

NOUVELLES DE DANSE



REGARDS CROISÉS

**Aux frontières du
corps : la danse
face à l'IA**

FIGURES

Les 40 ans
de la compagnie
Mossoux-Bonté

EN CRÉATION

Entretiens avec
Eliana Stroobants
et Côme Michaux
Maimone,
Habib Ben Tanfous,
Pauline Corvellec,
Julien Carlier

MAGAZINE SEMESTRIEL
ET MÉDIA NUMÉRIQUE
ÉDITÉ PAR CONTREDANSE

AVR. → SEPT. 26

N°92

Danser sous algorithmes

ENTRETIEN AVEC LIZ SANTORO ET PIERRE GODARD
PROPOS RECUEILLIS PAR WILSON LE PERSONNIC

Depuis plus de dix ans, Liz Santoro et Pierre Godard développent un travail à la croisée de la danse et des sciences cognitives, nourri par les mathématiques, les neurosciences et les principes de composition générative. Dans *This Is Unreal*, leur nouvelle création, ils interrogent la mémoire, la perception et la fabrique du réel à l'ère des algorithmes et de l'intelligence artificielle.

Vous travaillez avec des processus algorithmiques depuis longtemps. Comment ces outils influencent-ils votre manière de penser la composition, la danse ?

Travailler avec des algorithmes permet d'introduire dans nos processus des logiques qui ne sont pas les nôtres. Ils nous servent avant tout à observer comment un système influence nos décisions, nos gestes ou notre manière de construire une forme. Nous travaillons à partir de principes d'ordre, de hasard, de traduction ou de transformation que l'on retrouve dans de nombreux domaines de l'expérience humaine. Ces logiques deviennent pour nous des outils d'exploration, que nous mettons à l'épreuve du corps et du mouvement.

L'objectif n'est jamais de montrer un dispositif technologique, mais de s'en servir comme d'un révélateur, d'un moyen de renouveler notre manière de travailler, d'affiner l'écoute, de faire apparaître d'autres formes de présence. Avec *This Is Unreal*, nous avons prolongé cette démarche en utilisant certains outils d'intelligence artificielle pour générer des textes, des sons et des mouvements.

Vous avez entraîné un modèle d'intelligence artificielle à partir de plusieurs heures d'enregistrements des mouvements de Liz. Comment ce processus s'est-il déroulé ?

Au début de la recherche de *This Is Unreal*, nous avons travaillé à partir de captations du mouvement en trois

dimensions (*motion capture*) faites avec le chercheur Léo Chédin. Nous avons enregistré plusieurs heures de danse de Liz : des extraits de répertoire, des improvisations et des gestes plus quotidiens... Ces données ont servi à entraîner un modèle d'intelligence artificielle capable de générer de nouveaux mouvements à partir de cette base : des variations inspirées du vocabulaire corporel de Liz, explorant la manière dont l'IA pouvait reconnaître certaines logiques de son mouvement et en inventer d'autres, « à la manière de ». Les premiers essais donnaient des résultats étranges : des gestes déformés, irréalistes, parfois trop mécaniques, etc. Après plusieurs mois d'essais et de réglages, le modèle a commencé à produire des séquences plus proches du réel, tout en gardant une part d'étrangeté. La



© ClaudiuP

chorégraphie s'est ensuite construite à partir d'un montage de ces matériaux. Ce travail autour du mouvement n'a pas cherché à opposer le corps humain et la machine, mais à observer ce qu'ils révèlent l'un de l'autre. L'IA agit ici comme un miroir déformant : elle renvoie au danseur une version altérée de son geste, qui l'oblige à le redécouvrir autrement, plus consciemment, et peut-être avec plus de fragilité aussi.

Dans la pièce, la langue devient un espace de composition à part entière, en étant elle aussi travaillée avec l'intelligence artificielle. Comment avez-vous imaginé et élaboré ce texte ?

L'écriture du texte de *This Is Unreal* est partie d'un travail de collecte autour de la mémoire. Nous avons enregis-

tré de longues conversations dans lesquelles Liz racontait des souvenirs liés à la danse, à sa formation, au corps, mais aussi à des moments plus personnels ou anecdotiques. Ces récits ont ensuite été transcrits, découpés et retravaillés, avant d'être confiés à des modèles d'intelligence artificielle capables d'en produire de nouvelles versions. L'idée était de voir comment ces souvenirs pouvaient se transformer, se déformer ou se mêler à d'autres récits inventés. Le texte final est le résultat d'un montage ; il ne suit pas une narration linéaire, mais un parcours fait d'associations, de retours et de glissements.

La musique de Pierre-Yves Macé suit cette même logique, en mêlant ses compositions

originales à des fragments de Chopin, Mozart ou Tchaïkovski, ainsi qu'à des variations générées par l'IA. Comment avez-vous travaillé ensemble pour élaborer cette architecture sonore ?

La musique a pris une place importante assez tôt dans le travail. On savait dès le départ qu'elle serait une composante essentielle de la pièce, au même niveau que le texte et le mouvement, pour articuler cette tension entre le vrai et le faux. Le point de départ musical était la figure d'un pianiste artificiel improvisant sur le répertoire romantique, comme lors d'un cours de danse classique. Pierre-Yves a tissé ensemble, en contrepoint du texte, des compositions originales, des fragments du

répertoire classique (Mozart, Chopin, Tchaïkovski...), des réminiscences pop, mais aussi des matériaux générés par des modèles d'intelligence artificielle que Léo développait en parallèle de notre générateur de mouvement.

Quel regard portez-vous sur l'usage de l'intelligence artificielle dans la création artistique ?

Dans *This Is Unreal*, nous envisageons l'intelligence artificielle comme une force nouvelle qui participe à sculpter le réel et qui en requestionne la nature, pas comme un thème à traiter. Beaucoup d'IA génératives produisent des matériaux stéréotypés ou cherchent à capturer la partie la plus paresseuse de notre attention. Mais ça n'est pas une fatalité, c'est une question de conception et d'usage, et, donc, il nous semble crucial que les artistes, et particulièrement les artistes qui travaillent intimement avec le corps, s'en emparent pour proposer d'autres manières, plus émancipatrices, d'utiliser ces outils. Le spectacle vivant reste pour nous un endroit idéal pour explorer cette relation entre humain et technologie. Sa force tient à ce qu'il repose sur une expérience que la machine ne peut simuler : la coprésence, le partage du temps, le souffle commun entre la scène et la salle. C'est par cette expérience-là, cette relation directe entre les êtres, qu'il nous semble aujourd'hui urgent de réinventer la place du vivant face à la machine.

● ENTRETIEN COMPLET À LIRE SUR WILSONLEPERSONNIC.FR



© Quentin Chevrier

Pour un usage raisonnable et responsable

ENTRETIEN AVEC FRÉDÉRIC YOUNG
PROPOS RECUEILLIS PAR ALEXIA PSAROLIS

C'est à partir d'œuvres et de bases de données moissonnées sur le Web que s'entraîne l'intelligence artificielle générative, en bafouant les droits d'auteur. Conséquence ? Les litiges se multiplient, opposant géants de la tech et créateurs. Quels risques potentiels pour les artistes ? Entretien avec Frédéric Young, délégué général pour la Belgique de la SACD et de la SCAM, promoteur du projet Labo IA des auteurs et des autrices à la MEDAA (Bruxelles).

Quel est le cadre de l'AI Act, adopté par l'UE, en 2024 ?

Ces technologies nouvelles sont extrêmement intrusives et déstabilisantes. Elles sont balisées en de grands ensembles d'outils ou de services selon leurs risques, classés en quatre niveaux, des risques inacceptables (niveau 1) portant atteinte aux droits fondamentaux reconnus par la Déclaration européenne des droits de l'homme, ou des risques majeurs pour la sécurité nationale au bas risque (niveau 4). Les questions artistiques et relatives à la culture sont classées dans les risques faibles. Des mesures telles que la transparence, le code de conduite des industriels de l'IA, la régulation additionnelle peuvent être

mises en œuvre par les États pour accompagner et éviter l'émergence de ces risques. Ce n'est pas le volume d'activités qui est important, c'est la gravité du risque ou de l'atteinte à l'échelle européenne. La mise en œuvre de ce cadre juridique est progressive et s'étalera sur quatre à cinq ans.

Pourquoi, en Europe, l'utilisation de Mistral AI, concurrent européen de ChatGPT, ne pourrait-elle pas être privilégiée ?

On pourrait favoriser l'usage de technologie européenne, si la Commission européenne n'était pas aussi inféodée aux intérêts américains, ou craintive. Pourtant, les solutions technologiques

existent, d'autant plus qu'elles seraient régulées. Il s'agit d'un rapport de force, d'un choix de société ; celui de l'Union européenne est très ambivalent sur ce sujet. Selon les entreprises de la tech, toute régulation serait un frein à l'innovation, ce qui est faux. L'usage responsable favorise l'innovation, l'équilibre entre les objectifs et les acteurs, et une concurrence équitable.

Face à l'IA, quels sont les risques pour la protection des artistes et de leurs œuvres ?

Depuis deux ans, la SACD et les organisations professionnelles d'artistes ont essayé d'identifier les risques selon la logique de l'AI Act qui permet de tracer des cadres plutôt