

Agents intelligents œuvres d'art : personnages du langage et de la fiction

Nikoleta Kerinska

Cette réflexion découle d'une recherche à la fois théorique et pratique, qui cible l'usage de techniques d'intelligence artificielle dans le domaine de l'art. Le concept de l'agent intelligent, considéré comme fondamental, est interrogé à partir de la théorie de Minsky, selon laquelle l'intelligence résulte de la somme d'agents, qui agissent et interagissent dans un ou plusieurs buts communs. Du point de vue de l'informatique, un agent intelligent est un objet utilisant certaines techniques de l'intelligence artificielle qui lui permettent d'adapter son comportement à son environnement tout en mémorisant ses expériences, de se comporter comme un sous-système capable d'apprentissage. L'agent peut aussi enrichir le système qui l'utilise en ajoutant, au cours du temps, des fonctions automatiques de traitement, de contrôle, de mémorisation ou de transfert d'informations. Pour qu'un logiciel soit considéré comme un agent intelligent, il doit contenir un ou plusieurs des éléments suivants : une base de connaissance prédéfinie, un moteur d'inférence lui permettant de tenir des raisonnements plus ou moins complexes, un système d'acquisition de connaissances ou un mécanisme d'apprentissage.

Dans le cadre de cette étude, notre attention se porte sur les agents dont la spécificité est de mener une conversation avec le public par le biais du langage naturel. Ce type d'agent est connu sous le terme de chatter-bot, ou encore chat-bot, en français 'robot conversationnel'. Les chatter-bots sont très souvent destinés à plusieurs fonctions, comme l'aide à la navigation sur des sites internet, aux *call centers* ou à l'administration de n'importe quel service d'information. Leurs méthodes de communication sont majoritairement textuelles et parfois auditives. Conçus dans des buts artistiques, ces agents peuvent prendre différentes formes visuelles. Animés par un logiciel et capables de fournir des réponses cohérentes, ils se formalisent en tant qu'œuvres interactives par leurs capacité de dialoguer. Dans la conversation, les agents posent des questions, racontent des histoires, expriment leurs préférences, goûts et désirs, extériorisant ainsi leur univers. En outre, dans le dialogue, les agents simulent une certaine plasticité de raisonnement, ils se présentent comme des créatures artificielles, dotées de la parole en affirmant leur identité.

Trois œuvres ont été sélectionnées comme objet d'étude : Agent Ruby de Lynn Hershmann, Sowana, projet du collectif artistique Cercle Ramo Nash (Paul Devautour et Yoon Ja), et CSS, développé par Nikoleta Kerinska et Rafael Carlucci. L'agent Ruby est l'alter-ego virtuel du personnage homonyme du film Teknolust ; Sowana est un *experte en art*, qui remet en question tout ce que nous savons sur l'art tout en défendant l'impossibilité de définir ce qui est l'art d'aujourd'hui ; CSS est un spécialiste des sensations corporelles, dont l'aspiration la plus profonde est de connaître toutes les sensations du corps humain.

Initialement, notre intention est de décrire les principes de fonctionnement de ces créatures, et de comprendre pourquoi elles constituent une catégorie d'œuvres rare et atypique. Il s'agit notamment de la problématique 'langage-identité', qui est mise en œuvre par leurs modes interactifs. A plus forte raison, ces agents sont analysés comme personnages fictionnels, qui se construisent par le biais du langage, mais indépendamment d'un récit. La question qui se pose est la suivante : comment peut-on considérer leur statut par rapport aux personnages des fictions cinématographiques et littéraires ? En guise de conclusion, ils sont envisagés dans une perspective artistique, qui nous permet de rediscuter certaines caractéristiques de leur nature poétique. Nous sommes convaincus que les agents intelligents en tant qu'œuvres d'art posent une série de questions sur les fictions artistiques, sur l'échange entre l'intelligence humaine et celle de la machine, ou encore sur les possibilités de créer des machines consacrées à l'expérience poétique.

Nikoleta Kerinska est artiste multimédia, chercheur et enseignant d'art numérique. Sa ligne principale de recherche concerne l'art numérique interactif, la réalité virtuelle et l'utilisation de l'intelligence artificielle dans des projets artistiques. Son activité artistique s'inspire des

convergences et divergences de la communication homme - machine, ainsi que des échanges entre langage naturel et image. Actuellement elle est Maître de conférences à l'Institut d'Arts, Département d'Arts Visuels de l'Université Fédérale de Uberlândia (Brésil).

FORMATION

- 2014** Doctorat « Art et intelligence artificielle: dans le contexte d'une expérimentation artistique », UFR Arts et Sciences de l'Art, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Mention « très honorable avec les félicitations du jury ».
- 2000** MASTER 2, « Modélisation 3D de créatures virtuelles intelligentes », Département Arts et Technologie de l'Image, Institut des Arts-IdA, Université de Brasília – UnB, Brésil.
- 1996** DEA en Arts Plastiques, École Nationale des Beaux Arts, Sofia, Bulgarie.
- 1995** Diplôme National Supérieur d'Arts Plastiques, École Nationale des Beaux Arts, Sofia, Bulgarie.

Publications récents:

- « L'autonomie des œuvres dotées d'intelligence artificielle », in *Systèmes Artificiels en Art*, PÓS: Revue de Programme d'études supérieures en arts de L'École des Beaux-Arts, UFMG, V. 10, N.19: mai 2020 – oct. 2020, Brésil. <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/21563>
- « Cartes, frontières et autres créatures indomptables en quête d'identité », in *Géographies Sensibles*, OuvirOuVer, v. 14, n°10, juillet, 2020, Brésil. <http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/52257>
- « Sensations cinétiques: Palatnik et le mouvement en tant que sujet artistique », *OuvirOuVer*, v. 14, n°10, p. 278-287, Brésil, 12/2018. <http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/45849>
- « Lynn Hershman nous apprend à rêver : les identités transmédia dans l'art contemporain », in *CROMA*, n°11, p. 48-55, Estudos Artísticos, Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, Portugal, 2018. http://croma.fba.ul.pt/C_v6_iss11.pdf
- « LIA: transpositions poétiques entre texte et image », in *OuvirOuVer*, vol. 12, n°2, p. 462-475, Brésil, 2016. <http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/36972>
- « Nanocriogen: la réalité intemporelle d'Anna Barros et Alberto Blumenschein », in *Estúdio*, n°11, vol.6, p. 214-220, Universidade de Lisboa-Faculdade de Belas-Artes, Portugal, 06/2015. <http://issuu.com/fbault/docs/estudio11>
- « Échanges poétiques entre texte et image dans l'art numérique », in *Textures du numérique*, Réel-Virtuel, revue en ligne, n°1, février 2010, France. <http://reelvirtuel.univ-paris1.fr/index.php?revue-en-ligne/n-kerinska/>