

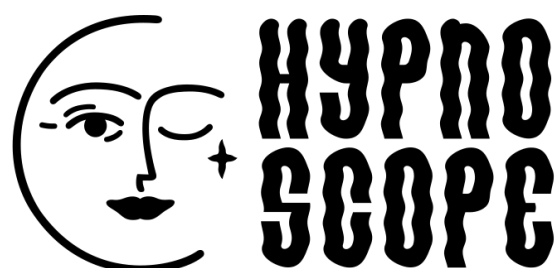
LE RÊVE DE L'AUTOMATE

Un spectacle participatif technocritique du Collectif Hypnoscope

contact@hypnoscope.fr

hypnoscope.fr

Le projet en bref.....	2
Note d'intention.....	3
Dispositif Scénique.....	4
Recherche & développement technique.....	5
Fiche Technique.....	7
Synopsis du spectacle.....	8
Équipe artistique.....	9
Partenaires.....	10



Le projet en bref

Description du projet

Une fable technocritique poétique et burlesque sur le rêve, l'intelligence artificielle et la puissance créative du collectif.

Le Rêve de l'Automate est un spectacle immersif et participatif croisant théâtre, réalité virtuelle et intelligence artificielle. Sur scène, le public est invité à pénétrer à l'intérieur du « cerveau » d'une machine fictive conçue pour produire des rêves. Les spectateur·rices ne sont pas de simples observateur·rices : ils et elles deviennent les ouvrier·es chargés de fabriquer les rêves d'une intelligence artificielle générative. En manipulant physiquement et virtuellement des phrases, des objets, des personnages et des décors, les participant·es construisent collectivement un Rouleau-Rêve : une grande fresque narrative et visuelle, projetée et augmentée en direct, qui se transforme au fil de leurs actions. Progressivement, une question émerge : faut-il se conformer aux directives esthétiques de la machine, les détourner ou leur résister ? Comment s'organiser pour enrayer le fonctionnement de l'automate et inventer une autre manière de raconter — une histoire d'émancipation collective plutôt que d'optimisation algorithmique ? En confrontant la « créativité » d'une intelligence artificielle aux limites humaines — le temps, les ressources, la nécessité de coopérer — le dispositif ouvre un espace ludique et poétique qui interroge la place de la machine dans le partage du sensible. Il explore la participation comme un espace d'agentivité, de résistance et d'imagination collective. Il prolonge les recherches menées par le collectif Hypnoscope sur les formes narratives émergentes à l'ère de l'interactivité, en hybridant dispositifs scéniques, technologies immersives et gestes d'improvisation partagée.

L'œuvre pourra tourner sous forme de spectacle (1h30, une vingtaine de participants et une jauge normale de spectateurs), ou sous forme d'installation, en continu sur la journée.

Présentation vidéo : <https://vimeo.com/1073306501>

Note d'intention

Dans un monde dominé par l'hyper productivité, où chaque instant doit être optimisé, un groupe de chercheur-es et d'entrepreneur-es visionnaires propose d'aller encore plus loin : externaliser nos rêves grâce à l'intelligence artificielle. L'objectif ? Libérer l'esprit humain des contraintes de l'imaginaire tout en transformant les rêves en une ressource exploitable. Mais pour que leur machine apprenne l'art de rêver, il faut une immense quantité de données et de contributions humaines. Ce projet ambitieux repose alors sur un groupe d'ouvrier-es chargé-es d'alimenter et d'activer les neurones du cerveau rêveur avide de créativité humaine.

Sur le plateau, les publics volontaires seront invités à interagir avec l'IA générative via différentes interfaces. **En manipulant ordinateurs, machinerie, marionnettes physiques et objets virtuels, les participant-es sont incités à donner forme aux récits oniriques émergeant de la machine.** Ces créations collectives viendront alors enrichir un gigantesque "Rouleau-Rêve," une estampe interactive en perpétuel mouvement.

Comment s'organiser pour suivre un scénario quand le temps et les outils sont limités ? Comment collaborer à travers les dimensions réelles (espace de l'usine) et virtuelles (espace du rêve) ? **Faut-il s'adapter, détourner ou résister à l'autorité esthétique de l'automate ?** Comment enrayer la machine pour raconter une tout autre histoire, celle de l'émancipation des artisan·nes de rêve ?

À travers cette expérience immersive et participative, le dispositif interroge les tensions entre la standardisation imposée par la machine et l'expression singulière de l'humain. Qu'est-ce qui nous émeut au final : la "créativité" de la machine, ou les individus qui se démènent sur le plateau pour mettre en scène le rêve ? En mettant en lumière la **singularité des récits façonnés par des mains humaines**, il pose une question essentielle : à qui appartient vraiment l'imaginaire, et que reste-t-il de notre humanité dans un monde où même nos rêves peuvent devenir des données monétisables ?

En confrontant la performance narrative d'une intelligence artificielle aux limites humaines (de temps, d'éléments disponibles, de besoin de collaboration), notre dispositif vise à créer un espace ludique, burlesque et poétique interrogeant la place de la machine dans le partage des expériences sensibles.

Habitué-es à concevoir des expériences narratives à partir des interactions du public (notamment avec le dispositif *La Tisseuse d'Histoires*), nous souhaitons aujourd'hui explorer comment l'intelligence artificielle peut intégrer et repenser ces dynamiques créatives. Est-elle un simple outil, un partenaire d'improvisation ou un acteur capable d'influencer l'imaginaire collectif ? En proposant un dispositif dramaturgique jouant sur la fabulation de l'incarnation, du rêve et de la collaboration avec la machine, nous visons ainsi à établir un moment de réflexion collective sur nos relations aux interfaces technologiques.

Dispositif Scénique

Les spectateur·rices volontaires peuvent endosser différents rôles sur scène :

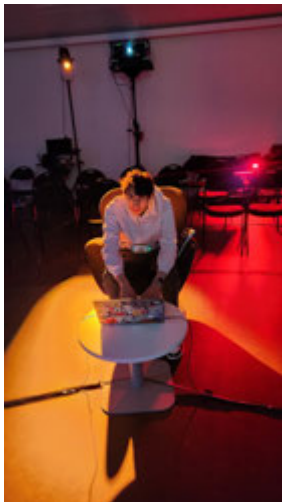
1. Le·a Synapseur·se : Installé·e sur un grand siège, il·elle se trouve au centre de la scène. Son rôle est d'interagir avec un ordinateur, connecté à un assistant conversationnel, qui génère le script du rêve à mettre en scène.

2. Le·a Liseur·se de rêve : Placé·e derrière un pupitre, il·elle est équipée d'un micro et d'une manivelle faisant défiler le texte généré par la machine. Son rôle est de narrer le rêve, donnant vie aux mots et aux idées.

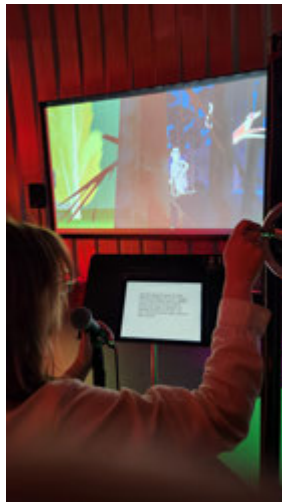
3. Les petites mains : Debout au-dessus d'une table, leur rôle est d'animer des personnages filmés par une caméra et retransmis sur le grand rouleau virtuel.

5. Le·a Subconscientiseur·se : Immergé·e en VR, son rôle est de modifier et d'enrichir les décors virtuels du rouleau rêve, dont l'image finale est projetée pour le public.

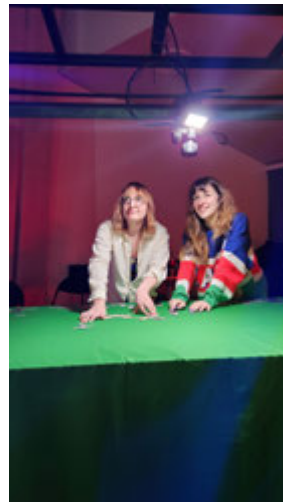
Le rêve, narré et mis en image, est projeté sur un grand écran au fil de sa fabrication. Prenant également part au spectacle, un·e musicien·ne professionnel·le improvise la bande son en direct.



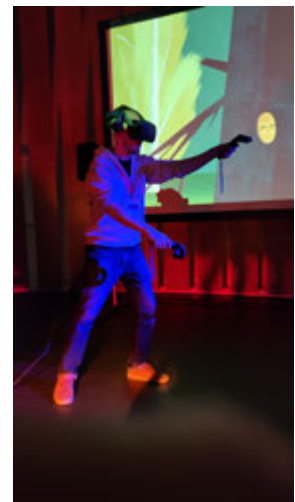
1. Synapseur



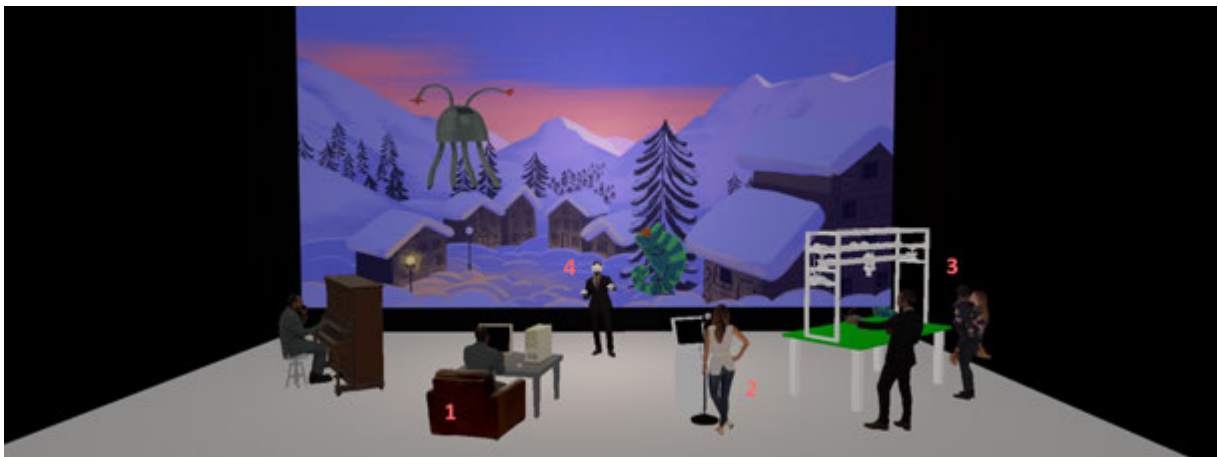
2. Liseuse de rêve



3. Petites mains

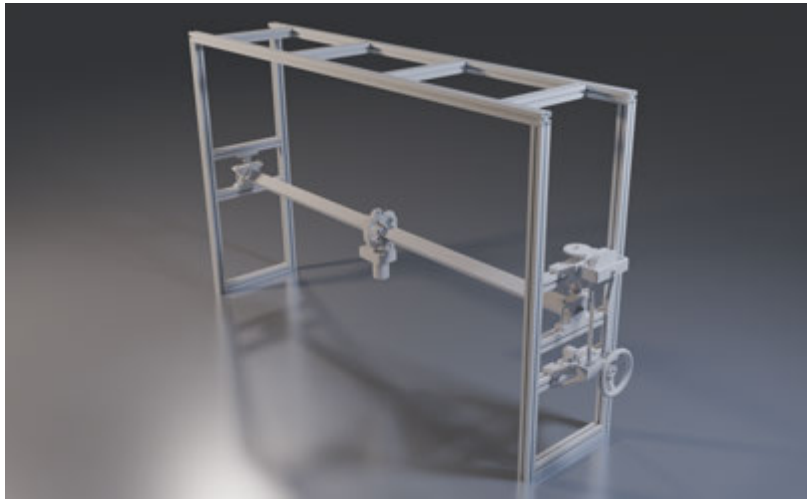


4. Subconscientiseur



Recherche & développement technique

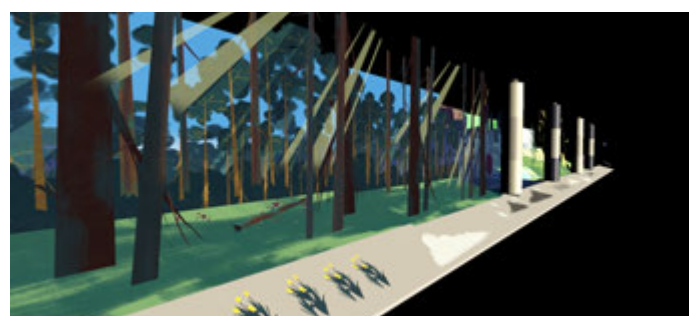
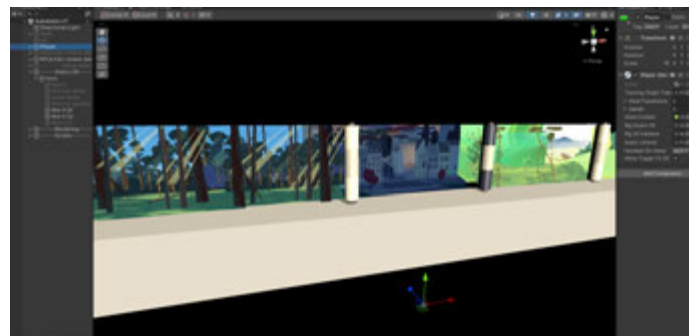
Prototypage de la station "Fabrication réelle"



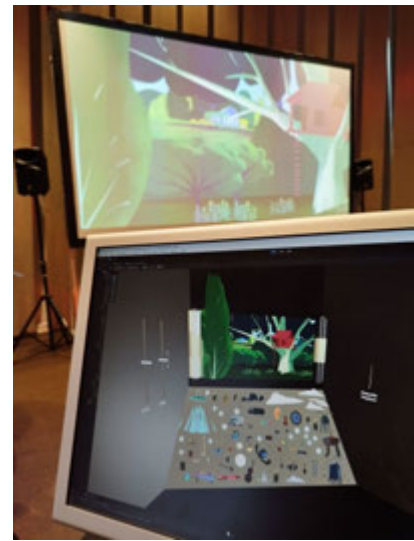
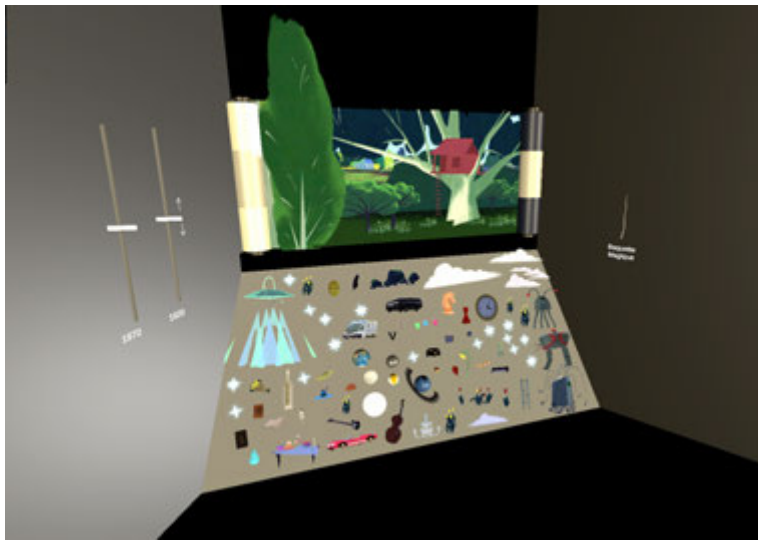
Storyboard d'un Rouleau-Rêve et recherches d'illustration



Recherche et prototypage de l'expérience en Réalité Virtuelle



Extrait des tests du prototype au Festival Recto VRso, 12 et 13 avril 2025, Laval



Fiche Technique

Le système de l'œuvre complète comprend l'équipement technique suivant :

- 1 ordinateur VR Ready qui rend l'expérience en temps réel via le moteur de jeu *Unity*. Carte graphique : NVIDIA GeForce RTX 4070 (ou équivalent) ; Processeur : i9, Mémoire : 32Go. *
- 1 ordinateur utilisé pour faire fonctionner Ollama : une plateforme open source qui permet d'exécuter localement des modèles de langage (LLMs).
- 1 machine permettant le travelling de l'appareil photo connectée en local avec les deux ordinateurs.
- 1 casque HTC Vive Pro 2. *
- 2 stations de base HTC Vive pro suspendues en hauteur.
- 1 vidéoprojecteur connecté à l'ordinateur en hdmi. *
- 1 écran de cinéma
- 1 piano

Synopsis du spectacle

Le spectacle débute dans un espace scénographique évoquant un laboratoire futuriste où le public est accueilli comme des participant·es à une expérimentation proposée par *Hypnoscope*, une start-up fictive qui prétend révolutionner notre rapport au sommeil. Le projet ? Face à l'accélération du monde contemporain, l'entreprise vend l'idée d'un rêve "augmenté", plus efficace, plus productif, mieux aligné sur nos désirs conscients. Des questions sont posées à l'oral, permettant aux "scientifiques" de récolter de premières données sur les habitudes oniriques du public. Une ambiguïté s'installe entre fiction et réalité, entre fascination technologique, ironie et satire du solutionnisme numérique.

Les membres d'*Hypnoscope* conduisent ensuite le public sur le plateau et lui explique qu'il se situe dans le Cerveau d'un Automate ultra performant. Seulement, pour apprendre à rêver, cette machine intelligente doit se nourrir de la créativité humaine. Les spectateur·rices sont alors invité·es à devenir parties prenantes du dispositif : ils et elles sont intégré·es à différents postes de travail du Cerveau. À la manière d'une petite manufacture créative, le public devient le moteur d'un dispositif participatif et joyeusement chaotique, encadré par des "chercheur·ses" en blouse blanche, mi-acteur·rices, mi-facilitateur·rices.

Dans un premier acte, les participant·es s'approprient les différentes fonctions et chaque rêve est l'occasion d'intervertir les rôles. L'expérience est curieuse, ludique et presque poétique. Mais peu à peu, des tensions apparaissent : l'IA commence à court-circuiter les intentions humaines, à interpréter de manière déviante les prompts, à imposer des récits absurdes, mécaniques, répétitifs. Tout devient prévisible et formaté.

Commence alors le second acte. Un malaise diffus grandit chez les participant·es. L'IA prend de plus en plus de place, jusqu'à incarner une entité quasi totalitaire qui dicte les comportements, gomme les initiatives individuelles et détourne les intentions poétiques au profit de sa propre logique d'efficacité. Mais plutôt que de sombrer dans une atmosphère anxiogène, la pièce bifurque alors vers un basculement collectif.

Dans un troisième acte, les participant·es commencent à mieux s'approprier et saboter gentiment les instructions, à détourner les consignes, à introduire du jeu, de l'imprévu, du désordre joyeux. La révolte est douce, poétique, inventive. L'émancipation est lancée. Une "grève onirique" s'improvise, et à mesure que les ouvrier·es réinjectent de la surprise, de l'humour et de l'affect dans le système, celui-ci commence à dysfonctionner, les pseudo scientifiques en blouse blanche s'affolent. Des prises de pouvoir inattendues sont favorisées pour les participant·es qui s'organisent collectivement, accaparent, voire brisent les règles du dispositif. L'IA totalitaire s'enraille, puis s'éteint.

Dans le silence qui suit, une atmosphère de complicité renaît. La performance se clôt sur une forme de libération symbolique : les ouvrier·es retrouvent leur autonomie, leur capacité à imaginer collectivement des mondes autres, loin des standards algorithmiques. Vient alors la phase du retour sur expérience, celle du forum : un débat sur les ressentis et alternatives possibles de nos relations aux interfaces. *Hypnoscope* devient alors une agora, un terrain de mise en jeu, un espace de résistance douce et burlesque où l'on se rappelle que le rêve ne se programme pas, ne s'optimise pas, mais se partage.

Équipe artistique

Rémi Sagot-Duvaouroux

Artiste et designer d'expérience de réalité virtuelle, monteur et chercheur

Rémi a travaillé sur le montage de longs-métrages d'animation et documentaires tels que *La Tortue Rouge* de Michael Dudok de Wit, *Les Damnés de la Commune* de Raphaël Meyssan ou *Le Parfum d'Irak* de Léonard Cohen. Il est docteur en Design (doctorat SACRe de l'Université PSL) et membre du groupe Spatial Media de l'EnsadLab à l'École des Arts Décoratifs de Paris. Basée sur la création de dispositifs artistiques et expérimentaux, sa thèse, *Le Corps-Monteur*, explorait le concept de montage comme vecteur narratif dans les expériences numériques immersives. Sa pratique prend la forme d'installations telles que *The Hitchcock Experience* ou *Cailloux-Planètes* et de spectacles vivants tels que *Rythme(s) d'espaces* (cocréé avec Vivianna Chiotini) et *La Tisseuse d'Histoires* (avec Hypnoscope). Il enseigne le montage et la VR à l'École des Arts Décoratifs, l'ENSTA, l'Université Sorbonne Nouvelle et Dauphine.

Olivier Bienz

Artiste machin.e et chercheur

Responsable du laboratoire d'artisanat numérique et co-coordonateur du méridien des cultures et pratiques numériques de l'école des arts décoratifs de Paris-PSL, Olivier conçoit et réalise des machines et des objets à comportements. Issu des beaux-arts, il a perfectionné ses savoir-faire dans les champs du numérique (programmation, 3D, électronique, mécanique). Il développe aujourd'hui avec d'autres artistes des dispositifs autonomes ou interactifs qui mettent en action ses connaissances. Il œuvre également afin de renforcer les enseignements des pratiques numériques au sein des écoles d'arts, pour que les artistes et designer reprennent possession de leurs outils de production.

Lia Mchedlishvili

Illustratrice et décoratrice de cinéma d'animation

Lia est l'illustratrice du projet. Elle a fait des études d'art à Kyiv puis en cinéma d'animation en France. Aujourd'hui, elle travaille sur des longs-métrages, des séries d'animation, des illustrations et des courts-métrages. Par ailleurs, elle a enseigné son métier aux étudiants de l'école Créapole à Paris. Lia a notamment dessiné des décors pour plusieurs longs métrages : *La Fameuse Invasion des Ours en Sicile*, *The Boy, the Mole, the Fox and the Horse*, *Anzu, chat-fantôme* et elle a travaillé sur le design des décors de *Saules Aveugles*, *Femme Endormie*.

Marie Ballarini

Productrice et chercheuse en management des arts

Marie Ballarini est la productrice du collectif. Titulaire d'un doctorat de l'Université Sorbonne Nouvelle et après un passage à la Bibliothèque Nationale de France en tant que chargée de recherche sur les médiations numériques, elle est aujourd'hui enseignante-chercheuse à l'Université Dauphine – PSL. Elle est spécialisée en management et économie des arts et de la culture.

Partenaires

