

# **CM Art & Technologie 8**

## **Art et Intelligence artificielle**

[marie.vicet@u-picardie.fr](mailto:marie.vicet@u-picardie.fr)

**PARTIEL FINAL le 17 décembre 2021**  
**(2 heures)**

- Une œuvre vue en cours à analyser
- Une question sur une thématique étudiée en cours

## **Intelligence artificielle :**

L'intelligence artificielle (IA, ou AI en anglais pour Artificial Intelligence) consiste à mettre en œuvre un certain nombre de techniques visant à permettre aux machines d'imiter une forme d'intelligence réelle. L'IA se retrouve implémentée dans un nombre grandissant de domaines d'application.

La notion apparaît en 1950 dans l'article *Computing Machinery and Intelligence* du mathématicien Alan Turing.

***Logic Theorist* d'Allen Newell et Herbert Simon (1955) :**

**Premier programme d'intelligence artificielle** susceptible de simuler le raisonnement humain, définir la cohérence et la spécificité d'un champ recherche entièrement assujetti à une approche purement logique de la simulation et de la cognition.

## **Expositions récentes mêlant art et intelligence artificielle :**

- *AI: More than Human*, organisée au Barbican Center de Londres en 2019.
- *Neurones, les intelligences simulées* au Centre Pompidou, Paris, 2020.

**ELIZA** est, en intelligence artificielle, **un programme informatique écrit par Joseph Weizenbaum entre 1964 et 1966**, qui simule un psychothérapeute rogérien (de l'école de **Carl Ransom Rogers**) en reformulant la plupart des affirmations du « patient » en questions, et en les lui posant.

Eliza, premier programme de conversation, dont Chris Marker s'était inspiré pour créer *Dialector*.

# E.L.I.Z.A. Talking



```
EEEE LL II 222 AAAAAA  
EE LL II 22 AA AA  
EEEE LLLLL IIII 222222 AA AA
```

ELIZA is a mock (Rogerian) psychotherapist.  
The original program was described by Joseph Weizenbaum in 1966.  
This implementation ('elizabot.js') by Norbert Landsteiner 2005.  
Graphics and real-time text to speech integration added in 2010.

\*\*\* Type or click the microphone-button below for voice input. \*\*\*

```
ELIZA: Please tell me what's been bothering you.  
YOU: I feel lonely  
ELIZA: Do you enjoy feeling lonely ?  
YOU: No I dont  
ELIZA: Does that trouble you ?  
YOU: Yes. Sting agrees with me. So lonely.  
ELIZA: You are sure.  
YOU: But I just can't convince myself  
ELIZA: That's quite interesting.  
YOU: I couldnt live with noone else  
ELIZA: Are you thinking of a very special person ?  
YOU:
```

digital VT100

digivox

**Chris Marker, *Dialector.6 (The Second Self)*, 1985-1988, réactivation en septembre 2014.  
Chatterbot (ou agent conversationnel), langage Basic sur Apple II.**





# DIALECTOR

Apple //c et son moniteur monochrome diffusant Dialector6, programme stocké au format dsk (extraction d'une disquette 5.25) sur une carte mémoire lue par un lecteur de fabrication actuelle relié à la carte mère via la nappe de connexion du lecteur de disquettes d'origine.

Version réactivée en 2014 par Agnès de Cayeux, Andrés Lozano et Annick Rivoire, émulée en langage Python sur le site <http://dialector.poptronics.fr> et présentée le 7 décembre 2014 au Centre Pompidou dans le cadre de l'exposition « Planète Marker » (avec l'aide du DICRÉAM - Ministère de la Culture et de la Communication).

*« DIALECTOR était une ébauche de programme, interrompu lorsqu'Apple a décidé que programmer était réservé aux professionnels. Il en reste des bribes, probablement incompréhensibles, ainsi qu'un spécimen de dialogue.*

*L'original est quelque part sur des disquettes 5.25 illisibles aujourd'hui. Il est certain que si j'avais pu continuer au rythme de quelques lignes par jour, le programme aurait sans doute une réserve de conversation plus riche, mais c'est ainsi (et si les CD-ROMS... et si... et si... mauvaise façon de penser). »*

*Chris Marker, 2010*

# GUIDE UTILISATEUR

## 1. Activer le dialogue avec COMPUTER

- > Saisir au clavier « RUN DIALECTOR » et frapper la touche ENTER pour valider.
- > Dialector démarre avec le mot « wait » puis, l'affichage de la chouette et une petite musique (1 minute).
- > La chouette disparaît et le message textuel suivant s'affiche : TYPE A NUMBER (1 <-> 1111).
- > Nous sommes dans le programme Dialector.
- > Il s'agit de saisir un nombre entre 1 et 1111, puis activer la touche ENTER.
- > Ensuite, entrer son nom, puis activer la touche ENTER.
- > Et répondre aux questions suivantes en validant sur ENTER.

Le dialogue démarre !

## 2. Relancer le programme Dialector

Lorsque la discussion avec COMPUTER s'arrête, pour diverses raisons, le programme Dialector affiche : « THAT'S ALL FOLKS »

- > Il s'agit de saisir à nouveau RUN DIALECTOR pour relancer la discussion avec COMPUTER.

## 3. Erreur de frappe

- > Activer la flèche ← en bas à droite pour revenir sur le caractère précédent et taper un nouveau caractère  
ou
- > taper sur la touche DELETE en haut à droite du clavier.

## 4. Relancer une nouvelle conversation après une personne

- > Taper les touches CONTROL et RESET à gauche du clavier.
- > Le sigle en forme de \$ s'affiche en début de ligne. Ainsi vous pouvez reprendre la démarche «1. Activer le dialogue avec COMPUTER».

Présentation de *Dialector* au festival international du film documentaire de Yamagata (Japon), 2013.



Agnès de Cayeux, *Alissa*, 2010.

*Alissa* a été présenté du 31 mars au 17 novembre 2010 dans l'espace virtuel du Jeu de Paume et au Jeu de Paume.

