

Guillaume Beringer

**Quand les machines créent : musique générative et
obsolescence du sujet créatif à l'exemple d'Andrew Frelon**

En 2014, dans une contribution au numéro spécial des *Flusser Studies* sur la musique chez Flusser, Annie Goh, en réponse à « une facette des premiers écrits de Flusser qui est aujourd'hui largement méconnue des chercheurs spécialisés », s'emploie à retracer l'histoire des textes de Flusser qui traitent de la musique (Goh 2014 : 2-3. Je traduis). En 2017, Marta Castello Branco approfondit cette première approche dans son ouvrage *Na Música*. Elle montre que la musique traverse l'ensemble de la pensée flusserienne, depuis les années 1960 jusqu'aux textes tardifs, et constitue un véritable fil conducteur de sa réflexion sur la langue, la technique, la mathématique et l'imagination. Elle souligne que la musique imprègne l'ensemble de son œuvre et accompagne le développement d'éléments essentiels à sa pensée (Castello Branco 2017 : 9). La musique n'est pas un thème marginal, mais une matrice conceptuelle permettant à Flusser de penser la structure du monde, la nature du langage et les transformations induites par les appareils techniques. Alors que la philosophie des médias de Vilém Flusser est souvent perçue comme exclusivement visuelle – Flusser aurait un « visage sans oreilles », c'est-à-dire une pensée centrée sur l'image, l'écriture, la photographie, comme le rappelle Wolfgang Ernst (Ernst 2014 : 1) – elle possède en réalité une dimension sonore profonde.

Castello Branco souligne en effet que Flusser attribue à la musique un statut singulier : elle est l'expérience la plus concrète que nous ayons tout en étant l'expérience la plus abstraite (Castello Branco 2017 : 18), car elle articule directement la structure du penser sans passer par la représentation. Cette idée, déjà présente en 1965 dans les manuscrits de Flusser intitulés *Na música* (Sur la musique) et *Na música moderna* (Sur la musique moderne), est reprise par Castello Branco, qui décrit la musique comme le cœur même de notre sens de la réalité (Castello Branco 2017 : 18). En effet, Flusser affirme dans *On Music* que la musique est simplement, elle ne représente rien. Elle est exactement ce que sont nos pensées (Flusser, 1965a : 4). Il approfondit cette analyse en 1991 dans *Die Geste des Musikhörens* (Le geste d'écouter de la musique), où il affirme qu'en écoutant de la musique, le corps devient musique, et la musique devient corps. L'écoute n'est pas réception mais incorporation : elle engage le corps dans une résonance qui révèle la structure même du penser (Flusser 1991b : 114). Cette conception est essentielle pour comprendre pourquoi la musique occupe une place privilégiée dans sa théorie des médias : elle constitue le modèle d'une expression non

figurative, libérée de la sémantique, qui révèle la structure logique et mathématique du monde. Selon Paulo Chagas, la musique sert alors à Flusser de modèle épistémologique pour penser la non-linéarité, la projection, la création de mondes possibles et la transition vers une culture programmée. Chagas souligne que la musique devient chez Flusser un paradigme de la *techno-imagination*, où les appareils produisent des univers alternatifs à partir de calculs (Chagas 2014 : 7).

Ainsi, loin d'être un simple thème esthétique, la musique constitue chez Flusser un laboratoire conceptuel. Elle permet de comprendre la manière dont l'être humain se projette dans le monde, mais aussi comment les appareils techniques reconfigurent cette projection. C'est précisément cette dimension – existentielle, anthropologique et axiologique – que la création musicale par IA met aujourd'hui en tension. Car si, pour Flusser, la musique est l'expression de la structure du penser humain, la prolifération d'artistes artificiels, de publics synthétiques et d'écosystèmes musicaux autonomes oblige désormais à interroger la valeur même de l'humain dans un monde où la musique peut être produite, diffusée et reçue sans présence humaine réelle.

Le choix d'Andrew Frelon, comme exemple illustratif, est pluriel. Il est le créateur putatif de plusieurs groupes de musique – The Velvet Sundown, Bleeding Verse, Breaking Rust – intégralement créés par IA qui ont connu une reconnaissance internationale : des centaines de milliers d'écoutes sur les sites de streaming musical, un statut d'artiste vérifié sur Spotify – alors que les groupes n'existent pas –, de très nombreux articles de presse, un engouement mais aussi une interrogation largement partagés sur des forums comme Reddit. Par ailleurs, Andrew Frelon s'est longuement justifié quant à l'utilisation de l'IA, et il a également expliqué sa démarche créative¹.

Tous les commentaires rédigés au sujet de ces groupes de musique virtuels peuvent être lus et à leur tour être commentés dans une perspective flusserienne. Bien qu'il soit possible de trouver dans ses analyses une inclination technomane, nous allons interroger les observations de Flusser dans une tradition propre au *Kulturpessimismus* (Flusser 1991a : 195), dans la mesure où Flusser, se plaçant dans l'héritage de la critique de l'industrie de la culture, estime que « la société d'information est en train de se constituer depuis quelques décennies, émerge de la société industrielle et commence à la supplanter » (Flusser 1995 : 127). Cette révolution consiste en « une réorganisation du flux informatif. La sphère publique est mise hors-jeu et devient donc de plus en plus superflue. Les informations sont élaborées dans la sphère privée et envoyées, par câblage ou par des canaux analogues vers d'autres sphères privées, pour y être reçues et traitées. [...] Ce type de connexion ne peut aboutir qu'à une société de masse homogénéisée, totalitaire » (Flusser 1995 : 132). Ainsi, comme le souligne Anthony Masure, Flusser développe « une pensée de la technique visant à nous alerter sur la puissance des 'appareils' qu'elle comprend, à la façon des 'dispositifs' d'Agamben,

¹ <https://medium.com/@andrew.frelon> (dernière consultation : 10.12.2025).

comme des puissances d'automatisation et d'aliénation des subjectivités humaines », anticipant ainsi divers procédés, précurseurs dans la manière de penser l'intelligence artificielle (Masure 2019 : 179). La musique comme support dans l'analyse de l'intelligence artificielle doit nous permettre de mettre à jour la puissance des appareils et la conséquence subséquente pour les individus créatifs.

1. De la musique *assistée* à la musique *créée* par ordinateur

Il ne doit pas être question ici de retracer tout l'historique de la musique assistée par ordinateur, mais de montrer que Vilém Flusser se situe dans une continuité, et même si ses travaux semblent précurseurs en matière de réflexions sur l'intelligence artificielle, il est aussi tout simplement contemporain de techniques – et par prolongement de groupes de musique – qui font leur apparition dans les années 1970 et 1980, et qui vont modifier l'approche artistique. Bien que, comme le souligne Sam Auinger, Flusser ne tienne pas compte de tous les processus du XXe siècle en matière de musique électronique (Auinger 2014 : 2), nous montrerons dans cette partie que les analyses de Flusser, malgré leur caractère non-explicite, peuvent satisfaire une critique des musiques électroniques et permettent ainsi de dégager quelques axes problématiques au sujet de la musique assistée par ordinateur, et, par prolongement, de l'intelligence artificielle.

Nous allons d'abord nous attarder sur le groupe allemand Kraftwerk pour éclairer la manière dont les outils technologiques transforment en profondeur les conditions de la créativité. En effet, comme le suggère la scénographie *live* de Kraftwerk, la musique assistée par ordinateur n'est pas seulement un ensemble de technologies : elle modifie les gestes, les corps, les relations sociales et les processus mêmes de création (Brinkmann 2019 : 6-7). Inspiré par les expériences électroniques du compositeur Karlheinz Stockhausen, Kraftwerk s'inscrit dans une pratique encore physique et artisanale de l'électronique. Les premiers synthétiseurs analogiques, séquenceurs mécaniques et machines bricolées exigent une manipulation directe : tourner un bouton, déplacer un curseur, déclencher un signal. Cette interaction haptique crée un rapport sensoriel, corporel et improvisé au son. La créativité naît alors de l'expérimentation immédiate, du jeu collectif, de la réponse aux accidents techniques et aux idées spontanées. La MAO, dans cette phase, est un prolongement du corps et un terrain d'invention. Cela correspond à la définition que propose Flusser en 1965 de la musique électronique : le son composé par le compositeur est l'articulation immédiate de l'intellect. La musique électronique est de fait le premier pas vers la musicalisation, c'est-à-dire la concrétisation de la réalité immédiatement perçue. Elle ne représente rien, mais exprime une structure formelle et rend ainsi audible des *patterns* invisibles (Flusser 1965b : 4). Selon Wolfgang Ernst, Flusser s'inscrit ainsi dans l'analyse d'une archéologie du son (*media archaeology*) qui suppute

que les technologies permettent, grâce à l'algo-rythmie qu'elles mettent en œuvre, d'entendre autrement et de révéler des structures sonores invisibles à l'oreille humaine. (Ernst 2014 : 4).

Avec l'arrivée progressive des technologies numériques – MIDI, synthés, ordinateurs, studios entièrement digitalisés – la pratique musicale se transforme. La MAO devient un système séquentiel, codé, programmable, où la musique est de plus en plus conçue comme une suite d'événements numériques ordonnés. Flusser estime que « les ordinateurs savent non seulement faire des calculs, mais encore, de façon surprenante, créer de l'ordre [...] ces bits, ils les assemblent aussi en figures, par exemple en lignes, en surfaces, en attendant d'en faire des corps, et des corps en mouvement, et aussi en sons. Les figures peuvent être combinées ensemble, former par exemple des corps en mouvement, colorés et sonores » (Flusser 1989a : 40). Annie Goh souligne que, selon Flusser, calcul et composition deviennent en quelque sorte synonymes, comme une anticipation directe des pratiques contemporaines de création algorithmique. La musique devient alors un espace dialogique entre humains et machines, où la computation n'est plus un outil mais un mode d'invention (Goh 2014 : 4).

Le protocole Midi en particulier, inventé en 1981 et devenu un standard industriel en 1983, formalise un nouveau langage numérique qui décrit des actions musicales comme la hauteur, la durée, la vélocité. Cela permet le contrôle d'instruments électroniques depuis un ordinateur, la synchronisation entre machines et la création musicale entièrement numérique. Les tâches se spécialisent : techniciens, administrateurs, programmeurs doivent intervenir dans le processus. En étant tout cela à la fois, les membres du groupe Kraftwerk manipulent les synthétiseurs pour produire du son. Mais ce faisant, en étant davantage scientifique-manipulateurs de la musique, ils délaissent des qualités jusqu'alors propres à la création artistique telles que la subjectivité, l'intuition ou l'âme. Pour Wolfgang Flür, percussionniste de Kraftwerk, l'expérience musicale du groupe relevait d'une rupture radicale avec toute forme d'organicité : « ce n'était pas du tout de la musique ! », affirme-t-il, avant d'ajouter avec gravité : « J'étais terrifié » (Flür 2003 : 54). Ce témoignage exprime une inquiétude profonde face à une esthétique dominée par l'impersonnalité technologique, où la douleur exhibée sur scène devient le signe d'un processus de dénaturalisation que Flusser présentait également en 1965 lorsqu'il désigne les bruits du monde moderne de « rythmes syncopés des leviers des machines » et des « machines à écrire », qui remplacent les rythmes naturels (Flusser 1965a : 2. Je traduis).

La dénaturalisation se traduit par la disparition progressive de la présence humaine au profit des dispositifs mécaniques – voire robotiques – et par l'incapacité à se reconnaître encore comme partie prenante du monde vivant. Wolfgang Flür confie ainsi avoir été saisi d'un malaise en lisant une interview d'Oliver Creutz avec Ralph Hütter de Kraftwerk. Son ancien collègue y déclarait se sentir, d'une certaine manière, comme un robot. Flür dit alors avoir compris que Ralf n'avait jamais

vraiment quitté le personnage que tous avaient incarné à un moment donné. Selon lui, Ralf avait simplement perdu l'accès à la spontanéité humaine, comme s'il avait oublié le *mot de passe* du naturel. Dès lors, rien ne pouvait plus stopper les robots ni l'univers façonné pour eux, à l'image de l'apprenti sorcier chez Goethe (Flür 2003 : 375).

Malte Brinkmann montre que cette évolution entraîne une déconnexion entre le musicien et l'instrument. Les qualités tactiles, sonores et kinesthésiques des machines analogiques disparaissent au profit d'interfaces abstraites. Le geste musical se réduit à la manipulation de données. Pour Karl Bartos, membre de Kraftwerk et que Brinkmann cite dans son article, cette transformation affaiblit la créativité : la musique devient montage, gestion de séquences, optimisation technique, plutôt qu'invention polyphonique et dialogue artistique. La numérisation modifie la dimension sociale de la création. Les *writing sessions* – moments d'improvisation collective où les idées circulent, se répondent et se transforment – s'effacent au profit d'un travail fragmenté, où chacun intervient sur une partie du processus (Brinkmann 2019 : 2-3). La MAO, en introduisant des logiques de découpage et de contrôle, altère la dynamique collaborative qui était au cœur de la créativité du groupe pour générer une créativité nouvelle, propre à la société alphanumérique.

Ce processus se poursuit aujourd'hui par l'utilisation d'intelligence artificielle qui, selon Flusser, permet de dialoguer directement avec les robots ou bien les ordinateurs : « les corps en mouvement qui seront bientôt techniquement réalisables et déjà commencent à émerger des ordinateurs pourront être équipés d'intelligences artificielles du type *Turning's man* qui nous permettront d'entrer en relation dialogique avec eux » (Flusser 1991a : 189). Flusser imagine que les programmes dotés d'une intelligence dialogique deviendront des interlocuteurs. En effet, l'intelligence artificielle est aujourd'hui directement intégrée aux DAW² et permet la correction et l'analyse de pistes et de sources audio comme avec iZotope RX ou le programme Melodyne ou du *mastering* automatisé, comme celui proposé par la société LANDR (Frierler, Zaddach, Meyer 2023 : 19, 23). Des producteurs comme Phil Speiser offrent des suites d'instruments et d'effets virtuels qui sont intégralement conçus pour fonctionner avec l'IA. Speiser s'explique sur son site web : « j'utilise l'IA non pas pour remplacer la créativité, mais pour rendre le processus plus simple, plus rapide et plus amusant. En effet, qui souhaite passer des heures à surmonter des obstacles techniques alors que le véritable plaisir réside dans la création d'une musique qui touche véritablement les autres ?³ ». Cela résonne avec la conviction de Vilém Flusser que « la fabrique de l'avenir sera [...] un endroit où se réaliseront les capacités créatrices de l'*homo faber* » (Flusser 1990a : 153).

² Une DAW est l'outil central de la musique numérique moderne, combinant les fonctions d'un magnétophone multi-piste, d'une console de mixage, d'un rack d'effets et d'un séquenceur MIDI.

³ <https://www.philspeiser.com/about-me> (dernière consultation : 08.01.2026). Je traduis.

Le principe dialogique énoncé par Flusser dans ses travaux sur la société alphanumérique prend tout son sens : les individus peuvent entrer en communication avec l'ordinateur et peuvent créer de la musique en n'ayant aucune compétence musicale⁴, ce qui leur permet de partager avec d'autres individus une sensibilité qui jusque-là était vouée à rester privée. Des programmes comme Suno⁵ permettent de produire une chanson dans son intégralité – voix, instruments, *mix* et *mastering* – et offrent donc, en théorie, la possibilité à tout individu de s'exprimer d'un point de vue artistique. L'IA serait dès lors l'étape finale de la disparition de l'aura telle qu'elle est envisagée par Walter Benjamin, comme le suggère Flusser en 1987 : la créativité n'est plus un « processus mystérieux, que seul un petit nombre d'humains, les 'génies', en (sic) sont capables » (Flusser 1987a : 53).

2. La création musicale par IA : une nouvelle forme d'art. L'exemple d'Andrew Frelon

On sait très peu de choses au sujet d'Andrew Frelon. Un article de CBC News révèle que la personne derrière le pseudonyme est un Québécois nommé Tim Boucher, ancien modérateur de contenu⁶. Andrew Frelon se présente lui-même comme un spécialiste des environnements numériques, du *red teaming*⁷ et de la manipulation informationnelle, mais aussi comme un artiste travaillant avec l'intelligence artificielle. On ne sait donc pas si Frelon est d'abord un ingénieur spécialisé dans l'IA, donc un scientifique, ou bien un artiste, ou peut-être même les deux ou aucun des deux. Mais son anonymat correspond tout à fait à la définition que donne Vilém Flusser en 1989 de cette nouvelle élite *hermétique* de la civilisation des médias qui, technicienne, « développe des modèles de connaissance [...] à l'aide 'd'intelligences artificielles' qu'elle programme elle-même » (Flusser 1989a : 41). Nous devons donc nuancer la démocratisation de la création musicale énoncée à la fin de la partie précédente. Bien que tout individu puisse utiliser des outils de musique assistée par intelligence

⁴ La « composition » musicale de Jean-Michel Blanquer, ancien ministre de l'Éducation nationale, est à ce sujet symptomatique : intégralement créée par intelligence artificielle, Blanquer revendique une passion pour la musique et indique avoir ressenti le besoin d'exprimer son côté artistique. Quoi que l'on puisse penser de sa chanson, qui n'est donc, in fine, qu'un produit d'intelligence artificielle, on peut noter le besoin et désormais la faculté, grâce à l'IA, à partager son individualité par l'art (v. sur Youtube, Le Journal Inattendu : Jean-Michel Blanquer présente l'une de ses compositions musicales. <https://youtu.be/5VVzqDTFr18?si=u0SMPSF6PSH9d3m6&t=3015>. À partir de 50'15. Dernière consultation : 08.01.2026).

⁵ Le programme Suno est un outil d'intelligence artificielle capable de générer automatiquement de la musique et des chansons complètes à partir d'un simple prompt (message) textuel.

⁶ Quebec man who pulled off AI band hoax reveals his identity. In : CBC Canada, 25 juillet 2025 (en ligne : <https://www.cbc.ca/news/entertainment/tim-boucher-velvet-sundown-1.7593628>. Dernière consultation : 30.12.2025).

⁷ Méthode d'évaluation où une équipe joue le rôle d'adversaire pour tester de manière réaliste la robustesse, les failles ou les limites d'un système, d'une organisation ou d'un modèle.

artificielle comme Suno, il revient aux ingénieurs formés à l'IA de s'en saisir pleinement. Au poète isolé dans sa tour d'ivoire se substitue le codeur isolé.

La démarche artistique d'Andrew Frelon repose sur une idée centrale : utiliser les outils de l'IA, les réseaux sociaux et les médias comme matériaux pour créer des expériences hybrides mêlant fiction, critique et expérimentation, dans une perspective artistique. Dans cette entreprise, l'homme et la machine s'adonnent, selon Paulo Chagas, à un jeu ludique avec le son (Chagas 2014 : 3). On pourrait donc qualifier Frelon d'artiste puisqu'à l'instar du « photographe d'art », il « essaie de tirer du programme de l'appareil quelque chose qui n'en a jamais encore été tiré : il s'efforce de faire des images 'originales'. » (Flusser 1989d : 64). Andrew Frelon peut être considéré comme un artiste dans la mesure où il fait de l'IA quelque chose pour quoi elle n'a, au départ, pas été construite. L'IA était avant tout pensée comme un moteur conversationnel et non tant comme un outil créatif.

Frelon affirme avoir entièrement créé le groupe The Velvet Sundown dans le cadre d'un test commandé par un client souhaitant évaluer la réception du public face à des artistes entièrement synthétiques. Le projet n'était pas une œuvre isolée, mais un prototype destiné à éprouver un système complet de génération et de diffusion de *personae* artificiels dans une perspective d'œuvre d'art totale qui, au XXI^e siècle correspond tout à fait à « l'art de l'ordinateur : plus l'apparence numérique est belle, plus réels et plus vrais sont les mondes alternatifs qu'ils projettent » (Flusser 1991a : 202). En ce sens, la réflexion de Flusser éclaire pleinement l'ambition d'un art total contemporain : en perfectionnant l'apparence numérique de ces figures artificielles, Frelon ne cherche pas seulement à produire des images, mais à façonner des mondes immersifs où la frontière entre fiction et expérience vécue se dissout.

Le dispositif est décrit comme un protocole qui prend en compte une multitude de paramètres qui permettent au groupe de musique virtuel d'être réel en apparence, dans toute son exhaustivité : création d'identités, production automatisée de contenus, optimisation des flux de distribution, manipulation narrative via des comptes multiples. L'objectif est d'observer comment une fiction musicale peut se déployer, attirer l'attention, générer des réactions émotionnelles et même influencer la presse spécialisée. Frelon parvient à créer non seulement un groupe de musique, il en détient aussi toutes les composantes de production qui s'imbriquent afin d'engendrer littéralement un projet musical dans son intégralité. On peut en conclure, avec les mots de Flusser, que « les scientifiques sont des artistes de l'ordinateur *avant la lettre* [...] Il apparaît que sous toutes ses formes l'art n'accède vraiment à la réalité, et donc ne produit du réel, que quand il se dépouille de l'empirisme et accède à la précision théorique atteinte par la science. [...] L'être humain en tant que projet, cet analyste systémique praticien de la pensée formelle, c'est un artiste » (Flusser 1991a : 201-202).

Cependant, l'objectif de Frelon n'est pas tant de faire de la musique que de démontrer la simplicité avec laquelle des identités artistiques artificielles peuvent être créées, imitées et

propulsées dans l'écosystème culturel. Malgré cette approche technologique et, dans la mesure où il s'agit de tester et gérer les capacités de l'intelligence artificielle, technocratique, on peut tout de même noter que lorsque l'on passe de textes alphabétiques aux plans électromagnétiques, c'est-à-dire le passage de l'écriture au codage, s'opère « une mutation de la créativité dans l'acte de l'écriture. [...] Il devient pour le moins pensable qu'à l'avenir nous puissions créer non plus de manière empirique [...] mais sur la base d'une théorie. [...] Le but de celui qui écrit [est de s'efforcer] de restructurer l'information déjà disponible et de l'enrichir de bruits, de telle façon que d'autres puissent donner une suite créative à ce jeu » (Flusser 1987a : 49-52). L'analyste systémique se distingue par l'élaboration d'une « imagination conceptuelle » (Flusser SDb : 188) qui consiste à ce que chaque pression sur une touche d'ordinateur active un élément logique ou mathématique, et le produit qui en résulte devient une mosaïque de concepts rendus visibles. Ainsi, la pensée conceptuelle devient la source même de l'imagination : elle ne se contente plus d'expliquer, elle synthétise et projette. L'imagination conceptuelle inaugure donc un monde imaginaire inédit, né non plus de la perception mais de la computation.

En effet, *The Velvet Sundown* n'est pas un groupe de musique créé *ex nihilo*, mais il repose sur une réorganisation de l'information, c'est-à-dire des groupes réels qui ont existé ou qui existent, et qui ont déjà rencontré le succès. Frelon expose ainsi une démarche artistique singulière située à la croisée de l'art conceptuel et de la performance numérique qui lui permet de s'inscrire dans la continuité de l'art sociologique dont Vilém Flusser est un observateur et commentateur assidu dans les années 1970 et 1980. Andrew Frelon, tout comme Fred Forest avant lui, pionnier de l'art-vidéo et théoricien de l'art sociologique, abandonne, selon Vilém Flusser « les matériaux classiques destinés à être transformés en media en faveur d'autres matériaux plus appropriés aux formes actuelles de la communication » (Flusser 1975b : 80) En faisant cela, Andrew Frelon veut provoquer une réaction de la part de l'auditoire, et il souhaite inscrire sa démarche dans le cadre d'une discussion. En somme, « il [chez Flusser il s'agit de Fred Forest] veut provoquer un dialogue qui progresse excentriquement parmi ses récepteurs. [...] Il veut que le récepteur assume sa qualité d'homme et ne se comporte plus en consommateur passif ». (Flusser 1975b : 82-83) L'art sociologique est de fait « une technique de distanciation » (Flusser 1975b : 86), c'est-à-dire que « nous nous voyons dedans et dehors les *mass-médias*, [...] et nous nous voyons très concrètement situés dans notre contexte » (Flusser 1975b : 87). « Un pas en arrière de la société occidentale pour la voir mourir » (Flusser 1975b : 90). L'œuvre d'Andrew Frelon n'est pas, selon la définition de Paulo Chagas, un objet mais une performance télématique, un dialogue avec des mémoires intelligentes numériques, qui sont à la fois émetteurs et récepteurs d'informations (Chagas 2014 : 11). Frelon met en scène l'IA et interroge la notion d'authenticité, la valeur de la création à l'ère des modèles génératifs, et la manière dont les récits culturels peuvent être fabriqués, manipulés ou industrialisés.

Mais cette démarche et les analyses qu'on a pu en tirer dans cette partie doivent être nuancées car la relation entre l'homme et la machine est ambivalente. Jouer avec des appareils est un jeu risqué : ils peuvent rendre créatifs, mais ils peuvent aussi, selon Paulo Chagas, prendre le contrôle (Chagas 2014 : 1) : en effet, on peut se demander dans quelle mesure le travail d'Andrew Frelon et en particulier le dialogue qu'il mène avec l'IA est responsable, mais plus important encore, le résultat d'un sujet pensant. Flusser estime au sujet de l'automatisation des programmes que « le sujet transcendant est tout bonnement avalé. Les robots qui travaillent comme les hommes et les hommes qui travaillent comme les robots, les ordinateurs qui décident comme les hommes et les hommes qui décident comme les ordinateurs, cette transformation des machines en appareils automatiques [...] aura pour ultime fruit l'engloutissement du sujet transcendant devenu redondant » (Flusser SDc : 201).

Andrew Frelon se mue en fonctionnaire programmatique dans la mesure où il entraîne la machine à rendre réel ce qui ne l'est pas et à reproduire, en s'appuyant sur un algorithme et des modèles digérés par la machine, qui, stade ultime de l'obsolescence de l'homme envisagée par le philosophe Günther Anders, ne converse plus qu'avec elle-même – à l'instar de groupes de musique créés par IA présents sur des sites de streaming comme Spotify ou Deezer, et écoutés à leur tour par des *bots* entraînés par intelligence artificielle qui augmentent artificiellement le nombre d'écoutes⁸. Les projets de Frelon, en manipulant des identités sonores artificielles, exploitent cette vulnérabilité du sonore, où l'auditeur est immergé dans un flux auquel il ne peut échapper, auquel il est soumis. Cette dimension de l'écoute est également soulignée par Annie Goh, qui rappelle que l'analyse de Flusser des aides auditives (*hearing aids*) est la raison pour laquelle le philosophe propose une locution propre à rendre tangible la coercition par la musique : « *Hörigkeit* » (soumission), qui trouve sa racine dans le verbe *hören*, écouter, et *gehorschen*, obéir (Goh 2014 : 8).

Comme l'imaginait déjà Flusser en 1987, les programmes coordonnent « le comportement de la machine face à une autre machine. Ni *Deus ex machina*, ni *Ex machina Deus*, mais : *Machina ex Deo* ». Or, « Plus une machine s'automatise, plus son mode d'emploi se simplifie. Une fois la machine complètement automatisée, plus de mode d'emploi : le programme tout entier se trouve dans la machine. » (Flusser 1986 : 190-191). Le but du dialogue n'est pas dialectique puisqu'il ne produit pas de formes nouvelles, des nouvelles informations, mais une simplification de modèles qui ont été produits et injectés par l'être humain.

⁸ V. : Deezer : la plupart des musiques générées par IA sont écoutées... par des bots !, Clubic, 20 juin 2025 (en ligne : <https://www.clubic.com/actualite-569631-deezer-la-plupart-des-musiques-generées-par-ia-sont-ecoutees-par-des-ia.html>). Dernière consultation : 14.01.2025).

3. L'univers « techno-imaginaire des 'modèles' » (Flusser, 1978a : 14)

Dans plusieurs de ses articles au sujet de la civilisation des médias, Flusser emploie la notion de « monde codifié » qui désigne l'utilisation de signes, de symboles, puis de lettres, pour aboutir au code alphanumérique, c'est-à-dire une « pensée en nombres [...] plus claire et distincte que la pensée en lettres [...] au prix, il est vrai, d'un code numérique que la société dans son ensemble ne peut pas lire et auquel elle est donc obligée d'obéir aveuglement. [...] Les nombres, émancipés des lettres, constituent donc des codes de plus en plus raffinés, ordonnés selon des règles sans cesse plus subtiles, et illisibles pour la société » (Flusser 1989a : 38). Le code alphanumérique désigne pour Flusser non seulement les mathématiques, mais une accélération du calcul grâce à des ordinateurs. L'intelligence artificielle correspond à une amélioration du code initial et elle formule, du moins au XXI^e siècle, plus encore que les ordinateurs, une « conscience magique et mythique » (Flusser 1989a : 33) dans la mesure où « la société se règle sur ces modèles [de connaissances développées par une élite [de techniciens]] qu'elle peut suivre mais non déchiffrer » (Flusser 1989a : 41). De cette opacité naît un fétichisme, au sens marxiste, c'est-à-dire économique du terme⁹, pour toute production propre à l'intelligence artificielle. Flusser anticipe dès 1965 une pensée algorithmique où l'art, par la révolution qui consiste, au fond, en une tentative de géométriser la musique, c'est-à-dire de lui conférer les quatre dimensions du temps et de l'espace, devient manipulation formelle de structures (Flusser 1965b : 3). L'art n'est plus expression subjective, mais opération sur des symboles abstraits — exactement ce que font les modèles computationnels. D'un point de vue artistique, cela signifie que, puisque les supposés artistes-musiciens, et la musique qu'ils jouent supposément, sont des compositions créées grâce au codage ou l'intelligence artificielle, la science est donc « au centre, tout le reste, y compris l'art, est obligé de se définir par rapport à elle » (Flusser 1975a : 63).

L'intelligence artificielle, au départ dite « analytique » était fondée sur l'analyse de données et l'apprentissage par schémas. En étudiant un grand nombre d'exemples, cette IA a appris à y reconnaître des régularités. En musique, Flusser dirait que « la bande est enregistrée puis découpée, et ses segments sont soumis à une manipulation délibérée. Ils sont amplifiés, tordus ou condensés, puis recomposés » (Flusser 1965b : 4. Je traduis). Dans un deuxième temps seulement, l'IA est devenue « générative ». Cela signifie qu'elle est en capacité, grâce au code créé par des scientifiques, de générer un texte, une image, un son. D'après Microsoft, qui a développé le programme *Copilot*, l'IA générative peut créer un contenu entièrement nouveau¹⁰. Ce n'est pourtant pas tout à fait exact : l'IA générative repose sur les données obtenus grâce à l'IA analytique et met donc en

⁹ V. : Karl Marx, le Capital, Livre 1, Première section, I, 4 : Le caractère fétiche de la marchandise et son secret.

¹⁰ <https://www.microsoft.com/fr-fr/ai/ai-101/generative-ai-vs-other-types-of-ai> (dernière consultation : 07.01.2026).

pratique ce qu'elle a appris. Comme le suggère Flusser, « il apparaît que toute information nouvelle repose sur d'autres, antérieures, et qu'elles sont 'nouvelles' en ce sens qu'elles restructurent celles-ci et/ou leur intègrent des éléments informatifs étrangers (des 'bruits') » (Flusser 1987a : 49). Dans le cadre de l'intelligence artificielle, cela signifie que l'information – ou du moins le code qui récupère et diffuse l'information – est programmée. Or, comme le souligne Anthony Masure, « nous pouvons définir la notion de programme comme ce qui est écrit à l'avance (programme), c'est-à-dire comme un ensemble de règles logiques visant à effectuer une tâche » (Masure 2019 : 179).

Ce n'est pas nouveau : tout artisan, artiste, scientifique apprend et se laisse inspirer par ses prédécesseurs. C'est par exemple le cas dans la musique classique : Beethoven s'est par exemple inspiré de Mozart en reprenant certains modèles formels mozartiens (sonate, concerto, quatuor) pour les pousser vers une expression plus dramatique et personnelle. Le Concerto pour piano n°3 de Beethoven s'inspire du Concerto pour piano n°24 de Mozart. Beethoven s'inscrit donc dans une tradition et assimile un langage musical existant. Ce phénomène s'accroît encore davantage dans la musique populaire avec le principe de reprise : Les Beatles ont par exemple repris des morceaux de Chuck Berry (*Roll Over Beethoven*), de Buddy Holly (*Words of Love*) ou de Liverpool (*Maggie Mae*). Les reprises, plus que les originaux, ont pu accéder à une certaine notoriété, grâce à l'aura des Beatles mais aussi à la reformulation et l'actualisation de la chanson reprise. Ainsi, les informations (les formes, les connaissances, les valeurs) ne sont pas à jamais immuables, mais peuvent être progressivement améliorées : ce sont des modèles.

Un dernier exemple d'un type légèrement différent doit être énoncé, puisqu'il s'approche encore davantage du principe de la production musicale par intelligence artificielle dans la mesure où il s'agit d'un environnement propice à la composition de musiques génériques : la *muzak*, de la compagnie du même nom, qui a été popularisée dès le milieu des années 1930. La *muzak* désigne à l'origine un produit industriel : une musique conçue non pour être écoutée, mais pour conditionner un environnement, en particulier les lieux de travail (Vanel 2019 : 109). C'est une forme primitive de musique générative, dont l'objectif est d'ajuster l'environnement en temps réel. Cette musique n'a pas vocation à susciter une émotion esthétique, mais à réguler les comportements, améliorer la productivité ou apaiser les foules. De fait, La *muzak* est déjà une musique désœuvrée, produite par des systèmes de sélection, de filtrage et de programmation. Elle anticipe une esthétique où l'auteur s'efface derrière un processus algorithmique.

Bien que l'entreprise disparaisse ou plutôt change de business model dans les années 1980, elle a introduit un processus qui est aujourd'hui encore employé dans l'industrie de la culture, notamment lorsque, pour le besoin d'une série télévisée ou d'un film, sont créés des groupes créés *ex nihilo*. Par exemple, le groupe Daisy Jones and the Six a été créé pour la série du même nom, filmée dans un style documentaire. Tandis qu'au départ il n'existait que dans la série, pour la série, et était

donc un faux groupe, celui-ci s'est en quelque sorte émancipé de la série puisqu'il a sorti un disque, ou plutôt : la bande originale de la série est constituée de chansons spécialement enregistrées pour la série et interprétée par le groupe à l'écran. La musique en question reprend les codes de la musique des années 1970. Les membres du groupe sont interprétés par des acteurs ayant des compétences musicales et pour certains une carrière musicale, mais ce ne sont pas eux qui composent la musique. Les *Showrunners* ont fait appel à Blake Mills, musicien de session pour un grand nombre de véritables groupes et artistes (Bob Dylan, John Legend, Norah Jones) et qui officie donc ici en tant que *ghostwriter* puisque ce n'est pas son nom qui figure sur la pochette d'album mais le faux groupe Daisy Jones and the Six. De fait, le groupe n'a pas survécu à la série : une fois celle-ci terminée, et en dehors de la bande originale, aucun disque n'a été édité, aucun concert n'a été donné. Le groupe n'existe donc que virtuellement, dans la série télévisée.

Ces exemples sont loin d'être des cas isolés, et ils soulignent la manière dont l'information circule. C'est ce que Flusser désigne par « créativité variationnelle : elle consiste à prendre des informations déjà existantes et à les marier l'une avec l'autre ». Mais, avec l'intelligence artificielle, ce procédé s'accélère et surtout s'améliore : « les ordinateurs sont capables de le faire mieux que l'homme » (Flusser 1987b : 51). The Velvet Sundown créé par Andrew Frelon repose sur ce principe. La musique du groupe semble sortie du *Sunset Strip* des années 60–70 avec des guitares folk-rock rappelant les groupes Byrds ou America, des harmonies vocales rappelant Crosby, Stills & Nash, des ambiances psyché douces façon Fleetwood Mac et grooves rock FM très codifiés. Plusieurs articles¹¹ rapportent que des auditeurs ont trouvé que le groupe sonne comme un collage de références avec des *riffs* déjà entendus et des ambiances très proches de standards du genre. Cela signifie que la musique est produite « par des appareils qui encodent une connaissance objective en fonction de programmes » (Flusser 1989d : 62).

Cette production de musique par IA poursuit le processus que nous décrivions en début de partie, mais celui-ci est exacerbé : tandis que le choix d'une reprise peut découler d'une appétence pour les artistes repris, ou bien d'une inspiration artistique, qui est propre à l'humain, la production de musique par IA repose presque exclusivement sur une logique propre à la machine, donc automatisée en fonction du rendu souhaité afin d'agir, comme le suggère Flusser, directement sur le corps de l'auditeur : la réception de la musique est propre au pathos, et son effet est l'empathie avec le message (Flusser 1991b : 114). Le groupe The Velvet Sundown produit non pas de la musique mais de la nostalgie afin de générer un flux, c'est-à-dire des écoutes sur les sites de streaming comme Spotify ou Deezer.

¹¹ The AI Band That Sparked Spotify's Content Regulations Row. In : AI magazine, 16 juillet 2025 (en ligne : <https://ai-magazine.com/news/is-velvet-sundown-ai-hoax-a-canary-in-the-mine-for-music>. Dernière consultation : 07.01.2026).

Bien que derrière l'intelligence artificielle se trouve également un être humain, celui-ci, dans notre cas Andrew Frelon, n'a pas de compétences musicales, ni artistiques au sens classique du terme, et son art repose sur la manipulation d'un objet scientifique, sur l'agencement de données objectives. Sa démarche correspond tout à fait à la fabrique décrite par Flusser, « le lieu où ce qui était donné est manipulé, transformé en artefact [...] ; le lieu où l'homme devient de moins en moins naturel et de plus en plus artificiel » (Flusser 1990a : 151). S'opère alors, selon Vilém Flusser, un changement de paradigme : « l'appareil fait seulement ce que veut l'homme, mais l'homme lui-même ne peut vouloir que ce que peut l'appareil. Un nouveau monde de fabrication est en train d'apparaître : la fonctionnalité. L'homme est une fonction, un fonctionnaire des appareils, qui fonctionnent de par sa fonction » (Flusser 1990a : 154).

4. Vers un monde de non-choses : la musique virtuelle et la fin du concert

En 2014, Rainer Guldin rappelle que la musique, pour Flusser, n'est pas seulement une abstraction pure, mais un modèle de pensée non linéaire (Guldin 2014 : 3) et une forme de communication « intersubjective » (ibidem : 7), enracinée dans le corps et dans les gestes qui la produisent (ibidem : 6). Castello Branco souligne de son côté que la musique est un événement incarné (Castello Branco 2014 : 4) et une projection de l'existence (ibidem : 3), ouvrant un espace de liberté pour le sujet (ibidem : 5). Or ces dimensions — corporéité, intersubjectivité, projection existentielle — sont précisément celles que la création musicale par IA met en crise. Les systèmes computationnels ne pensent pas, ne projettent pas, ne communiquent pas : ils modélisent, interpolent et reproduisent. Dans un écosystème où prolifèrent artistes artificiels, publics synthétiques et interactions automatisées, la question n'est plus seulement esthétique ou technique, mais axiologique : que devient la valeur de l'être humain lorsque la musique peut exister sans corps, sans sujet et sans relation ? L'analyse de la création musicale par IA conduit à interroger la valeur même de l'être humain dans un écosystème culturel où prolifèrent des artistes, groupes et publics artificiels qui se répondent mutuellement sans intervention humaine réelle.

La logique des modèles, telle que la décrit Flusser, ne se limite pas à transformer les processus de création : elle reconfigure également le rapport aux objets culturels eux-mêmes. Lorsque la musique devient un assemblage de données, un flux optimisé par des programmes, elle cesse progressivement d'être un artefact matériel ou même un événement situé pour se muer en pure information circulante. Cette dématérialisation radicale ouvre la voie à un monde de « non-choses » (Flusser 1989c : 171), où les œuvres ne subsistent plus que comme traces numériques, simulacres ou projections de modèles. La musique générée par IA, qui n'existe que dans l'espace des plateformes, les centres de données et les ordinateurs et ne renvoie plus à un geste, à un lieu ou à une

présence, constitue ainsi l'aboutissement de cette évolution. C'est à partir de cette mutation – du modèle vers la non-chose – que se pose désormais la question du concert, de l'expérience partagée et de la possibilité même d'un espace public musical, remis en cause par la musique créée par IA et incapable de se produire sur scène puisqu'uniquement virtuelle.

Hansjakob Ziemer situe la crise du concert à partir de 1945, notamment à cause de la destruction des salles de concert pendant la seconde guerre mondiale. Mais au-delà de cette disparition et la lente réparation des équipements, c'est surtout la valeur même du concert qui décline, c'est-à-dire sa capacité à se décliner comme un forum urbain, un lieu de rencontre et de discussion. En ce sens, la musique n'est plus propre à l'espace public mais se retire dans l'espace privé. L'écoute est avant tout solitaire (Ziemer, 2008 : 365-370). La musique générée par intelligence artificielle qui est vouée à n'être écoutée que dans l'espace privé, ne répond pas au critère d'art sociologique dans la mesure où elle n'incite pas à la rencontre, ou plus particulièrement à l'animation qui, selon Flusser, permet de refaire « revivre le dialogue agonisant. [...] Dialoguer non pas pour échanger seulement, mais pour se reconnaître dans autrui et reconnaître autrui » (Flusser SDa : 98), ce que permettait le concert, plus encore que la musique phonographique, puisqu'il permet la rencontre d'un artiste avec son public et avec des individus qui se reconnaissent comme faisant partie d'un même groupe. Avec la musique créée par IA, donc non matérialisable pour un concert, ces individus ne se rencontrent plus. Tandis que la musique phonographique classique peut être reproduite sur scène par les musiciens et artistes ayant produit cette musique, la musique créée par IA, dans la mesure où elle n'est pas jouée et enregistrée par un groupe de musique, mais plutôt par un technicien de l'intelligence artificielle, ne trouve, a priori, pas de prolongement sur scène.

Pourtant, le concert ou la musique live demeure une norme, comme le suggère la publication d'enregistrement prétendument live du groupe The Velvet Sundown. Ces chansons proposent un mix différent des enregistrements originaux, et bénéficient de l'ajout d'applaudissements et de bruits ambiants qui simulent le concert. Celui-ci, en revanche, n'est que simulacre. « L'amateur ne peut regarder le monde qu'à travers l'appareil » (Flusser 1983 : 135) écrit Flusser, et cela se confirme dans les tendances actuelles des concerts *in-game*, c'est-à-dire de concerts présents dans les jeux vidéo, comme une prestation de Duran Duran dans Second Life ou d'Ariana Grande dans Fortnite (Angenendt 2023 : 156). La plateforme de la musique et donc l'influence des grandes plateformes sur le contenu musical a pour conséquence que les artistes adaptent leurs contenus aux logiques computationnelles des plateformes, notamment en créant, par IA, des avatars, des animations synchronisées et des *motion captures*. Comme le souligne Paulo C. Chagas, les appareils ne se contentent plus de reproduire le réel : ils instaurent une magie programmatique qui tend à éliminer la pensée critique et fascine par ses surfaces brillantes (Chagas 2014 : 2). Les mondes numériques qu'ils produisent ne cherchent plus à imiter la réalité, mais à projeter « des mondes alternatifs,

condensés de particules numériques prenant la forme d'images, de sons et même de corps dotés d'intelligence artificielle. Dans cette logique, les concerts *in-game* ou les performances d'avatars IA ne constituent pas une simple simulation du réel, mais, seraient, selon Paulo Chagas, qui analyse le terme *Einbildungskraft* (imagination) chez Flusser, l'expression d'une culture où nous ne sommes plus les sujets d'un monde objectif, mais les projets de mondes alternatifs (Chagas 2014 : 7). Les plateformes deviennent alors des méta-appareils qui organisent la musique dans la société, orientant les artistes vers des contenus adaptés aux logiques computationnelles (ibidem : 15).

Ce principe introduit un nouveau formalisme : à l'*homo faber* se substitue alors l'*homo ludens*, non plus un créateur, mais un manipulateur de formes (Flusser 1989c : 174). Pour le dire autrement, mais toujours avec Flusser, afin de souligner la disparition de la matérialité au profit de la virtualité, « [les] objets qui simulent artificiellement le vivant sont des « ombres » du sujet. Et l'homme – objet qui simule ces simulations – est le « spectre » du sujet. Et, avec la convergence de ces deux formes de matérialisations du sujet, toute distinction entre « ombres » et « spectres » devient caduque » (Flusser SDC : 200). Si l'*homo ludens* manipule des formes plutôt qu'il ne fabrique des objets, reste à déterminer comment réinventer des espaces de rencontre, de friction et de dialogue dans un univers dominé par des simulacres. Autrement dit, comment faire advenir un nouvel espace public musical au sein même d'un monde où les distinctions entre vivant et artificiel, entre œuvre et information, entre concert et simulation, tendent à s'effacer.

Vilém Flusser envisage finalement « la fin de la civilisation matérielle » (Flusser 1990b : 136), c'est-à-dire, dans le cas de la musique, d'une absence de musiciens et d'instruments, au profit de matériels et de ses programmes virtuels, et, le cas échéant, par l'intelligence artificielle qui manipule ces instruments : « les choses dures autour de nous commencent à être supplantés par des non-choses molles : le hardware par le software », l'être humain par le programme. Ainsi, « la plus grande partie de la société est occupée non plus à produire des choses, mais à manipuler des informations. [...] Ce déplacement de l'intérêt, de la chose vers l'information, on peut l'expliquer par le fait que la production des choses est automatisée. Les machines reçoivent de l'information pour cracher des choses en masse » (Flusser 1989c : 172). Le geste ne joue plus un rôle important en tant que signe extérieur de la production et la compréhension musicale. Ce qui a débuté avec Kraftwerk semble trouver son paradigme avec la musique créée par IA. Tandis qu'avec Kraftwerk, des humains envoient encore des informations pour produire un son, ce sont désormais des machines qui nourrissent la machine.

L'exemple d'Andrew Frelon et des groupes musicaux générés par intelligence artificielle révèle avec une acuité particulière la mutation profonde que Vilém Flusser associait à l'avènement de la société d'information. Loin d'être un simple phénomène technologique ou esthétique, cette transformation engage une reconfiguration de notre rapport au monde, à la création et à nous-mêmes. Comme le souligne Flusser, « nous ne sommes plus vraiment là, dans le monde [...] la décadence de la société occidentale et sa transformation en une culture de masse [fait] [...] que nous sommes en train de nous décomposer en tant que mémoires et que donc nous existons de moins en moins » (Flusser 1978b : 27). La création musicale par IA, en tant que production de modèles dérivés, accélère ce processus de désincarnation et de désancrage.

Flusser situe cette condition dans une double tradition (Flusser 1990b : 135 ; 1989b : 144) : celle du *sans-abri transcendantal* (Georg Lukács), où l'homme perd les repères symboliques qui structuraient son rapport au monde, et celle de la *catastrophe* (Günther Anders), où la technique dépasse l'humain au point de le rendre obsolète. L'imaginaire se trouve désormais externalisé : « la science et la technique modernes ont transféré l'imagination de l'homme dans l'appareillage pour la perfectionner. [...] Ce qu'il y a de tellement effrayant dans le déferlement actuel des images résulte de trois facteurs : elles sont produites en un lieu inaccessible à ceux qui les reçoivent ; elles uniformisent la vision de tous et les rendent aveugles les uns aux autres ; elles donnent l'impression d'être plus réelles que toutes les informations que nous recevons des autres médias » (Flusser 1989d : 59). La musique générée par IA, tout comme les images techniques, participe de cette homogénéisation perceptive.

Dans ce contexte, les mass-médias deviennent des dispositifs « organisés en faisceau, où des émetteurs envoient des informations à des récepteurs privés de toute possibilité de réponse et donc maintenus dans une irresponsabilité infantile » (Flusser 1995 : 131). L'utilisateur qui écoute The Velvet Sundown ou tout autre groupe synthétique consomme un flux. L'art, dès lors, perd sa fonction critique. La création musicale par IA, loin de populariser l'expression artistique, risque ainsi de renforcer la passivité et la dépendance aux programmes, ainsi que, comme l'imaginait déjà Theodor Adorno en 1937, la régression de l'écoute, ce qui, dans une perspective d'une critique de l'industrie de la culture, signifie un épuisement de l'homme face aux signes qui l'entourent, mais qui soit ne sont pas signifiants, soit ne sont pas compris. Tout comme la *muzak* concevait un conditionnement doux par un contrôle émotionnel (Vanel 2019 : 121), la musique générée par IA s'inscrit comme un outil de manipulation dont l'objectif premier est, pour l'heure, principalement d'ordre économique, mais qui peut dériver, comme possible instrument de contrôle, sur une logique totalitaire, qui réduit le lexique artistique à une matrice absconse.

Alors, si Flusser rappelle que « le dialogue scientifique et artistique reste, bien sûr, responsable et créatif en quelque sorte [...] il se sert [pourtant] des codes de plus en plus hermétiques, il devient de plus en plus fermé. Et le dialogue décisif est devenu secret. [...] Tous les dialogues authentiques sont devenus fermés, et nous avons oublié de quoi il s'agit » (Flusser SDA : 96). L'affaire Andrew Frelon illustre précisément cette fermeture : un artiste-technicien dialogue avec la machine, mais ce dialogue reste opaque pour le public, qui ne reçoit que les résultats d'un processus algorithmique inaccessible.

Ainsi, la musique générée par IA ne constitue pas seulement une innovation esthétique : elle manifeste l'entrée dans un monde où la création devient computationnelle, où les modèles remplacent les œuvres, où la réception se substitue au dialogue, et où l'humain risque de se dissoudre dans les programmes qu'il a lui-même conçus. L'enjeu n'est donc pas de savoir si l'IA peut produire de la musique, mais de comprendre ce que cette production révèle de notre propre rapport à la technique, à la culture et à la possibilité même d'une subjectivité créatrice. En somme, cela oblige les artistes à transférer leur créativité vers un méta-niveau de sélection, de recomposition (remixage), de recontextualisation et d'autres méta-pratiques encore inconnues.

Références

- Angenendt M. (2023), Virtual Rollercoaster – In-Game-Konzerte und medienkulturelle Metaprozesse. In: Moormann P., Ruth N. (Hrsg.), Musik und Internet, Wiesbaden: Springer Verlag: 153-172.
- Auinger S. (2014), Interview with Sam Auinger On Flusser, Music and Sound. In: *Flusser Studies* 17.
- Brinkmann M. (2019), It's More Fun To Compute? Karl Bartos zur Dialektik von Digitalisierung und Kreativität am Beispiel der Band „Kraftwerk“. In: Bach C. (Hg.), Pädagogik im Verborgenen – Bildung und Erziehung in der ästhetischen Gegenwart, Wiesbaden: Springer Verlag: 103-118.
- Castello Branco M. (2014), Between Representation and Projection: Music in Vilém Flusser's Work. In: *Flusser Studies* 17, 2014.
- Castello Branco M. (2017), Na Música: Vilém Flusser, São Paulo: Editora Annablume.
- Chagas P. C. (2014), Creativity with Apparatuses: from Chamber Music to Telematic Dialog. In: *Flusser Studies* 17.
- Ernst W. (2014), Discovering the Ears on Flusser's Face. A respectful revision. In: *Flusser Studies* 17.
- Flür W (2003), Kraftwerk : j'étais un robot, Rosières-en-Haye : Camion Blanc (traduit de l'allemand par Estelle Veroni).
- Flusser V. (1965a), On Music. In: *Flusser Studies* 17 (traduit du portugais par Rodrigo Maltez Novaes).
- Flusser V. (1965b), On Modern Music. In: *Flusser Studies* 17 (traduit du portugais par Rodrigo Maltez Novaes).

- Flusser V. (1975a), Art sociologique. In : Arts, sciences, technologies, Dijon : Les presses du réel, (2025) : 60-78.
<https://flusserfrance.eur-artec.com/1975-art-sociologique-collectif-art-sociologique/>
- Flusser V. (1975b), L'art sociologique de Fred Forest. In : Arts, sciences, technologies, Dijon : Les presses du réel (2025) : 79-99.
<https://flusserfrance.eur-artec.com/1975-lart-sociologique-de-fred-forest-collectif-art-sociologique/>
- Flusser V. (1978a), Le monde : un système codifié. In : La civilisation des médias, Paris : Circé (2006) : 7-15.
- Flusser V. (1978b), Nous n'avons plus la foi. In : La civilisation des médias, Paris : Circé (2006) : 17-27.
- Flusser V. (1983), Comment ne pas être dévoré par la boîte. In : Arts, sciences, technologies, Dijon : Les presses du réel, (2025) : 133-140.
<https://flusserfrance.eur-artec.com/1983-comment-ne-pas-se-faire-devorer-par-la-boite/>
- Flusser V. (1986), Programme (Tes père et mère honoreras). In : *Multitudes*, 74 (2019/1) : 190-193 <https://flusserfrance.eur-artec.com/1986-tes-pere-et-mere-honoreras-theatre-public/>
- Flusser V. (1987a), Adieu le papier. In : La civilisation des médias, Paris : Circé (2006) : 49-54.
- Flusser V. (1987b), Réflexions préalables autour des expériences de résidences d'artistes à l'étranger. In : Arts, sciences, technologies, Dijon : Les presses du réel (2025) : 41-53.
<https://flusserfrance.eur-artec.com/1988-reflexions-prealables-reseau/>
- Flusser V. (1989a), La société alphanumérique. In : La civilisation des médias, Paris : Circé (2006) : 29-47.
- Flusser V. (1989b), Il faut reconstruire les maisons. In : La civilisation des médias, Paris : Circé, (2006) : 143-147.
- Flusser V. (1989c), Le monde : une simple surface. En route vers le monde des non-choses. In : La civilisation des médias, Paris : Circé (2006) : 171-175.
- Flusser V. (1989d), Une révolution dans le domaine des images. Le statut de l'image. In : La civilisation des médias, Paris : Circé (2006) : 55-74.
- Flusser V. (1990a), La fabrique. In : La civilisation des médias, Paris : Circé (2006) : 149-157.
- Flusser V. (1990b), Réflexions vagabondes sur le nomadisme. In : La civilisation des médias, Paris : Circé (2006) : 133-142.
- Flusser V. (1991a), L'apparence numérique. In : La civilisation des médias, Paris : Circé (2006) : 189-202.
- Flusser V. (1991b): The Gesture Of Listening To Music. In: Gestures, Minneapolis: University of Minnesota Press (2014): 111-117 (traduit de l'allemand par Nancy Ann Roth).
- Flusser V. (1995), Vers la société d'information télématique. Structure en faisceau ou structure en réseau. In : La civilisation des médias, Paris : Circé (2006) : 127-132.
- Flusser V. (SDa), : L'art sociologique ou la vie dialogique. In : Arts, sciences, technologies, Dijon : Les presses du réel (2025) : 93-99.
<https://flusserfrance.eur-artec.com/lart-sociologique-ou-la-vie-dialogique/>
- Flusser V. (SDB), : L'art et l'ordinateur. In : *Multitudes*, 74, 2019/1, p. 186-189.
<https://flusserfrance.eur-artec.com/2019-art-et-ordinateur/>
- Flusser V. (SDc), : Le vivant et l'artificiel. In: *Multitudes*, 74, 2019/1, p. 199-202.
<https://flusserfrance.eur-artec.com/2019-le-vivant-et-lartificiel-multitudes/>
- Frieler K., Zaddach W-G. & Meyer S., Künstliche Intelligenz in der Musikproduktion. In: Moormann P., Ruth, N. (Hrsg.), Musik und Internet, Wiesbaden: Springer Verlag, 2023, p. 3-28.
- Goh A., The Dimension of Sound in Flusser. In: Flusser Studies 17, 2014.
- Masure A. (2019), Vivre dans les programmes, In : *Multitudes*, 74/1 : 176-181.
- Guldin R. (2014), "To make music with visionary power": On the Relationship of Music and Mathematics In Vilém Flusser's Work. In: *Flusser Studies* 17.

- Vanel H. (2019), *Musique d'ameublement, Muzak et Muzak-plus*. In : Rousseau P. (dir.), *Mind Control*, Paris : Éditions de la Sorbonne : 109-129.
- Ziemer H. (2008), *Die Moderne hören. Das Konzert als urbanes Forum 1890-1940*, Frankfurt am Main: Campus Verlag.