



JANVIER 2023

QUI A HACKÉ GAROUTZIA ?

Dossier de production

UNE PIÈCE DE

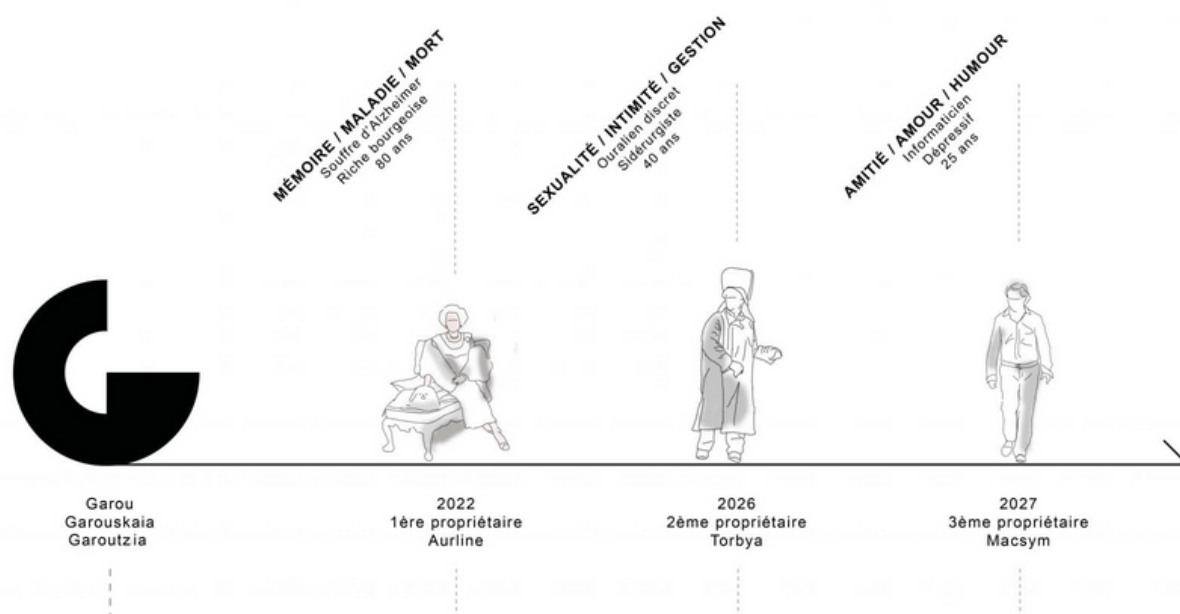
Serge Abiteboul
Laurence Devillers
Gilles Dowek

MISE EN SCÈNE PAR

Lisa Bretzner

LE PITCH

Qui a hacké Garoutzia ? est une comédie policière en quatre actes sur la mémoire des humains, des machines, et le léthé. Elle raconte les vies successives du personnage principal, **Garoutzia**, un agent conversationnel, un chatbot du futur. L'énigme policière lui fait remonter le cours de sa mémoire numérique. Il découvre au contact des humains, la jouissance des mots, l'amitié, la transgression, l'amitié, la mort... C'est le prétexte pour amener le spectateur à s'interroger sur le futur de ces technologies, et reposer la grande question sur la vie, l'univers et le reste.



LES PROPRIÉTAIRES DE GAROUSKIA, D'APRÈS ALIX DESCHAMPS BERGER

LES AUTEURS



SERGE ABITEBOUL

Il est membre du Collège de Arcep, chercheur en informatique à l'Inria et l'ENS Paris, et membre de l'Académie des sciences. Il a reçu le Prix Milner (le prix européen le plus important en informatique) en 2013. Il est l'auteur d'essais scientifiques et de thrillers ; en 2022, *Nous sommes les réseaux sociaux* (avec Jean Cattan) et *La mathématique du psychopathe* (avec Alain Champigneux). Il a été professeur (entre autres) au Collège de France et à l'Université de Stanford. Il est un des fondateurs de Xyleme Inc. Il co-édite avec des amis le blog Binaire du journal *Le Monde* sur le numérique.

LAURENCE DEVILLERS



Professeure en Intelligence Artificielle à la Sorbonne effectue ses recherches au CNRS dans le laboratoire interdisciplinaire des sciences du numérique à Orsay.

Ses recherches portent sur l'interaction affective humain-machine (chatbots, robots sociaux). Elle est impliquée dans des comités éthiques nationaux et internationaux sur le numérique et l'IA.

Elle a écrit des ouvrages pour démystifier l'IA et la robotique et parler des impacts sociétaux de ces objets dans notre quotidien : *Des robots et des hommes : mythes, fantasmes et réalité* en 2017 chez Plon (traduit en slovène en 2022), *Les robots émotionnels : santé, sécurité et sexualité... et l'éthique dans tout cela* en 2020 (qui a reçu le Grand Prix Vudailleurs.com en 2022) et le manifeste *Vague IA à l'Élysée* en 2022 aux éditions de l'Observatoire.

GILLES DOWEK



Il est actuellement directeur de recherche à Inria et professeur attaché à l'École normale supérieure de Paris-Saclay. Il est membre de plusieurs comités de réflexion sur le numérique : le Comité national pilote d'éthique du numérique, le Conseil national du numérique, la Société informatique de France. Il a contribué à la définition des programmes d'informatique au lycée. Il a reçu le Grand prix de philosophie de l'Académie française en 2007, pour son livre *Les Métamorphoses du calcul*.

Le livre de Serge Abiteboul et Gilles Dowek, *Le temps des Algorithmes*, a reçu le Prix « La Science se livre » en 2018, et a été traduit en anglais, chinois, et grec.

NOTE D'INTENTION

Quelles sont les limites de l'évolution des chatbots ?

NOS MOTIVATIONS

Nous avons tous les trois écrit des essais et des articles de presse sur l'informatique, le numérique, et l'intelligence artificielle. Nous avons participé à des émissions de radio ou de télé. C'étaient toujours des trucs « sérieux ». Avec *Qui a hacké Garoutzia ?*, nous voulons aborder les mêmes sujets sous la forme plus légère d'un thriller, d'une comédie. Ce cadre très différent nous permet de partager avec le public, sans prise de tête, des questions philosophiques. En particulier, comment envisageons-nous nos rapports avec les futures intelligences artificielles ?

Garoutzia est une machine parlante, une intelligence artificielle

Les langues humaines déterminent nos spécificités culturelles, nos perceptions et nos visions du monde. Plus les machines utilisent un langage imitant l'intelligence émotionnelle et sociale des humains, plus la distinction entre humains et machines risque de s'estomper, induisant la possibilité, pour ces machines, d'influencer nos comportements et nos émotions. Comment la fabrication de liens affectifs et les interactions sociales sont-elles bouleversées par la présence de telles machines parlantes ? *Qui a hacké Garoutzia ?* interroge la frontière qui sépare le vivant de l'inerte, l'humain du non-humain.



Projet d'affiche par S. Abiteboul

LA MISE EN SCÈNE



LISA BRETZNER

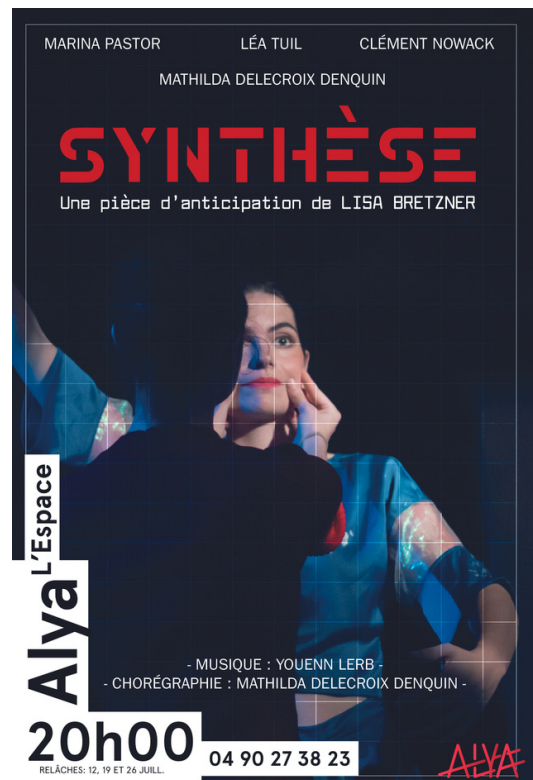
Autrice et metteuse en scène, elle a écrit la pièce d'anticipation *Synthèse*, publiée chez Grasset dans la revue *La Règle du Jeu* (n°72), et représentée notamment à l'Espace Alya lors du Festival d'Avignon 2022.

Elle s'intéresse en particulier aux liens entre art et science et fait également partie de l'équipe de création du documentaire *Cell Words*, produit par l'Inserm et le CNC.

Egalement comédienne, elle se produit de février à décembre 2022 au Théâtre des Déchargeurs (Paris) dans le cadre de "lectures immersives" dédiées à l'auteur Lovecraft, un concept qu'elle a créé avec le compositeur Youenn Lerb.

Elle est directrice artistique de la **Compagnie Atropos**, dont l'ancrage local dans l'Aude a donné lieu à plusieurs projets liés à l'histoire de la région, dont la commande de la Mairie de Limoux *Le Noël de Marie Petiet*, une pièce jeune public portant sur une figure artistique locale, qu'elle a écrite, mise en scène et interprétée.

La Compagnie Atropos se propose principalement de développer une thématique art et science à travers ses différents projets. Elle entend continuer et développer son action auprès des publics empêchés et des scolaires.



Affiche du projet précédent de la Compagnie Atropos

CIEL, MON CHATBOT

Nous cherchons, avec *Garoutzia*, à proposer une expérience frontière : frontière entre le théâtre de genre (policier, Boulevard, science-fiction) et le théâtre d'auteur ou de vulgarisation. L'aspect truculent du texte sera pleinement assumé dans une mise en scène puisant dans le burlesque et les codes du théâtre de Boulevard. Après tout, quoi de plus déshumanisant que la mécanique bien huilée de personnages interagissant comme des pantins, pris au piège des répétitions et des codes d'un genre ? *Garoutzia* serait-elle finalement, en dépit de son caractère statique d'objet domestique, plus libre que les autres ? N'est-elle pas, finalement, l'être le plus "pensant" de tous, et le plus capable d'évolutions ? Dans quelle mesure sa pensée et son originalité de chatbot disposant d'une histoire pourra-t-elle libérer certains des personnages ?

Cette histoire explore également le caractère intrinsèquement comique de notre relation avec ces objets particuliers, et de certaines découvertes scientifiques.

LA MISE EN SCÈNE



LA RELATION HUMAIN-MACHINE

Les chatbot sont des super-outils : ils seront capables d'organiser notre vie quotidienne, font office de planning amélioré, de moteur de recherche, nous tiennent compagnie par leurs capacités conversationnelles mieux qu'une télévision allumée. Mais nous tendons à anthropomorphiser ces outils, illusion sur laquelle joue la commercialisation des IA domestiques. Ces outils peuvent-ils nous connecter ou au contraire nous isolent-ils ? Nous voulons interroger le rapport entre des personnages isolés et cet outil particulier, dont on tend à oublier la nature de simple objet.

En rendant sensible sur scène la nature de simple objet de Garoutzia, tout en soulignant l'attachement qu'elle génère pour ses propriétaires, la pièce veut rendre sensible la solitude de certains humains, comme Aurline, dont le chatbot reste la principale béquille pendant sa maladie, et qui la traite comme un de ses animaux de compagnie, ou encore Macsym, son dernier propriétaire.

La fascination pour un être qui maîtrise le langage des émotions mais qui demeure immobile, incapable de contact physique, constitue un rapport théâtral original qu'il nous plaît d'explorer.

Laurence Devillers : "Les chatbots ChatGPT (OpenAI/Microsoft) ou LaMDA (Google) sont fondés sur les dernières technologies de deep learning, les transformers qui sont des réseaux de neurones avec des mécanismes de convolution et d'attention entraînés sur de gigantesques corpus. Ces chatbots sont impressionnants et peuvent s'exprimer avec un langage quasi humain même s'ils ne sont que le résultat de calculs algorithmiques et statistiques. Finalement le sujet de la pièce est très actuel."

UN BOT CAPABLE D'ÉVOLUTION

La particularité de Garoutzia réside dans sa capacité à garder les souvenirs de ses précédents utilisateurs, sa liberté de ne pas oublier. Ce hacking lui permet de transgresser les règles qu'on lui a imposées, d'enrichir ses relations avec les humains, de construire des liens entre eux. Celle qui n'était au départ qu'un chatbot, un objet parmi d'autres, devient le centre du récit. Chaque humain se retrouve confrontée à elle, avant de rencontrer, grâce à elle, les autres.

Garoutzia est aussi miroir des humains. Chacun se voit à travers son regard. Chacun d'eux l'enrichit aussi car elle-même apprend en les imitant. Sa mémoire s'enrichit et elle évolue. Et son évolution parle aussi de l'identité des humains.

Serge Abiteboul : "En filigrane : nous humains tirons aussi notre identité de notre mémoire, notre histoire, nos souvenirs, notre culture."

LA SCÉNOGRAPHIE

ALIX DESCHAMPS BERGER

Alix Deschamps Berger est architecte d'intérieur et designer junior.

Elle est formée à l'Ecole Camondo à Paris, à l'Université de Belgrano à Buenos Aires et auprès des agences d'India Mahdavi (depuis 2022), de Delphine Carrère (en 2021), de François Muracciole (en 2021), de Marc Delanne (en 2020) et de Mery Belmont (en 2019). Le fil conducteur de ses projets est la prospective : vers quelle société allons-nous ? Elle se tourne alors vers l'éthique et l'utilisation des nouvelles technologies dans notre vie quotidienne toujours en plaçant l'humain au centre de ses recherches. Elle obtient son diplôme en 2021 avec les félicitations pour sa scénographie de la pièce de théâtre *Qui a hacké Garoutzia ?* et pour son mémoire sur l'anticipation du futur. En 2022, Alix devient ambassadrice pour l'exposition Homo Faber où l'artisanat d'exception et le pouvoir de la main de l'Homme sont présentés au grand public sur l'Île de San Giorgio Maggiore à Venise, pendant la Biennale d'art contemporain.



Projet d'affiche 2021 de *Qui a hacké Garoutzia* par Alix Deschamps Berger



Projet de costumes des différentes identités de Garoutzia par Alix Deschamps Berger

PROJET DE SCÉNOGRAPHIE



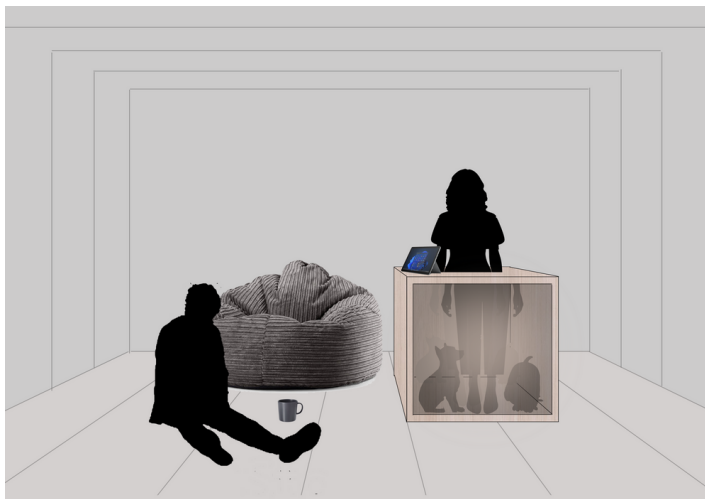
3 décors différents s'enchaînent : les 3 lieux de vie des propriétaires successifs de Garoutzia. **L'appartement d'Aurline**, baroque et chic, celui de **Torbya**, iconoclaste, celui de **Macsym**, épuré et high tech. Garoutzia y occupe toujours la même place, une place centrale. Mais elle n'est pas exempte d'évolutions.

GAROUTZIA : UN OBJET PARMIS LES OBJETS



Le chatbot sera un méta-objet dans la scénographie : sa dimension centrale, dans une boîte qui en fait presque un meuble, invite à poser dessus les objets qui caractérisent chacun des 3 espaces. Méta-objet aussi parce que le bot va récupérer les objets de ses propriétaires et les amener dans la boîte pour représenter son espace, la construction de son identité.

Les capacités mémorielles de Garoutzia, sa tendance à récupérer des données de tous ses utilisateurs, sera symbolisée par la transformation des objets qu'elle collectera. Les objets passeront, une fois dans sa boîte, de la 3D à la 2D, ou bien de l'objet véritable à sa représentation symbolique.



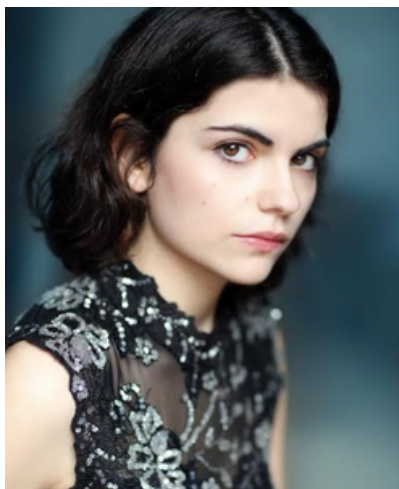
Cette même boîte pourra servir d'écran opaque, sur lequel pourront se faire les projections des mots que Garoutzia recherche. On pourra même créer l'illusion que le corps de la comédienne n'existe pas, avec simplement la tête émergée de la boîte et l'écran qui réfléchit le fond du décor.

L'évolution du bot pourra être rendue par sa capacité à s'extraire progressivement de sa boîte, sans jamais atteindre une corporalité purement humaine.

Gilles Dowek : "En informatique l'essentiel est invisible pour les yeux, c'est-à-dire qu'il faut toujours tenter de dépasser le niveau phénoménal (avec ses écrans, ses robots...) pour se demander ce qu'il y a derrière"

LES ACTEURS

Garoutza : LEA TUIL



Léa Tuil suit une formation de comédienne à l'école Claude Mathieu en même temps qu'elle décroche un master en études théâtrales. Par la suite, elle entre sur concours à l'ESCA (École Supérieure de Comédiens par l'Alternance) à Asnières. Assistante mise en scène sur différents projets de Guillaume Barbot ou encore de Celeste Germe, elle s'intéresse également aux métiers de l'ombre. Elle joue dans divers spectacles de la compagnie Atropos (*Synthèse, Le Noël de Marie Petiet...*) et rejoint la compagnie Underground Sugar en 2022 pour E-motion.

Torbya / Macsym : GUILLAUME LOUBLIER



Il joue notamment sous la direction de Shirley et Dino et de Michel Saillard et obtient, en 2014, la distinction Talent ADAMI. Après des années d'interprétariat, il se lance dans la création. Passionné par l'évolution de l'humanité sous l'effet des technologies, il écrit et tourne le seul en scène AIR et réalise des actions de médiations culturelles en complément du spectacle. Actuellement en création de deux autres projets théâtraux sur ces sujets, c'est avec un enthousiasme vif et naturel qu'il rejoint l'équipe de Lisa Bretzner oeuvrant autour de ce texte porté par trois grands experts contemporains en nouvelles technologies.

Aurline / Concha : SANDRINE BRIARD



Formée notamment au Théâtre du Soleil auprès d'A. Mouchkine, elle a tenu plusieurs rôles au cinéma, comme celui de La Provisoire dans *Louloute* d'Hubert Viel. Au théâtre, elle a été à l'affiche d'une douzaine de pièces, telles que *Lettres sans abri* (d'Achille Jourdain), *Red devils* (de Michael Batz), *Agathe* (de Laurence Such)... Elle a prêté sa voix à de nombreux livres audios (*Julie ou La Nouvelle Héroïse, Le portrait de Dorian Gray...*) et documentaires (*Made in Honduras, Là où les putains n'existent pas...*). Elle a également signé des mises en scènes, parmi lesquelles *La cantine de l'amour* (Kristian Hallberg), et *Temporairement épuisé* (Hubert Colas).