



Refik Anadol, Machine Hallucinations : Intelligences Artificielles & Arts plastiques : Références artistiques et Compétences disciplinaires

publié le 07/03/2024

Refik Anadol, Machine Hallucinations, 2022, Exposition/Installation,
Dimensions variables, collection de l'artiste

Descriptif :

Les échanges pédagogiques entre les élèves et les intelligences artificielles dans le champ des arts plastiques font à l'évidence appel à l'utilisation « des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique ». Les concepts issus de ces collaborations créatives et culturelles prennent une importance particulière lorsqu'on les examine à la lumière du corpus de références artistiques qui sous-tendent ces séquences pédagogiques. Cela se traduit par une mise à jour rapide des notions abordées quotidiennement dans la discipline.

Intelligences Artificielles & Arts plastiques Références artistiques et Compétences disciplinaires



Refik Anadol, Machine Hallucinations, 2022, Exposition/Installation, Dimensions variables, collection de l'artiste

Les échanges pédagogiques entre les élèves et les intelligences artificielles dans le champ des arts plastiques font à l'évidence appel à l'utilisation « des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique ». Les concepts issus de ces collaborations créatives et culturelles prennent une importance particulière lorsqu'on les examine à la lumière du corpus de références artistiques qui sous-tendent ces séquences pédagogiques. Cela se traduit par une mise à jour rapide des notions abordées quotidiennement dans la discipline.

Ainsi Refik Anadol, Machine Hallucinations, 2022, Installation, Dimensions Variables, collection de l'artiste ([Captation d'exposition](#) & [Document](#)) que les 3èmes de la CHAAP du Collège Font-Belle de Segonzac auront étudié dans le cadre de la séquence « CHAAPIE » ([Séquence](#)). Un ensemble de séances pendant lequel les collégiens auront produit quatre court-métrages sur le thème et avec la participation d'une IA afin de se questionner sur la place de la délégation dans un processus créatif.

L'œuvre de Refik Anadol découle des projets de recherche à long terme menés par l'artiste à la croisée de l'architecture, des données environnementales, de l'esthétique de la probabilité, et des expériences de Google et de la NASA en intelligence artificielle. Cette création remarquable se présente comme une sculpture de données exploitant plus de deux cents millions d'images liées à la nature disponibles publiquement. Ces images sont projetées sur une toile numérique de 10m x 10m, occupant ainsi une surface de 100m² en un mouvement perpétuel. Pour traiter cet ensemble de données, un logiciel personnalisé a été développé par le Refik Anadol Studio en

collaboration avec l'équipe de recherche quantique de Google AI. Ce logiciel utilise des méthodes novatrices pour manipuler les données. L'intelligence artificielle spéculative explore ainsi différentes apparences d'images de la nature au sein d'un des ordinateurs parmi les plus sophistiqués au monde. Celui-ci effectue ses calculs en utilisant directement les lois de la physique quantique.

Le fonctionnement des intelligences artificielles se fondant sur une somme de Data importante, particulièrement dans l'œuvre d'Anadol qui utilise des algorithmes pour traiter et interpréter de quantités astronomiques de données et les transformer en œuvres d'art spectaculaires, pourra, avec les élèves, être mis en parallèle avec l'inscription des artistes dans un rapport d'influence avec leurs pairs contemporains ou anciens (références) mais aussi par eux-même dans un contexte pédagogique évoluant entre modèle et modélisation de l'exploitation « *des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création* ». Ces données catégorisées via des tags mais nullement identifiées soulèveront alors la question supposée du droit d'auteur et de l'usurpation des images d'œuvres par les IA aujourd'hui.

En cherchant à approfondir ce parallèle pourra émerger le rapport entre l'utilisation de matériaux pour un artiste et celle de données par une IA et en conséquence le statut d'artiste que l'on pourra donner à cette machine avant de déplacer judicieusement la question sur la création d'une IA comme œuvre à part entière à l'image ici du « Refik Anadol Studio ». Il pourra ainsi s'agir d'« *interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.* »

Un questionnement sur la délégation est au cœur de « Machine Hallucinations » en effet l'œuvre d'Anadol malgré son niveau technique très élevé et son esthétique très affirmé ne s'appréhende pas comme le produit d'une maîtrise rigide et totale de l'artiste, parallèlement, dans leurs interactions avec l'IA, les élèves auront expérimenté, dans un cadre pratique, ce rapport à la machine dont le statut varie entre outil ou collaboratrice en raison des réponses partiellement inattendues aux requêtes qui lui auront été proposées. A la lumière de « Machine Hallucinations » la rédaction des prompts par les collégiens dans leur création s'apparentera ainsi à « *explicitement la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.* » tandis que le frottement entre Maîtrise et Hasard leurs permettra de « *Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci* »

A travers ces références, fruits d'artiste et d'intelligences artificielles, les élèves pourront renouveler leur approche des compétences classiques de la discipline via une actualisation de ses composantes. Ainsi ils auront la possibilité de pratiquer, de réfléchir à son statut et d'acquérir une distance critique face aux enjeux ouverts par cette technologie dans la sphère culturelle mais aussi dans le monde du travail de demain.



Traces audiovisuelles d'un échange oral à propos de l'œuvre « Machine Hallucinations » : 3èmes #CHAAP et #IA avec les "Machine Hallucinations" @refikanadol (in "Chaapie")