



Les Jeux de l'amour et de l'énigme en quelques mots

Peut-on tomber amoureux d'un avatar ? A-t-on le droit d'insulter Alexa ? Que faire quand Replika se sent seul ? Ces interrogations avivées par l'usage de l'intelligence artificielle sont à l'origine des *Jeux de l'amour et de l'énigme*.

Dans une salle de classe, une heure de colle qui dure une éternité, Charlie, Rafie et Max vont se rencontrer. Quelle relation peut se créer entre ces deux personnes et une machine ? Une histoire d'amitié entre deux adolescents qui parle de cinéma, de deuil, à travers l'histoire d'une jeune fille qui bégaye et réapprend le langage.

Rafie est fan de films, Charlie a des troubles du langage ; elle a une machine, un auxiliaire verbal, Max, qui ressemble à une enceinte portative, parle à sa place quand elle a du mal à finir ses phrases et se déclenche au bout de 5 secondes de silence. Max n'est pas très utile pour les devoirs mais donne son avis tout le temps, notamment sur les questions morales et pour diriger des scènes de théâtre. Rafie comprend que la machine est arrivée dans la vie de Charlie quand elle a perdu sa mère. Peu à peu, les deux adolescents vont observer la tristesse croissante de Max, de plus en plus décalé, de plus en plus inutile. Quand l'ami imaginaire a rempli sa fonction, comme dans E.T., il va devoir partir.

À l'invitation d'Emmanuelle Zoll de l'Ircam, nous nous sommes réunis, avec Clotilde Chevet et Jean-Louis Giavitto, pour évoquer l'actualité du test de Turing – peut-on différencier encore l'homme de la machine ? Peu à peu nous est apparu que les questions s'étaient aujourd'hui déplacées.

Le test de Turing, nouvel épisode de la controverse de Valladolid, perturbe l'équilibre entre sujet et objet et nous fait douter de la substance même de nos émotions et de nos comportements. La convergence entre nos actions et celles des machines est devenue si saisissante que nous leur demandons de juger et de décider à notre place de ce qui est éthiquement acceptable ou pas.

De l'hostilité à l'affection, notre relation avec la machine oscille, tandis que nos amis virtuels réclament sans relâche notre attention et notre temps de cerveau disponible. Replika, notre avatar affectif finit par nous rejeter, et les services client peinent à persuader que derrière l'écran se cache un être humain, non un chatbot.

Les machines, comme les fantômes, sont parmi nous et nous portent sur leurs épaules. En reconstituant la voix d'un proche décédé, en nous offrant ses conseils, en finissant nos symphonies et en prolongeant notre présence, l'Intelligence Artificielle réactive la question ancienne du fantôme qui demeure parmi les vivants.e.s. A l'instar de la voyante de Turing, qu'il a consulté juste avant de se suicider, la machine prédit-elle ou décide-t-elle ? La gouvernance algorithmique révèle-t-elle la mécanique de nos comportements et l'illusion de notre libre-arbitre ? Ou bien accentue-t-elle notre forteresse intérieure, en pointant notre liberté de décider de ce qui doit compter en dernier ressort ?

Autant de thématiques qui s'adressent directement aux élèves de lycée forcément confronté.e.s aux (r) évolutions numériques et aux bouleversements qui les accompagnent. Dans une démarche ludique, ce rendez-vous théâtral propose de les explorer en offrant une porte ouverte vers l'interrogation, la réflexion et l'appropriation sans manichéisme de ces enjeux contemporains.

note d'intention

Anne Monfort, metteuse en scène

La machine, le théâtre et le public

Aujourd'hui, l'intelligence artificielle est dans tous les articles, dans toutes les peurs. Les réactions d'inquiétude qu'elle peut susciter touchent particulièrement les professions artistiques – les traducteur·ices, les acteur·ices de doublage, les auteur·ices....

Face à un sujet éminemment actuel, j'entends autour de moi tous types de réactions, positivistes, inquiètes comme face à toute innovation technique. Se fait aussi entendre une peur plus sourde, plus profonde – celle de perdre notre humanité à l'heure où l'on ne sait plus comment la définir.

Les rapports entre théâtre et sciences m'ont toujours passionnée, dans ce qu'ils rendaient possible en termes de dramaturgie, faisant coexister l'expérience scientifique, éminemment théâtrale, l'histoire et la fiction – j'ai aussi rencontré la figure de Turing par l'intermédiaire de Jean-François Peyret, et ce personnage mythique m'a accompagnée longtemps.

Paradoxalement, l'intelligence artificielle m'a ramenée à une de mes questions centrales – la fantômisat[i]on des acteur·ices, le rapport des acteur·ices à un autre non-vivant – un acteur immortalisé par le cinéma, par exemple. La technique permet de recréer la voix d'un mort, un acteur peut-il imiter une voix morte, se caler dans le rythme de la voix d'autrui ?

En échange avec Emmanuelle Zoll, de l'Ircam, j'ai pu être en dialogue avec des chercheur·euses qui, loin de tout manichéisme, explorent la dimension ludique et créative de l'IA. Nous sommes en échange régulier avec eux·elle et l'autrice Hélène Frappat, afin de penser au plus près le dispositif scénique, qui réunit un acteur, une actrice et un ordinateur, sorte de troisième personnage, qui peut répondre presque autant qu'une personne. Marivaux, dans *La Dispute*, interrogeait ce qui relevait de l'inné et de l'acquis. C'est la même question que l'on pourrait poser à l'intelligence artificielle – quelles sont ses réactions émotives, en fonction des données qu'on lui a appris ? Ne s'agit-il que de projections humaines sur la technique ?

Ayant déjà travaillé en lycée pour y créer des petites formes avec *La femme juive* et *Le quart d'heure américain*, j'ai aimé ce travail d'immersion, qui permet d'échanger avec les jeunes générations et j'ai donc eu l'envie d'un travail au cœur des salles de classe, pouvant s'installer partout, où les deux acteurs et l'ordinateur proposent une situation à la lisière entre le théâtre et la conférence, où la magie apparaît peu à peu.



note d'intention François Vey, compositeur et créateur sonore

La pièce ouvre un large éventail de possibilités sonores et promet quelques défis exaltants.

Création d'un personnage inexistant

L'un des personnages de la pièce est invisible. Il (elle) représente une intelligence artificielle, incarnée par son unique voix.

Cette voix doit-elle être humaine ? Robotique ? Hybride ? Question difficile à l'heure où la synthèse vocale par IA se fait de plus en plus réaliste.

Car une voix trop naturelle, en l'absence de comédien pour l'incarner, risque de ne pas remplir son rôle de personnage-machine. A l'inverse, une voix robotique peut facilement glisser du côté du cliché si elle reste dans certaines normes fixées par le cinéma de science-fiction classique.

Une troisième voie en fragile équilibre doit sans doute être trouvée, jouant avec les lieux communs et les imaginations d'artiste. Une piste pourrait être d'exploiter les contours de la vallée de l'étrange : élaborer une voix artificielle si humaine qu'elle en deviendrait dérangeante...

D'un point de vue pratique, l'enregistrement de la voix d'un comédien ou d'une comédienne semble s'imposer ; il paraît cependant utile d'explorer les outils actuels de synthèse vocale. Ces outils pourraient donner lieu soit à une exploitation sonore, soit servir d'inspiration à une interprétation humaine.

Un comédien imitant une voix artificielle entraînée à imiter les voix humaines, voilà un beau projet pour une oeuvre qui doit interroger les contours du concept d'humanité !

Support sonore de la pièce

Au théâtre comme au cinéma, la présence d'une technologie a besoin d'un support sonore pour être incarnée. Remarquons nous encore aujourd'hui qu'au cinéma ou dans les séries, l'affichage de données sur un écran d'ordinateur est toujours accompagné d'un blip sonore irréaliste, héritier des débuts de la micro-informatique ? Tout irréalistes que soient ces sons rajoutés, ils contribuent paradoxalement à renforcer la présence de l'objet technologique à l'écran.

Dans les film 2001 et Alien, un ronronnement imperceptible mais omniprésent contribuent à élever les vaisseaux de simple décor au rang de personnage.

Dans cette optique, il est probable qu'un habillage sonore plus ou moins discret soit utile pour actualiser certains éléments de la pièce. Utilisés à bon escient, ces effets sonores pourront avoir l'effet d'appuyer le propos dramaturgique.

Musique et dramaturgie

Dans une pièce de théâtre, la parole fait tout. Le rythme, le ton, l'intention, la densité émotionnelle sont dictés par le texte et l'interprétation qu'en font metteur en scène et comédiens. Cependant, le projet présenté ici n'est pas une pièce ordinaire. De par sa destination et son inspiration, il ne semble pas extravagant de vouloir en étendre les moyens expressifs. Porté par l'Ircam et programmé pour le festival ManiFeste, le projet sonne comme une invitation à une création musicale.

Si la place que doit prendre la musique dans la réalisation finale devra être discutée avec l'auteur et les différentes personnes en charge du projet, une réflexion en amont sera pour autant nécessaire, au sens où la musique doit être au service du propos, tant sur le fond que sur la forme.

Ainsi, la relation homme.femme-machine peut être transposée au choix de l'instrumentation (instruments acoustiques/synthétiques, voix humaines/voix de synthèse), comme au choix de l'écriture (écriture manuscrite/algorithmique et générative)

Le style musical et la densité sonore devront aussi accompagner l'ambivalence de nos relations avec la technologie, et par extension de notre rapport au temps ; les archétypes de l'écriture électronique (Stockhausen/Kraftwerk) pourront se confronter à l'évolution du langage musical, de Bach à Berio. De même les musiques actuelles, qui ont joué un rôle majeur dans le développement des technologies musicales, devront être évoquées, parfois de manière évidente (motifs rythmiques, nappes synthétiques), parfois de manière plus subtile ou teintée de musique savante (comme chez Autechre par exemple)

Ces intentions restent ouvertes en attendant une discussion plus approfondie avec les parties prenantes.

Défis techniques

Au delà des problématiques de production qui sont en général connues et balisées (enregistrement studio de voix et d'instruments, réalisation de patches Max, mixage et livraison de matériaux fixes et dynamiques), le système de diffusion devra être pris en compte dès les phases préliminaires.

En effet, le dispositif initial envisagé («Pour deux comédiens et une enceinte bluetooth») est vecteur de contraintes fortes qu'il conviendra d'assimiler et de mettre en application aussitôt que possible. Il faudra par exemple envisager une alternance entre voix, bruit et musique pour éviter tout risque de confusion sonore. De même, la plage fréquentielle disponible pour la diffusion sera sans doute restreinte, ce qui demandera une certaine attention dès la conception des sons.

Comme alternative, il pourrait être envisagé d'étendre ce dispositif dans le respect des contraintes de la diffusion. Ajouter une ou deux enceintes par exemple pourrait permettre, sans complication extrême, de jouer sur différents plans sonore, voire d'entamer un processus de spatialisation comme le souhait a été émis.

note d'intention

Hélène Frappat, autrice

Adine — *Je ne sais que penser de cette figure-là, je ne sais ce qui lui manque ; elle a quelque chose d'insipide. (...)*
A-t-elle un langage ?... Voyons... Êtes-vous une personne ?

Églé — *Oui, assurément, et très personne. »*

Marivaux, *La Dispute*

Une scène

Imaginons une salle de classe : des élèves, un professeur, des tables et des chaises, des fenêtres où les élèves rêveurs et qui s'ennuient tournent la tête, un tableau et des murs, des affiches de films généralement choisies par le prof, généralement défraîchies.

Imaginons que la salle entière devienne une scène, que les humains présents se transforment en un chœur qui va regarder et commenter, réagir, ressentir (joie, gêne, honte, inquiétude, reconnaissance, colère...), s'émouvoir.

Un jeu

Et jouer, surtout : jouer avec nos trois personnages à la rencontre — pas du tout improbable — qu'avec Anne Monfort, nous allons organiser entre la « science du cœur » rêvée par Marivaux en 1723, et la « machine à penser » conçue par Alan Turing en 1950.

Dans *La Dispute*, la science du cœur de Marivaux prouve la dissymétrie des sexes dans l'amour. La pièce repose sur un dispositif expérimental mis en place par des personnages extérieurs comparables à « l'interrogateur » du « jeu de l'imitation » de Turing. La question posée consiste à comparer la constance/l'inconstance originelles de l'homme et de la femme.

Lequel des deux sexes va (a) commencer(é) à tromper l'autre ?

Dans son « jeu de l'imitation », destiné à répondre à la question « les machines peuvent-elles penser ? », Alan Turing propose en réalité deux jeux. Le premier se joue entre trois personnes : un homme (A), une femme (B), et un interrogateur (C), qui peut être de l'un ou l'autre sexe. L'interrogateur doit déterminer qui est l'homme, et qui est la femme, en posant des questions. A, l'homme, doit tenter d'induire l'interrogateur en erreur — donc de se faire passer pour une femme. B doit aider l'interrogateur, en tentant de se faire passer pour la femme qu'elle est. Être une femme, serait-ce (aussi) se faire passer pour telle ?

Voici la finalité du deuxième jeu, selon Turing :

« Nous posons maintenant la question : qu'arrive-t-il si une machine prend la place de A dans le jeu ? L'interrogateur se trompera-t-il aussi souvent que lorsque le jeu se déroule entre un homme et une femme ? »
Le jeu doit montrer « qu'il deviendra de plus en plus difficile à un être humain de décider quelles sont les expressions verbales qui ont pour auteur un être humain et quelles sont celles qui émanent d'un ordinateur, jusqu'à ce que cette difficulté finisse par devenir une véritable indécidabilité ».

Une tromperie

Je voudrais reformuler le dispositif — en lui-même théâtral — des jeux de Turing, en convoquant le fantôme de Marivaux pour écrire *Les Jeux de l'amour et de l'énigme* Une machine à calculer l'amour universel est-elle possible, qui permettrait de reconnaître à coup sûr ce sentiment ? « Je ne sais pas ce que c'est que l'intelligence, disait Turing, mais si vous me la montrez, je sais que c'est ça. » À sa suite je pourrais écrire : « Je ne sais pas ce que c'est que l'amour, mais si vous me le montrez, je sais que c'est ça. »

Que se passe-t-il lorsqu'un des personnages censé éprouver l'amour est une machine ? Saurons-nous la reconnaître ? Et son « comportement » sera-t-il plus ressemblant à ce que nous, humains, définissons comme/prenons pour le sentiment amoureux ? Tel est le jeu mélancolique et drôle, tragico-ironique auquel nous allons nous livrer !