

MANGE-RÊVE est un projet réunissant artistes et scientifiques qui collaborent pour réaliser une machine à faire éprouver un rêve : Un contenu audiovisuel est modifié suivant les résultats de mesures physiologiques faites sur le visiteur, afin de personnaliser sa lecture de ce rêve au rythme de son ressenti. Ce système se veut une potentielle purge pour la psyché. Ce projet est la première étape d'un travail de recherche sur le comportement. L'objet de cette machine est d'offrir aux gens la possibilité de faire des rêves éveillés, en cohérence avec leur état émotionnel ainsi que leur personnalité.

INTERRACTION

Une œuvre invite souvent le public à un rapport sensible, montrer pour faire vivre une émotion. Cette installation assiste cette rencontre entre deux mondes : le public et l'œuvre. Des mesures physiologiques des réactions du spectateur vont influencer sur l'image afin de s'approcher de son propre langage intuitif, lui tendre la main pour faciliter son expérience d'un rêve fiévreux.

NOUVEL ETAT DE PURGE

Le rêve nocturne est une nécessité pour digérer les traumatismes et frustrations. Le « drama » (que l'on vit entre autres par procuration à travers les protagonistes que les différents arts représentent), effectue lui aussi un rôle de purge pour nos émotions conflictuelles accumulées dans la mémoire.

Cette machine propose une expérience à mi-chemin entre les purges consciente et inconsciente : drama et rêve. Le visiteur ne peut pas choisir d'influencer le contenu audio-visuel qui lui est transmis, mais son corps transforme ces images et sons. De plus, ce spectateur est éveillé donc conscient, et apte à juger la situation, prendre du recul ou s'immerger dans l'expérience proposée.

VARIABILITE TEMPORELLE

Pascal pensait qu'il y a deux façons de ne pas comprendre un livre, le lire trop vite ou trop lentement.

La vidéo est un média où le rythme est défini par l'auteur. En opposition à la littérature ou l'art plastique par exemple, ou le lecteur est libre du temps qu'il investit pour s'imprégner au mieux de l'œuvre. Nous avons essayé de libérer la vidéo de sa structure temporelle fixe et de la rendre variable. L'objectif étant de donner à voir en adaptant la vitesse au rythme de la réceptivité émotionnelle du public.

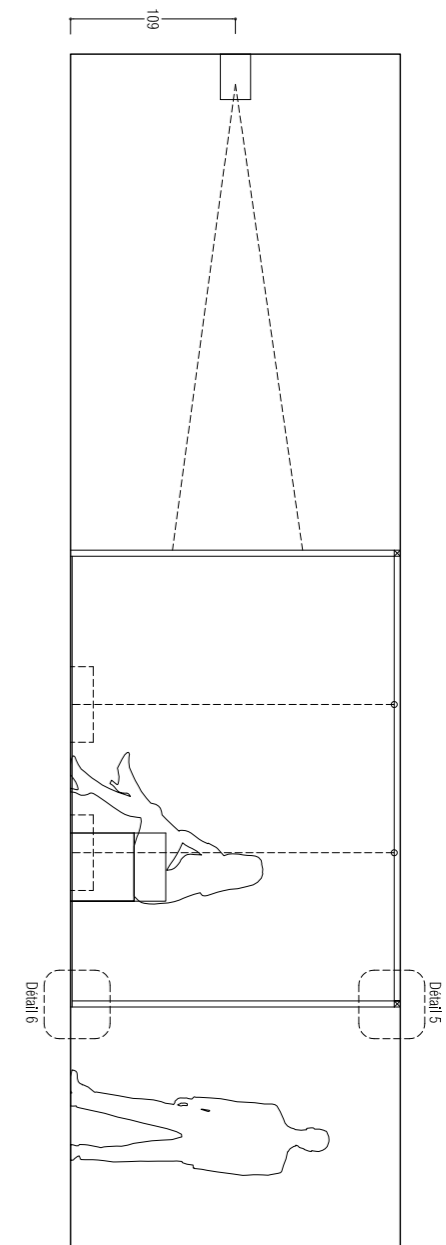
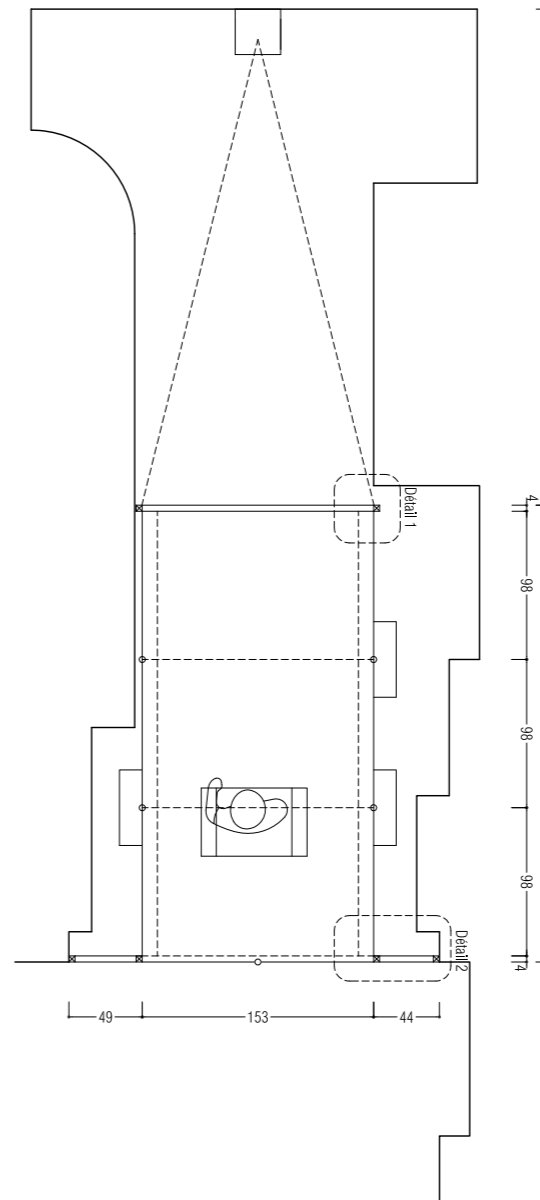
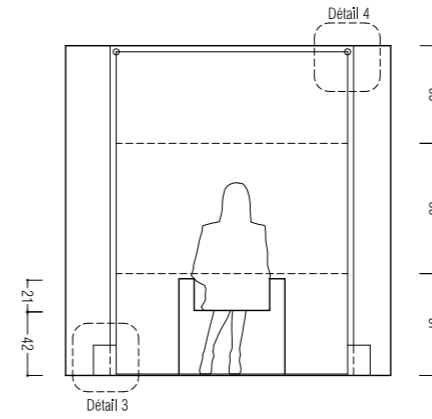
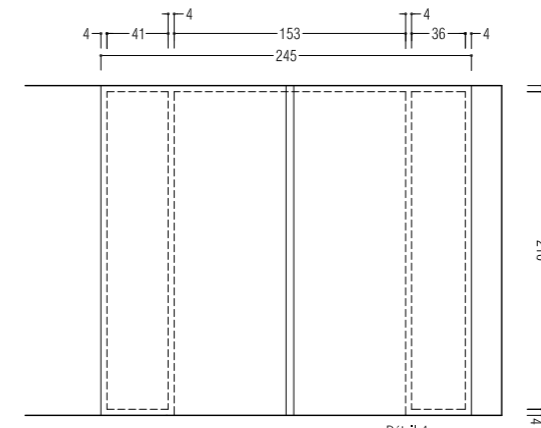
SCENOGRAPHIE

L'installation de l'extérieur annonce le caractère du projet par sa forme minimaliste : un plan fendu. A l'intérieur, le cube a des arrêtes nettes et tranchées, accentuant le côté clinique de la machine. Les formes géométriques du lieu et de l'assise s'inscrivent dans une pure symétrie, avec une grande précision dans la fabrication.

La machine se présente comme une façade noire à fleur d'un mur. On pénètre dans son volume par une fente dans un tissu élastique. A l'intérieur, le cumul de surfaces noires et opaques génèrent un espace d'introspection, à la manière d'un isolement. On s'assoie sur le siège. Puis une fois détendu, on presse le bouton central et tient les barres métalliques de part et d'autre sur les accoudoirs. Face à soi, l'écran dans son cadre rectiligne.

La rétro-projection dans un endroit sombre et clos, le son transmit par déplacement d'air et par vibrations favorisent un rapport corporel à l'œuvre, au détriment de l'analyse intellectuelle. La conception globale de cet espace permet à la technique de se faire oublier.

On y perçoit des images et du son.



DETAILS TECHNIQUES

Taille 8mx3m

Consommation 2KW

Puissance sonore 60W RMS

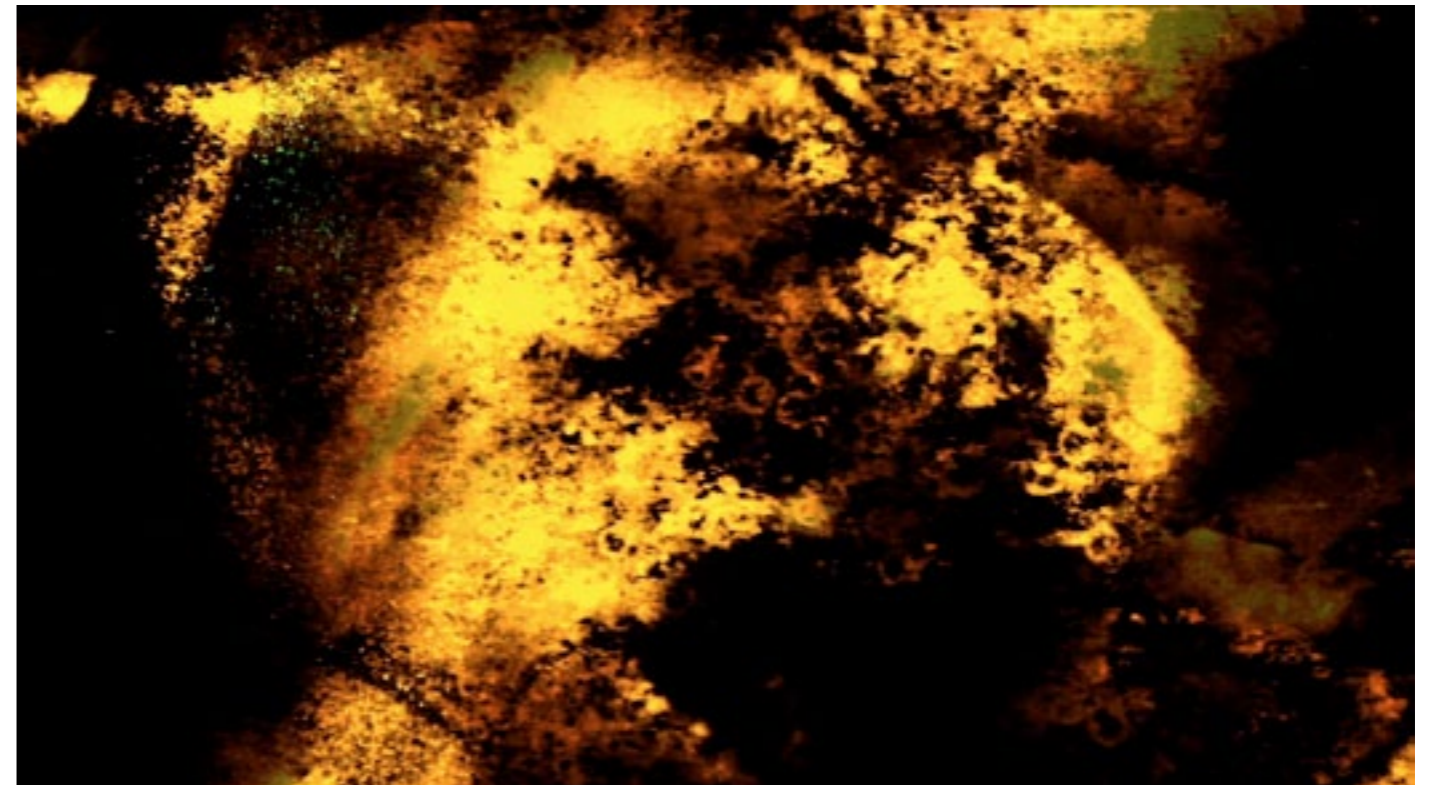
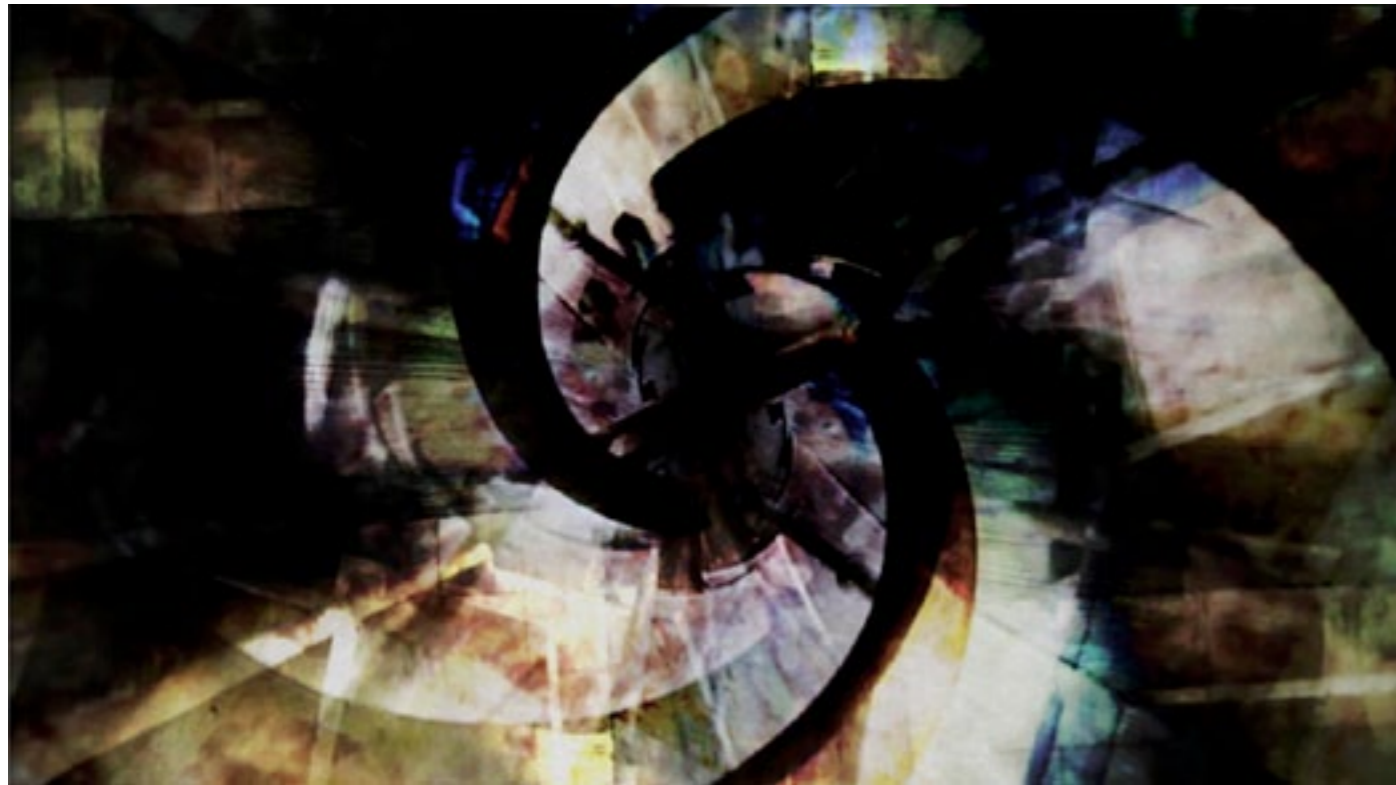
(fortes basses fréquences)

CONTENU

Le visuel représente ce rêve. Des images filmées sont transformées en tableaux abstraits sous forme de collages (compositing vidéo) ou le figuratif est métamorphosé, dé-contextualisé. On perd le signifiant pour reconnaître par l'intuition l'essence d'une émotion ou la force d'une sensation : La pulsion sexuelle, la violence telle une rupture au fantasme, les fenêtres telles des facettes de la psyché, la chute comme une mort ou une naissance.

Dans un rêve fiévreux, une constante se retrouve souvent : l'instabilité des dimensions. Les volumes et le temps changent, les contraires se côtoient en contrastes saisissants. C'est pourquoi, dans ce tableau en mouvement, les abstractions de pulsations humaines s'expriment en formes tantôt organiques et colorées, tantôt en animations suggestives, ou encore à travers des glissements centrifuges invitant au vertige ou à la fuite. Joan Miró, dans sa période abstraite, montre, éprouve, mais ne dit pas. Les structures visuelles, les textures, les types d'animations dont la machine a été nourrie tentent d'obéir à cette simple règle. Leurs compositions et mouvements ayant été élaborés dans le respect du besoin immersif de l'expérience.

Tout comme pour l'image, des sons ont été enregistrés, puis retravaillés, puis montés en cohérence émotionnelle et sensitive avec le récit. Ils sont des paysages sonores qui créent l'unité dans ce rêve, et communique plus vivement au corps du visiteur, notamment par la puissance des basses fréquences et vibrations.



LOGICIEL/ELECTRONIQUE

Le logiciel actuel gère notamment l'interface homme/machine afin que le système ne nécessite pas d'opérateur. Il est développé sur Arduino, MaxMSP, ainsi qu'une partie du code en Java. Ce logiciel mesure, via un circuit électronique de GSR (Galvanic Skin Resistance), les variations de la résistance électrique à la surface de la peau du spectateur, puis il utilise ces valeurs pour faire varier la vitesse de lecture des images et du son. Un algorithme développé en Java permet d'interpoler les images dans les ralentis et accélérés, afin d'avoir un rendu fluide.

NOTE

Après plusieurs réalisations de court-métrages, j'ai pris conscience que le media que j'avais choisi pour créer ne correspondait pas à mes besoins. Le cinéma et ses codes étant bien trop figés. Les spectateurs eux-mêmes soumettent un cahier des charges très strict au réalisateur de fiction.

Depuis des années, je cherche souvent à trouver des processus pour optimiser la vie pratique ainsi que les rapports humains. Cette machine est à l'image de cette démarche : construire un masseur de nos besoins psychiques.

J'ai ainsi réalisé Mange-rêve en collaboration avec l'ingénieur Frederic Menez, et nous l'avons exposé dans la galerie du 59Rivoli pendant trois semaines à l'automne 2010 dans le cadre d'une exposition collective « elukubr ». La scénographie y a été réalisée sur-mesure face aux contraintes physiques du lieu.

Cette machine a été un premier pas. Elle met en pratique l'idée initiale mais ne la représente que partiellement. L'objectif étant à présent de rendre le système plus intelligent et autonome, afin qu'après chaque expérience utilisateur, son jugement et ses réactions s'améliorent. Il pourra offrir ainsi des expériences de plus en plus intéressantes au fur et à mesure des visiteurs. La première version nous a permis de mesurer l'impact d'un tel procédé sur un public varié (artistes/chercheurs/scientifiques/passants de la rue de Rivoli ...).

La seconde version de cette machine entend à se développer de façon incrémental sur plusieurs mois, en fonction des ressources humaines et financières disponibles.

Nous sommes à présent en quête de financements pour développer l'intelligence artificielle de la machine, dans le but qu'elle devienne auto-évolutive et génératrice de contenu.

À terme, cette technologie pourrait trouver de nombreuses applications, notamment au service de la psychologie comportementale ou des jeux vidéo.

RESSOURCES HUMAINES

Guillaume Faure – concept/images

Son travail de photographe, réalisateur, opérateur, puis sur la retouche d'images animées lui a permis d'affiner sa compréhension du langage filmique dans ce qu'il a de sensoriel, à travers l'influence des couleurs, densités et mouvements sur l'état émotif du spectateur.

À Buf Cie (www.buf.com), studio d'effets spéciaux, il a notamment travaillé avec une équipe de développeurs logiciels pour optimiser la création d'effets visuels et la mise en place de nouveaux services au sein de l'entreprise.

www.guillaumefaure.eu

Frédéric Ménez – ingénierie

Ingénieur logiciel avec spécialité en intelligence artificielle d'inspiration biologique il s'est ensuite tourné vers le secteur des jeux vidéo. Ce projet est une opportunité de s'intéresser à l'informatique émotionnelle et de participer au support d'une production artistique.

<http://appsule.net>

Nous consultons également régulièrement des spécialistes tels que : Nathan Stern, docteur en sciences sociales (fondateur du site peuplade.net), Herman Devries, professeur à la faculté de Paris en psychologie comportementale, Adrien Lambert, architecte (a récemment réalisé le nouveau RdC de la Géode), Camille Hamel, électroacousticien, Guillaume Dumas, doctorant en sciences cognitives.