

COLLOQUE INTERNATIONAL HUMANITÉS NUMÉRIQUES IV

L'Intelligence Artificielle et le dess(e)in scénique du Corps



Université Polytechnique Hauts-de-France

Laboratoire de Recherche Sociétés et Humanités (LARSH)

17 et 18 mars 2026

Les mutations technologiques ont, tout en transformant profondément notre environnement quotidien, ouvert la voie à de nouvelles configurations de la figure humaine. Marquées par l'émergence d'un paradigme corporel inédit, elles suscitent un trouble croissant dans les modes de représentation du vivant. Installations numériques, robots, humanoïdes et, plus récemment, l'intelligence artificielle interrogent les mutations de nos usages et de nos perceptions, tout en redéfinissant les frontières entre la vie et la mort. Les pratiques artistiques, tout comme les

recherches consacrées aux technologies numériques, ont ainsi contribué à l'émergence de nouvelles formes et de nouveaux régimes de la scène numérique.

Tour à tour spectre ou avatar, l'enveloppe corporelle devient virtuelle et se manifeste comme une entité latente, toujours en devenir. Les technologies contemporaines esquissent de nouvelles formes de figuration, mettant à mal l'idée d'un état corporel stable et immuable. À la différence des dispositifs traditionnels de capture du réel — photographie, cinéma, etc. —, qui proposent une représentation spéculaire, parfois réflexive ou diffractée, les environnements numériques, et désormais l'intelligence artificielle, génèrent une prolifération infinie de doubles et de jumeaux virtuels. Cette dynamique accentue la « reproductibilité » des formes humaines (Walter Benjamin) et inscrit la simulation au cœur même des processus de figuration. Un tel déplacement modifie en profondeur notre perception de l'humain et ouvre la voie à un nouveau dessin de l'être, aux contours à la fois instables et fascinants. L'incarnation n'est alors appréhendée qu'à travers des traces, des indices ou des métaphores, valorisant une virtualité pensée tantôt comme accomplissement, tantôt comme dissémination des signes de la présence.

Ces transformations conduisent à l'émergence d'un sentiment d'obsolescence du corps biologique, désormais perçu comme trop naturel, vulnérable ou limité. Les figures de l'avatar et du cyborg apparaissent ainsi comme des tentatives de dépassement des modèles classiques de représentation. Le devenir du corps s'inscrit dans un processus de dépouillement et dans l'instauration d'un nouveau rapport au sensible. Il s'agit de concevoir une corporéité modulable, ouverte à des transformations multiples, capable d'abolir les « frontières ontologiques » entre le vivant et l'artificiel, tout en affirmant une forme d'évanescence de la chair dite « naturelle ».

Longtemps reléguées au champ de l'utopie, ces configurations, défendues notamment par les courants transhumanistes, s'imposent aujourd'hui comme des réalités concrètes à travers le recours croissant à l'intelligence artificielle. Elles constituent désormais un objet de réflexion majeur pour les domaines artistique, anthropologique et éthique.

Ce colloque se propose d'examiner les modalités de configuration du corps par l'intelligence artificielle, ainsi que les perspectives qu'elle ouvre pour penser un nouveau dessin — voire un design — de l'humain. L'analyse portera sur les dispositifs et les outils mobilisés pour capturer, simuler et reconfigurer la présence corporelle, afin d'interroger la manière dont l'IA participe à l'émergence de nouvelles formes de fabrication et de représentation. Il s'agira notamment d'explorer les limites biologiques dans la redéfinition des frontières entre organisme et artefact, entre matière vivante et environnement numérique, sur la scène contemporaine. Comment ces dispositifs technologiques préfigurent-ils une transformation du statut de l'acteur, jouent-ils avec l'idée d'obsolescence et contribuent-ils à repenser notre périmètre

anthropologique et notre rapport à la corporéité dans l'espace dramatique ? En quoi le recours à l'IA, en tant que champ de recherche et de création, favorise-t-il l'émergence de nouvelles écritures scéniques et scénographiques ? Le colloque s'intéressera également aux formes de dramaturgie et aux processus de fictionnalisation de la création scénique issus de ces technologies.

Le développement conjoint de la réalité virtuelle et de l'intelligence artificielle ouvre la possibilité d'une substitution partielle ou d'un effacement symbolique de l'interprète vivant. Ces dispositifs sont porteurs d'expériences dramaturgiques et esthétiques inédites, mais également de questionnements éthiques sur le devenir de l'humain. Ils participent à l'élaboration de nouvelles formes sensibles et sensorielles de la création scénique, tout en inaugurant des modalités de production et de réception profondément renouvelées. Dans cette perspective, on pourra s'interroger sur les sciences des données mobilisées pour dessiner — et concevoir — la figure humaine, ainsi que sur l'observation *in situ* d'une biomécanique à l'œuvre, en interaction ou en tension avec les systèmes technologiques.

Les propositions de communication pourront s'inscrire, sans s'y limiter, dans les axes suivants :

Axe 1 – Dispositifs, données et fabrique du corps

- Technologies de capture, de simulation et de modélisation du mouvement et de la présence (motion capture, deep learning, jumeaux numériques, etc.)
- Le corps comme ensemble de données, de traces et d'indices : enjeux esthétiques et épistémologiques
- Sciences des données et conception de la figure humaine
- Biomécanique, interfaces homme-machine et corporéité à l'épreuve des dispositifs

Axe 2 – Corps, scène et intelligence artificielle

- Redéfinition de la présence de l'acteur et des modalités de l'incarnation scénique à l'ère de l'IA
- Substitution, effacement ou hybridation de l'interprète vivant
- Nouvelles formes d'écriture, dramaturgies et scénographies fondées sur l'intelligence artificielle
- Fictionnalisation de la présence corporelle et renouvellement des modes de narration scénique

Axe 3 – Esthétiques, sensations et expériences

- Émergence de nouvelles esthétiques et de régimes sensibles dans la création scénique
- Expériences immersives et dispositifs de réalité virtuelle ou augmentée
- Perception, affects et émotions au sein des environnements algorithmiques
- Le corps entre évanescence, abstraction et réincarnation numérique

Axe 4 – Anthropologie, éthique et devenir humain

- Redéfinition des frontières biologiques et ontologiques entre nature et artifice
- Enjeux éthiques liés au corps augmenté, simulé ou délégué à l'intelligence artificielle
- Transhumanisme, obsolescence corporelle et recomposition du périmètre anthropologique
- Pouvoirs, normes et formes de contrôle dans les dispositifs numériques

À rebours du cloisonnement disciplinaire, le colloque adopte une démarche résolument transdisciplinaire, articulant les apports des sciences humaines et sociales, des arts, de la biologie et de l'informatique. Il s'agira de montrer comment les recherches issues des technologies numériques peuvent dialoguer avec les questionnements anthropologiques, esthétiques et éthiques, et réciproquement, afin d'analyser les formes contemporaines de l'humain connecté, engagé dans des interactions constantes avec ses dispositifs, ses assistants numériques et ses environnements intelligents, ainsi que les processus de création artistique et scénique à l'ère de l'intelligence artificielle.

Dans cette perspective interdisciplinaire, le colloque réunira artistes, metteurs en scène et chercheurs issus des sciences humaines, de la biologie et de l'informatique.

Les propositions (titre, résumé, courte bio-bibliographie) devront être envoyées avant le 31 janvier 2026, au plus tard (3000 signes maximum) à : **amos.fergombe@uphf.fr** ou **nikoleta.kerinska@uphf.fr**.