

Swissinfo, 30 juin 2002

«A.I.», déclinaison neuchâteloise

Sur l'arteplage neuchâtelois, l'intelligence artificielle sert de lien entre 3 expositions. Pour commencer, visite chez Pinocchio et l'impressionnante Ada.

«Nature et artifice», c'est le thème générique de l'arteplage neuchâtelois. Rien d'étonnant donc, à ce qu'entre roseaux fluo et faux galets géants, on s'intéresse également à ce qui sépare l'homme de la machine ou de l'humanoïde. De ce qui les sépare ou, depuis quelques décennies, de ce qui les rapproche.

C'est l'un des trois vastes galets de la plate-forme qui abrite les trois expositions concernées. A l'intérieur d'une vaste structure de bois clair, on trouve «Ada - l'espace intelligent» et «Robotics». Et juste en-dessus, la «Piazza Pinocchio», destinée plutôt au jeune public.

Pinocchio intello

Pinocchio a été choisi en tant que symbole d'une vie artificielle autonome, l'un des premiers robots vraiment réussis, en quelque sorte. Sur une piazza aérée, qui se voudrait toscane, trône la statue d'un cavalier, un héros nommé Pinocchio.

L'espace est entouré de sept petits pavillons.

Sept maisonnettes à l'intérieur desquelles on trouve à chaque fois un élément essentiel de la nature: l'eau, la terre, le feu, le temps, l'espace. «L'enfant suit donc une sorte de parcours initiatique», précise Alexandre Brunner, du service de presse.

Les éléments en question sont évoqués au travers d'installations très 2e degré, et les liens avec Pinocchio semblent a priori particulièrement ténus. Et même pour les adultes. Hormis la statue du petit bonhomme et le fait que dans chaque cahute se cache le personnage de Gepetto, la conscience du robot de bois, tout cela est bien joli, mais terriblement abstrait. Pas sûr que les enfants, ni les adultes, s'y retrouvent.

Chez, dans, et sur Madame Ada

Qui est donc cette Ada, mise au point par l'EPFZ, l'Ecole polytechnique fédérale de Zurich? Un espace intelligent. Mais encore? Un ordinateur sophistiqué qui commande cet espace. Et pourquoi Ada? En référence à Ada Byron, Lady Lovelace (1815-1852), fille de l'illustre Lord poète, et surtout mathématicienne, créatrice de l'une des premières formes de programmation informatique.

Mystérieux couloir bleuté. Nous sommes dans le ventre d'Ada. A gauche et à droite, des écrans. Qui réagissent à notre présence, à nos mouvements, à la chaleur et aux sons que nous émettons. Tapez dans vos mains, et Ada se met en branle, musique étrange, couleurs évolutives. La preuve est faite: Ada nous voit et nous entend.

Un peu plus loin, dans une ambiance de discothèque, on foule la peau d'Ada. Des dalles lumineuses s'éclairent, et leurs combinaisons ne sont pas aléatoires: à l'aide de capteurs de poids, Ada sait où se trouvent les visiteurs. Et les plaques communiquant entre elles, elle peut suivre le cheminement des intrus que nous sommes. En matière de sens, Ada ajoute donc le toucher à la vue et à l'ouïe. Et le visiteur de commencer à jouer avec la dame...

Au-delà de cet espace ludique, c'est le mystère qui reprend ses droits. Grâce à l'artiste H.R. Giger, qui signe une longue paroi où se mêlent circuits électriques et réseau nerveux humain. Ainsi qu'un grand et magnifique cube de métal, gravé d'innombrables symboles, le «Cube Biomécanique».

On comprend sans difficulté pourquoi les enfants du 21e siècle préfèrent au gentil et hermétique voyage initiatique de Pinocchio les pouvoirs d'Ada. Et le monde de «Robotics», sur lequel nous reviendront.

swissinfo/Bernard Léchet
30.06.2002 - 10:53