

La présente proposition s'envisage comme l'exploration subjective d'usages de l'intelligence artificielle intervenant dans l'écriture et la mise en oeuvre de formes artistiques diverses. Cette proposition s'annonce effectivement comme subjective, partielle et partiale car s'appuyant sur un panel de projets qui m'ont amené, en tant qu'artiste plasticien, à précisément employer l'IA afin d'aboutir aux formes initialement envisagées.

Dialogue de synthèse infini qui se crée en temps réel et voyant un agent conversationnel reprogrammé se parler à lui-même (*Conversationagentconversation*, oeuvre sur écran et voix de synthèse, 2012) ; texte poétique « co-écrit » avec un bot également reprogrammé (*A Mind Body problem*, livre, 50 pages, 2015) ; film où une IA « marionnettise » au fil du tournage le discours des acteurs (*Attack the sun*, 2019, co-réalisé avec Gwendal Sartre) ; IA reposant sur un algorithme de *machine learning* qui s'efforce d'apprendre à parler italien (*Dislessia*, oeuvre sur écran et voix de synthèse, 2020) ; autant de formes, destinées soit à l'installation, soit à l'édition, soit au cinéma, qui voient ainsi l'intelligence artificielle devenir le vecteur d'une écriture singulière, avec en général pour vocation de générer, agencer, construire ou déconstruire un contenu textuel/langagier spécifique.

Pour chacun de ces projets, l'IA a ainsi pour fonction de produire de l'entropie, de paradoxalement donner lieu à un logos d'apparence incohérente et pourtant fortement empreint de la logique implacable dont il est issu. Cette « folie » artificielle, manifestée par les bugs sémantiques induits par les différents processus à l'oeuvre, infuse chacune des pièces susmentionnées. L'illogisme discursif produit s'inscrit dès lors dans une perpétuelle tension entre sens et non-sens, chaque pièce esquissant, à sa manière, les contours d'un « personnage » nourri en creux par l'IA mobilisée. Il s'agira ainsi, à partir des exemples pré-cités, de dégager - *depuis l'intérieur d'une pratique artistique* - les enjeux qu'implique le recours à l'IA dans un tel contexte. Ces enjeux se situeront tant sur le plan formel et esthétique que, plus largement, dans la mise en question des représentations collectives qu'un phénomène comme l'IA suscite inmanquablement. Celle-ci en effet, compte tenu des réalités techniques complexes qui la caractérise, ne va pas sans entraîner chez beaucoup toutes sortes de fantasmes débridés, alimentant la crainte (ou a contrario l'attente enthousiaste) d'une émancipation incontrôlée de la machine.

Mes différentes oeuvre requérant l'emploi de l'intelligence artificielle s'attachent ainsi à sonder de façon spéculative et critique le caractère polymorphe de la notion : l'IA peut, en effet, paradoxalement qualifier en même temps de simples gadgets entretenant une certaine bêtise artificielle à des fins mercantiles qu'ouvrir des perspectives philosophiques très vastes quant à la singularité de l'humain face au devenir de la machine. Si l'IA permet aux artistes d'envisager une multitude de formes inédites, chacune propice au cryptique, à l'inattendu, au développement de matériaux (visuels, sémantiques, sonores...) instables et hétérodoxes, elle renouvelle dans le même temps tout une réflexion quant au besoin inhérent à l'humain de se projeter dans une altérité radicale, besoin illustré au cours du temps par les mythes de Pygmalion ou du Golem. Besoin également déjà réactualisé dès l'origine de la science fiction, depuis le Frankenstein de Mary Shelley jusqu'aux innombrables créatures artificielles et autres cyborg qui depuis peuplent le genre.

La communication envisagée s'attachera donc, dès lors, en parcourant les oeuvres évoquées, à articuler celles-ci avec ces différentes observations. Chaque fois le point de vue de l'artiste sur l'intelligence artificielle sera replacé dans une perspective formelle, symbolique, imaginaire ou sociétale, s'attachant à montrer comment ces différents scenarii artistiques en acte peuvent potentiellement éclairer un phénomène technologique de toute évidence constitutif de notre présent.

## BIO/BIBLIOGRAPHIE

Fabien Zocco (1980) est artiste plasticien.  
Il vit et travaille à Lille (59).

<https://www.fabienzocco.net/>

« Chaque oeuvre de Fabien Zocco est la résolution d'une équation par lui posée dont les termes relèvent de la technè, de l'artifice, du simulacre, de l'automatisme, de l'épuisement... Qu'elle soit plastique, visuelle ou plurimédia, l'oeuvre donnée en guise de solution semble souvent procéder de l'autonomisation d'un système. Les formes ainsi froidement générées jouent la distanciation assumée de l'artiste et placent le spectateur dans un état solitaire de perception exacerbée de sa propre humanité. »

Alexandre Bohn, directeur du FRAC Poitou-Charentes.

La démarche artistique de Fabien Zocco propose les bases d'une technologie-fiction où les attributs propres à l'humain et plus généralement au vivant (la langage, la parole, le texte, le mouvement, le jeu...) sont désormais à partager et à négocier avec la machine.

Son travail a été présenté en France (Biennale NEMO, Le 104-Paris, Le Fresnoy, FRAC Poitou-Charentes, ...), en Chine (Pearl Art Museum, Shanghai), au Mexique (Institut Français, Mexico), au Canada (UQTR, Trois-Rivières), en Pologne (Wroclaw), en Belgique (Biennale NTAA (Gand), Musée Royal de Mariemont (Morlanwelz)), en Allemagne (GEH8, Dresde), en Italie (LALD, Polignano a Mare) et en ligne (The Wrong - New digital art biennale).

Titulaire d'une licence d'Histoire (Lyon, 2003), il est diplômé de L'EESI Poitiers (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique, 2012, félicitations du jury), et du Fresnoy - Studio national des arts contemporains (2016, félicitations du jury, « contribution majeure aux oeuvres du Fresnoy »).

Il intervient dans les Masters ARTEC (Université Paris 8, direction Yves Citton) et *Humanités Numériques* (Université du Hainaut, Valenciennes, direction Amos Fergombé).

### Entretiens :

(2020). Quand les arts détournent l'intelligence artificielle : entretien Ariel Kyrou/Fabien Zocco.  
*Revue Multitudes*, 78 « *Cultivons nos intelligences artificielles* ».

(2020) Mémoires disséminées et machines interprétatives : entretien Vincent Ciciliato/Fabien Zocco,  
*Arts et pratiques de l'archivage numérique, collecter, cataloguer, cartographier*,  
Publications de l'Université Jean Monnet, Saint Etienne.

### Revues et livres d'artistes (sélection) :

(2020) BR bot, *IS.IT magazine* (Italie).

(2020) Antitéléologies, *revue Cockpit*, à l'invitation de Christophe Fiat.

(2015) , donc je suis, *revue FACETTES*, éditée par le réseau 50 degrés NORD.

(2015) A Mind-Body Problem, une édition Le Fresnoy-Studio national des arts contemporains.