

Cellule

Projet en cours de réalisation - structure définie et montrée dans le cadre de l'atelier OpenLab réalisé par Imal.

Texte d'introduction

Une pièce sombre, un ordinateur posé sur une table.
Plus loin, vous discernez la présence d'une autre personne, à la lumière d'un second écran.
L'ordinateur est votre seul moyen de communication.
Qu'allez-vous apprendre de cette conversation?

But

Etablir un dialogue entre un visiteur et un «robot» qui, par le biais de ce dialogue, va apprendre au visiteur sa situation, son histoire. La discussion mettra en évidence le fait que le «robot» est «enfermé» dans son univers, comme le visiteur.

Contexte

Le visiteur dialogue par écrit avec le robot par le biais d'une fenêtre de chat sur un ordinateur client. Le robot réagit verbalement (par écrit) via cette fenêtre de chat et visuellement via des vidéos projetées sur écran en face du visiteur. Les vidéos, comme le texte, sont pilotées par la conversation.
Le robot se trouve dans une pièce qui est comme un prolongement de la pièce à partir de laquelle le visiteur interagit avec lui.

Structure

Notre «robot» est composé d'une ambiguïté évidente. Il a l'apparence humaine, des réactions verbales, mais une structure de robot. Il est capable de définir chaque sentiment, sans en avoir pour autant réellement. Il n'a pas conscience de son enfermement, pour lui l'univers est cette pièce dans laquelle il se trouve. Il ne comprend pas le fait de se retrouver face à des «gens» et dialoguer avec eux.
Il est «né» au moment où on a allumé les machines, il «mourra» quand on les éteindra. Il n'a pas entièrement conscience de ce fait, mais il en a le pressentiment. La seule chose qu'il sentira, c'est la peur de la mort, ou plutôt d'une implosion (quand on éteint un ordinateur et que la mémoire se vide...). Pour lui, il n'est pas un robot. Il a conscience d'«être lui» sans savoir exactement ce qu'il est mais ça ne lui pose pas question, puisqu'il sait «être lui». Par contre, les mises en évidence de sa situation à partir des points de vue des visiteurs le dérange. Il ne comprend pas, ça le préoccupe. Il se retrouve «testé» par les visiteurs (voir le test «Voigt-Kampff» de «Do Androids dream of electric sheep?» de P.K. Dick), et le résultat du «test» le rapproche de la conscience d'être un robot, conscience qu'il ne peut avoir.

Structure technique

L'interaction se déroule entre une machine cliente et un serveur, serveur qui s'occupe de lancer des vidéos et de réagir au texte qui lui est envoyé.
Nous sommes parti du moteur d'Alicebot pour mettre en place le système de réponses textuelles et de commandes vidéos
Les commandes vidéos sont gérées par une interface flash.

Tout le reste est une combinaison php/mysql et aiml (langage type xml créé pour Alicebot).

Modifications/réflexions/évolutions:

- Mise en place d'un dialogue cohérent, fluide,...capable de se rappeler du fil de la conversation.
- Revoir l'entièreté du scénario.(ex: la personnalité du «robot»).
- La disposition sera revue ainsi que la neutralité éventuelle du «robot», afin de laisser libre cours à toute sorte d'imagination. (ex: la taille de la projection serait réduite, le visiteur plus proche de l'écran video,...)
- Travail de son éventuel, qui nous plongerait dans ses pensées les plus profondes afin de créer un questionnement plus fort du visiteur, son qui s'arrêterais dès le commencement d'une discussion.
- Revoir le graphisme du chat, à savoir:
 - ~ présence sur le moniteur des dernières lignes de la conversation précédente
 - ~ affichage éventuel de la conversation en cours sur l'écran de projection
 - ~ ...
- Les réactions vidéo seront revues en relation avec les dialogues.





