

frac franche-comté / fiche pédagogique

cortana



Sylvie FANCHON, *Dites nous...*, Acylique sur toile 100 x 160 cm

Selon son habitude, S. Fanchon emprunte sa matière première à notre environnement quotidien. Il s'agit ici de mots prononcés par l'assistant personnel virtuel développé par Microsoft et intégré aux ordinateurs, nommé Cortana.

A l'aide de lettres de signalétique basique disponible en grande surface, des phrases prononcées par la voix synthétique de Cortana sont retranscrites de façons qui rendent leur lecture difficile : absence d'espace entre les mots, taches qui les « caviardent » aléatoirement, lignes qui se chevauchent... Les mots du logiciel sont réduits à de simples formes et évoquent le vocabulaire de l'art conceptuel.



Sylvie FANCHON, *Je suis désolée...2*, 2018. Acylique sur toile 130 x 200 cm



rencontres et questionnements

Résultant d'un dialogue entre Sylvie Fanchon, Sylvie Zavatta et Julie Crenn, « Je m'appelle Cortana » est une exposition qui interroge notre rapport aux mots, au langage.

En tant que motif plastique, le texte comme le mot renvoient à un paysage quotidien imprégné de significations. L'un comme l'autre expriment une pensée artistique visant à s'affranchir de l'image [...]

Les œuvres de cette exposition engagent une réflexion critique et humoristique sur le mot dans sa dimension injonctive et par la dérision, portent un regard ironique sur la culture populaire, sur le rôle de la femme et sur les catégorisations qui prévalent dans le monde de l'art.

© le livret/frac-franche-comté/

langage
peinture CAVIARDAGE
Intelligence Artificielle. CULTURE VISUELLE POP
MOTIF voix sémantique
sociologie intrusion
détournement PENSÉE
narration mots

en liaison avec les programmes, exploration de quelques pistes pour s'appropriier les œuvres

Ce que nous dit l'artiste :

› thématique :

- œuvres picturales et mises en espace d'expériences linguistiques en lien avec des éléments textuels issus d'une application numérique.

› démarche :

- observations, réflexions, expérimentations picturales sérielles empruntant leur matière première à la réalité d'un environnement du quotidien.

- « prendre le tableau pour ce qu'il est, c'est-à-dire pour une surface non illusionniste » S. Fanchon

- mises en espace de jeux formels picturaux à partir des mots de *Cortana*, conférant au langage de cette IA « le supplément d'âme qui lui manquait en le faisant pénétrer dans le champ de l'art, du sensible et de la pensée » S. Fanchon.

› langage et éléments plastiques :

- ces tableaux suivent le protocole strict que S. Fanchon s'est fixé depuis de nombreuses années, et qui repose sur la schématisation extrême, la bichromie, l'économie de moyens, la planéité et l'utilisation de la peinture en aplat permettant une expressivité neutre. Ces contraintes sont pour l'artiste « des marques de l'esprit avant d'être des marques de fabrique et sont la condition *sine qua non* pour que le tableau ait lieu ».

- S. Fanchon utilise des lettres de signalétique basique dans un jeu typographique qui brouille la lecture des phrases : absence d'espace entre les mots, taches qui les « caviardent », lignes qui se chevauchent...

- Les mots du logiciel sont ici réduits à de simples formes ou codes pouvant évoquer avec dérision le vocabulaire de l'art conceptuel.

Points d'entrée dans les programmes et croisements entre enseignements

• arts plastiques :

- la narration visuelle : référents issus d'expériences linguistiques et d'images du quotidien / images résiduelles de bandes dessinées (poussières, taches, gouttes, éclats, bulles, etc)

- matérialité et constituants de l'œuvre : relation entre matières, outils, gestes.

- langages plastiques et effets visuels : matérialité et qualité de la couleur, bichromie / effet de contrastes colorés / aplat / réserve / pochoir / typographie.

- incidence du numérique sur la création des œuvres.

• arts appliqués - design graphique - la communication graphique, publicitaire et multimédia.

Fonction de la communication / incidences des différentes formes de communication sur la perception et le comportement du destinataire / notion de cible et stratégie de communication / l'information dans les secteurs visuels / composition, relation texte-image, typographie, outils et techniques d'écriture.

• culture littéraire et artistique ; histoire des arts :

- langages pour penser et communiquer - relation texte/image - information, communication, citoyenneté.

• sciences, technologies et sociétés / informatique et création numérique : Les arts et les innovations technologiques et numériques - art et intelligence artificielle, influences réciproques entre sciences, techniques numériques et création.

ouvertures / résonances



PIERRE HUYGUE ET PHILIPPE PARRENO

- *Anywhere out of the world*, 2000

Ann Lee, une manga-héroïne choisie sur catalogue comme une marchandise, est rachetée par les artistes, libérée de l'industrie culturelle et réinvestie par le champ artistique

- installation vidéo 3D sur DVD 4 / Collection

FRAC Poitou-Charentes

photo : ©Philippe Parreno/Air de Paris

https://www.frac-poitou-charentes.org/pages/collection_artistes-parreno_FRAC.html

l' IA au service de l'art : https://abonnes.lemonde.fr/idees/article/2018/10/21/l-art-passe-a-la-machine_5372487_3232.html



im here to learn so :))))))
(installation vidéo-2017)
je suis là pour apprendre donc:))))))

- **ZACH BLAS & JEMIMA WYMAN.**

En 2016, Microsoft lançait sur twitter un chatbot nommé « Tay » incarnant une américaine de 19 ans. Ce bot devait s'assimiler à la génération des millenials en parlant de mieux en mieux leur langage. Mais, suite à des attaques intentionnelles et des interactions de « trolls », Tay apprit des notions racistes, sexistes, homophobes et commença à les utiliser jusqu'à ce que Microsoft stoppe l'expérience au bout de 16h.

L'installation vidéo de Zach Blas et Jemima Wyman est nommée d'après le premier tweet de Tay : « im here to learn so :)))))) » et réanime le chatbot.

[Les chat bots sont des programmes informatiques qui peuvent lire des messages (email, SMS, chat...) et y répondre en quelques secondes, grâce à un ensemble de réponses pré-enregistrées.]

Exposition Sortir du Désenchantement du Numérique à l'ESPACE MUTIMÉDIA GANTNER du 13/10/18 au 19/01/19.

<http://www.espacemultimeddiagantner.cg90.net>



Dans *Dis Siri. Enquête sur le génie à l'intérieur du smartphone*, (éd. Anamosa) **NICOLAS SANTOLARIA** analyse la manière dont *Siri* transforme le rapport des hommes à la technologie mais aussi au monde, à travers une quinzaine d'entretiens.



Dans *Her*, film réalisé par **SPIKE JONZE** (2013) Joaquin Phoenix tombe amoureux de Samantha, la voix de son ordinateur.