



Deadlock

charged

eat with

JEFF GUESS

## DESAMBIGUÏSATION

2004-2008

*Désambiguïsation* est un programme utilisant des données issues d'internet en temps réel, sous forme de phrases qui se décomposent et se réassemblent. Les mots conservent une certaine autonomie dans leurs déplacements

INFORMATIONS  
ALÉATOIRE  
AUTONOMIE  
MACHINE  
HUMAIN  
PROGRAMMATION  
POLYSEMIE  
LANGAGE  
ESPACE

# 1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

---

## PRÉSENTATION

---

### CONTENU

---

L'œuvre est **un espace programmé en 3 dimensions, traversé par des textes, des mots en liberté**. Toutes les informations proviennent d'internet en temps réel. Les mots sont d'une certaine façon autonomes, ils se déplacent aléatoirement mais regagnent toujours une place logique pour reformer une nouvelle phrase. En effet leur position est temporaire, elle ne révèle qu'un aspect du potentiel de sens du mot. Le résultat est un mouvement continu de mots, de phrases qui peuvent être poétiques.

Les mots virevoltent dans l'espace, produisant des changements au niveau du sens de la phrase. Le spectateur suit intuitivement un processus de désambiguïsation des phrases (cf. titre). Elles ne sont plus que le produit d'une séquence d'opérations logiques exécutées par une machine.

### PISTES DE REFLEXION

---

- **Le spectateur est face au langage qu'il utilise quotidiennement et face à sa relation avec les machines.** L'accent est mis sur la polysémie des mots, et sur le processus matériel que devient le langage une fois approprié par la machine.

- « Les effets, l'intention, et l'orientation du texte ne sont plus qu'une projection de la part du spectateur, mêlé au résidu des procédures algorithmiques », Jeff Guess ([www.guess.fr/projets/desambiguisation/fr](http://www.guess.fr/projets/desambiguisation/fr)).

### CONNEXIONS

---

Le travail de Jeff Guess s'articule autour de **la recherche expérimentale sur les nouvelles technologies**.

Il s'inspire des technologies de l'information. Pour cette œuvre, il s'est surtout attaché au processus qu'est la fabrication d'images numériques et à la manière dont celles-ci tissent des liens avec le langage.

De plus, l'œuvre de Jeff Guess s'inscrit dans le champ de la « **la modélisation de l'échange**, par l'étude de l'information et des principes d'interaction ». ([wikipedia.fr](http://wikipedia.fr)).

---

## LE TITRE

**Désambiguïsation** signifie le fait de déterminer le sens d'un mot en contexte et/ou de faire disparaître des ambiguïtés. Dans l'œuvre, l'ordinateur sélectionne lui-même les différents sens possibles des mots présents à l'écran et forme une nouvelle phrase grammaticalement correcte, grâce à un programme informatique.

---

## PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

**Jeff Guess** est né en 1965 à San José en Californie. Il vit et travaille à Paris depuis 1988.

Il a commencé par suivre une formation en photographie à Seattle, avant de venir étudier le cinéma à l'université Paris III Censier en 1988. Photographe, programmeur, il est mondialement reconnu pour ses performances. Il enseigne aujourd'hui à l'École Nationale Supérieure d'Arts de Paris.

---

## 2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

---

### COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

Les mots circulent sur un écran. Le spectateur participe seulement en donnant du sens aux groupes de mots qu'il peut voir.

---

### S'INTERROGER

- Pourquoi les informations qui apparaissent sont-elles issues en temps réel ?
- En quoi le mouvement des mots est-il intéressant ?
- Qu'est-ce que cette œuvre d'art évoque-t-elle pour toi ?

---

### ATELIERS

- **La programmation informatique et l'approche de la relation homme/machine :**
  - Découverte d'autres œuvres d'art numériques appliquant ce principe.
  - Recherche autour du thème de la cybernétique.
  - Trouver des rapprochements avec l'art contemporain sur supports numériques.
  - Quels sont les enjeux de telles œuvres ?
  - Quel est le message adressé au public ?
- **Le langage, les mots et ses sens :**
  - Sélection de mots et écriture de plusieurs phrases qui réutilisent les mêmes mots dans un sens différent.

---

### THÉMATIQUES EN LIEN AVEC LE PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT DE L'HISTOIRE DES ARTS

- **Collège :**
  - « Arts, espace, temps »
  - « Arts, techniques, expressions »
  - « Arts, ruptures, continuités »
- **Lycée :**
  - Champ technique : « Arts, sciences et techniques » ; « Arts, informations, communications »
  - Champ esthétique : « Arts, théories et pratiques »



### 3 POUR ALLER PLUS LOIN

---

#### GLOSSAIRE

« **La désambiguïsation sémantique** est une tâche analytique intermédiaire, dans le traitement automatique de textes en langue naturelle (utilisée dans les applications de communication homme-machine telles la reconnaissance vocale, la traduction automatisée, la correction d'orthographe, etc.) Cette tâche fait appel à des algorithmes complexes, qui, à partir d'un texte donné, cherchent à réduire la pluralité de sens de chaque mot à l'intention donnée dans un usage particulier. » (<http://www.guess.fr/projets/desambiguïsation/fr/>).

---

#### WEBOGRAPHIE :

Sur l'artiste :

- [www.guess.fr/fr](http://www.guess.fr/fr)
- [arip-photo.org/Home/images/entretiens/guess.pdf](http://arip-photo.org/Home/images/entretiens/guess.pdf)  
(Entretien avec jeff Guess, décembre 2008)