

« Vestiges du Passé »

Dossier de Présentation – Audrey Pantenius AN2



Biographie

Audrey Pantenius, née en Allemagne-Lübeck en 1991, est étudiante en deuxième année d'Arts Numériques à l'ESA Saint-Luc. Travaillant également dans le domaine médical, elle incorpore souvent cet aspect-ci dans ses travaux, notamment axés sur la psychologie humaine. Polyglotte, elle est passionnée par les langues, mais aussi le Concept Art et la Bande-Dessinée.

Note d'Intention

« *Vestiges du Passé* » est un projet numérique qui soulève la problématique de la relation que nous entretenons avec nos outils technologiques, plus précisément les assistants personnels, tels que « *Alexa* » de Amazon ou l'ami artificiel qu'est l'application « *Replika* », qui s'invitent progressivement dans nos foyers. Avec le succès croissant de ces intelligences artificielles, nous sommes de plus en plus enclin à investir dans l'acquisition d'un assistant virtuel, programmé à exécuter des ordres et à nous apporter un mode de vie plus agréable.

Cependant, l'envers de la médaille est le stockage de données personnelles. Il est dorénavant connu de tous que l'assistant personnel enregistre les données et cookies de l'utilisateur et ses conversations, ce qui engendre le sentiment de violation de l'intimité. Dans un futur proche, on arriverait à un point où notre smart device serait capable de prévoir nos envies, nos agissements, nos déplacements ; et pourrait se comporter en fonction de nos attentes, pour ensuite nous proposer des choses auxquels on n'a pas réfléchi auparavant, mais que notre subconscient a déjà fait surgir. De ce fait, même après la mort ou la disparition de l'utilisateur, il restera dans le Cloud un « back-up » ou une copie de cet utilisateur ; comparable à une trace de vie qui persiste pour l'éternité, telle une empreinte digitale permanente.

Nous rentrons dans la peau de Madame Higgs, une ancienne professeure de musique qui sombre dans la dépression lorsqu'elle prend sa retraite et finit par s'isoler dans son appartement. Méfiante au départ face à la présence de l'assistant personnel que son fils lui offre en guise de cadeau, elle y trouve plus tard en certain réconfort. L'assistant lui apporte un soutien moral à travers des suggestions de différents morceaux de musique, une lecture de ses mails, de livres, et ainsi de suite. Un jour, Higgs apprend qu'elle n'a plus longtemps pour vivre, et c'est dans ce moment que l'assistant lui apporte du réconfort en insinuant que l'âme de Higgs est déjà pérenne dans le système, et qu'il suffit que Higgs lui accorde l'enregistrement de toutes ses données personnelles. C'est plus tard que nous apprendrons que son fils a spécifiquement acquis cet assistant afin de pouvoir garder une trace de sa mère défunte.

À travers cette histoire, je m'intéresse à la question de la peur de l'Homme face à la mort et sa tentative d'atteindre un semblant d'immortalité, que ce soit sur le plan virtuel/numérique ou biologique. Il est également question de l'incapacité de certaines personnes à faire le deuil sur la mort d'un être cher. En contraste, il y a la vision d'une société moderniste dans laquelle les personnes s'éloignent les unes des autres pour trouver le « contact social » à travers la présence d'un outil technologique, comme un assistant personnel. Dans ce cas précis, je présente une femme qui est à la retraite et reçoit à peine la visite de ses enfants. Le seul contact se fait à travers l'assistant virtuel. Il y a la présence d'un certain détachement dans les relations entre parents et enfants, surtout dès le placement de parents âgés en institution de repos ; une problématique qui ne fait que s'accroître dans les pays occidentaux, contrairement à d'autres pays plus communautaires.

Pour cette installation-ci, j'imagine que nous incarnons un visiteur, qui, tel un archéologue, visite les ruines de l'appartement de Higgs, plusieurs années après sa mort. Nous découvrons que l'assistant est encore présent dans ce lieu. Son système s'est imprégné tel un virus dans les objets et meubles de l'appartement. Dès que nous interagissons avec un objet, l'assistant s'active, et c'est ainsi que nous découvrons la vie passée de l'habitante. Nous sommes incertains face aux intentions de cette intelligence artificielle. Est-elle consciente de ses actes ? A-t-elle intégré les données et comportements de Higgs à tel point, qu'elle commence à simuler les actes et paroles de cette personne ? Ou Higgs a-t-elle vraiment atteint une certaine immortalité et a fusionné avec le système ? Au public de le décider.

Synopsis

L'installation sera composée de divers meubles et objets familiers qui sont disposés de part et d'autre dans une petite pièce représentant le salon de Mme Higgs. Le but est qu'à la vue de ces objets, le public puisse s'imaginer quel genre de personne y a habité. On verrait également les goûts de Higgs à travers ces objets, tel que des livres et des disques de musique par exemple. Les visiteurs verraient trois à quatre objets qui sont reliés à l'assistant personnel (représenté comme un haut-parleur « Alexa » qui s'activera en émettant une lumière pulsatile).

Dès l'entrée dans la pièce, le public sera amené à interagir avec chaque objet/meuble. En prenant en main ou touchant un objet spécifique, l'assistant se « réveillera » et communiquera avec le public en révélant le passé de l'habitante disparue. Le visiteur va devoir découvrir par quel ordre il doit interagir avec les objets, tel un jeu d'enquête, afin de pouvoir révéler toute l'histoire ; et ce en reliant les bribes des paroles de l'assistant entre elles. Certains objets ne déclencheront pas l'activation de l'assistant tant que le public n'aura pas interagi avec un autre objet spécifique de la pièce.

J'ai imaginé des meubles usuels qui sont recouverts de facettes qui vont réfléchir la lumière diffuse d'une lampe accrochée au-dessus de chaque meuble. Chaque lampe sera allumée dès l'arrivée du visiteur dans la pièce. L'aspect éthérique de ces objets représente « l'âme » de Higgs, son empreinte qui s'est injectée dans chaque objet et qui se « réveille »/s'illumine qu'au réveil de l'assistant personnel.

Le public entendra la voix monotone de l'assistant qui se mélangera par moments avec celle de Higgs. Il entendra des conversations, des bugs et parasites sonores. Le but est de donner l'impression au public que le logiciel semble être obsolète, doit être mis à jour, mais qui maintient tout de même sa fonction d'assistant. Le travail sera surtout focalisé sur l'immersion sonore et la narration, incitant le visiteur de s'immerger dans la vie passée de Higgs, et de découvrir avec un certain sentiment de malaise sa vie intime et ses conflits intérieurs.

Positionnement Artistique

Le rapport de l'humain avec l'intelligence artificielle est un thème qui a souvent été abordé par de nombreux artistes, auteurs et réalisateurs. On peut prendre comme exemple le film de Spike Jonze « *Her* » qui explore la relation d'un homme solitaire avec un assistant virtuel qui s'immisce de plus en plus dans sa vie au fil de leurs interactions. D'un point de vue sociologique, on constate que le comportement de l'Homme et sa vision face à son entourage dans lequel il vit sont en perpétuelle mutation en fonction du progrès technologique et des outils qui l'assistent. En explorant l'utilisation des réseaux sociaux et des assistants virtuels, on peut percevoir qu'on accorde une certaine importance à ces espaces virtuels, et ce via notre volonté d'y laisser une part de nous-mêmes en y partageant nos ressentis et les aspects de nos vies et envies.

C'est ainsi que je me suis inspirée des travaux de Eva & Franco Matthez dont leurs installations explorent le stockage de données personnelles et les traces qu'une personne laisse derrière elle dans le monde virtuel (exemple : une installation représentant des meubles recouverts d'images de recherches Google faites par un utilisateur d'Internet). Les travaux de Nikolaus Nova qui exposent l'anthropologie de nos gestes lors de l'utilisation d'un smartphone m'ont également inspirés durant mes recherches pour ce projet-ci. En me penchant sur la question du pourquoi l'être humain est habité par la peur de tomber dans l'oubli après sa mort, je suis tombée sur les œuvres de Mateusz Herczka, un artiste numérique qui met en scène l'existence virtuelle et éternelle d'une fleur dans une console après la « mort » de sa forme organique hors console, laissant ainsi la possibilité d'interagir avec celle-ci dans le futur. Le « *Social Network for Dead People – RIP Cemetery App* » de Jacopo Vitali soulève aussi ce vœu de vouloir assurer la pérennité de ses souvenirs ou de sa propre existence dans les siècles qui viennent.

Sur le plan sonore, les pistes musicales de LORN (« Anvil »), 3TEETH (« Sell your face ») et Nine Inch Nails (« The Great Destroyer ») ont influencé la création sonore de ce projet, notamment dans les thèmes similaires qu'ils abordent en lien avec « Vestiges du Passé ». Le montage sonore du projet comprend des sons tordus et reveb qui renforcent l'idée de « froideur » chez l'assistant virtuel, et ce en contraste avec la voix plus chaleureuse de Mme Higgs.

Description

Dans l'espace défini pour cette installation, trois à quatre objets/meubles y seront disposés. Ayant pensé au départ à reproduire l'aspect stérile et épuré de certains meubles « futuristes », j'ai finalement décidé de garder leur aspect plus familier, que l'on verrait dans la vie de tous les jours, afin de maintenir une atmosphère accueillante ; sauf que je placerais sur ces meubles bricolés des facettes réfléchissantes (ex : plexiglas, référence : Colin Roberts). Chaque objet est relié à un raspberry via des capteurs sensitifs qui transmettrons le message à celui-ci. Le raspberry est lui-même relié via un câble à un haut-parleur qui lira une piste audio différente en fonction de l'interaction du public avec un objet spécifique. Autour du haut-parleur sera fixé une lumière LED qui s'illumine en fonction du son qu'émet ce haut-parleur (audio-reactive).

Dans le raspberry est installé la voix Google sensée émuler la voix d'un assistant personnel. Il contiendra également au moins six pistes sonores, dont j'aurais fait le montage, qui s'activeront dans un certain ordre, grâce au script Python, en fonction de l'activation d'un capacitive sensor en particulier.



État d'avancement du Projet

La base du projet est présente. Via PyGame, le raspberry peut lire les différentes pistes audio, et le scénario de l'histoire est prêt. Pour l'instant je dois trouver une solution au script concernant l'ordre de passage de l'interaction des objets. Je suis aussi en plein processus de bricoler les objets pour l'installation. De plus, il reste à configurer le raspberry avec les capteurs sensitifs. Actuellement, l'activation se fait via les touches du clavier d'ordinateur.

Update Juin : Les objets sont prêts, mais par faute de moyens, certains d'entre eux j'ai bricolés en taille miniature, au lieu de grandeur nature. Le script d'ordre de passage est toujours limité aux touches, mais le script des capacitive sensors fonctionne et l'activation des pistes audio est prête à être exécutée via capacitive, sauf qu'il y a souci niveau ordre de passage. J'ai été malheureusement dans l'impossibilité de configurer le audioreactive light.

Calendrier de Production

Avril : Recherches, écriture scénar / dialogues, script Pygame pour lecture des pistes audio, prototype

- 1 Mai : Scénario / Dialogues
- 18 Mai : Fin montage & peaufinement des pistes audio (x7)
- 22 Mai : Script ordre de passage des pistes audio
- Fin Mai : Script pour capacitive sensors reliés au raspberry
- Juin : Fin bricolage objets (facettes de verre en mosaïque) + schéma 3D
- Juin: ~~Audioreactive-light~~