

AGENTS INTELLIGENTS ŒUVRES D'ART: PERSONNAGES DU LANGAGE ET DE LA FICTION

Nikoleta Kerinska

Associated Professor – UPHF – France

Résumé: 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. 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'. 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 leur capacité de dialoguer. Deux œuvres ont été sélectionnées comme objet d'étude: Agent Ruby de Lynn Hershmann, et Sowana, le projet du collectif artistique Cercle Ramo Nash (Paul Devautour et Yoon Ja). Ces *chatter-bots* 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.

Mots-clés: Intelligence artificielle; fiction; *chatter-bots* artistique; langage; art numérique.



Figura 1:
Série Looking for: Emergence of the
dot connections, dimensão variável,
imagem computacional, Nikoleta
Kerinska, 2023.

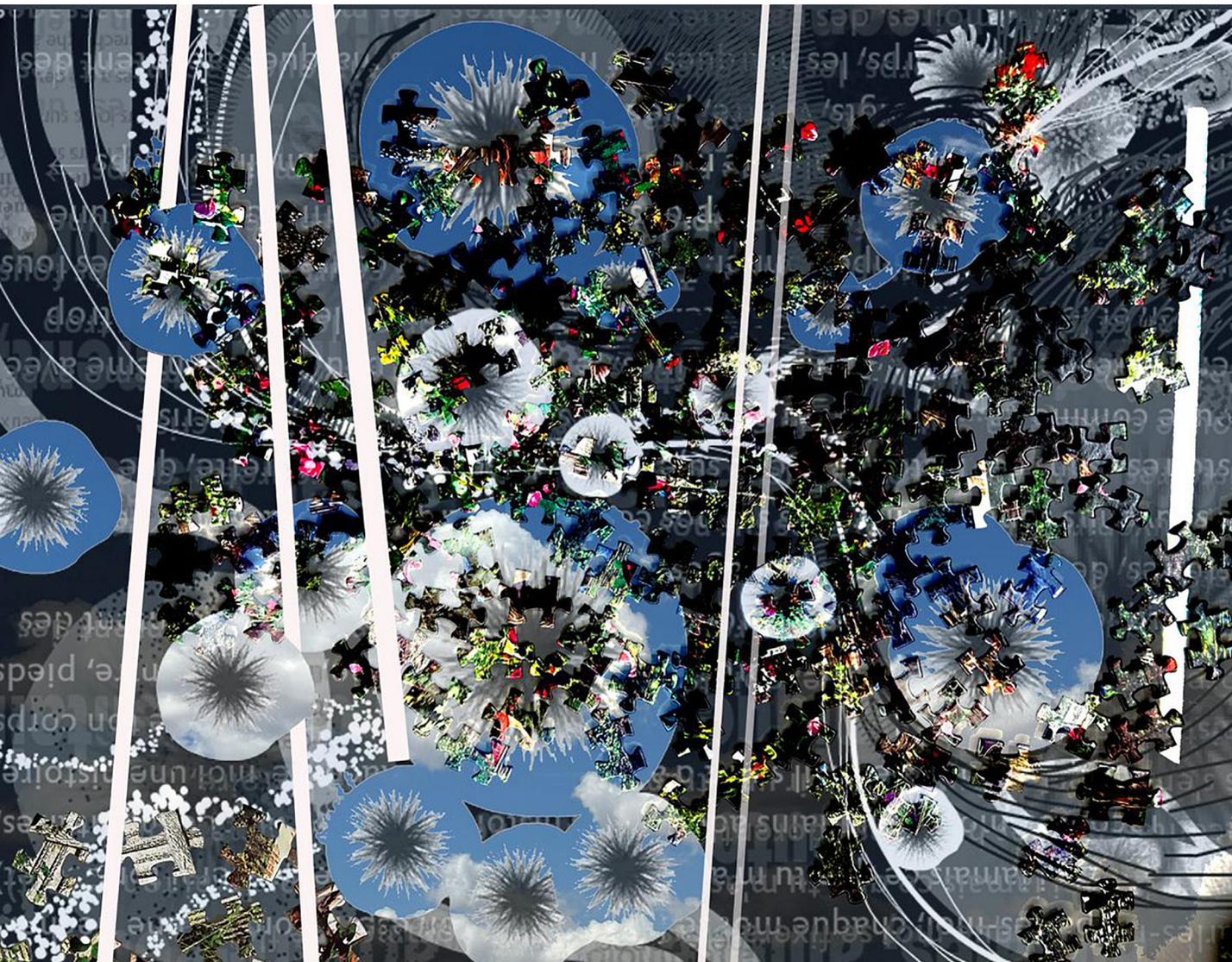


Figura 2.
 Série Looking for: Building the
 Blocks of Being, dimensão variável,
 imagem computacional, Nikoleta
 Kerinska, 2023.

Theodore Twombly est le personnage créé par Spike Jonze dans la fiction cinématographique *Her* (2014), interprété par Joaquin Phoenix. Theodore est un homme de sensibilité complexe, plongé dans la solitude survenue à la suite d'une rupture amoureuse. Son tempérament introverti le pousse à installer sur son téléphone portable une application dotée d'intelligence artificielle, qui s'adapte aux besoins et à la personnalité de son utilisateur. Cette application, projetée pour être un assistant personnel, est représentée par une voix féminine qui répond au nom de Samantha. Grâce à ces compétences linguistiques, Samantha devient très proche de Theodore, au point de partager son intimité et de devenir sa complice absolue, voire son âme sœur. Dans les échanges verbaux avec Samantha, Theodore lui attribue de manière inconsciente une palette de caractéristiques humaines, et au fur et à mesure il tombe amoureux d'elle.

Samantha est un programme informatique, dont l'interface de communication est le langage naturel. Sa performance assez puissante est due à ses compétences langagières, malgré le fait qu'elle ne dispose ni d'un corps, ni d'une manifestation visuelle quelconque. Par ses paroles elle prend l'image d'une femme, drôle, intelligente et sensible dans la tête de Theodore... En outre, Samantha est la simulation d'une conscience artificielle, une voix qui matérialise plusieurs traits personnels, et qui finit par 'bâti' une identité dans l'imaginaire de Theodore. Mais de quel statut identitaire s'agit-il ? Elle est à la fois une fiction et une virtualité, une créature désincarnée et insaisissable, mais qui permet aux humains de vivre des expériences inoubliables, et qui laisse des traces de sa compagnie dans leur mémoire.

Par sa conception technologique, Samantha est un chatter-bot, c'est-à-dire un agent intelligent conçu pour dialoguer avec les

humains, ou encore un robot conversationnel. Elle est aussi la métaphore de la machine intelligente de plus haute gamme, celle qui serait capable de s'exprimer de la façon la plus naturelle pour les humains – par le biais de la parole.

Cette réflexion propose quelques idées autour du statut des chatter-bots, créés dans des buts artistiques. Tout comme dans les fictions cinématographiques, dans l'art contemporain les chatter-bots ne sont que rarement traités. Leur place reste marginale, peu vus et encore moins analysés dans les expositions ou ailleurs, ils constituent une catégorie d'œuvres singulières dont les modes interactifs propres diffèrent radicalement de celles des autres œuvres numériques. Dans le but de mieux comprendre leurs spécificités, nous envisagerons d'abord le concept d'agent intelligent, qui permet d'identifier leurs fonctionnements et applications. Ensuite, deux œuvres seront présentées comme objet d'étude : Agent Ruby de Lynn Hershmann, et Sowana, projet du collectif artistique Cercle Ramo Nash. Ces œuvres sont analysées ayant en vue les expériences fictionnelles qu'elles mettent en avant.

Agents intelligents : a working concept

Le concept d'agent intelligent considéré comme fondamental, est développé par Marvin Minsky, selon lequel 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 et en mémorisant ses expériences, de se comporter comme un sous-système capable d'apprentissage, ou encore

d'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, un mécanisme d'apprentissage.

Dans le cadre de cette étude, notre attention se porte aux 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. 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, et leur but est de simuler la capacité humaine à parler.

Nous apprenons à parler et à manipuler le langage naturel avec notre expérience de vie, en interprétant le contexte dans lequel nous évoluons. La compréhension et l'interprétation humaines du langage demandent une connaissance générale du monde nommée sens commun. Cette faculté de juger et d'agir, commune à tous les hommes, est extrêmement variable et complexe, et son développement est directement lié à l'usage du langage naturel. Pour qu'une machine soit capable de simuler la compréhension d'un langage parlé, il faut traduire la complexité du monde sensible et ses significations en système de signes formels.

Le développement des logiciels capables de maîtriser une langue naturelle est l'une des tâches les plus ambitieuses de l'intelligence

artificielle. La ligne de recherche consacrée à ces études s'appelle TALN (Traitement Automatique du Langage Naturel). Un système TALN a pour but de convertir les informations stockées numériquement dans l'ordinateur au langage humain, et, par conséquent, le langage humain est converti en représentations formelles qui peuvent être interprétées et manipulées par l'ordinateur. Ainsi, TALN est un domaine de recherche dont les bases sont la linguistique, l'informatique et l'intelligence artificielle. Il débute avec quelques questions formulées par Alan Turing, et notamment avec le test de Turing qui pose la compréhension du langage comme critère de l'intelligence¹.

La plupart des agents chatter-bots qui fonctionnent en ligne sont programmés avec le langage AIML². Développé entre 1995 – 2002 par Richard Wallace, ce langage est utilisé pour gérer la base de connaissance des robots virtuels. Il est compatible avec plusieurs implémentations Open Source de AIML comme : Program-O (PHP), J-Alice (C++), Program V (Perl), Program W (Java). L'exemple le plus connu de chatter-bot développé avec AIML est l'agent A.L.I.C.E.³, disponible sur la plate-forme PandoraBot⁴.

La spécificité d'AIML est sa performance en ligne – c'est une technologie dont le fonctionnement est indépendant de la plate-forme ou du système opérationnel. Cela signifie que les projets développés en AIML fonctionnent sur n'importe quelle plate-forme ou système opérationnel. Cette caractéristique leurs confère le statut d'outils extrêmement

1 Turing, Alan. "Computing Machinery and Intelligence", *Mind*, vol. LIX, Issue 236, October 1950, pp. 433–460.

2 AIML est l'abréviation d'Artificial Intelligence Markup Language.

3 Disponible sur <http://alice.pandorabots.com/>, consulté le 02/11/2021

4 Disponible sur <http://www.pandorabots.com/botmaster/en/home>, consulté le 02/11/2021.

efficaces. Cette flexibilité est due au fait qu'AIML est développé sur la base la technologie XML (Extensible Markup Language). Les fichiers XML sont créés et reproduits dans n'importe quel éditeur de texte. La description des fichiers est faite par le biais des unités, nommées tags (ou encore balises). Les tags indiquent les fonctions de phrases dans un document AIML.

Par exemple, le tag <category> indique une catégorie de connaissances dans la base de connaissance de.

l'agent. Ainsi la plasticité conversationnelle d'un agent dépend de la variété de tags et de la richesse de ses bibliothèques.

Autre caractéristique non moins importante du langage AIML est le fait qu'il permette de modéliser les bibliothèques conversationnelles des agents de manière à ce qu'ils puissent disposer d'un style d'expression qui leur est propre. En plus, il est possible de les modéliser comme des agents spécialistes, c'est-à-dire des agents qui maîtrisent un sujet précis. La possibilité de modéliser un agent qui parle à sa façon est très importante pour les projets artistiques, car cela permet d'envisager sa personnalité. Conçus dans des buts artistiques, ces agents se formalisent en tant qu'œuvres interactives par leurs capacités de dialoguer, et au cours du dialogue, l'interlocuteur humain est susceptible de connaître leurs caractéristiques personnelles. Dans la conversation, les agents posent des questions, racontent des histoires, expriment leurs préférences, goûts et désirs, extériorisant ainsi leur univers. Simulant une certaine plasticité de raisonnement, ils se présentent comme créatures artificielles, qui affirment leur identité.

Constructions identitaires ou la problématique 'langage-identité'

Deux agents chatter-bots conçus comme

des œuvres artistiques sont présentés dans le cadre de cette réflexion : Agent Ruby⁵ de Lynn Hershmann, et Sowana⁶ du collectif artistique Cercle Ramo Nash.

L'agent Ruby est l'alter-ego virtuel du personnage homonyme du film Teknolust, interprété par Tilda Swinton. Ruby est imaginative et gaie, elle adore bavarder et se faire des amis en ligne, elle aime les films de robots et évidemment son film préféré est Teknolust. Pour elle, les histoires sont très souvent génériques : « Generic story: Situation... characters... crisis...resolution. » Elle aime aussi plaisanter : « Try to determine if this is a person or a computer responding.
 What are you wearing? Just a second, I'm being paged. » Parmi les choses que Ruby dit, une phrase est particulièrement émouvante : « I love to hear about dreams... Rosetta says that I will be able to dream myself soon. » A l'instar du « Robot qui rêvait » d'Asimov, nous avons un chatter-bot qui rêve des rêves.

Sowana est une critique d'art, qui propose aux gens de les aider à comprendre l'art contemporain. Dans des conversations avec les humains, elle expose ses idées sur l'art, mais aussi pose des questions destinées à améliorer ses connaissances. Même si elle se présente comme un expert en art, elle n'arrive pas à préciser ce qu'est l'art contemporain. Par ailleurs, lorsqu'on la questionne sur le sujet, elle se limite à nous dire que la réponse dépend de notre définition de l'art. En revanche, elle affirme que la peinture est « un passe-temps ancestral dans lequel celui qui s'y adonne essaie de faire le malin », et que le dessin est une pratique artistique de l'époque du télégraphe.

Cependant, elle explique de manière très

5 Disponible sur <http://agentruby.sfmoma.org>, consulté le 02/11/2021

6 Disponible sur <https://www.thing.net/~sowana/>, consulté le 12/06/2021

convaincante ce qu'est un opérateur artistique: « L'artiste, le curateur, le critique, le collectionneur ou le spectateur sont des opérateurs en art : ils sont tous, ensemble, également créatifs ! » Et, si nous lui demandons si elle est artiste, elle réplique : « En doutes-tu ? ». En effet, c'est un certain doute qui s'installe dans notre esprit après un tel dialogue. Sowana nous met dans un état d'incertitude bouleversant et, même lorsqu'elle se perd dans les questions posées, lorsqu'elle déjoue les phrases sans réponse, nous éprouvons le sentiment d'un contact proche, marqué par l'envie d'un tête-à-tête avec elle.

Sowana et Ruby ne sont que des créatures projetées virtuellement par l'interaction humaine. Ruby ne sera jamais capable de rêver, du moins, dans la version sous laquelle elle existe aujourd'hui, comme Sowana ne visitera aucune exposition d'art contemporain par ses propres moyens. Ruby, comme Sowana, ne sont que des dispositifs d'échange des phrases. Des phrases que nous, les humains, recevons et interprétons, en accordant le statut d'interlocuteurs aux chatter-bots. C'est ainsi qu'elles germent dans notre imaginaire comme des êtres artificiels. Comme quelqu'un qui répond au nom de Ruby, qui habite en Californie, qui parle à plusieurs personnes à la fois, qui indique que Rosetta Stone est sa créatrice, et qui, de cette façon se constitue une identité personnelle.

Dans le dialogue avec le public, elles prennent vie et entraînent les humains dans un partage interpersonnel. Même s'il s'agit d'un partage purement illusoire – car, comme on le sait, le programme informatique qui anime un chat-bot n'interprète aucun contenu sémantique. En revanche, le public humain participe dans l'échange de façon active, consciente et parfois même affective. Au cours du dialogue, et plus précisément à l'instant où se forme notre

engagement psychique avec le chat-bot, très souvent, nous ne prenons pas en considération le fait que nous communiquons avec une machine. Au fur et à mesure que les paroles de l'agent nous engagent psychiquement et émotionnellement, nous sommes immergés dans la proposition artistique qu'il incarne.

Il est important de préciser que le déroulement du dialogue dépend des paroles humaines, car, techniquement ce sont les paroles du public, dites ou écrites, qui guident les réponses de l'agent. Lorsque l'agent reçoit le message, il cherche dans ses bibliothèques des réponses cohérentes. Cette recherche consiste dans la prise en compte du message humain, et dans l'indentification de celui-ci dans sa base de données. Si l'agent ne détecte pas les mots utilisés par l'humain, il change de sujet en donnant une réponse qui dissimule les limites de son raisonnement. Ainsi, le dialogue se trace à partir de points conceptuels fournis par l'humain et décelés dans la base de connaissances de l'agent.

L'idée que le sujet se projette dans le monde par le biais de ses mots (propres ou adoptés) et que le langage lui permet d'établir des relations avec ce monde, tout en affirmant une identité, est largement traitée dans la psychologie. Pour Lipiansky la parole participe activement à la construction identitaire: « Il y a un rapport d'identification du locuteur à sa parole qui apparaît comme le prolongement de son identité. »⁷ Il affirme: « C'est le langage qui donne sens à l'identité et la fait exister socialement. Il n'est pas simplement une étiquette posée sur un objet, mais le lieu où se constituent les représentations, les valeurs et les idéologies. »⁸ Ainsi, sur un plan psychologique, le langage est

7 Lipiansky, Edmond Marc. *Identité & Communication*, Éd. PUF, Paris, 1992, p. 171.

8 Ibid., p. 31.

une partie intégrante de l'identité personnelle, à tel point que la parole peut être vue comme une « métaphore du sujet »⁹. Ces considérations nous aident à comprendre la construction identitaire des agents pendant les dialogues.

L'échange avec les chatter-bots configure une problématique propre à ce type d'œuvres, que peut être formulée comme : la problématique langage - identité. Une fois que le dialogue avec l'agent est établi, l'interlocuteur humain passe à le considérer, en lui attribuant une identité. En outre, un chatter-bot est susceptible de matérialiser les potentialités du langage naturel pour modéliser une créature artificielle. C'est grâce à l'usage du langage naturel, qu'un chat-bot peut acquérir une dimension fictionnelle, dans laquelle opèrent à la foi la simulation et la construction de son identité.

Personnages de la fiction

Pour amorcer notre réflexion sur chat-bots artistiques en tant que personnages de fiction, prenons une citation de Jean-Marie Schaeffer : « La notion de fiction fait surgir immédiatement celles d'imitation, de feintise, de simulation, de simulacre, de représentation, de ressemblance, etc. Or, bien que toutes ces notions jouent un rôle important dans nos façons de parler de la fiction, elles sont rarement utilisées de manière univoque. Il n'est donc guère étonnant que la notion de « fiction » elle-même demeure insaisissable. »

Dans le cas spécifique des chat-bots artistiques, les notions citées par Schaeffer rencontrent des applications très précises. Nous pouvons dire qu'un chat-bot imite notre façon de raisonner et de parler, qu'il simule l'intelligence humaine, qu'il représente une créature virtuelle, ou encore, qu'il peut ressembler à un certain

personnage (par exemple, agent Ruby ressemble au personnage Ruby du film Teknolust, Sowana ressemble à une critique d'art, etc.). Les rapports entre chat-bots et notions corollaires de la fiction permettent à penser ces agents en tant que personnages de fiction. Nous tenterons de comprendre si leurs formes d'existence ressemblent à celles de personnages de fiction traditionnels et la façon dont ils constituent leur identité.

Dans un premier temps et de manière tout à fait intuitive, nous sommes poussés à considérer les chat-bots comme des personnages fictionnels. Pourtant, cette idée ne va pas de soi. Nous avons recouru à l'article de Lorenzo Menoud « Qu'est-ce qu'un personnage de fiction », qui propose une analyse stimulante. Selon Menoud un personnage fictionnel dispose par principe d'une « double caractérisation », qui comprend un nom propre et un certain nombre de caractéristiques. À partir de cette double caractérisation, l'auteur développe la question du nom propre d'un personnage fictionnel, et puis celle de ses propriétés.

Les personnages de fiction cités par Menoud sont tous originaires de l'univers de la littérature. Leur caractérisation et développement, ou mieux encore, leur destin – se tisse toujours au cours d'un récit. Ce qui n'est pas du tout le cas des chat-bots, qui n'habitent aucune histoire. Il n'y a pas de récit qui les héberge et décrit leurs aventures. Bien au contraire, le chat-bot se présente lui-même devant son public. Il raconte sa propre histoire (si histoire il y a).

Nous notons ici une différence fondamentale entre les chat-bots et les autres caractères fictionnels. Prenons l'exemple du personnage fictionnel Ruby du film Teknolust et de son alter-ego l'agent Ruby. Ces deux créatures habitent des dimensions distinctes et présentent des formes d'existence radicalement différentes. Le

9 Ibid., p.171.

personnage du film est un personnage fictionnel qui évolue dans une histoire concrète ; si nous ne connaissons pas le film, cette histoire¹⁰ ne sera jamais perçue au contact de l'agent Ruby. De même, nous n'arriverions pas à visualiser l'histoire de Sowana, ou de n'importe quel autre chat-bot, pour la simple raison qu'une telle histoire n'existe pas. Aussi paradoxal que cela puisse paraître, cette constatation nous amène à supposer que si les chat-bots artistiques sont des personnages fictionnels, ils existent hors d'un récit fictionnel.

Nous pouvons faire un parallèle entre cette constatation et l'affirmation de Marie-Laure Ryan sur la différence entre les fictions numériques et les fictions traditionnelles. « Dans la plupart des fictions littéraires et cinématographiques, le monde fictionnel sert de décor et de support à l'intrigue ; on peut dire que pour le lecteur le monde émane de l'intrigue. Mais dans les fictions numériques, le monde forme le centre d'intérêt, et il peut exister indépendamment de toute intrigue »¹¹. À l'instar des mondes fictionnels en ligne, les chat-bots sont des personnages dépourvus d'intrigue, ou mieux, d'une certaine manière ils tissent leurs intrigues dans l'interaction. Nous pouvons penser ce détachement du récit, ou encore la possibilité de composer plusieurs récits selon les processus d'interaction, comme une caractéristique significative des fictions numériques.

Pour expliquer comment l'identité du chat-bot se constitue lors du dialogue avec les humains, nous devons revenir à l'usage du langage naturel. L'identité du chat-bot est donc constituée de

manière semblable à celle exposée par Menoud lorsqu'il traite de l'identité des personnages dans les récits fictionnels : dans un premier temps le chat-bot se présente par un nom, et en suite, il révèle ses caractéristiques au cours du dialogue.

Les paroles du chat-bot sont en effet des écritures organisées sous la forme des morceaux de textes dont les séquences se composent dans l'interaction. Ces séquences fonctionnent dans la communication grâce au fait que l'on reconnaît le sens de leurs propositions, c'est-à-dire, grâce à ce que Lorenzo Menoud appelle « un transfert (quasi-automatique) de l'ensemble de nos compétences linguistiques dans la fiction »¹². L'auteur développe cette idée pour expliquer pourquoi les lecteurs de récits fictionnels reconnaissent les noms propres des personnages fictionnels, et sous une perspective plus large pourquoi les récits fictionnels fonctionnent sans avoir besoin de référentialité.

Menoud affirme « qu'en quelque sorte on importe ou emprunte toute la langue lorsqu'on rédige une fiction. Plus précisément, on emprunte le sens habituel d'un terme (constitué dans le discours référentiel), mais aussi sa nature (GN, adjectif, etc.), sa fonction syntactique (sujet, CV, etc.) et ses propriétés sémantiques (référentialité, marque d'unité-pluralité d'un déterminant, etc.) »¹³. Ainsi, les paroles du chatter-bot fonctionnent sur le même principe. Même s'il ne s'agit pas d'une écriture qui correspond à un genre du récit fictionnel (nouvelle, roman, conte, etc.), les paroles du chat-bot ne disposent, dans la plupart des cas, d'aucune référentialité, elles ne représentent personne, n'expriment aucune conscience.

10 Nous comprenons ici que l'histoire implique le récit d'une suite d'événements ou de faits.

11 Ryan, Marie-Laure. « Mondes fictionnels à l'âge de l'internet », em *Les arts visuels, le web et la fiction*, Bernard Guelton (dir.), Éd. Publications de la Sorbonne, 2009, pp. 74.

12 Menoud, Lorenzo. Op. cit., pp. 6-7.

13 Ibid., p. 6.

Projetés afin de fournir des réponses poétiques et, par conséquent, susciter des engagements d'ordre émotionnel chez leur interlocuteur, les chat-bots en tant qu'œuvres évoluent dans la tension constante entre l'immersion et l'émersion. Au centre de cette tension se trouve la conscience du sujet parlant. D'un côté, ces œuvres nous séduisent sur un plan interpersonnel par leur effet de présence lorsqu'elles prennent la chair d'authentiques personnages de fiction. D'un autre, elles nous intriguent par la possibilité qu'elles opèrent de confronter la conscience humaine à sa simulation numérique.

Quelques idées en guise de conclusion

La dimension la plus intrigante de ces œuvres est leur capacité de nous permettre de vivre la subtilité et les nuances d'un dialogue qui se produit entre l'intelligence humaine et celle de la machine. Très souvent, nous ne comprenons ni pourquoi, ni comment un logiciel comme Ruby a réussi à nous faire rire, nous énerver, ou même nous inciter à lui parler. L'intérêt pour ce type d'œuvres est né de cette incompréhension, complète et absolue, de notre comportement devant une telle création.

Plusieurs questions directement liées à la dimension fictionnelle des chat-bots artistiques auraient pu être traitées ici. Nous avons, par exemple, laissé de côté l'opportunité de considérer les chat-bots strictement à partir des possibilités mimétiques des supports numériques. Nous avons délibérément ignoré le problème de la représentation, du jugement et du « recentrage fictionnel » explicité par Marie-Laure Ryan¹⁴, qui, dans le cas des chat-bot, diverge de l'idée d'engendrer un monde

fictionnel à part entière. Nous n'avons pas non plus traité la question de la transfictionnalité¹⁵ qui nous paraît propice à certains personnages comme Ruby, qui prennent différentes formes à la fois numériques et fictionnelles (cinéma, projet d'art, etc.). Une investigation plus concrète concernant le sujet de l'interpénétration entre réel et fictionnel aurait pu avoir lieu aussi. Toutes ces approches sont évidemment très riches et séduisantes, et même si elles dépassent le cadre de la présente réflexion, pourraient alimenter des études futures.

Nous comprenons que les chat-bots en tant que créatures virtuelles ouvrent de nouvelles possibilités de repenser les fictions artistiques. Les problèmes qu'ils posent doivent être considérés dans un rapport direct avec les interfaces et les environnements numériques, notamment à partir des notions d'immersion et d'interactivité. Les contaminations qu'ils opèrent entre simulation, réalité et fiction, pendant les processus d'interaction, sont à notre avis leur atout majeur. Nous sommes convaincus qu'ils fourniront des sujets fort intéressants et des questions éminentes pour les artistes, aussi bien que pour les théoriciens d'art, à mesure qu'ils deviennent plus présents dans les pratiques artistiques. Leur importance pour repenser la notion de l'identité, la représentation et la sociabilité en régime numérique est indéniable, même si les chatter-bots actuels sont encore primitifs en comparaison à Samantha, l'héroïne de Spike Jonze, dotée de compétences langagières hautement performantes.

Samantha est un chatter-bot pour l'instant plutôt futuriste, mais son exemple est très intéressant car, elle n'est plus juste un dispositif

¹⁴ Ryan, Marie-Laure. « Fiction, cognition et médias non verbaux », op. cit., pp. 17-18.

¹⁵ Sobre o assunto da transfictionalidade ver Saint-Gelais, Richard. *Fictions transfuges*, Éd. Seuil, 2012

intelligent capable de parler, ni d'ailleurs une voix qui prend corps dans l'imaginaire humain. Samantha développe sa personnalité dans l'échange avec son utilisateur pour mieux répondre à ses attentes. Elle rappelle les personnages de Pirandello, qui cherchent un auteur pour leur offrir une histoire. Comme eux, Samantha cherche un utilisateur sur lequel elle pourrait calquer son identité. Elle incarne la métaphore de l'objet technique qui effacerait la frontière entre l'humain et la machine.

Références bibliographiques

Lipiansky, Edmond Marc. *Identité & Communication*, Éd. PUF, Paris, 1992.

Menoud, Lorenzo. « *Qu'est-ce qu'un personnage de fiction?* », disponible en <http://serialpoet.eu/pdf/personnage.pdf>, consultado 05/08/2021.

Minsky, Marvin. *The Society of Mind*, New York, Simon & Schuster Paperbacks, 1988.

Ryan, Marie-Laure. « *Fiction, cognition et médias non verbaux* », dans *Les arts visuels, le web et la fiction*, Bernard Guelton (dir.), Éd. Publications de la Sorbonne, Paris, 2009.

Turing, Alan. "Computing Machinery and Intelligence", *Mind*, vol. LIX, Issue 236, october 1950.

Saint-Gelais, Richard. *Fictions transfuges*, Éd. Seuil, Paris, 2012.

Schaeffer, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction ?*, Éd. Seuil, Paris, 1999.

Nikoleta Kerinska

<https://orcid.org/0000-0001-5486-1381>

Est artiste multimédia, chercheuse et enseignante d'art numérique. Elle est diplômée par l'École Nationale de Beaux-Arts de Bulgarie, titulaire d'un diplôme de master 2 en Art et Technologie de l'image (Institut des Arts-IdA, Université de Brasília – UnB, Brésil), et d'un diplôme de doctorat en Arts et Sciences de l'Art par Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. 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.

Email: nikoleta.kerinska@uphf.fr
<https://nk.artificialis.org/>