



Une IA de plaisir, montée par l'IA Midjourney V6 et l'artiste-chercheur\* Hugo Scurto

## IA de plaisir

---

**Comment l'intelligence artificielle transforme-t-elle notre perception et notre expérience du plaisir ?  
De quelles manières l'IA redéfinit-elle les frontières entre plaisir physique et plaisir numérique, et comment cela influence-t-il notre compréhension de ce qui nous rend heureux ?  
Si nous pouvions en créer de nouvelles, quels types de plaisirs aimerions-nous que les IAs nous procurent ?**

Pendant cet atelier de quatre jours, des étudiant-es de différents cursus (art, design, sciences humaines...) vont collaborer pour concevoir et prototyper des IAs, pour explorer la notion de plaisir, thématique de la Biennale des Imaginaires Numériques 2024, sous la direction de l'artiste, designer et chercheur\* Hugo Scurto.

Ensemble, nous imaginerons des objets, expériences et applications, qui capturent et apprennent de nos données, pour influencer notre expérience du plaisir. Nous chercherons à le faire de manière inclusive et éthique, tout en explorant des perspectives normatives et dystopiques.

Enfin, nous concrétiserons ces imaginaires en œuvres, grâce à l'expérimentation de plateformes d'IA en robotique modulaire, captation de mouvement, génération audio/vidéo et volume 3D, permettant de diversifier les plaisirs, en s'épargnant de les coder., nous meme.



# CHRONIQUES

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Acquérir des repères techniques et historiques sur l'IA
- Sensibiliser aux pratiques d'art et de design avec et sur l'IA
- Utiliser des IA génératives de son, de vidéo et de 3D
- Utiliser des logiciels de robotique modulaire et de captation de mouvement
- Concevoir et prototyper des objets robotisés basés sur l'IA
- Concevoir et prototyper des expériences audiovisuelles basées sur l'IA
- Investir des méthodes de design pour spéculer sur le plaisir en IA
- Développer une réflexion critique sur les impacts sociaux et écologiques de l'IA
- Mettre en commun des compétences inter/disciplinaires au sein d'un collectif
- Présenter de manière réelle et fictive des dispositifs d'IA à des publics

## LIEU

L'atelier se déroule au MÉDIALAB à la Friche Belle de Mai. Il se conclut par une restitution publique, potentiellement intégrée au pré/programme de la Biennale des Imaginaires Numériques 2024, qui invitera les publics à "visiter les IAs de plaisir" créées via l'atelier.

## PARTICIPANT·ES

L'atelier est interdisciplinaire et s'adresse à des étudiant·es en art, design, sciences humaines et ingénierie. Aucun pré-requis en code n'est requis. L'enjeu principal est de mettre en commun nos compétences, pratiques comme théoriques, ainsi que nos façons de vivre le plaisir, pour spéculer collectivement sur nos désirs de faire société, avec et dans l'IA.

---

## INTERVENANT·E





Hugo Scurto est artiste, designer et chercheur\*, né et basé à Marseille. Normalien en Physique, il réalise à l'Ircam une thèse nommée "Design de l'apprentissage machine pour les dispositifs interactifs musicaux" (2016-2019), ainsi que trois post-doctorats à EnsadLab (2020-2022), puis co-fonde w-lfg.ng, collectif de musique basée en IA. Sa pratique consiste à créer, écouter et performer avec des machines apprenantes, en coopération avec une pluralité de corps, pour révéler et remodeler notre entremêlement musical avec et dans le monde. Hugo a présenté ses recherches-créations transdisciplinaires dans divers contextes artistiques, académiques et sociaux, tels que Ars Electronica, CTM Festival, ISEA, SIGGRAPH, Biennale Internationale Design Saint-Étienne, NIME, ACM DIS, TOCHI, Friche la Belle de Mai ou Cirque Électrique.

<https://hugoscurto.com>



## JOUR 1 — INTRODUCTION + SPÉCULATION

### 10h — 13h : Introduction de l'IA

- Cette introduction vise à démystifier l'IA, en appréhendant son histoire, son usage des données, ses techniques d'apprentissage machine, ainsi que les entreprises au cœur de son développement.
- Il s'agit aussi de découvrir des pratiques d'art et de design avec et sur l'IA, abordant les impacts sociaux et écologiques de ces technologies, par la création d'expériences sensibles, pour une pluralité de publics.

### 14h — 17h : Spéculations de plaisirs

- Cette demi-journée vise à spéculer sur la notion de plaisir, en partageant nos façons de le vivre, nos perceptions des normes qui le régissent, et en esquissant de nouveaux plaisirs, inclusifs comme dystopiques.
- En fonction de leurs désirs, les étudiant-es se répartissent en trois groupes, pour spéculer sur trois types d'IAs de plaisir : (A) des objets robotisés, (B) des expériences

audio/visuelles, et (C) des applications mobiles.

## JOUR 2 — EXPÉRIMENTATION + DESIGN

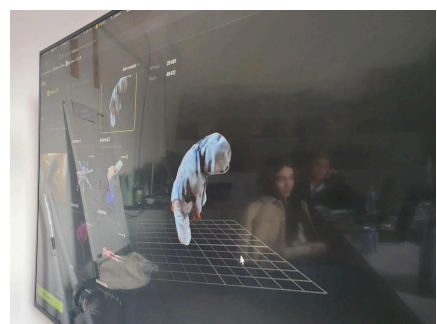
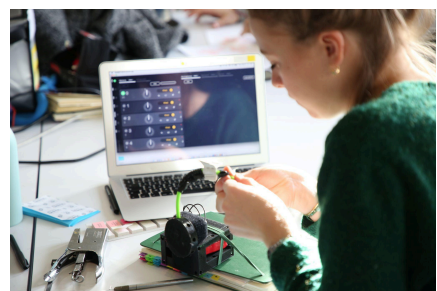
### 10h — 13h : Expérimentation en IA

Cette matinée vise à expérimenter les plateformes d'IA suivantes :

- [MisB Kit](#), kit de robotique modulaire (EnsadLab),
- [Wekinator](#), logiciel d'apprentissage de mouvements (Rebecca Fiebrink),
- [Gen-2](#), IA générative de vidéos par prompt (Runway),
- [RAVE](#), IA transformative de sons (Ircam),
- [Genie](#), IA générative de volumes 3D par prompt (Luma AI).

### 14h — 17h : Design du plaisir

- Pendant cette demi-journée, nous re/concevons le plaisir, en intégrant aux spéculations conceptuelles de la journée précédente, les contraintes techniques des plateformes d'IA expérimentées le matin.



- Il s'agit de comprendre et d'apprendre collectivement des technologies en présence, en mettant en commun les compétences des étudiant-es, tout en négociant nos plaisirs et nos façons de faire.

## JOUR 3 — PROTOTYPAGE + CRÉATION

### 10h — 17h : Monter une IA de plaisir

- Pendant cette journée intensive, les étudiant-es travaillent au prototypage des expériences de plaisir qu'il-les ont imaginées, par le biais des plateformes d'IA sélectionnées.
- Nous accompagnons les étudiant-es dans la création des dispositifs, par le biais d'écritures spatiales, temporelles et matérielles des plaisirs, ainsi que de codage interactif des IAs.
- Monter une IA de plaisir convoque une esthétique plurielle, portant sur la mise en relation avec l'IA, autant que sur l'immersion dans l'image et/ou le son, suivant les désirs des étudiant-es.
- Si le prototypage de l'IA échouait, nous recourrions à des logiciels de montage audio/vidéo, pour designer un "mockup" des expériences de plaisir imaginées.



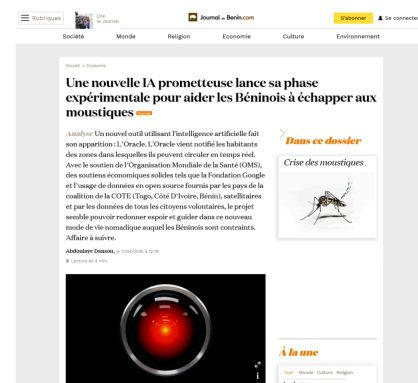
## JOUR 4 — DOCUMENTATION + RESTITUTION

### 10h — 13h : Documentation fantasmatique

- Cette matinée vise à documenter les IAs de plaisir créées pendant l'atelier, par le biais de supports de présentation fantasmatiques, tels un article de presse, une publicité, un mode d'emploi ou un témoignage.
- Les étudiant-es sont encouragé-es à employer ChatGPT pour co/écrire le texte de ces supports fantasmatiques, en complément des captations photo, audio/vidéo réalisées avec et dans leurs IAs de plaisir.

### 14h — 17h : Restitution publique

- Pendant cette dernière demi-journée, les étudiant-es disposent leurs IAs de plaisir ainsi que leurs documentations fantasmatiques dans un espace de la Biennale des Imaginaires Numériques 2024.



- Il·les performent ou font la démonstration de leurs dispositifs, en racontant leurs désirs de création interdisciplinaires et collectifs, avant d'ouvrir leurs IAs aux plaisirs pluriels des publics.