

# Hybris

## Simon PLUMEY

Travail de bachelor 2024

Informatique – Développement logiciel et multimédia

Professeur: Margaux DIVERNOIS

Expert: Alexandre SEREX

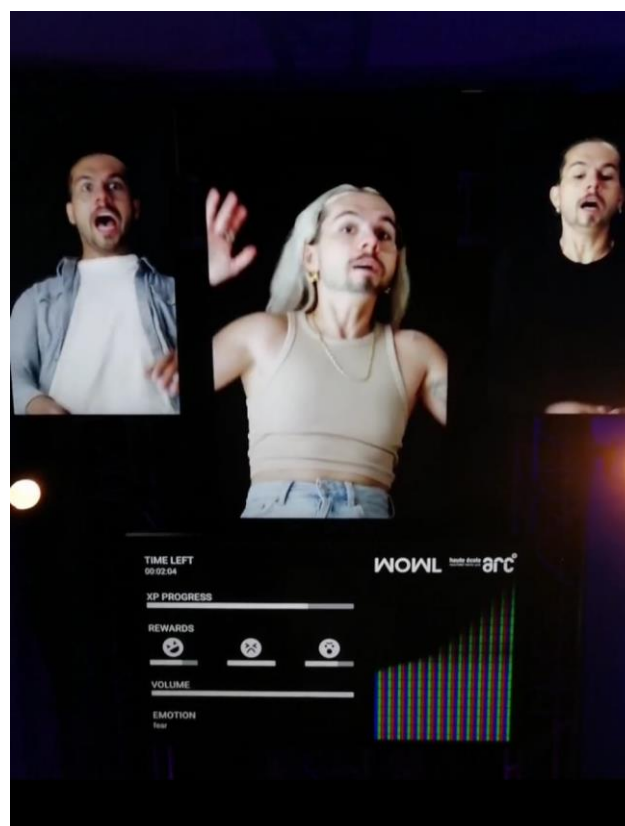
### Description

En partenariat avec le NIFFF, la He-Arc présente chaque année un projet pendant le festival. En 2024, c'est « Hybris » qui est présenté à la 23ème édition du festival.

Hybris est une œuvre interactive imaginée par Jonathan Droz, qui amène le visiteur à se questionner sur ses modes de sociabilité. Concrètement, le visiteur est face à un public digital un peu spécial qui réagit aux émotions transmises par le visiteur. La particularité de ce public est que tous les visages sont remplacés par celui du visiteur, créant ainsi la sensation de se divertir soi-même.

### Résultats

L'expérience a été un vrai succès pendant le festival. Un peu moins de 400 personnes ont pu divertir un public leur ressemblant. La majorité des visiteurs ressortait de l'expérience avec le sourire, un peu déstabilisée de s'être produite devant « eux-mêmes ». Certaines émotions étaient plus difficiles à détecter que d'autres. L'installation a fonctionné durant toute la durée du festival sans aucun problème majeur.



Public digital réagissant à la peur

### Déroulement

Phases du projet :

- Étude des technologies existantes (remplacement de visage et détection d'émotions)
- Preuve de concept
- Réutilisation d'outils déjà existants
- Développement d'une architecture logicielle pour créer une communication automatisée entre tous les modules
- Développement d'interfaces utilisateur
- Mise en place physique de l'expérience
- Tests et réglages

### Discussion : Conclusions et perspectives

Les retours des visiteurs étaient très positifs, certains ayant réussi à déclencher toutes les réactions. Le mandant était satisfait du résultat final. Il a exprimé la volonté de poursuivre le projet et d'améliorer quelques fonctionnalités pour le présenter ailleurs. La détection des émotions peut être améliorée pour être plus précise, de même que l'utilisation de l'audio. Actuellement, seul le volume est pris en compte. L'intonation et le discours seraient des pistes d'amélioration pour affiner l'émotion transmise.