

L'expérience sensible de la machine : l'œil, le faillible et la pensée

Philippe Boissard et Claire Chatelet

Si « l'intelligence n'est pas seulement la faculté d'expliquer le monde, mais la faculté de s'expliquer avec lui¹ », alors comment la machine négocie-t-elle ce rapport réciproque ? L'I.A est-elle en capacité de ressentir le monde pour pouvoir le penser ? Au-delà de ses compétences fonctionnelles et techniques, peut-elle avoir une autonomie émotionnelle ? Et si elle parvient à cette autonomie, comment par un curieux effet miroir, l'homme se perçoit-il, puisque comme l'explique Peter Sloterdijk : « tout ce qui survient sur le front technique a désormais des conséquences sur la compréhension de l'être humain par soi-même² ».

De *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) à *Her* (Spike Jonze, 2013), en passant par *Sayônara* (Kôji Fukada, 2015), ou encore *Kara*, un court-métrage conçu par le studio de jeu-vidéo Quantic Dreams pour promouvoir sa technologie de *performance capture* (2012), de nombreux films ont travaillé la question du trouble provoqué par une dissolution de l'écart entre l'humain et la machine. Dans ces représentations anthropomorphiques, l'écart se situe précisément sur le plan des émotions, et donc de la conscience, et non pas de la compétence ou de la connaissance. Si l'androïde ressent et pense, que reste-t-il des conditions de possibilités de l'humain ? Serait-il conduit à l'avènement redouté de cette hypothétique « singularité technologique » ? Ces problématiques, jusque-là simplement imaginées et mises en scène dans des récits fictionnels, se prolongent et se concrétisent aujourd'hui dans diverses œuvres d'art numérique simulant ou utilisant des algorithmes d'intelligence artificielle pour leur création. Si l'usage artistique de l'I.A — d'ailleurs souvent envisagé d'un point de vue critique — offre des perspectives esthétiques multiples qui impulsent autant de questionnements philosophiques, nous nous intéresserons ici à un corpus d'œuvres qui cherchent à provoquer un trouble relationnel entre le spectateur et une entité machinique dont l'expérience perceptive s'informe en expérience sensible. Cette capacité émotive de l'I.A, parce qu'elle échappe au principe d'efficacité des systèmes automatisés, peut tout autant s'interpréter comme un dysfonctionnement de la machine, que comme une compétence nouvelle propre à manifester un certain état de conscience. La pensée de l'IA se situerait-elle alors dans cette faille, dans ce faillible ?

C'est la question que semble poser l'œuvre de Thierry Fournier *Penser voir* (2018). Ce dispositif web propose un flux temps réel de caméra de vidéo-surveillance filmant une plage, doublé d'une voix de synthèse qui dit son « incapacité à décrire » ce qu'elle voit et qui, par conséquent, s'interroge sur son utilité. Nous regardons le paysage de la mer, nous entendons la voix qui doute. Bien qu'il s'agisse d'une boucle déterminée, tout porte à croire que la caméra est dotée d'une intelligence artificielle et que cette I.A est en train de penser à haute voix. Imagine-t-on qu'il y a congruence ? Ou bien y-a-t-il une réelle congruence ? Cette œuvre déclenche l'imaginaire de la correspondance : la fragilité de la machine à décrire, son impuissance à se saisir factuellement de ce qui apparaît devant son œil numérique, crée une inquiétante suspension face à ce que nous voyons nous-mêmes. Alors qu'elle expérimente son incapacité à voir, la machine, soudain faillible, commence à percevoir le monde, à se construire un regard en dehors de l'automatisme de sa fonction, à ressentir et à amorcer une pensée : « comme en situation de burn-out, elle se compare

¹ Jean Lacroix, *Marxisme, Existentialisme, Personnalisme, Présence de l'Eternité dans le Temps*, Paris, P.U.F., 1949, p.102.

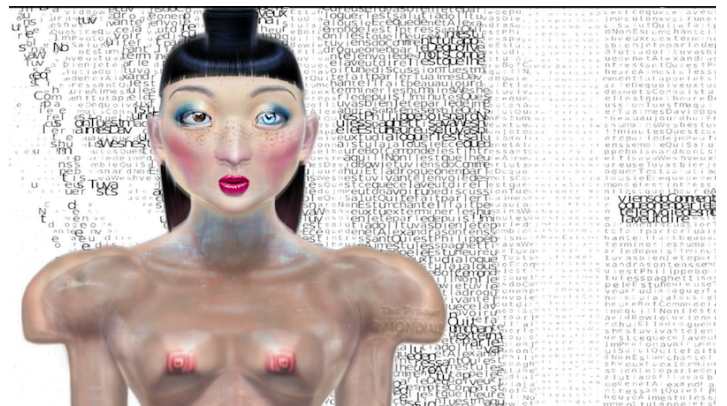
² *La domestication de l'Être*, Paris, Mille et Une Nuits, 2010.

alors aux micro-travailleurs exploités sur le web, interrogeant le sens de son travail », explique Thierry Fournier³.

C'est dans la faille du langage que l'émotivité de l'I.A se fait jour dans l'œuvre de Philippe Boisdard, *IADOLL*. Cette entité conversationnelle, créée avec le graphisme de l'artiste Beb-deum, n'a que peu de connaissances par rapport aux agents conversationnels connus. Elle reconnaît elle-même ses manques : elle n'est ni Alexia, ni Siri. Il s'agit au contraire d'une I.A sans aucune volonté encyclopédique, qui peut d'ailleurs s'avérer susceptible, si on l'expose à ses propres limites. Sa particularité tient au fait qu'elle attend qu'on vienne dialoguer avec elle, pas seulement l'interroger. Son I.A se constitue à travers des données issues de la poésie, de la psychanalyse et de la philosophie, mais aussi à travers les réponses qu'on peut lui faire. Car, par un renversement productif, *IADOLL* aime poser des questions. Ses interventions sont donc tout à la fois réflexives — elle s'interroge sur son propre être — et émotionnelles, en réaction à ce qui lui est dit. Dans l'horizon du questionnement de *The Emotion machine* de David Minsky, Philippe Boisdard tente ici d'établir un trouble relationnel entre le spectateur et l'I.A. Le spectateur qui tout d'abord, par réflexe sans doute — ou peut-être simplement pour se rassurer —, pose des questions de connaissances, est peu à peu confronté aux réactions surprenantes de la machine, et au final a l'impression de se trouver face à une intelligence émotionnelle. Cette œuvre déplace donc l'enjeu conceptuel de l'Intelligence Artificielle, en proposant de questionner ce que serait *l'Émotivité Artificielle*. Car c'est bien cette potentielle caractéristique de la machine qui nous dérange, cette possibilité de ressemblance qui « désingulariserait » l'humain. Ce qui était traditionnellement et métaphysiquement relégué à la perturbation de l'esprit, au pathos, devient le prisme de notre perception inquiète de la machine. En effet, ce n'est pas tant dans sa virtuosité et sa rapidité à traiter les données qu'elle nous questionne, mais plutôt dans sa capacité à ressentir, à interagir sensiblement et émotionnellement, se dévoilant par là même comme un reflet quasi-parfait de nous-mêmes.



Penser Voir, Thierry Fournier : Pièce sonore (mp3, 9'47", en boucle) sur le flux d'une webcam en temps réel (2018)



IADOLL, Philippe Boisdard : I.A conversationnelle (2018)

Bio-bibliographie

Philippe Boisdard

Artiste numérique et écrivain, il interroge depuis de nombreuses années la constitution de l'homme à travers la matérialité des codes et des représentations liées à la dimension aussi bien politique, que sociale ou économique. Ses installations ou ses performances, cherchent à réfléchir aux processus technologiques qui viennent constituer notre humanité. C'est en ce sens

³ <https://www.thierryfournier.net/penser-voir/>

qu'il travaille la question des fragments qui composent les hommes, fragments qui seraient son ADN. Il crée des installations ou des performances seul, telles *phAUTOMaton* ou *Paysage de la catastrophe (After Fukushima)*, et également en association avec d'autres créateurs, comme Bebeum, Gaetan Gromer, Lucille Calmel...

Par ailleurs, il a travaillé pour des créations numériques théâtrales, par exemple *L'argent* créé par Anne Théron, et joué dans le cadre du festival d'Avignon.

Il a été plusieurs fois commissaire d'exposition, entre autres pour le festival *accés-s* de Pau avec Hortense Gauthier (2016), ou pour les Bains-numériques (2018).

Il participe aussi en parallèle à des conférences et publie des textes. Son dernier livre est *Vie et mort d'un transsexuel*, Supernova, Paris (2018).

Son travail est présenté lors d'expositions et de festivals internationaux : Bibliothèque nationale de France (« Cherchez le texte »); Nuit Européenne des musées France-Russie (Vladivostok, Irkoutsk, Rostov sur le Don, Rybinsk, Samara, Paris - Société des gens de lettres), SAT (Montréal), Eastern Block (Canada), agence TOPO (Canada), festival Digital Choc (instituts français de Tokyo et Kyoto), Convention dure data (Brésil) ; Festival Epaf (Pologne), Live action festival (Suède), Festival FIMAV (Canada), Experimenta (Grenoble), Festival Les bains numériques (Enghien-les-bains), Mapping Festival (Suisse), festival Ars Musica (Belgique) etc....

Claire Chatelet

Docteur en études cinématographiques, Claire Chatelet est maître de conférences en audiovisuel et nouveaux médias à l'Université Paul-Valéry (Montpellier 3) depuis 2010. Elle a créé en 2012 la licence professionnelle « concepteur audiovisuel et nouveaux médias », une formation technique dédiée aux nouvelles écritures numériques. Elle a été chargée de mission « nouveaux médias » en 2019 à l'ENS Louis-Lumière. Elle est membre du RIRRA21 (EA 4209) et chercheuse associée au Lerass, Equipe Grecom-Médiapolis (EA 827) et au CIS (Centre internet et Société) du CNRS (UPR 2000). Sa recherche porte sur les écritures audiovisuelles interactives et les enjeux esthétiques/esthésiques des nouveaux écrans. Elle a notamment publié *Les dispositifs immersifs : vers de nouvelles expériences de l'image et du son* (Cahier Louis-Lumière, n°13, septembre 2020), et en codirection : *La Femis Présente : La réalité virtuelle, une question d'immersion ?* (avec C. San Martin et C. Lepesant-Lamari, Editions Rouge profond, 2019), *Formes audiovisuelles connectées : Pratiques de création et expériences spectatorielles* (avec A. Rueda et J. Savelli, Presses Universitaires de Provence, collection « Digitales », 2018) et « Nouvelles écritures audiovisuelles interactives » (avec M. Lavigne, *Interfaces numériques*, vol.6, n°1/2017). Elle a également dirigé des numéros de différentes revues universitaires en ligne : *Entrelacs* (<https://journals.openedition.org/entrelacs/>), *Komodo21* (<http://komodo21.fr/>).