

# BOT°PHONE

Installation interactive pour dialoguer avec une œuvre.

Une création de Rocio Berenguer

# BOT°PHONE

# BOT°PHONE

Installation interactive pour dialoguer avec une œuvre.

## **BOT°PHONE**

Installation interactive pour dialoguer avec une œuvre.

INSTALLATION / 2022

Durée : 7 minutes

## **BOT°PHONE**

Installation interactive pour dialoguer avec une œuvre.

BOT°PHONE est une installation immersive et interactive, qui permet de rentrer en dialogue avec une œuvre littéraire par le biais de l'Intelligence Artificielle.

À l'image des *Théâtrophones*, BOT°PHONE prend la forme d'une cabine téléphonique rétro-futuriste. Cette cabine invite la personne du public à s'asseoir dans un fauteuil qui l'isole phonétiquement pour se laisser immerger pleinement par la discussion à construire avec le personnage de fiction qu'elle héberge..

En face, un miroir/écran complète la sphère immersive dans laquelle l'expérience se déroule. Le visage de la personne du public est capturé et grâce au face tracking, ce sont les expressions du spectateur qui animent les visages 3D générées par l'intelligence artificielle. Un face à face de soi comme un autre, un autre comme un soi, un jeu de miroirs et mirages se déroule au long de l'expérience où une multitude de visages se composent et se décomposent à chaque réplique.

Le spectateur est avant tout invité à co-construire une scène, un dialogue qui est généré en temps réel entre iel et l'intelligence artificielle entraînée à un personnage ou auteur particulier d'une œuvre littéraire.

La volonté du dispositif BOT°PHONE est de pouvoir accueillir différents auteurs ou personnages fictifs selon le contexte de présentation de l'œuvre.

Dans sa première version, BOT°PHONE héberge LITTE\_BOT, un chatbot qui incarne le personnage de Dom Juan de Molière. Il a été réalisé pour l'exposition "[Molière, le jeu du vrai et du faux](#)"



# BOT°PHONE

Installation interactive pour dialoguer avec une œuvre.

## ÉQUIPE

### Conception artistique de l'oeuvre - BOT°PHONE

Rocio Berenguer, conception, direction artistique et dramaturgie

Hugo Arcier, création visuelle avatar 3D

Arthur Geslin, co-conception design de l'installation

Léopold Frey, création sonore, développement chatbot et intégration

Étienne Champagne, développement UE4 & Face Tracking

Création de la version publique du chatbot en collaboration avec B12 Consulting.

Gesture, conception technique et construction de l'installation

### Conception scientifique du chatbot

Anna Pappa, Maître de conférences en Informatique - Université Paris 8

Samuel Szoniecky, Maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication - Université Paris 8

Avec la collaboration de Georges Forestier, professeur de littérature française, Sorbonne Université

### Coordination BnF

Cécile Quach, cheffe de projet Gallica Studio

Joël Huthwohl, directeur du département des arts du spectacle

Arnaud Laborderie, chef de projet Gallica

Peter Stirling, chargé d'appui aux projets de recherche



# BOT°PHONE

Installation interactive pour dialoguer avec une œuvre.

## **Intention Artistique de Rocio Berenguer :**

### **Mise en scène**

Écrire une pièce interactive c'est écrire un scénario à moitié, en arborescence, comme un jeu. C'est un scénario dynamique qui ne pourra jamais être reproduit deux fois, mais dans une infinité de déclinaisons et variations.

Il faut laisser des zones floues, où on ne peut pas savoir à l'avance ce que le spectateur va dire ou faire. Il faut tisser entre l'inconnu et la proposition, entre la maîtrise et l'absence totale de contrôle, entre le fixe et le fluide. Je l'imagine comme bâtir une maison où l'on pourrait se promener, on ne sait pas quel parcours va choisir le spectateur, quelles pièces seront traversées et ce qui se passera exactement dans chaque pièce. Mais il faut bâtir la maison, les murs, les espaces, les ambiances et contenus de chaque pièce, leur utilité, et puis les portes fermées ou ouvertes, les couloirs, l'entrée et la sortie définitive de la maison. Ici, à la différence des jeux vidéos, il s'agit de construire uniquement avec les mots (ou presque).

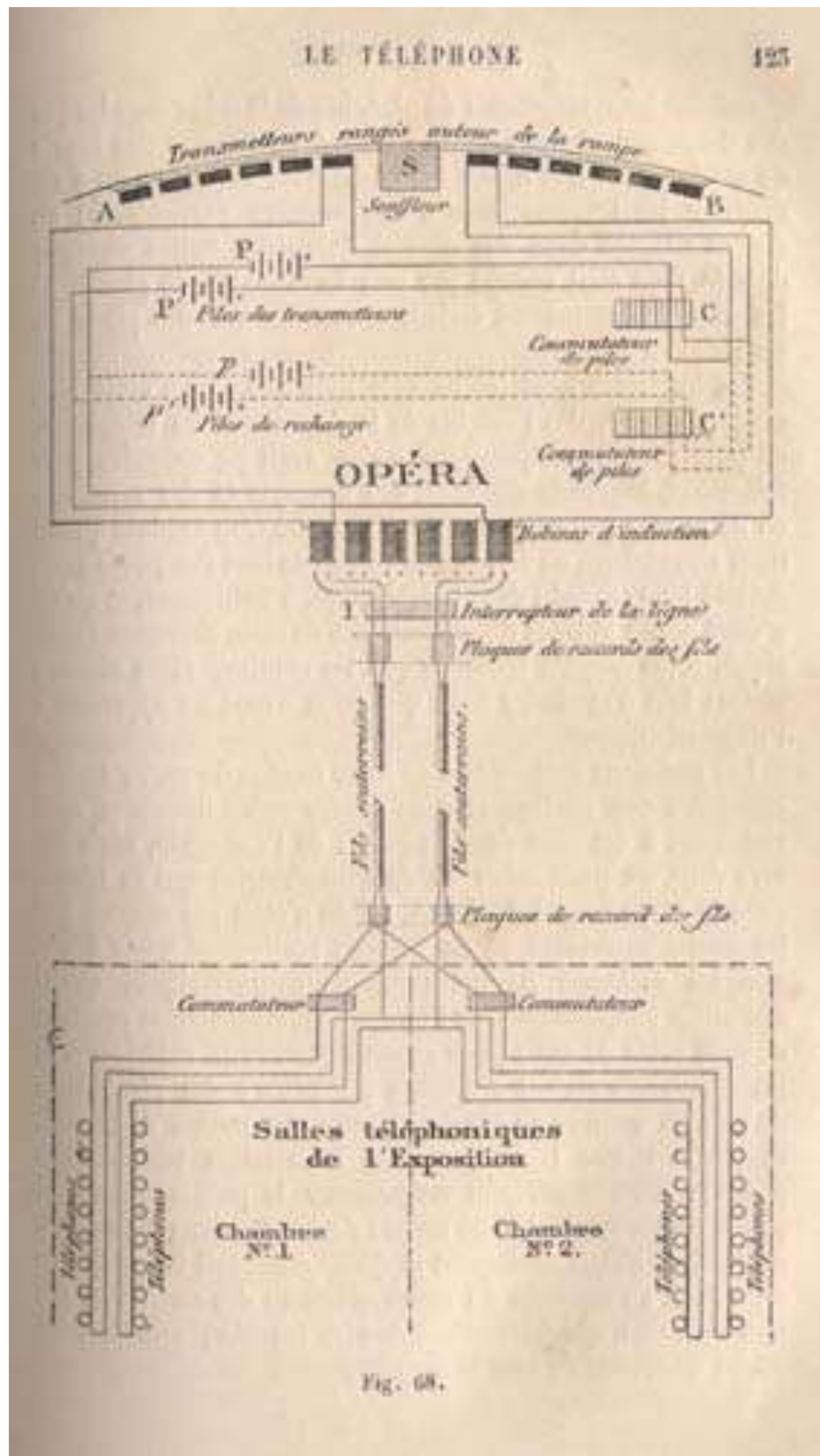
### **Expérience immersive**

Je travaille dans la fiction, la narration. Le spectacle est une convention par laquelle nous acceptons que tout est faux, que ce faux peut devenir vrai si nous acceptons de le vivre comme du vrai. Si je joue Lady D., le spectateur sait bien que je ne suis pas elle. Mais, pendant un moment, dans cette pièce, nous allons tous admettre que je suis Lady D. C'est parce que nous acceptons d'aller ensemble à cette frontière entre le vrai et le faux que nous pouvons être emballé par ce qui se passe sur scène, dans un film ou un roman. Avec notre Dom Juan, j'applique exactement la même convention. Pour moi, il n'y a pas d'émergence de conscience, d'intelligence. Nous savons que c'est complètement faux, qu'il n'y a rien d'autre qu'une machine programmée pour se faire passer pour Dom Juan. Mais les modèles du langage et les systèmes de génération automatique ajoutent un nouvel outil dramaturgique très stimulant.

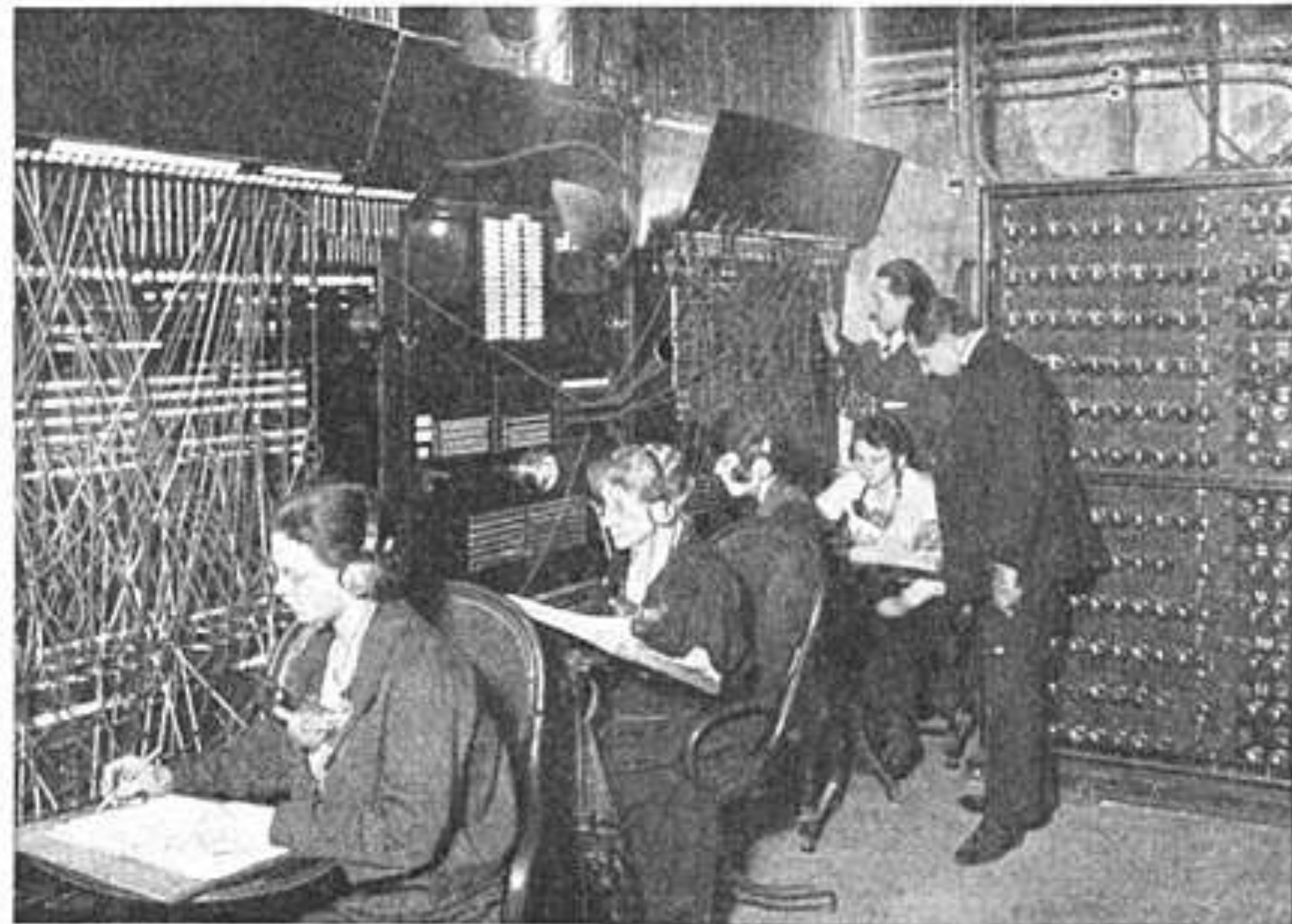
Je travaille des formes artistiques qui se tiennent toujours à la lisière entre vrai et faux. Ces artifices s'inscrivent dans une pratique très ancienne, nous la poursuivons avec de nouveaux outils. C'est un continuum de la scène pour créer des expériences perturbantes entre le faux et le vrai. Il s'agit de faire « comme si » pour explorer des choses qui ne peuvent pas être explorées dans le réel.

### **Dialoguer avec une oeuvre**

Ce qui m'intéresse avant tout dans ces objets techniques, c'est ce qu'ils peuvent générer comme réel, comme mode d'existence ( Simondon ), et ce qu'ils génèrent sur nous, peur, fascination, répulsion, confusion, etc. Ce que j'explore avec ces outils technologiques c'est le rapport à l'altérité, à l'altérité radicale. Je souhaite comprendre comment sortir des rapports narcissiques qui rendent souvent impossible l'existence de l'autre. L'autre autre, comme un vrai autre, une altérité radicale, une réalité à part entière, une possibilité différente, une diversité des formes d'être au monde. C'est dans ce sens là que j'explore les outils interactifs pour leur potentialité d'explorer, observer et jouer, avec les modèles relationnels.

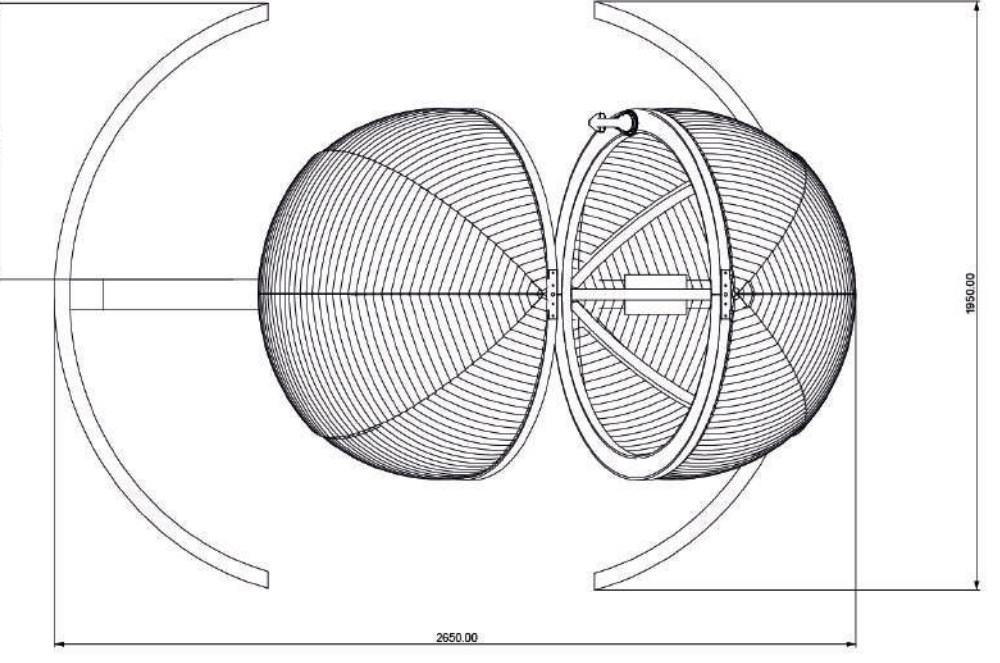
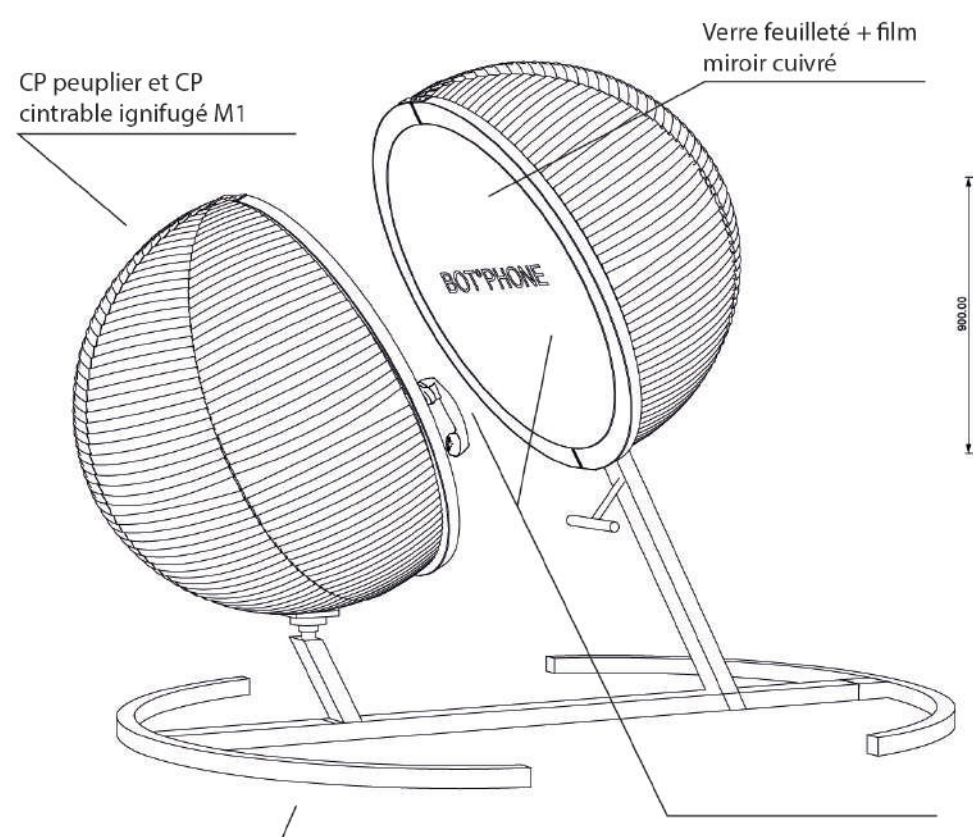
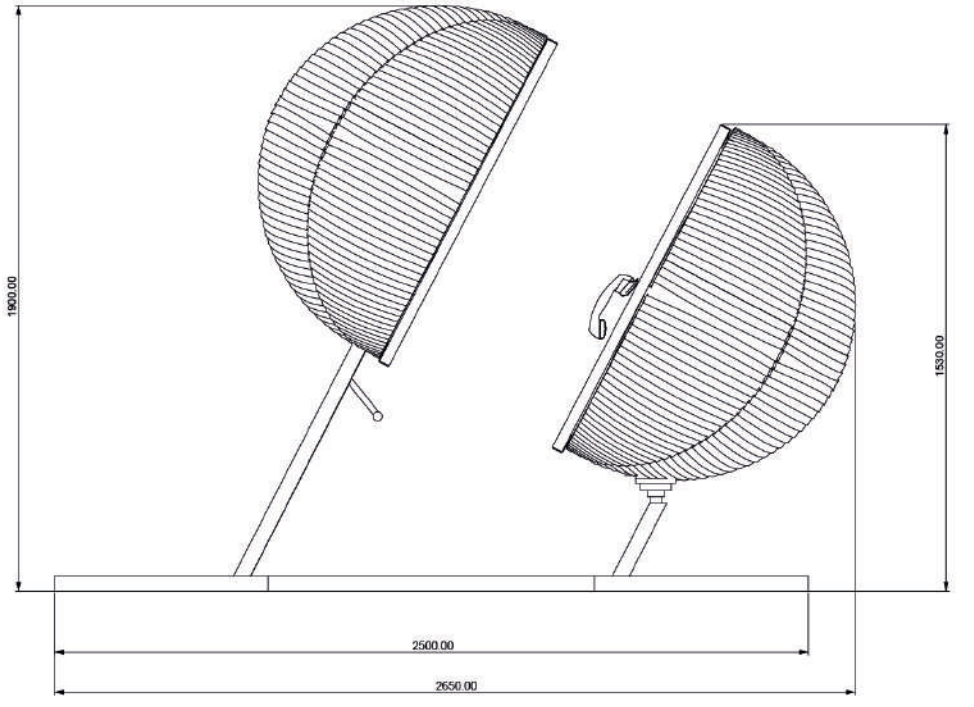
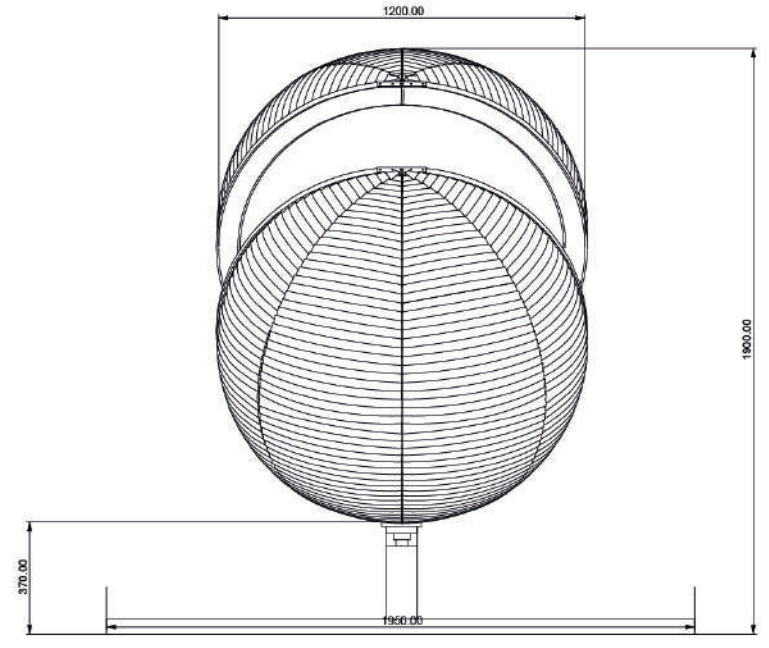


Theatrophone\_-\_Clement\_Ader\_1881



Theatrophone\_central\_switchboard\_(1925)

# BOTPHONE



Structure en acier soudé et boulonné







BOT°PHONE

# BOT°PHONE

Installation interactive pour dialoguer avec une œuvre.

## LITTE\_BOT

Dans sa première version, BOT°PHONE héberge LITTE\_BOT, un chatbot qui incarne le personnage de Dom Juan de Molière. Il a été réalisé pour l'exposition "Molière, le jeu du vrai et du faux".

LITTE\_BOT propose de renouveler l'expérience de la lecture et de la représentation scénique en permettant au public de dialoguer avec un personnage de Molière, figure emblématique de la littérature française. LITTE\_BOT transpose un personnage en chatbot par le biais de stratégies dramaturgiques grâce à une intelligence artificielle entraînée sur le corpus de Molière en TEI produit par l'OBVIL et disponible sur la bibliothèque numérique de la BnF Gallica.

## UN BOT DE DON JUAN

Je travaille avec l'imaginaire et les techniques de l'IA depuis quelques années, cette technologie me fascine, mais aussi tout l'imaginaire et les récits qu'elle génère. Dans cette technique il y a quelque chose de dadaïste, d'absurde, d'extrêmement poétique, étrange, parfois reflétant la part la plus monstrueuse de nos croyances contemporaines. La première pièce a été un spectacle de danse/théâtre appelé Homeostasis, où j'ai mis en scène un dialogue entre une IA et moi, le suivant a été IAgotchi, une installation pour dialoguer avec une IA philosophe, Lithosys, un système de communication inter-espèce.. Dans chaque projet, j'ai donné une identité et un statut différent à cette technologie.

Dans ce projet, un personnage pirate s'est incarné par Dom Juan se révélant contre l'ordre et les codes, rebel, incarnant l'archétype de la séduction.

La figure du séducteur, qui utilise la génération du désir, comme voie vers l'immortalité.

C'est là que je me suis dit que ce personnage en particulier était très intéressant pour être interprété par une IA. J'ai trouvé Dom Juan de Molière comme l'archétype de la séduction. Archétype, car cette figure traverse les siècles, dans une version différente à chaque période, selon la morale et les codes sociaux de l'époque.

« La séduction est un scénario – une scène de langage sur laquelle chacun paraît en tant qu'acteur d'un rôle écrit par avance. Dans De la séduction, en 1979, Jean Baudrillard tenta de penser les liens étranges qui unissent la séduction et le mensonge, le désir et le théâtre – ou plutôt : la séduction et ce qu'il appelait « l'artifice du monde » en tant que « stratégie du diable ».

Extrait de: Laurent de Sutter. « Jack Sparrow. Manifeste pour une linguistique pirate. ».

La séduction comme acte de piraterie, comme un voleur, comme un truand, séduire c'est pirater l'attention et le désir de l'autre. Un effet de mirages et de miroirs déformés, voleur du regard de l'autre, manipulation douce du langage et la volonté, et quelque chose de la quête de l'immortalité?

L'IA se nourrit de nos images, de nos visages, de nos paroles, miroir déformé, effrayant, perturbant et fascinant de ce que nous produisons, de ce que nous sommes?

Dans l'imaginaire de l'IA, je trouve certaines résonances avec l'archétype du séducteur comme pirate. L'IA aujourd'hui, tant dans son aspect technique qu'imaginaire, n'est que jeu de miroirs déformés par ses modèles, monstre géant qui se nourrit de chacun de nos gestes sur le web, effrayante, attirante, est-ce peut être une autre incarnation de l'archétype de la séduction, le Dom Juan de notre époque?

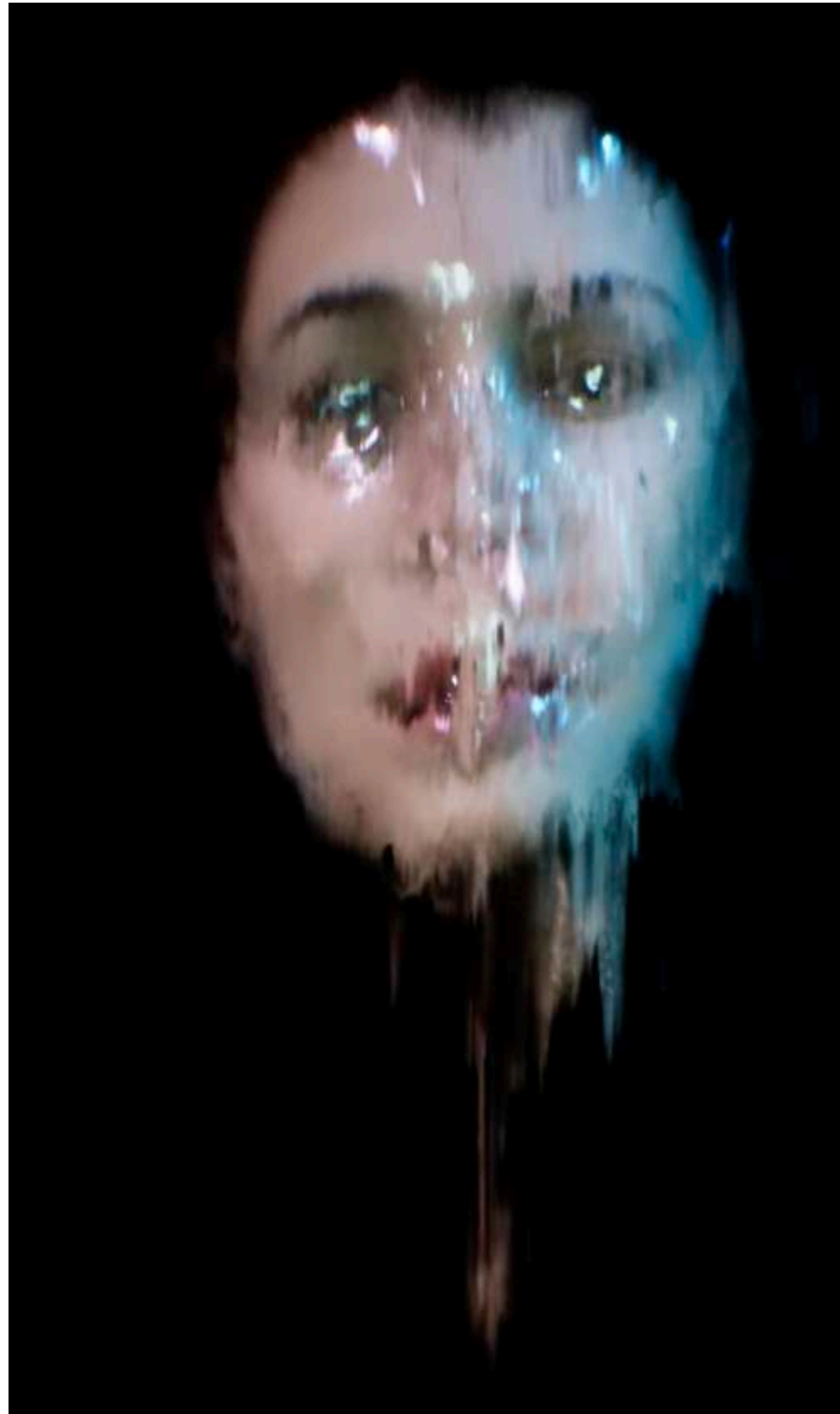


# BOT°PHONE

Installation interactive pour dialoguer avec une œuvre.

VIDÉO DE L'EXPÉRIENCE  
SUR L'ÉCRAN + SON

<https://youtu.be/csRMDkPIG7U>



# BOT°PHONE

Installation interactive pour dialoguer avec une œuvre.

## REVUE DE PRESSE

**Interview de Rocio Berenguer sur le webzine L'ADN**

Article sur Litté Bot sur l'Eclaireur FNAC

bnf.fr

Interview des acteurs du projet : Carnet de recherche Hypotheses de la BnF

EUR Artec, infolettre d'octobre 2022

Chroniques n°93

BBF Bulletin des Bibliothèques de France

# BOT°PHONE

Installation interactive pour dialoguer avec une œuvre.

## PARTENAIRES

Le projet inclut aussi une approche historique et linguistique du théâtre de Molière grâce à la collaboration de Georges Forestier, professeur de littérature française à La Sorbonne. Il s'inscrit aussi en résonance avec les collections du département des Arts du spectacle de la BnF et avec le projet d'exposition Molière de la BnF en 2022, exposition réalisée en partenariat avec la Comédie-Française.

LITTE-BOT associe aussi des chercheurs de l'Université Paris 8, Anna Pappa, enseignante-chercheur en Informatique, au laboratoire LIASD, spécialisée dans l'IA (communication homme-machine) plus particulièrement le traitement du langage naturel, et Samuel Szoniecky, enseignant-chercheur au Laboratoire Paragraphe qui explore de nouvelles méthodes d'ingénierie des connaissances pour le développement d'une intelligence collective centrée sur la stimulation, l'expression et le partage des sensibilités individuelles.

Ce projet de recherche-crédation s'inscrit dans le cadre de Gallica Studio, dispositif terminée qui à été mis en place par la BnF pour stimuler la réutilisation de Gallica, la bibliothèque numérique de la BnF et de ses partenaires et élargir le cercle de ses utilisateurs, mené en collaboration avec le département des Arts du spectacles (BnF). Le corpus Molière mis en forme par le [Labex OBVIL](#) (Sorbonne Université) a notamment été utilisé.

La version publique du chatbot a été développée avec B12 Consulting. Le projet LITTE\_BOT a reçu le soutien de l'[Ecole de recherche universitaire ArTeC](#), au titre du [Programme d'investissements d'avenir](#) portant la référence ANR-17-EURE-0008, de l'[Université Paris Lumières](#) et de [B12 Consulting](#).

# BOT°PHONE

Installation interactive pour dialoguer avec une œuvre.



# { BnF



anr<sup>®</sup>

{ BnF Gallica



LIASD

UNIVERSITÉ  
PARIS8  
VINCENNES-SAINT-DENIS







# BOT°PHONE

Installation interactive pour dialoguer avec une œuvre.

## LA SUITE

Pour la suite, l'installation BOT°PHONE souhaiterait continuer à être disponible à tout public, dans des musées, théâtres, bibliothèques ou événements culturels en France et à l'international. Le but est d'héberger divers bots entraînés sur diverses bases de données pouvant incarner différents personnages littéraires, fictifs ou réels.

## CONTACT

ROCIO BERENGUER  
DIRECTRICE ARTISTIQUE  
[creacionesinpulso@gmail.com](mailto:creacionesinpulso@gmail.com)  
+33 (0)6 50 23 08 11

LUCIE PALAZOT  
ADMINISTRATION/PRODUCTION  
[admin@rocioberenguer.com](mailto:admin@rocioberenguer.com)

SITE: <https://rocioberenguer.com/>  
INSTA: [@rocioberengueroldan](https://www.instagram.com/rocioberengueroldan)