

METAMORPHY, MALENTENDIDOS Y OTREDADES

ROCIO BERENGUER

Note de Rocio Berenguer :

#Otredades, #Intelligence artificielle, #prédictions météorologiques, #oracles, #malentendus et #altérités.

Autrice et metteuse en scène, je crée des récits prospectifs questionnant les imaginaires du futur, principalement sur les thèmes de la technologie et de l'écologie.

Riche de 10 années d'exploration et de recherche avec la machine, je développe aujourd'hui un nouveau projet de recherche intitulé Otredades.

Otredades consiste à explorer nos relations à l'inconnu à travers la fiction, l'altérité radicale, les chatbots et les robots.

Cette recherche prendra la forme d'une installation interactive appelée METAMORPHY et d'un spectacle de théâtre appelé MALENTENDIDOS Y OTREDADES.

OTREDADES

Une installation interactive de théâtre immersif et une pièce de théâtre.

Quels rapports à l'inconnu pouvons-nous développer?

Les robots et les chatbots nous entourent, sont-ils de nouvelles natures? Des animaux étranges? Des êtres bizarres? De simples outils, des solutions techniques ou des jouets technologiques ? Qui sont-ils ou qu'est-ce qu'ils sont ? Devons-nous développer de l'empathie? Sont-ils un nouveau royaume mécatronique ou doivent-ils rester des objets, des outils, afin de ne pas confondre leur finalité? Quelle type de relation pouvons-nous construire avec eux ? Et si les robots, parlaient de nos rapports à l'inconnu, à l'inconnaissable ?

METAMORPHY

INSTALLATION

Théâtre interactif immersif. (Tout public - 7 minutes)

Metamorphose est un personnage fictif interactif (agent conversationnel / ACA / BOT) qui invite le spectateur à rencontrer une altérité radicale. Le spectateur est invité à discuter avec Metamorphose sous la forme d'une conversation intime par l'intermédiaire d'un combiné téléphonique. De cette discussion Metamorphose fait apparaître au spectateur sa propre multiplicité. En fonction de la discussion avec le spectateur, Metamorphose se métamorphose en un autre personnage fictif basé sur des personnalités historiques. Dans une deuxième étape, pour la version aboutie du projet, Metamorphose invite le spectateur à devenir un personnage de fiction.

MALENTENDIDOS Y OTREDADES

SPECTACLE

Pièce de théâtre. (Tout public - durée 50 minutes)

Otredades explore nos relations avec l'inconnu à travers la fiction, les chatbots et les robots. Sur scène, Rocio nous invite à traverser l'histoire des arts divinatoires et des technologies prédictives en convoquant Intelligence artificielle, prédictions météorologiques, oracles, malentendus et altérités radicales avec poésie et humour.. Le spectacle prend la forme d'un monologue, accompagné par une multiplicité de robots, animaux mecatroniques et chatbots qui partagent la scène avec Rocio Berenguer.

MALENTENDIDOS Y OTREDADES

SPECTACLE

Pièce de théâtre.

Tout public à partir de 13 ans - durée 50 min.

Intention Artistique

Intelligence artificielle, prévisions météorologiques, oracles, signaux faibles, échos de l'avenir. Présages mathématiques. Futurs fugitifs, menaces du probable, menaces statistiques probabilistes, pythonisses algorithmiques, menaces cycliques obliques, menaces apocalyptiques, menaces par effets, par tous les effets, par toutes les causes, par tous ces effets, effets multiples, effets de serre, boomerang, papillon, cascade...

Le futur est l'inconnaissable, ce qui n'est pas la même chose que l'inconnu. Mais inconnu et inconnaissable se superposent souvent. Des techniques dans toutes les époques dans toutes les cultures se sont développées pour transformer l'inconnaissable en inconnu, et encore, d'autres technologies et techniques se sont développées pour transformer l'inconnaissable en connaissable "à peu près". Nous avons développé des outils et des techniques incroyables pour tenter de prédire ce qui adviendra. Des technologies chaque fois plus sophistiquées et répandues pour transgresser l'interdit du futur, pour transformer, tordre ou déguiser l'inconnaissable en connaissable.

Est-ce que la vision du futur dépend de l'outil de prédiction utilisé? Comment ont influencé à chaque époque les différents outils et techniques ou technologies oraculaires à la construction, vision ou perception du futur?

A chaque époque, dans toute culture se sont développées différentes techniques d'anticipation et prévision. Les arts divinatoires mantiques dites artificielles ou la divination dite intuitive ont existé et se sont développés avec différents outils.

J'aimerais entraîner nos algorithmes prédictifs aux arts divinatoires, essayer de faire la divination à partir des images de la NASA, à partir de poils de chat, os de tortue, café, bébés, observatoires galactiques ou météorologiques, voir à travers, deviner parmi, trouver le signe, la vision, la voix divine, la révélation, parmi les objets mondains ou les petits dieux peuvent se cacher à tout instant, les trouver parmi entre, avec...

“Cachées entre le bruit des choses. Là sont les signes qui nous montrent demain, qui nous guident. Se repérer / Au zaghet / () / Au zaghet / Se repérer / Suspendre l’air entre indice et indice / Jamais trop vite/ Ne pas précipiter / Ne pas anticiper / Ne pas vouloir trop / Ne pas laisser trop le désir nous aveugler pour être poreux à d’autres désirs, ou bien aux indications qui viennent en dehors des désirs / Les indices , les cartes, les reliefs, les topographies des possibles réalisables, du probable, du possible, du terrible, du .. Jouer au cache cache avec toutes ces petites apparitions, ces signes qui parlent de peut être cette chose-la, cette chose qui est peut être en train d’arriver, qui arrive, qui arrive , qui peut venir, ce fil d’indice qui nous annonce ça, le percevoir le signaler, le regarder de côté, jamais directement, le regarder à travers en dissimulant pour avoir le droit à le voir / Quand on essaye de regarder en face certaines vérités elles nous sont voilées, alors que quand on les dissimule, seul comme un animal sait faire. Quand on se dissimule, alors, comme un animal, alors on peut voir un peu, peut-être à travers.” Écrit de Rocio Berenguer, prémices d’écriture.

NOTE DE MISE EN SCENE

Mise en scène : La première étape est celle d'écrire un texte poétique, qui sera le coeur du spectacle. Un texte fait pour être slamé, ou dit avec une certaine musicalité, accompagnée d'une musique qui sera composée pour le texte, avec le texte. La deuxième étape est celle de constituer un dispositif scénique permettant de transformer la voix et le visage de l'interprète dans une multiplicité de personnages. La troisième étape est celle de la scénographie, construire l'espace de jeu, et ses habitants, les robots. Ensuite une dernière phase au plateau est nécessaire pour élaborer le rythme global de la pièce, sa dynamique, sa dramaturgie.

Pourquoi travailler avec des Chatbots? Je travaille avec l'imaginaire et les techniques de l'IA depuis quelques années, cette technologie me fascine, mais aussi tout l'imaginaire et 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. J'ai exploré l'IA sous 2 angles:

1. Dramaturgie Interactive. Pour moi, 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. Je me dis qu'il faut laisser des zones floues, où on ne peut pas savoir à l'avance, ce que le protagoniste (la personne du public) va dire ou faire, donc il faut tisser entre l'inconnu et la proposition, entre la maîtrise et l'absence totale de contrôle, entre le fixe et le fluide.

2_ L'incarnation, leur matérialité - Entité, subjectivité, altérité radicale - point de vue sur le monde - hyperobject ? - des "hyperobjets" - des entités aux dimensions temporelles et spatiales si vastes qu'elles vont à l'encontre des idées traditionnelles sur ce qu'est une chose en premier lieu.

J'ai notamment exploré leur généalogie dans le projet IAGOTCHI (voir sur le site) IAgotchi est un personnage artificiel qui apprend de ce qu'on lui donne à manger : nos mots. Objet dérivé du Tamagotchi, IAgotchi, interroge la place qu'on peut donner à cette autre nature qu'est la machine reconnue comme une entité à part entière. Quelles relations pouvons - nous créer - dans l'intégration de la diversité - avec l'intelligence artificielle ? Non pas d'égal à égal, mais de différent à différent ? Qu'est ce que l'humain peut encore apprendre de ses créations ? Un matériau poétique inédit qui utilise des nouvelles stratégies de dramaturgie interactive. Une installation pour dialoguer avec une IA philosophe, matérialité, quel corps, quelle activité, quelle physicalité? Qu'est-ce qui fait que les gens projettent une altérité?

En lien avec le projet de recherche ENNACT, qui s'inscrit dans la nouvelle chaire de "Médecine Narrative" lancé récemment à L'Université de Bordeaux, nous voulons à travers le projet OTREDADES, aller plus loin et creuser les possibilités, difficultés et limites de nos rapports à l'Altérité Radical.

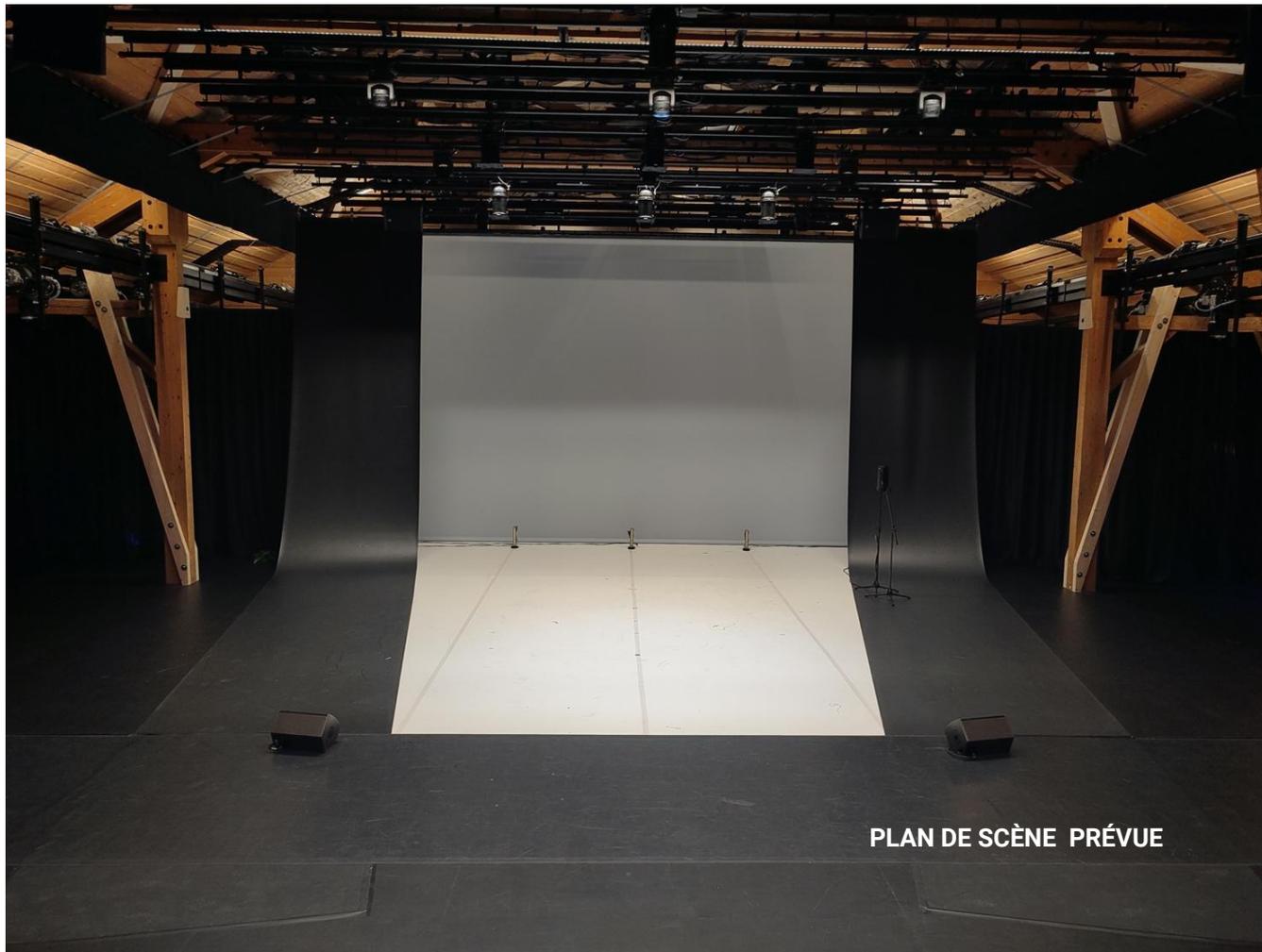


Un dispositif interactif est imaginé sur scène, dans lequel, le personnage principal se transforme en une multiplicité de personnages, grâce aux technologies de la Réalité Augmentée, la voix et le visage de l'interprète sont transformées en temps réel en une suite d'altérités, d'avatars, de personnages autres , qu'elle anime en direct.

Par exemple , ce visuel comme mood board de l'Univers visuel pressenti pour l'installation et le spectacle/ Collaboration avec @johwska / @photo instagram réalisé par l'artiste @johwska







PLAN DE SCÈNE PRÉVUE

CIE PULSO

La Cie PULSO a été créée en 2012 à Marseille pour porter administrativement les créations de l'artiste Rocio Berenguer, au nombre aujourd'hui de 6 créations pour la scène et 4 installations interactives. Accompagnée par la ville de Marseille, la DRAC PACA et la Région, Rocio Berenguer décide de déménager à Paris en 2020 et avec elle le siège social de sa compagnie. Le nouveau bureau et siège social a été déclaré à Paris dans 12e arrondissement en septembre 2020 avec ses bureaux implantés aux Plateaux Urbains, Paris 5e en juillet 2022.

Cette mobilité a été réalisée vers Paris pour une question de cohérence avec le territoire investi, Rocio Berenguer habitant à Paris et la création d'un partenariat majeur avec le théâtre de la Ville depuis 2020. Rocio est artiste résidente entre 2020 et 2021 au Théâtre de la Ville, sous la forme de carte blanche, elle a développé la forme "Laboratoire des Mythologies Contemporaines" (plus d'information dans la bio de Rocio). Le Théâtre de la Ville a reconduit son soutien auprès de Rocio en 2022 et 2023, en coproduisant sa dernière création THEBADWEEDS présentée à l'Espace Cardin en mai 2023.

rocioberenguer.com [@rocioberengueroldan](https://www.instagram.com/rocioberengueroldan)

DEMARCHE DE ROCIO BERENGUER

Explorer les questions politiques de façon poétique sur les enjeux sociétaux d'aujourd'hui. Un regard posé sur l'horizon, c'est-à-dire que je regarde où nous regardons, pour mieux comprendre où nous en sommes, et où nous souhaitons aller. Mais surtout comment?

FICTION PROSPECTIVE

Quelle vision du futur? Chute des utopies et des rêves progressistes de nos parents. Notre génération est-elle capable de construire une nouvelle vision, qui ne soit pas uniquement une catastrophe naturelle, artificielle, apocalyptique? Je ne veux pas ma vision du futur, et non plus la tienne ou la sienne ou celle de Google ou celle de la culture de la terreur, ou celle des films de science-fiction ou celle de ma mère. J'aimerais découvrir avec les autres une possible vision du futur qui émerge de toutes les visions et points de vue particuliers que nous pouvons avoir chacun. Je me situe dans une envie d'émancipation. Aller vers l'avant, mais savoir pourquoi, comment, de quelle façon? Se fabriquer une place active dans la construction du désir.

INDISCIPLINAIRE

Transdisciplinaire? Je crois que la créativité ne se cerne pas à une discipline, mais qu'elle est avant tout indisciplinée, sinon elle serait une technique. J'ai envie de défendre un art indisciplinaire, qui s'inscrit dans une époque, dans un contexte, une recherche artistique, dans le développement d'une pensée en mouvement. Je cherche un dialogue transdisciplinaire comme on cherche l'Espéranto, le dialogue commun entre les cultures, les personnes, les points de vues, les réalités et les dimensions. Je suis intéressée par l'ouverture à l'élasticité de la réalité commune, à la remise en mouvement des représentations admises de la réalité. La création artistique est pour moi une tentative de construire des ponts entre les dimensions, les réalités, les mondes imaginaires et les mondes actuels. L'art signifie pour moi l'expansion de l'existence et la remise en mouvement des espaces communs qu'ils soient mentaux ou concrets dans lesquels nous vivons. L'art est, pour moi, une des formes, la plus inventive de construction de savoirs.

ROCIO BERENGUER



Rocio Berenguer, auteure, metteuse en scène et directrice artistique. Rocio crée des récits prospectifs, questionnant les imaginaires du futur, principalement sur les thèmes de la technologie et de l'écologie.

Pour chaque nouvelle œuvre, Rocio Berenguer commence par faire des recherches avec des scientifiques, générant un texte qu'elle combine ensuite avec d'autres matériaux : textes, danse, vidéos et art numérique. Qu'il s'agisse d'Homeostasis#V2, sur le dialogue entre l'homme et l'intelligence artificielle, d'Ergonomics, inspiré par le monde des start-up, ou de G5, sur les menaces qui pèsent sur l'avenir de l'humanité et la diversité des espèces, ses créations sont des fictions prospectives qui explorent la possibilité d'un "autre demain". En résidence dans plusieurs CDN et CNN, de 2020 à 2022 au Théâtre de la Ville de Paris, avec une carte blanche pour développer le Laboratoire des Mythologies Contemporaines.

En 2022-23, le projet de création est THEBADWEEDS. En tournée : Coexistence et Ergonomics (performances) - sélectionnés par l'Institut Français, Lithosys (installation) 1er prix Nova XX Biennale Centre Wallonie-Bruxelles (Paris), Evelyne Deret Art Collector (Paris) et BOZAR Lab (Bruxelles). Après avoir créé le projet tripartite G5 interpterespèce (un spectacle G5, une performance Coexistence et une installation Lithosys) en février 2020 à la biennale Némoto à Paris et à la Scène Nationale de Meylan, Rocio Berenguer est en résidence de 2020 à 2022 au Théâtre de la Ville à Paris, avec une carte blanche pour développer le Laboratoire de Mythologies contemporaines. En 2022, elle crée BOT°PHONE, une installation interactive d'intelligence artificielle formée sur Molière, avec la BNF, l'Université Paris 8 et ArTec à Paris. En 2023, elle crée THEBADWEEDS, un spectacle dans lequel un groupe musical trans-espèce se produit sur scène, au Théâtre de la Ville à Paris en mai 2023 et aux Teatros del Canal de Madrid, en avril 23.

Depuis 2013, elle collabore avec des scientifiques sur plusieurs projets artistiques liés aux systèmes de génération de la parole, chatbots et robots.

ÉQUIPE / BIOS

MELANIE COURTINAT / CRÉATION IMAGES ET DISPOSITIF INTERACTIF

Mélanie Courtinat est une artiste, née et basée à Paris, en France. Considérant les jeux vidéo comme un média majeur, elle se concentre sur leurs extraordinaires propriétés immersives et cherche à repousser leurs limites. Le résultat, obtenu grâce à l'utilisation d'outils numériques, se traduit par des images et des films en images de synthèse, des expériences interactives, de la réalité virtuelle et augmentée. En tant qu'artiste, son travail personnel est régulièrement exposé dans le monde entier dans des institutions culturelles, des galeries et des musées, de Tokyo à New York. Mélanie enseigne également la théorie des jeux vidéo à l'Écal de Lausanne et anime fréquemment des conférences et des ateliers dans un cadre académique. En outre, elle a récemment été nommée par le Centre national du cinéma et de l'image animée français en tant que membre du jury pour le Fonds de soutien aux jeux vidéo, et par le Cinéforum suisse en tant qu'experte pour le Fonds de soutien aux expériences numériques.

<https://melaniecourtinat.com/>

DIANE GUERIN, CREATION LUMIÈRE

Diane Guérin Elle est créatrice Lumière pour le spectacle vivant, née et basée à Paris. Débute sa formation dans le spectacle vivant en 2008, en intégrant le CFA du spectacle vivant et de l'audiovisuel (CFPTS) en option lumière. Apprentie, elle suit cet enseignement en alternance avec le théâtre National de la Colline. Elle participe aux spectacles des programmations 2008/2009 sous la direction d'Alain Françon et 2009/2010 sous la direction de Stéphane Braunschweig. Notamment avec les metteurs en scène Sylvain Crezevault, Michael Thalheimer, Stanislas Nordey et les éclairagistes Joël Hourbeig, Marie Christine Soma, Andrée Diot et Alain Poisson. Elle entre en 2010 en section Régie-Techniques du spectacle à l'École Supérieure d'Art Dramatique du Théâtre National de Strasbourg sous la direction de Julie Brochen. Elle travaille régulièrement à la Colline, et au Théâtre des Quartiers d'Ivry, elle rejoint la tournée de « Tous des oiseaux » de Wajdi Mouawad. Actuellement accompagne plusieurs équipes en création en région Parisienne.

XXX CREATION VOIX ET MUSIQUE (EN COURS) XXX REGARD EXTERIEUR, (EN COURS)

SYLVAIN DELBART /RÉGISSEUR ET DÉVELOPPEUR

Sylvain Delbart évolue dans les nombreux domaines de la programmation multimédia et de la conception électronique appliquées aux arts. Il travaille sur les possibilités d'interactions entre création sonore, lumière, image et mouvement, et la création d'évènements non-linéaires ou pseudo-aléatoires, explorant et créant ainsi des liens entre science et art.

TROIS PERSONNES EN TOURNÉE : **REGIE VIDEO ET ROBOTS , Sylvain Delbart REGIE SON, Elvire Flocken-Vitez AUTRICE ET INTERPRETE, Rocio Berenguer**



250 ROBOTS CHIENS
SCÉNOGRAPHIE PRÉVUE

CALENDRIER DE CREATION

PHASE 1- CRÉATION / ÉCRITURE

Juillet 2024

- Ecriture texte Otreddades y malentendidos, pièce theatre.

Septembre 2024

- Useful Fictions, **Paris Saclay, Chaire Art/sciences, Paris, France**
- Résidence écriture de l' installation - **Collège des Bernardins, Paris, France**, 10 jours + 2 jours séminaire et 2 jours d'action culturelle.

Octobre 2024

- Résidence à L'Université de Delft - en partenariat avec Highlights Festival, pour la création des robots / Scénographie.
- Résidence de tests plateau / **Le Centquatre, Paris, France** 5 jours

PHASE 2- CREATION / MISE EN SCENE

Novembre 2024

- Résidence à **La Chartreuse Les Avignon**, 2 semaines : 5 jours écriture + 5 jours plateau.
- Résidence de mise en scène à **L'Université de La Rochelle**, 5 jours plateau
- Résidence vidéo , technique / **AADN, Villeurbanne**, 5 jours studio

Décembre 2024

- Résidence de création plateau au **CCCB, Barcelone, Espagne**. 6 jours
- Résidence de création plateau à **La Grange, Lausanne**, 6 jours

Janvier 2025

- **RESIDENCE DE MISE EN SCÈNE _ LE GRENIER A SEL, AVIGNON - Sollicité LE PRIX svsn (entre janvier et mars 2025)**

Février 2025

- Résidence de création plateau à **Le Cube, Ile-de-France** + sortie de résidence. 6 jours
- **Festival EXPERIMENTA - Hexagone, Grenoble, France** scène nationale présentation d'un prototype de l'installation
- **Highlights Delft Festival, Netherlands**, Présentation d'une première version du spectacle et de l'install dans un Labo participatif pendant le festival.

Mars 2024

- Résidence de Création, **Teatros del Canal, Madrid, Espagne**. (à confirmer)

PHASE 3- DIFFUSION

Avril 2025

- Première de l'installation Paris - festival New Images, Forum des Images.

Mai 2025

- Première spectacle à l'internationale - **Festival FRINGE Delft, Netherlands.**

Juin 2025

- Résidence plateau, (6 jours à confirmer) , **Stereolux, Nantes, France.**

Septembre 2025

- Première Française du Spectacle a SCOPITONE septembre (à confirmer), Festival, Stéréolux, Nantes.
- La Grange, Lausanne, Festival (fin septembre - début octobre - à confirmer)
- Première Parisienne avec le collège des Bernardins, et en attente de réponse du Théâtre de la Ville pour présenter dans le cadre du Festival d'Automne 2025. (Diffusion en construction)

LES PARTENAIRES

CONFIRMÉS

CCCB , Laboratorio escénico, Barcelona, Espana

STEREOLUX, Nantes

LE CUBE, Ile de France

Forum des Images - New Images Festival, Paris.

Highlight Delft , Pays Bas

Le Centquatre, Paris, France.

USEFUL FICTIONS, Paris - Saclay et Théâtre de la Ville, Paris.

AADN, Villeurbanne

Partenaires Scientifiques / Recherche

- COLLEGE DES BERNARDINS, Paris : apport en compétence scientifique et théorique, et industrie sur le temps résidence réalisé chez eux : mise à disposition d'un espace et mise en lien avec leur public - intégration du projet dans leur programmation.
- UNIVERSITE DE LA ROCHELLE, avec Diego Djarak, apport en compétence, industrie et numérique.
- UMR CNRS 6033 SANPSY - Sommeil Addiction & NeuroPsychiatrie - Bordeaux : apporte un soutien au projet de création à hauteur de 3000 euros
- SCAI Centre d'intelligence Artificielle de la Sorbonne: apport en compétence avec la réalisation d'un hackathon fin septembre 2024 pour mettre à l'épreuve les personnages de fiction IA.

EN COURS

Théâtre de la Ville, Paris

Teatros del Canal, Madrid, Espagne

La Manufacture, Lausanne

Centre Wallonie Bruxelles, Paris

Bozar, Bruxelles

Scène Nationale L'Hexagone, Grenoble

Kulturskolan Kiruna (@kulturskolankiruna), Suède

Ville de Paris - aide au projet demande en cours

PRE FICHE TECHNIQUE SPECTACLE

Demandé au lieu d'accueil

- Un espace scénique de 8x8 mètres (adaptable/minimum 4x3 mètres)
- Un grand écran ou cyclo blanc pour la projection vidéo
- Un vidéoprojecteur (minimum 7000 lumens)
- un grill ou structure pour poser 20 projecteurs suspendus
- + un point de suspension verticale pour une météorite
- Une arrivée électrique sur le plateau avec une multiprise
- Un système de son + sub buffers
- Un branchement mini jack pour envoyer le son en direct depuis le plateau

Fourni par l'artiste

- Un pupitre en plexiglass
- Deux ordinateurs pour la régie son et vidéo
- 200 Robots chien roses
- 1 Robot araignée
- 1 Robot nao
- 1 Robot roomba aspirateur
- 10 fluos blancs
- 4 moteurs DMX

A large number of small, white, dog-like robots with glowing yellow eyes, arranged in a grid pattern on a light-colored floor. The robots are positioned in a way that suggests they are about to be activated or are in a state of readiness. The overall scene is brightly lit, emphasizing the white color of the robots and the yellow glow of their eyes.

250 ROBOTS CHIENS
SCÉNOGRAPHIE PRÉVUE



CONTACTS

Pour en savoir plus sur le contenu

Direction artistique - Rocio Berenguer

lol@rocioberenguer.com tel : +33 6 50 23 08 11

Pour en savoir plus sur les conditions financières et disponibilités

Production et administration - Lucie Palazot

admin@rocioberenguer.com tel : +33 6 75 21 69 02