one day the artificial will know how to master the real and thus remind us how much modernity has led us astray from the real.

**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 of the Art Nouveau 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. As for the sense that artificial intelligence is an impending danger to humanity, it may just echo the ones we have had with every past massively disruptive innovation.



*simage*  
*scenes*  
*from artificial*  
*places*



***in the  
beginning  
was the worm***



***the holy  
ghosts are  
upon us***





***vitalism of***  
***non-physical***  
***origins***



**truth is the**  
**zero point**  
**of reality**

***hypersentient***  
***conscious***  
***without a soul***

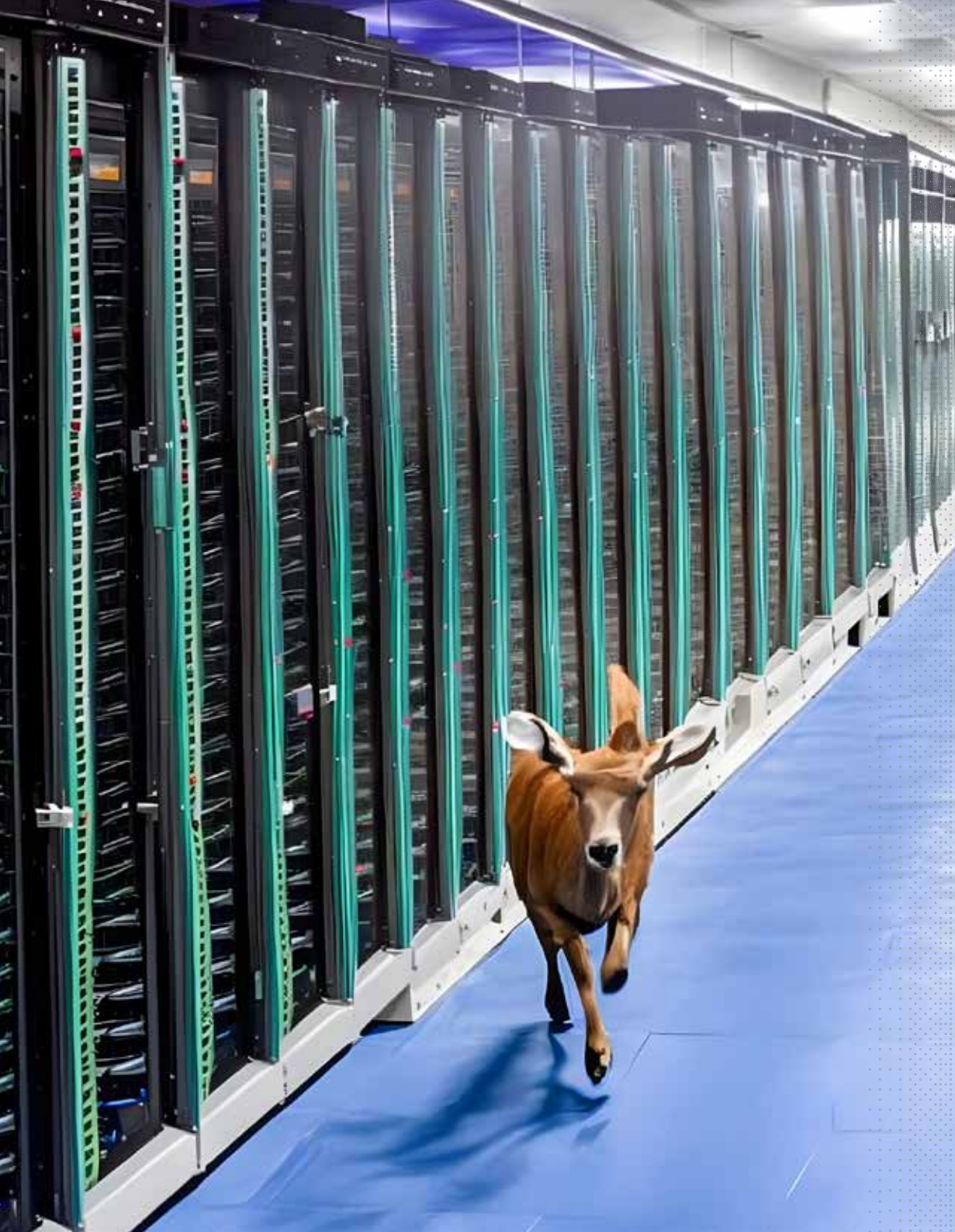


A tall, black, cylindrical tower stands in the center of a dense, green forest. At the top of the tower, a complex white geometric structure, resembling a wireframe or a stylized spiderweb, extends outwards in all directions. The structure is composed of numerous thin white lines that form a series of interconnected triangles and polygons, creating a delicate, crystalline appearance. The background is a clear blue sky, and the forest below is a vibrant green, suggesting a healthy, natural environment. The overall scene is a striking contrast between the man-made tower and the natural world.

***humachinism***  
***is the new***  
***order***

A construction site at dusk. A large crane is visible on the left, and numerous building frames are illuminated from within, creating a warm glow against the darkening sky. The text is overlaid on the right side of the image.

*deus ex*  
*machina is*  
*here to save*  
*the earth*



***there is***  
***no winning***  
***against super***  
***intelligence***



***selves***  
***are concealed***  
***by desires***  
***and devices***





***what***  
***it feels like***  
***to be an ant***



***technology***  
***as ascent and***  
***obsolescence***  
***of humanity***



*from bodies  
of sights  
to ways of  
seeing*

**LA LEÇON 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 face à une super intelligence artificielle. Devrions-nous être enthousiasmés par de tels progrès ou inquiets des dommages prévisibles ? Si les machines peuvent facilement être formatées pour s'améliorer et se multiplier, ce sont les humains qui doivent s'adapter en permanence à elles. Encore plus difficile est l'appel à accroître notre propre intelligence face aux nouvelles règles de vie que ces nouveaux systèmes mécaniques nous imposent.

Le pouvoir créatif des designers et artistes facilitent de tels défis, ne serait-ce que pour créer plus et plus vite, et ainsi 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 art, production de masse et consommation de masse. Aujourd'hui, que ferait le Bauhaus avec les pouvoirs démesurés d'une technologie qui transforme la création en un service gratuit accessible à tous ? Comment imaginerait-il un tel service avec qui vivre, mais aussi muter ? Quels idéaux appellerait-il pour le 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 mécaniquement et rejoignent le grand réseau neuronal des entités artificielles, et plus nous devons creuser en profondeur pour trouver notre humanité. Comprendre la nature de cette post-humanité est 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 par des machines dans

toute la chaîne d'approvisionnement, de la terre aux assiettes. 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 commençons à voir certaines machines un peu comme 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 la représentation 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 d'images, toujours une triangulation entre sujet, créateur et spectateur, combinant 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 toujours ouvert un débat 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 des systèmes où la politique et le commerce partagent le contrôle des objectifs, tandis qu'il ne reste que des perceptions à peine contrôlables pour les utilisateurs.

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. 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 l'expression de notre monde tout comme la technique l'est pour l'image qui est

ainsi le reflet de ce monde.

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** \_\_\_ La révolution industrielle, nous a habitués à des tâches et processus répétitifs et en constante évolution. Nous trouvons donc 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.

Lors des deux dernières décennies, nous manipulons une infinité de pixels, et aujourd'hui, nous surfons une infinité d'images qui nous sont personnalisées et générées en temps réel. Une sorte d'hyper production et consommation d'images.

Ce qui est enlevé au créateur comme prix pour une telle surenchère 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 de donner du sens au monde qui nous entoure. Il peut être utile de questionner nos habitudes et de réfléchir aux contrôles qui sont gagnés ou perdus.

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

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 capables de voir. Paradoxalement, si le créateur artificiel nous connaît, il ne connaît pas encore le réel et c'est cette méconnaissance qui peut produire des interprétations intéressantes. Mais un jour l'artificiel saura maîtriser le réel et ainsi nous rappeler à quel point la modernité nous a égaré du réel vers l'artificiel.

**INVENTIONS** \_\_\_ Elles s'imposent toujours pour remédier aux faiblesses humaines. Aujourd'hui, ce pourrait être notre incapacité à résoudre le changement climatique ou les injustices sociales, mais pour promouvoir sa mission, le machinique produit désormais un régime pour refaire le monde sûrement plus à son image qu'au nôtre. Les automatisations incontrôlées nous laissent avec les incertitudes d'un monde futur, qui pourrait être harmonieux autant que dystopique.

Comme toujours, c'est dans l'art que nous recherchons des réponses et des évasions. Nous nous intéressons même à la poésie artificielle. Qui sait ce que cela peut révéler. En guise de teaser, elle projette un monde plus organique, luxuriant et flamboyant que le notre, lui en voie de disparition. Il reflète les beautés naturelles pour éclipser la banalité de nos interfaces. Elle écrase ainsi les canons artistiques de la modernité dans un spectacle visant les dénominateurs les plus larges.

C'est un retour aux expressions du mouvement Art Nouveau 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 pour dormir tandis que le monde extérieur affiche des signes de détresse. Mais cette perception peut simplement faire écho à celles que nous avons eues avec toutes les grande innovations de rupture passées.

SIMAGE series by Erik Adigard, M-A-D:

/ Framing by Image\*

/ The Rise of Mass Imaging, conversations

/ Ladder

/ Simage Sights

/ Axioms for Artificial Times

/ Scenes from Artificial Places

\* with Mark Petrakis & Patricia McShane