

Liz, Pierre, depuis 2011, vous menez une recherche commune. Comment définiriez-vous votre duo ? Quelles sont aujourd'hui les préoccupations qui orientent votre travail ?

Notre collaboration s'est d'abord nouée autour d'une curiosité partagée : comment penser et sentir autrement la scène, à la fois comme un lieu d'expérimentation et comme un espace de perception. Nous venons de formations très différentes : Liz de la danse classique puis contemporaine, Pierre du théâtre, avec un détour par les mathématiques et l'informatique. Cette diversité a rapidement donné naissance à une manière de collaborer fondée sur la complémentarité et l'échange. Sur le papier, Liz travaille depuis le plateau, par le corps et le mouvement, tandis que Pierre intervient depuis l'extérieur, sur la mise en scène et les questions plus théoriques. Dans la réalité du travail, nos expériences mutuelles de la scène se croisent en permanence. Ce qui nous réunit, c'est une curiosité commune pour la façon dont le monde influence nos gestes et nos perceptions. Nous observons comment nos comportements, nos attentions ou nos relations sont façonnés par les systèmes dans lesquels nous vivons, qu'ils soient sociaux, politiques ou technologiques. À partir de là, nous cherchons à inventer des formes scéniques qui rendent ces forces visibles et sensibles. Depuis quelques années, notre recherche s'est concentrée sur le rapport entre le corps et les algorithmes. Non pas par goût de la technologie, mais parce que ces logiques d'automatisation traversent désormais nos gestes les plus quotidiens. Nous utilisons certains principes issus d'autres disciplines comme les neurosciences ou l'intelligence artificielle pour interroger notre propre fonctionnement, nos automatismes et ouvrir d'autres possibles. Nos pièces cherchent ainsi à construire des situations où l'on puisse à la fois éprouver la rigueur d'un système et la liberté qu'il est possible d'y inventer. C'est autour de ces questions que notre collaboration s'articule depuis plus de dix ans.

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. Chaque pièce invente ainsi son propre cadre : une partition qui mobilise un ensemble de contraintes suffisamment précises pour générer du jeu, mais assez souples ou ambiguës pour laisser place à l'imprévu. L'objectif n'est jamais de montrer un dispositif technologique, mais de s'en servir comme d'un révélateur, 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.

***This Is Unreal* mêle souvenirs réels, fictions inventées et textes générés par une intelligence artificielle. D'où est née l'envie d'explorer cette confusion entre le vrai et le faux ? Pouvez-vous retracer l'histoire de cette nouvelle création ?**

L'idée de *This Is Unreal* est née autour de 2020, à un moment où les outils d'intelligence artificielle commençaient à transformer notre rapport aux images, aux récits et aux discours, sans avoir encore l'ampleur qu'ils ont aujourd'hui. Nous avions le sentiment que la frontière entre le vrai et le faux allait devenir de plus en plus floue. Les images synthétiques, les deepfakes, les récits générés, tout cela annonçait un monde où la confiance dans les signes allait vaciller. Cette question nous intéressait avant tout parce qu'elle dépasse la technologie : elle touche directement à la manière dont nous percevons le monde et dont nous faisons confiance à ce que nous voyons ou entendons. Mais ce trouble n'est pas propre à notre époque : le théâtre s'en nourrit depuis toujours. Ce qui change, c'est l'ampleur que cette confusion prend aujourd'hui dans nos vies, sa manière d'imprégner notre quotidien. Dès le départ, notre intention n'était pas de créer une fiction thématique sur l'IA, mais d'explorer la manière dont elle peut se glisser subrepticement dans le réel, l'altérer, le dessocler. Ce qui nous intéressait, c'était de travailler à partir de cette incertitude, de cette confusion entre réalité et invention. Nous avons donc rassemblé des matériaux très différents : des souvenirs réels, des fragments de textes écrits à partir de la mémoire, d'autres entièrement inventés, et enfin des passages générés par des outils d'intelligence artificielle. Au fil du travail, ces différents niveaux de réalité se sont entremêlés jusqu'à devenir indissociables. L'enjeu n'était pas d'identifier le vrai ou le faux mais au contraire d'explorer l'espace du doute entre les deux. Et de le faire de manière sensible, par l'intime, l'enfance, la mémoire.

Avant même d'entrer en studio, vous avez entraîné un modèle d'intelligence artificielle à partir de plusieurs heures d'enregistrements des mouvements de Liz. Pouvez-vous expliquer comment ce processus s'est déroulé et comment vous avez travaillé à partir de ces données ?

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 ». Ce processus a demandé beaucoup d'ajustements. 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. On y retrouvait certains traits reconnaissables de la danse de Liz, mais transformés, comme si elles provenaient d'un souvenir lointain. Pour Liz, apprendre ces séquences a été une expérience troublante. Apprendre à partir d'un avatar 3D, ce n'est pas du tout la même chose qu'avec un autre danseur : il n'y a pas de regard, pas de respiration, pas de poids à partager. Le geste devient une donnée visuelle, sans épaisseur sensorielle, sans relation, sans empathie. Et c'est justement ce manque qui a mis en évidence tout ce que la transmission d'un mouvement contient de vivant, d'échange invisible, d'attention partagée. La chorégraphie s'est ensuite construite à partir d'un montage de ces matériaux. Certains mouvements générés ont été repris tels quels, d'autres retravaillés ou combinés avec des phrases existantes. Ce montage installe un doute : on ne sait plus vraiment si le geste vient d'un souvenir, d'une invention, d'une réinterprétation, du corps ou de la machine. En fin de compte, 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.

L'écriture a toujours occupé une place importante dans votre travail, souvent en dialogue avec le mouvement. Dans *This Is Unreal*, la langue devient un espace de composition à part entière, 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 enregistré 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. Très vite, cette matière est devenue très dense. Le travail a alors consisté à trier, à organiser et à composer avec cette matière. Sur une scène de théâtre, la difficulté tient au fait que, par convention, tout est vrai ou tout est faux. Pour maintenir ce trouble, nous avons choisi d'instaurer un pacte autobiographique. C'est pourquoi le texte a pris la forme d'un récit de la vie de Liz, de son parcours de danseuse, en mêlant des souvenirs réels, des fictions et des textes générés, sans jamais préciser leur origine. Tout au long du processus, nous avons travaillé dans un aller-retour constant entre texte et plateau. Nous testions les passages à voix haute, en les confrontant à la présence, au rythme, au geste. Certains fragments produits par la machine prenaient une force inattendue une fois dits sur scène, tandis que d'autres, plus « vrais » sur le papier, sonnaient étrangement artificiels dans la bouche de Liz. Ces écarts faisaient partie du travail : ils montraient que la vérité d'un texte tient parfois moins à son origine qu'à la manière dont il agit sur nous. Le texte final est le résultat de ce montage. Il ne suit pas une narration linéaire, mais un parcours fait d'associations, de retours et de glissements. Comme pour le mouvement, il s'agit d'une forme vivante, où la parole se cherche, se transforme et finit par faire émerger, à travers ses détours, une forme de vérité.

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 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 un serait une composante essentielle de la pièce, au même niveau que le texte et le mouvement, pour articuler cette tension entre vrai et faux. C'est dans cet esprit que nous avons invité Pierre-Yves Macé, avec qui nous avons déjà collaboré sur *The Game of Life*, pour composer la musique de la pièce. 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. Ce croisement sonore prolonge les enjeux de la pièce. Le travail de composition s'est fait dans une effervescence d'allers-retours constants entre le texte, la musique et la chorégraphie. La musique ouvre un espace parallèle, une autre matière vivante capable de faire naître une émotion directe et simple.

Comment avez-vous abordé la composition à partir du mouvement, du texte et de la musique ? Pouvez-vous nous donner un aperçu du processus d'écriture ?

Après une phase de recherche où chaque médium fonctionnait de manière autonome, c'est le texte autobiographique, par ailleurs saboté de l'intérieur, qui a fini par jouer un rôle de fil conducteur, de trame autour de

laquelle la musique et le mouvement pouvaient s'accrocher librement. Chaque langage garde son autonomie, parfois en harmonie, parfois en décalage. Il y a des connexions explicites, d'autres plus secrètes. Les costumes s'inscrivent dans cette logique : certaines pièces proviennent d'autres spectacles ou de la vie de Liz, tandis que d'autres sont portées pour la première fois. L'espace et la lumière sont aussi des éléments importants de l'écriture scénique, avec un espace frontal, proche d'une scène de stand-up, et un espace de transformation identifié par le vert chroma-key, emprunté aux procédés de la post-production et des effets spéciaux. La lumière joue avec des couleurs complémentaires, en particulier autour d'un élément central du dispositif : la projection en temps réel du rythme cardiaque de Liz. Ce battement devient un repère physique dans un environnement où tout peut sembler incertain. C'est une donnée objective, un lien entre le corps vivant et les systèmes numériques qui l'entourent. En projetant en direct le BPM de Liz sur scène, nous rappelons que derrière les couches de calcul et d'images, il y a un corps bien réel, qui respire, qui s'épuise, qui accélère ou ralentit selon l'effort et l'émotion. D'ailleurs ce rythme est nettement plus élevé en représentation qu'en répétition, souvent 30 ou 40 battements de plus par minute. On peut le voir comme une mesure clinique, un outil de surveillance ou un détecteur de mensonge, mais sur scène il prend aussi une valeur purement plastique, poétique.

Le spectacle soulève une question vertigineuse : si la machine peut reproduire nos gestes ou nos récits, que devient la part humaine de la création ? Quel regard portez-vous sur l'usage de l'intelligence artificielle dans la création artistique ?

C'est une très vaste question ! Dans *This Is Unreal*, nous envisageons l'intelligence artificielle comme une force nouvelle qui participe à sculpter le réel et qui en re-questionne la nature, pas comme un thème à traiter. Beaucoup d'IAs 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 en partie les artistes qui travaillent intimement avec le corps, s'en emparent pour proposer d'autres manières, plus émancipatrices, d'utiliser ces outils. Et donc ce qui nous intéresse, c'est moins la technologie que les questions qu'elle soulève : comment nos gestes, nos voix, nos récits sont-ils affectés par ces systèmes ? Que devient la part humaine, celle du corps, du rythme, de la présence, quand la machine peut en reproduire les traces ? Cela nous ramènent à ce qui nous importe le plus : la scène comme lieu d'expérience sensible, un espace où le vivant se manifeste dans toute sa fragilité. L'IA, dans ce contexte, agit comme un révélateur. En générant artificiellement du texte, du son ou du mouvement, ce sont nos propres manières de faire, d'écrire ou de bouger qui apparaissent autrement. Ce décalage met en lumière nos automatismes, nos répétitions mais aussi des zones d'ombre. Travailler avec ces outils, c'est accepter d'être déstabilisé, de suspendre ce que nous croyons savoir sur nous-mêmes, sur notre humanité... Les questions sont infinies également du point de vue de l'écologie, de l'économie, de l'éthique... Pourtant, *This Is Unreal* reste une forme légère et ludique, pensée comme un terrain d'expérience, de jeu et de réinvention. Le spectacle vivant reste ainsi 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 co-présence, 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.

Cet entretien est accessible librement, mais cela ne le rend pas libre de droits. Toute reproduction, représentation, diffusion ou adaptation, intégrale ou partielle, est interdite sans l'accord préalable et écrit de l'auteur. Pour toute demande d'autorisation, merci de me contacter.