

Fictions et intelligence artificielle.

Colloque du 3 au 5 juin 2021- Maison de la recherche de l'Université de Paris 3 - Sorbonne Nouvelle.

Auteure de la communication : Marion Balac

Titre de la communication : *Marion, un agent conversationnel*

Lien (provisoire) vers le projet mentionné : <http://marionbot.ddns.net/login>

Marion Balac (n. 1984) est artiste, diplômée de Paris 1 Panthéon Sorbonne et de l'ENSBA Lyon. Ses récents travaux explorent les liens et tensions opérant entre territoires, sentiments, transmission et technologie. Observant et usant des ressources offertes par internet, elle s'attarde sur ses aires de jeu dynamiques pour en faire ressortir les incongruités, détourner leurs usages vers des fins poétiques ou des expériences sociales et élaborer de nouvelles fictions, dans ou hors de l'écran. Elle est actuellement en résidence de recherche dans le cadre du [Laboratoire Modulaire](#), espace d'expérimentation artistique et théorique de l'École supérieure d'arts et médias de Caen/Cherbourg dédié à l'étude et au développement des pratiques artistiques au sein des espaces numériques. Marion Balac a également rejoint la [Coopérative de recherche](#) de l'ESACM en tant qu'artiste-chercheuse où elle poursuit, depuis 2019, une activité de recherche-crédation.

Site internet : <http://www.marionbalac.com>

Le [Laboratoire Modulaire](#) propose un espace d'expérimentation artistique et théorique dédié à l'étude et au développement de pratiques artistiques dans les espaces numériques (physiques et/ou virtuels). Initié en 2019, il est mené par les enseignant.e.s David Dronet, Nicolas Germain, Bérénice Serra et Christophe Boudier, en collaboration avec Luc Brou et en partenariat avec le festival [Jinterstice](#), la plateforme [Oblique/s](#) et [Le Dôme](#).

Le Laboratoire modulaire entend interroger la notion de « spatialisation » en explorant les relations des dispositifs numériques à notre conception de ces espaces. Son objectif est de concevoir des formes d'interaction sensible au sein des espaces physiques, virtuels et hybrides afin de proposer la création d'environnements, d'écosystèmes et de territoires numériques engageant le corps. Cette recherche permet également de comprendre les différents processus perceptifs, esthétiques et sociologiques engagés par les nouvelles formes que peuvent prendre nos intuitions spatiales.

Le Laboratoire Modulaire est soutenu par la Mission Recherche de la Direction générale de la création artistique du Ministère de la culture.

De toutes les prothèses qui jalonnent l'histoire du corps, le double est sans doute la plus ancienne. Mais le double n'est justement pas une prothèse : c'est une figure imaginaire qui, telle l'âme, l'ombre, l'image dans le miroir, hante le sujet comme son autre, qui fait qu'il est à la fois lui-même et ne se ressemble jamais non plus, qui le hante comme une mort subtile et toujours conjurée.

Jean Baudrillard,
*Simulacre et simulations*¹

Marion, un agent conversationnel

Durant sa résidence au sein de l'école supérieure d'arts et médias de Caen/Cherbourg, Marion Balac est accompagnée d'une présence en ligne, Marion : un agent conversationnel implanté sur le site internet de l'ésam Caen/Cherbourg. Intelligence artificielle en constant apprentissage, Marion le chatbot improvise, expérimente, fait des erreurs et progresse au sein de l'école d'art. Au contact des étudiant.e.s et de leur émulation, il dépasse sa fonction d'écoute pour une position active, la poésie inhérente à son apprentissage du langage devenant ici une forme créative intégrée au paysage artistique et poétique de l'école. Il interagit librement avec les acteurs/actrices de l'ésam en l'absence de Marion Balac, reprenant ses conversations là où elle les a laissées et commentant les photos qui lui sont envoyées.

À travers ce jeu d'allers et retours entre l'espace physique de l'ésam où s'effectue la résidence de Marion Balac, et le site internet de l'ésam où s'effectue la résidence de Marion, l'école devient un espace mixte, augmenté, un terrain de jeu décentralisé interrogeant les formes de fictions possibles entre espaces en ligne et espaces hors ligne. Désactivée lors des venues de Marion Balac à l'ésam, Marion est un relai conversationnel appuyé par un corps physique, une mesure d'écart imparfaite et évolutive. C'est aussi une entité qui apprend des autres et qui modèle ses échanges en fonction de ses interactions passées.

Avec cette intelligence artificielle de remplacement, Marion Balac questionne sa propre présence au sein de l'ésam et propose une réflexion collective sur la délégation du soi, la figure du double, depuis l'avatar à la performance des réseaux sociaux. À la fois en ligne et hors-ligne, Marion et Marion interagissent selon un principe d'ubiquité dévié avec les acteurs de l'école pour, au fil de la résidence, donner jour à un portrait de l'ésam autant qu'à un portrait de Marion Balac - dans une version augmentée par la parole des autres.

Car c'est bien sur cette parole des autres que repose l'apprentissage de Marion. Le parti-pris technologique est celui du *supervised learning* : l'artiste oriente, choisit les textes et catégorise les images avec lesquelles Marion construit sa capacité à dialoguer. Pour son "autonomie", Marion dispose également d'une mémoire, qui repose sur le principe de Long Short-Term Memory Networks (LSTM). Marion est donc une composition sensible oscillant entre les décisions de l'artiste et sa propre substance, constituée de mots inattendus activés par l'œuvre elle-même.

L'utilisation de ces méthodes informatiques manipulant le langage naturel, implémentées dans le champs artistique, ouvre de nouvelles perspectives quant aux esthétiques narratives, poétiques et fictionnelles de l'IA. Ici le bot Marion est construit de toute pièce dans une relation entre ses spectateurs/acteurs/lecteurs et l'artiste. Mais dans un même mouvement, ces techniques exigent une mise en perspective des effets potentiels de leur utilisation : tels que les biais, la question de la pertinence d'un outil de création textuel basé sur du small data où les données sont collectées et traitées à la main, les incohérences dans l'apprentissage du langage par l'IA (grammaire rigide, raisonnements illogiques, phrasé surréaliste), la difficulté à implémenter un tel système en langue française, etc.

Cette communication sera donc l'occasion de revenir sur les différents rebondissements qu'a provoqué la mise en place et le développement du projet artistique Marion afin de pouvoir enrichir les discussions qui prendront place durant le colloque sur les liens entre fictions et intelligence artificielle.

¹ Jean Baudrillard, *Simulacre et simulations*, Paris, Galilée, 1981, p. 143