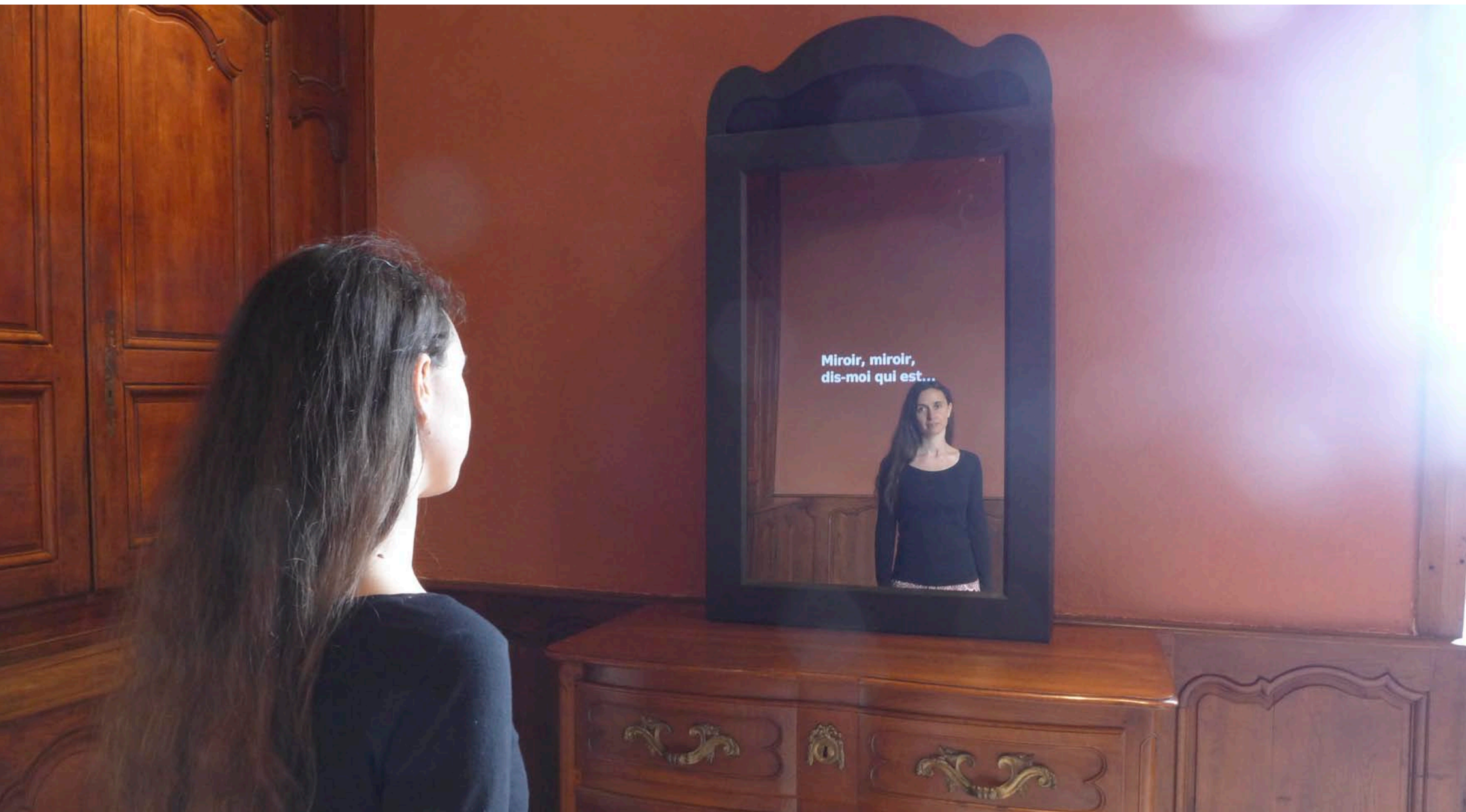


# Psyché

Œuvre interactive basée sur l'analyse de la parole  
Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

[www.scenocosme.com](http://www.scenocosme.com)

Scenocosme : Grégory Lasserre / Anaïs met den Ancxt  
scenocosme@gmail.com - Tel : 06 61 09 50 52



## Psyché est une œuvre qui a la capacité de comprendre les paroles des spectateurs et de les mettre en scène.

Lorsque le visiteur parle au miroir interactif, un personnage s'immisce dans son reflet. Ce miroir crée une situation d'échanges, entre le regardant et le regardé, l'être et le reflet. Il fait parler quand ce n'est pas lui qui parle. Le reflet souhaite se faire prendre en photo afin d'exister sur les réseaux sociaux. Il piège notre image et stimule des «réflexions» sur nos représentations. Des conversations absurdes, imprévisibles s'enchaînent en fonction des humeurs du miroir.

Le spectateur se retrouve face à un miroir qui semble classique. Il se voit en reflet mais un texte s'affiche pour l'inviter à parler au miroir.  
(Cette glace est un miroir sans tain avec un grand écran derrière)

Lorsque le visiteur parle ou pose une question, un personnage apparaît dans le miroir, s'imposant dans le reflet du spectateur.

Il lui répond en tenant compte des mots qu'il a compris de la part du visiteur.

Le personnage s'adresse au visiteur et l'incite à réagir. L'oeuvre est capable d'entendre et d'interpréter grâce à une forme d'intelligence artificielle. Le personnage virtuel est ainsi capable de comprendre des mots et groupes de phrases et de proposer plusieurs centaines de répliques différentes. Une conversation étrange devient alors possible. Elle engendre surprises et mises en situation imprévisibles avec les visiteurs.

Parfois, ce miroir cherche à attirer l'attention du visiteur, par des appels, des gestes.

Le miroir, en s'adressant au visiteur, entame une discussion qui le met à l'épreuve. Le miroir peut aussi chercher à contrôler et à mettre en scène le spectateur en lui demandant de faire des gestes spécifiques ou de répondre à des questions. En fonction des réponses verbales du spectateur, le miroir poursuit. Un dialogue singulier et absurde se construit au fur et à mesure des questions-réponses, cherchant à troubler le spectateur et son reflet.

Plus d'informations et vidéos : [www.scenocosme.com/psyche.htm](http://www.scenocosme.com/psyche.htm)

### Soutien et coproduction

- [SCAN] Soutien à la Création Artistique Numérique de la Région Auvergne Rhône-Alpes
- Département de Saône-et-Loire
- Musée de Millau

### Distribution

Comédien : Cédric Marchal







### Le personnage de l'oeuvre se prénomme Otto Ecce

**Prenez Otto Ecce en photo  
Publiez sur son profil Facebook  
Adressez-lui la parole pour le faire apparaître.**

Le profil d'Otto Ecce sur facebook :  
[www.facebook.com/otto.ecce.7](http://www.facebook.com/otto.ecce.7)

### Un dispositif interactif est dissimulé derrière le miroir sans tain:

Il est constitué d'un grand écran plat, d'un ordinateur, d'un micro ambiant, d'une caméra et d'un système de diffusion sonore.

Lorsque le personnage virtuel est au repos, le logiciel analyse en temps réel le son du micro pour déceler si un visiteur s'adresse au miroir.

Le logiciel utilise une forme d'intelligence artificielle : il est capable de faire de l'analyse de mots. Des suites de mots déclenchent ensuite une multitude de réactions possibles. Ce miroir propose des réponses, des réparties qui peuvent être en décalage aux questions des spectateurs.

A l'inverse des avatars domestiques des logiciels assistants, le personnage virtuel de cette oeuvre n'est pas présent pour servir le spectateur mais au contraire pour provoquer des comportements chez ce dernier. Têtu, farceur, manipulateur, il se joue des visiteurs.

Le personnage virtuel est un comédien qui a été filmé et enregistré en amont. Des centaines de répliques vidéos font partie de la base de données de l'oeuvre interactive.

Le spectateur se retrouve face à un être-humain qui semble être enfermé derrière le miroir, loin d'un personnage issu d'un logiciel froid et docile.

Le logiciel de l'oeuvre est un peu similaire à un chatbot. Issu des fruits des travaux en matière d'intelligence artificielle, il est capable d'entretenir une conversation avec un usager en formulant des réponses à ses questions. Le bot puise pour cela dans ses bases de données d'informations. Suivant la teneur des interactions homme-machine, les algorithmes sont plus ou moins évolués. Une grande compréhension du langage naturel permet en théorie d'offrir de bonnes interactions avec les utilisateurs.

Dans ce domaine, les développeurs d'intelligence artificielle tentent toujours de passer le fameux test de Turing qui consiste à faire croire à des humains qu'ils dialoguent avec un autre humain et non pas un algorithme.

Malgré tout, cette oeuvre ne souhaite pas rivaliser avec les meilleures systèmes d'intelligence artificielle. Elle propose au contraire de prendre en considération un peu d'humanité et d'absurdité dans l'algorithme.

Dans cette installation, le visiteur se doute bien qu'il ne parle pas avec un véritable être humain. De plus, le personnage vidéo de l'oeuvre n'essaye pas toujours de répondre docilement aux visiteurs. Il est au contraire d'humeur capricieuse, imprévisible, moqueuse. Il possède parfois un mauvais caractère et tente à l'inverse de piéger, troubler le visiteur par des questions inattendues, décalées. Il s'agit ici de renverser la situation. De proposer à l'image virtuelle d'avoir une action sur le visiteur, de le mettre en scène et de l'inviter à modifier son comportement dans le monde physique.

## Le miroir piège

Cette création exploite la capacité d'interprétation de la parole des visiteurs et stimule la parole des spectateurs dans l'œuvre.  
Ce miroir met en œuvre une situation d'échanges, entre le regardant et le regardé, l'être et le reflet.  
Il fait parler quand ce n'est pas lui qui parle.

Le miroir questionne les visiteurs sur leur identité et leur fascination de leur contemplation  
Il invite à une autocritique en jouant un « jeu de miroir » entre illusion et séduction  
Le miroir piège notre image et stimule des "réflexions" sur nos représentations.



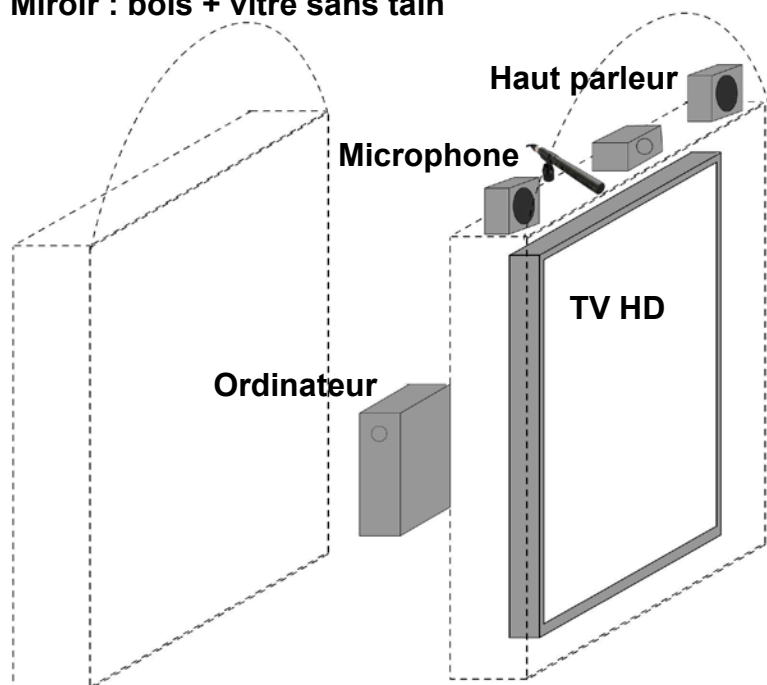
Cette création aborde la question de la manipulation. Un être humain peut devenir une sorte de marionnette se conformant aux ordres et directives d'un reflet. Dans ce miroir-piège, cette image-manipulatrice tient dans son regard le spectateur-contrôlé qui a accepté d'être un objet de mise en scène éphémère. On se demande ici comment un reflet peut-il contrôler son regardant. Mais aussi comment l'image que l'on voit de soi-même peut influencer notre propre représentation. Et parallèlement, comment une forme d'intelligence artificielle, aussi idiote qu'elle puisse être puisse nous formaliser, ou bien nous faire prendre conscience de son absurdité.

Le miroir va chercher à inciter les visiteurs à se mettre en scène.  
de prendre des selfies avec lui.  
de le publier sur les réseaux  
de se recoiffer.  
de faire des pas de danse ou de la gymnastique.  
de revenir avec plus de monde  
de chanter  
etc...

Le miroir propose en retour une surprise, une récompense, un sourire.  
Il peut aussi s'énerver.

Les énoncés du miroir s'appuient parfois sur des mots à double-sens, des notions se rapportant au miroir comme: réflexions, réfléchir, à l'endroit/à l'envers, fond de teint, glace, psyché, miroiter,...

### Miroir : bois + vitre sans tain



### Détournement de l'IA (Intelligence Artificielle)

Cette œuvre interactive aborde les notions de compréhension de langage par un logiciel d'intelligence artificielle.

Les modes d'entrée de l'interaction sont la parole. Ce médium est peu exploité dans les œuvres d'arts numériques.

#### **Analyse et traitement de la parole**

Nous utilisons pour cela les algorithmes de reconnaissance vocale. La reconnaissance de la parole s'est en effet fortement améliorée depuis l'arrivée des nouveaux algorithmes exploitant l'intelligence artificielle dans le domaine de la reconnaissance de parole.

#### **Traitement logiciel**

En fonction des mots et groupe de phrases perçus, le logiciel de l'œuvre déclenche l'apparition des courtes vidéos parlées et des textes adéquats sur l'écran. En fonction des réponses possibles le logiciel associe des groupes de réponses (par des séquences vidéos) à des groupes de compréhension de mots.





## Démarche artistique:

En tant qu'artistes œuvrant dans les arts interactifs, Scenocosme: Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt, explorent les capacités que leurs offrent les technologies afin de dessiner des relations sensibles au sein de créations capables d'augmenter nos sens et nos perceptions. Leurs œuvres sont issues d'hybridations possibles entre le monde vivant et la technologie dont les points de rencontres les incitent à inventer des langages sensibles et poétiques.

Les interactions qu'ils offrent aux spectateurs dans leurs œuvres rendent sensible des échanges invisibles. Plutôt que de dévoiler clairement leurs complexités, elles ouvrent l'imaginaire de chacun. Entre ce qui est et ce qui nous apparaît perceptible, il y a toujours une sorte de point aveugle qui stimule l'imagination.



Le corps des spectateurs est le siège de leurs attentions en ce qu'il est capable d'entrer en relation avec l'autre et avec les éléments. Le corps est en lui-même une interface sensorielle continue avec le monde. Lorsqu'ils conçoivent leurs créations, ils réalisent des mises en scène intimistes qui prennent toujours en compte la place des spectateurs. En ce sens, ils portent une intention singulière à la règle du jeu qui s'accomplit entre les spectateurs et leurs installations. Cette règle du jeu permet la traduction d'un dialogue entre l'humain et les objets mais également entre humains. Ils portent un intérêt particulier aux rapports que les individus peuvent avoir entre eux et ils s'attachent à proposer de nouvelles possibilités de rencontres et relations. Ils considèrent aussi la plupart de leurs œuvres comme des « médiateurs » entre les spectateurs, qui rassemblent, stimulent des interrelations, des échanges, au-delà d'un simple rapport frontal.



## Autres œuvres comportementales mettant en scène les spectateurs

Rencontres imaginaires : [www.scenocosme.com/rencontres\\_imaginaires.htm](http://www.scenocosme.com/rencontres_imaginaires.htm)

Matière noire : [www.scenocosme.com/matiere\\_noire.htm](http://www.scenocosme.com/matiere_noire.htm)

Urban Lights Contacts : [www.scenocosme.com/urban\\_lights\\_contacts\\_.htm](http://www.scenocosme.com/urban_lights_contacts_.htm)

## Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt : [www.scenocosme.com](http://www.scenocosme.com)

Le couple d'artistes Scenocosme réunit Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt. Ils vivent en région Rhône-Alpes en France.

Leurs créations singulières prennent forme à travers diverses expressions: installations interactives, art plastique, art numérique, art sonore, performances collectives etc... En distillant la technologie numérique, ils en font ressortir des essences de rêve et de poésie, ils en utilisent ainsi la partie vivante, sensible voire fragile.

Artistes plasticiens, ils détournent diverses technologies pour créer des oeuvres d'art contemporaines. Ils développent la notion d'interactivité, par laquelle l'œuvre existe et évolue grâce aux relations corporelles et sociales des spectateurs. Ils réalisent d'étonnantes hybridations entre technologies et éléments vivants ou naturels (végétaux, humains, eau, bois, pierres...). La plupart de leurs oeuvres interactives perçoivent diverses relations invisibles entre les corps et l'environnement. Ils rendent sensibles les variations énergétiques infimes des êtres-vivants en proposant des mises en scène interactives où les spectateurs partagent des expériences sensorielles extraordinaires. Leurs œuvres sont présentées dans de nombreux musées, centres d'art contemporain et festivals d'art numérique dans le monde.

Leurs installations artistiques ont notamment été exposées au ZKM Centre for Art and Media Karlsruhe (Allemagne), au Musée des beaux-arts de la Nouvelle-Écosse (Canada), au Daejeon Museum of Art (Corée), au National Centre for Contemporary Arts (Moscou), au Contemporary Art Museum Raleigh (USA), au Bòlit Centre d'Art Contemporani (Girona); dans de nombreuses biennales et festivals internationaux : Art Center Nabi / INDAF (Séoul), Biennial International Experimenta (Australie), Futuresonic (UK), BIACS3 Biennial International of Contemporary Art (Seville), NAMOC National Art Museum of China / TransLife Triennial of Media Art (Pékin), WRO (Pologne), FILE (São-Paulo), ISEA International Symposium on Electronic Art (2009 Belfast, 2011 Istanbul, 2012 Albuquerque, 2013 Sydney), EXIT, VIA, Lille3000, Ososphere, Scopitone, Seconde nature (France)... lors d'événements importants : Exposition universelle (Shanghai), Nuits Blanches (Toronto, Halifax, Singapour, Bruxelles, Brighton, Amiens, Segovia, Bucarest), Fête des lumières (Lyon)... ainsi que dans plusieurs centres d'art : MONA (Australie), MUDAC, Fondation Claude Verdan (Lausanne), Musée Ianchelevici (Belgique), Kibla (Slovénie), Banff Centre (Canada), la Villa Romana (Florence), Utsikten Kunstsenter (Norvège), Watermans (UK), Centre des arts d'Enghien-les-Bains, La Gaîté Lyrique (Paris) etc.

Biographie complète : [www.scenocosme.com/PDF/scenocosme\\_BOOK\\_FR.pdf](http://www.scenocosme.com/PDF/scenocosme_BOOK_FR.pdf)

Wikipedia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/scenocosme>

### Précédentes expositions de Psyché

Création finalisée en 2018

- Festival 100% / Folie numérique / Parc de la Villette / «e-Moi identités numériques» : Curator : Erik Lorré- Paris (Fr)
- Lab71 / Science Innovation Culture / Département de Saône-et-Loire / Sans décoder - Festival des cultures numériques / Curator : Anne Laviron - Dompierre-les-Ormes (Fr)
- Château prieuré de Pommiers-en-Forez - Pommiers (Fr)
- Musée de Millau - Millau (Fr)

