Lévitation, laboratoire des dons

David Guez

Lévitation, laboratoire des dons

LA QUESTION

Nous créons notre propre réalité du monde à partir de ce que nous voyons/ressentons.

Les allers/retours entre les informations que nous recevons et nos interprétations, ajoutés à notre capacité à anticiper et à corréler avec nos expériences passées « nous » définissent en tant qu'être en constante évolution.

Changer/modifier la réalité et/ou changer ce que nous percevons permet-il de changer certaines de nos fonctions ou d'en créer de nouvelles ?

Lévitation, laboratoire des dons

LA QUESTION (2)

La question que je me pose quant aux environnements de réalité virtuelle concerne le lien entre la réalité et la perception et donc l'acquisition par le cerveau de nouvelles données via des dispositifs qui modifieraient certaines fonctions ou en créeraient de nouvelles.

Lévitation, laboratoire des dons

L’acte artistique

L'objectif est de proposer aux participants plusieurs dispositifs d’apprentissage qui vont permettre d'augmenter certaines de leurs capacités cognitives/sensorielles via l'immersion dans des univers virtuels ou augmentés.

Le projet est de réaliser un programme d’entraînement qui nous engage à devenir, in fine, une sorte de super-humain :

Un homosapiens augmenté ?

Lévitation, laboratoire des dons

L’acte artistique (2)

Une première phase du travail de recherche va consister à :

- Lister les capacités cognitives/sensorielles existantes.
- Lister les études qui montrent l'amélioration de certaines capacités cognitives par l’expérience et l'apprentissage.
- Étudier les expériences et les protocoles reliés à la cyber-thérapie.
- Rechercher les expériences qui ont été faites sur les « états limites ».

Lévitation, laboratoire des dons

L'acte artistique (3)

Exploration des champs perceptifs classiques (vision, ouïe, odorat..) puis de ceux exceptionnels :

La méditation
L'apprentissage accéléré
Le lien entre rêve éveillé et apprentissage
La force musculaire
La vision élargie
Les perceptions alternatives (sonore, tactile, olfactive…)
La désynchronisation temporelle
La transmission de pensée…

Lévitation, laboratoire des dons

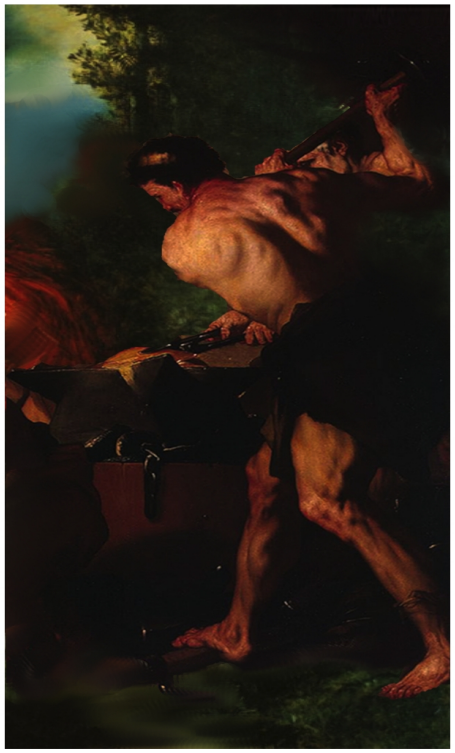
L’acte artistique (4)

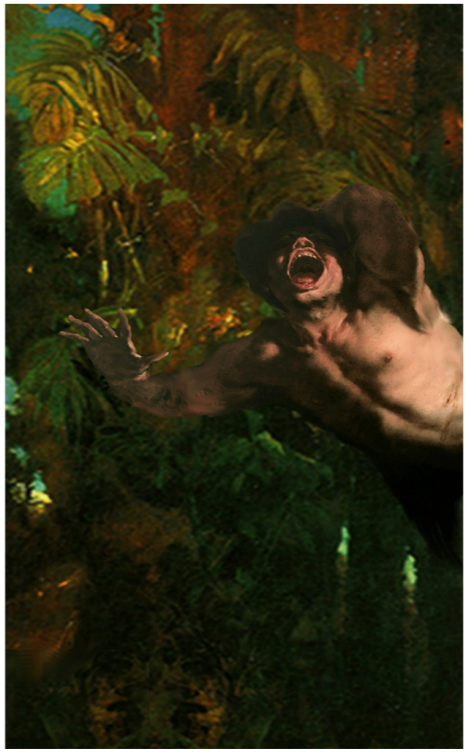
En parallèle, travailler sur ces questions :

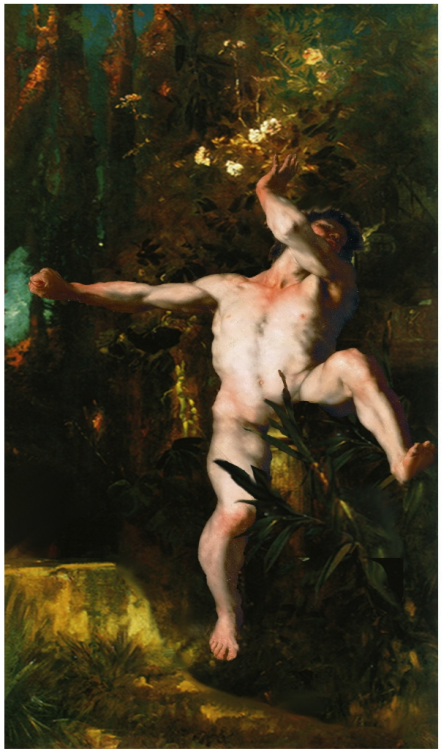
- Questions théoriques sur la fabrication du réel, sur la différence entre perception et fabrication de ce réel, sur la question de l'illusion et sur les phénomènes de croyances qui permettent de fabriquer une réalité subjective et universelle.
- Questions sur le post-humain et sur l'évolution : quel est l'état de nos connaissances sur nos capacités cognitives et sur les évolutions potentielles de ces capacités. L'homo sapiens a t-il encore une marge évolutive correspondante aux capacités de son cerveau ?
- Questions sur les différences entre nos sens innés (connus et potentiels) et nos sens acquis ?
- Questions sur les liens entre psychologie et science cognitives / para-psychologie et sciences cognitives.

Lévitation, laboratoire des dons

Le programme Lévitation







Lévitation, laboratoire des dons

Le programme

Le visiteur est muni d'un casque de RV et de divers capteurs.
On lui propose un programme avec les options suivantes :

Evaluation

Entrainement

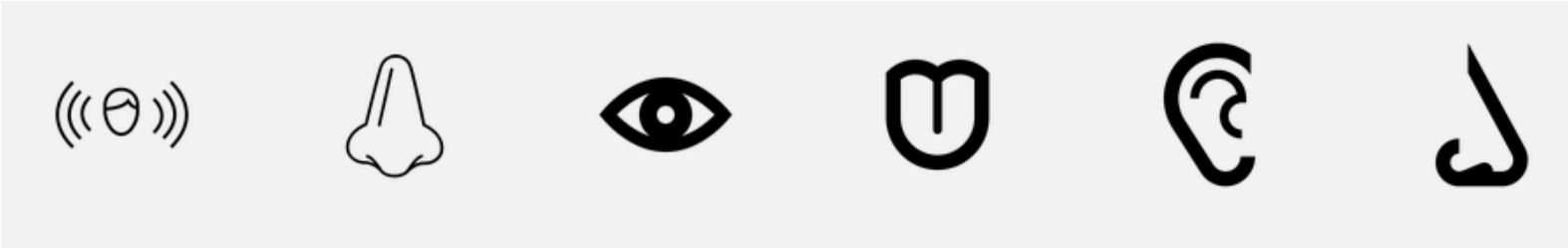
Augmentation

EVALUATION : Teste des capacités actuelles du visiteur.
ENTRAINEMENT : Exercices pour atteindre un niveau optimal.
AUGMENTATION : Objectif d'augmenter une fonction cognitivo-sensorielle particulière.

Lévitation, laboratoire des dons

Le programme

Ce menu pourra aussi débuter par une liste de sens à augmenter



VISION – OUIE – OLFACTION – TOUCHER – GOUT – THERMOCEPTION …

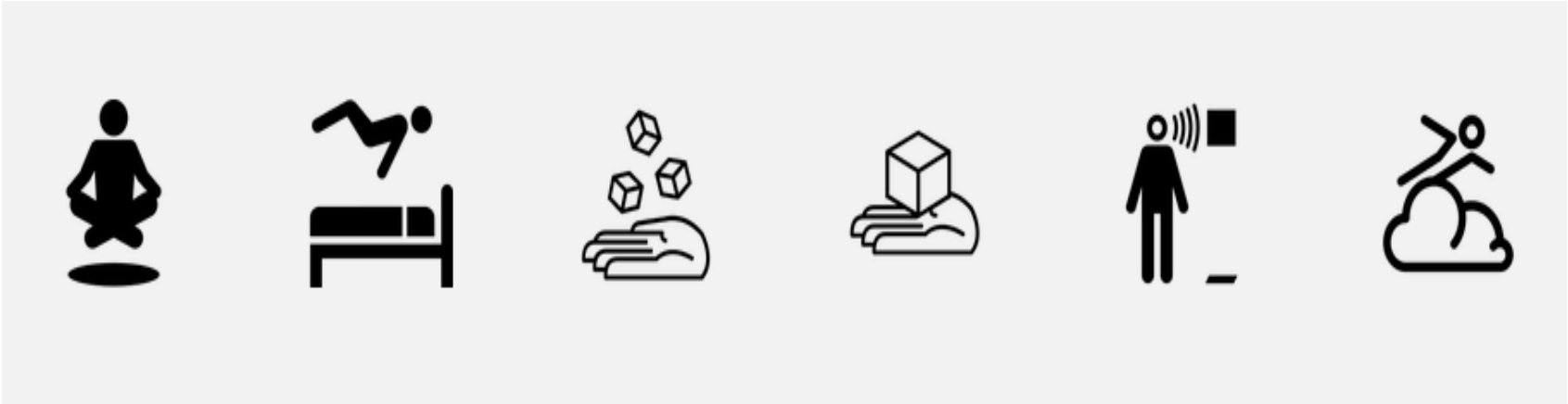
Une liste de fonctions à développer

COURIR – SE CONCENTRER – LIRE …

Lévitation, laboratoire des dons

Le programme

Une liste de capacités hors normes à atteindre



LEVITATION, TELEPORTATION, TELEPATHIE…

Lévitation, laboratoire des dons

Expérience LEVITATION 0.1

Créer une installation qui va permettre de placer le visiteur muni d'un casque de réalité virtuelle et d'un casque neuronal dans une pièce en 3D.

Sur différents états tel que la concentration, le visiteur va faire léviter un objet en 3D (ici un cube) dans la scène.

Lévitation, laboratoire des dons

Expérience LEVITATION 0.1

Jonathan Coryn

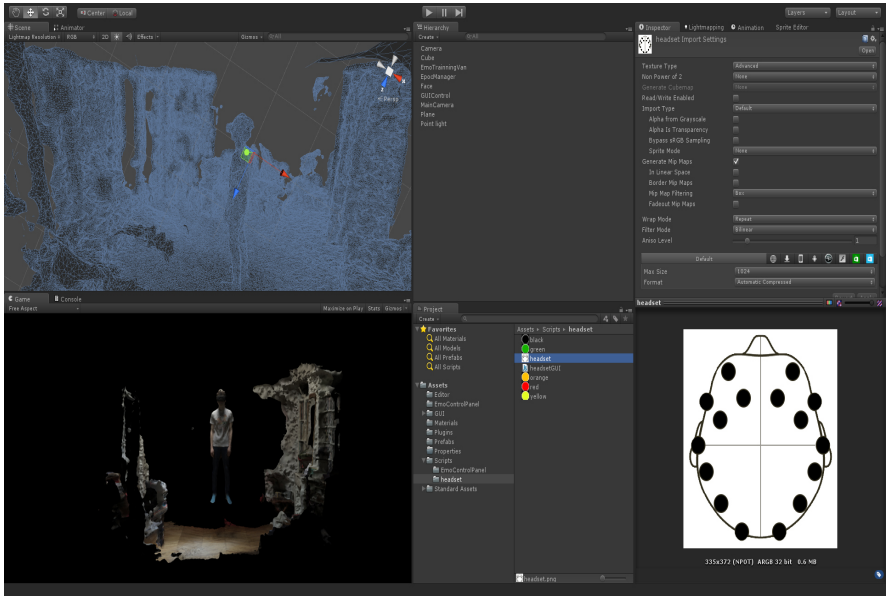
Bastien Didier

Lévitation, laboratoire des dons

Expérience LEVITATION 0.1

Oculus + Emotiv

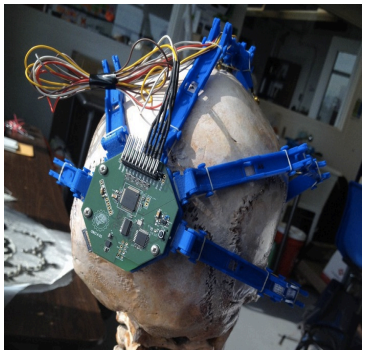
Solution du domaine privé



unity

Oculus + Open BCI

Solution Open source

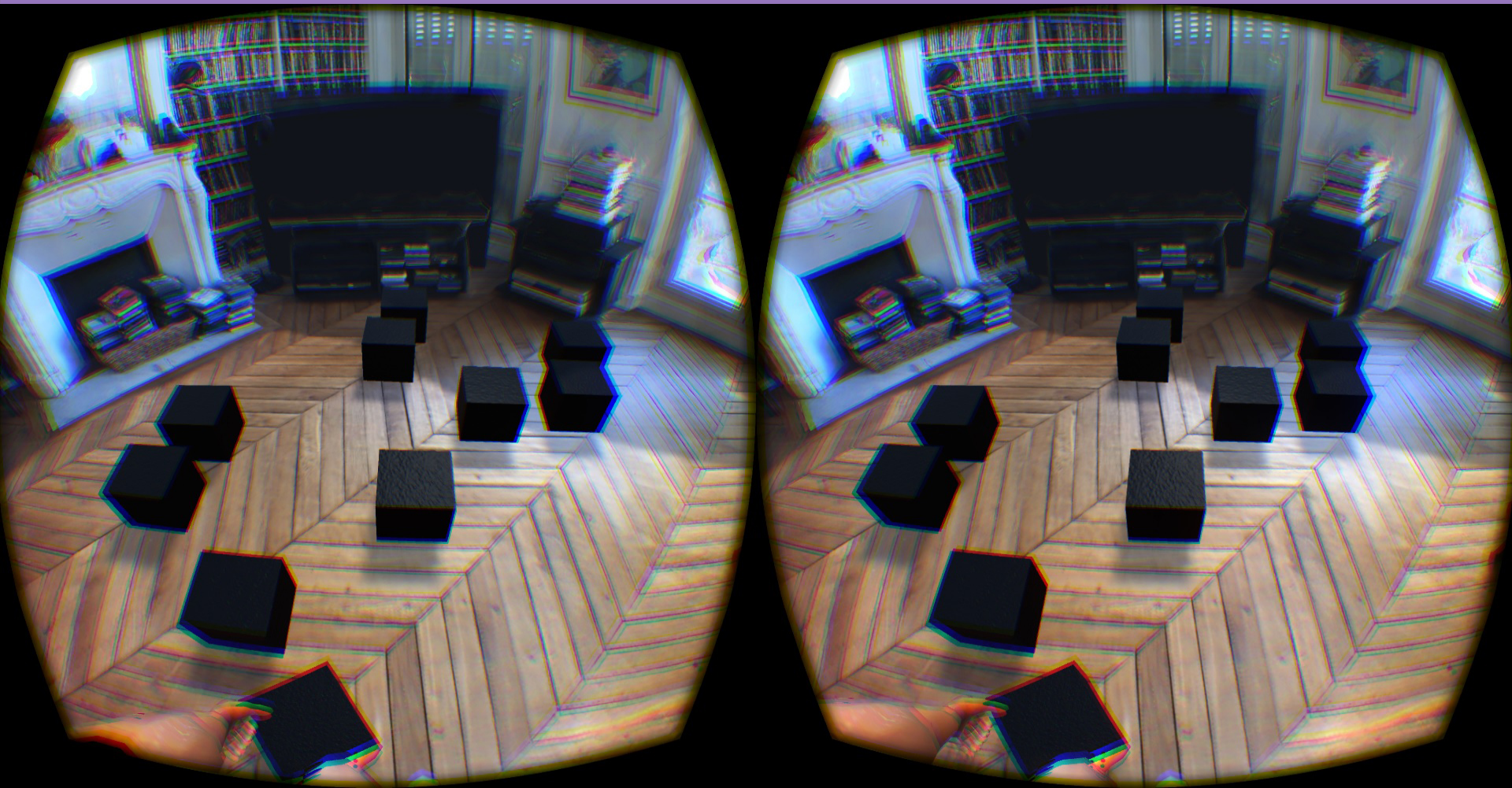


Lévitation, laboratoire des dons

Expérience LEVITATION 0.1

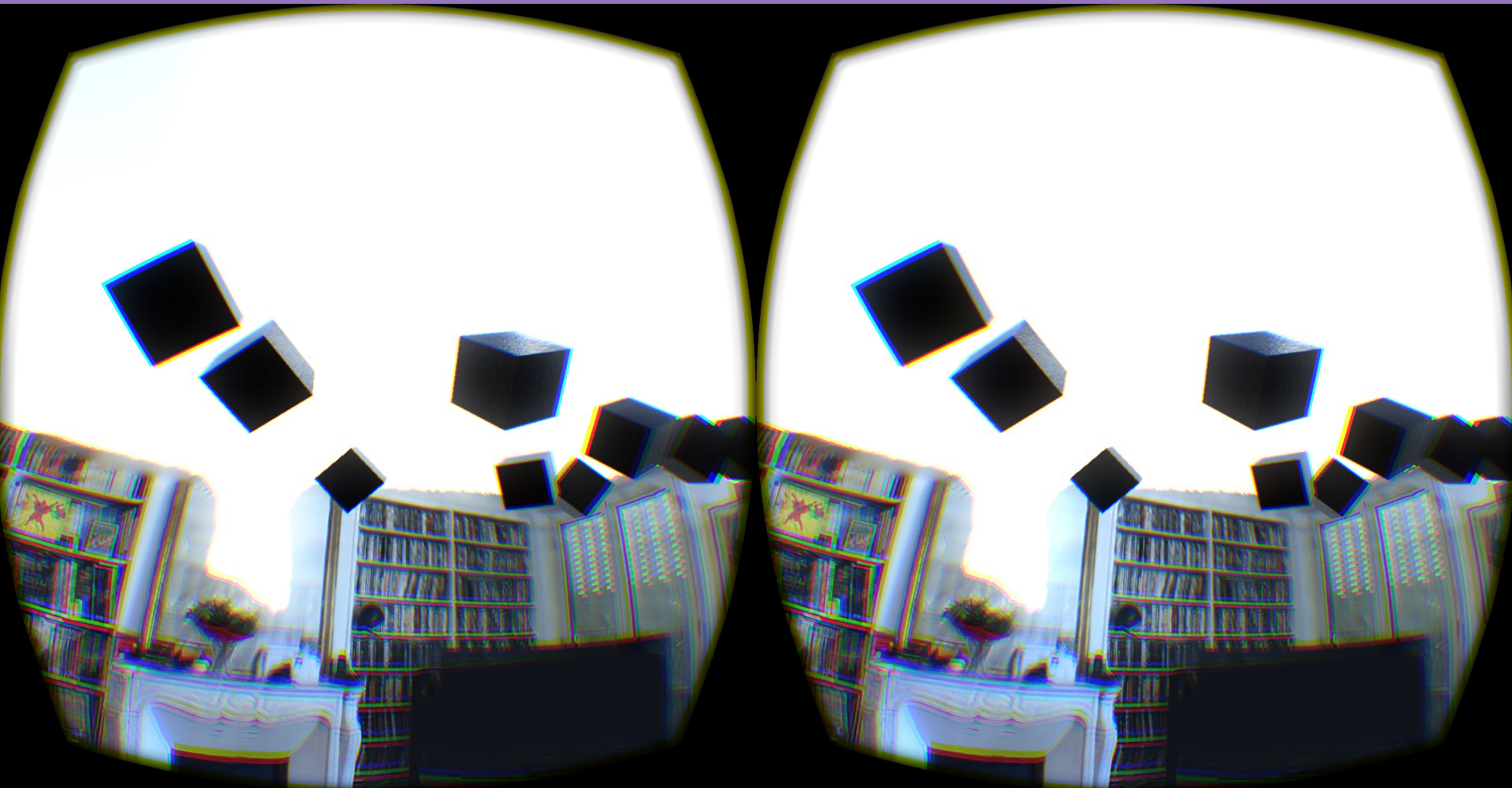
Lévitation, laboratoire des dons

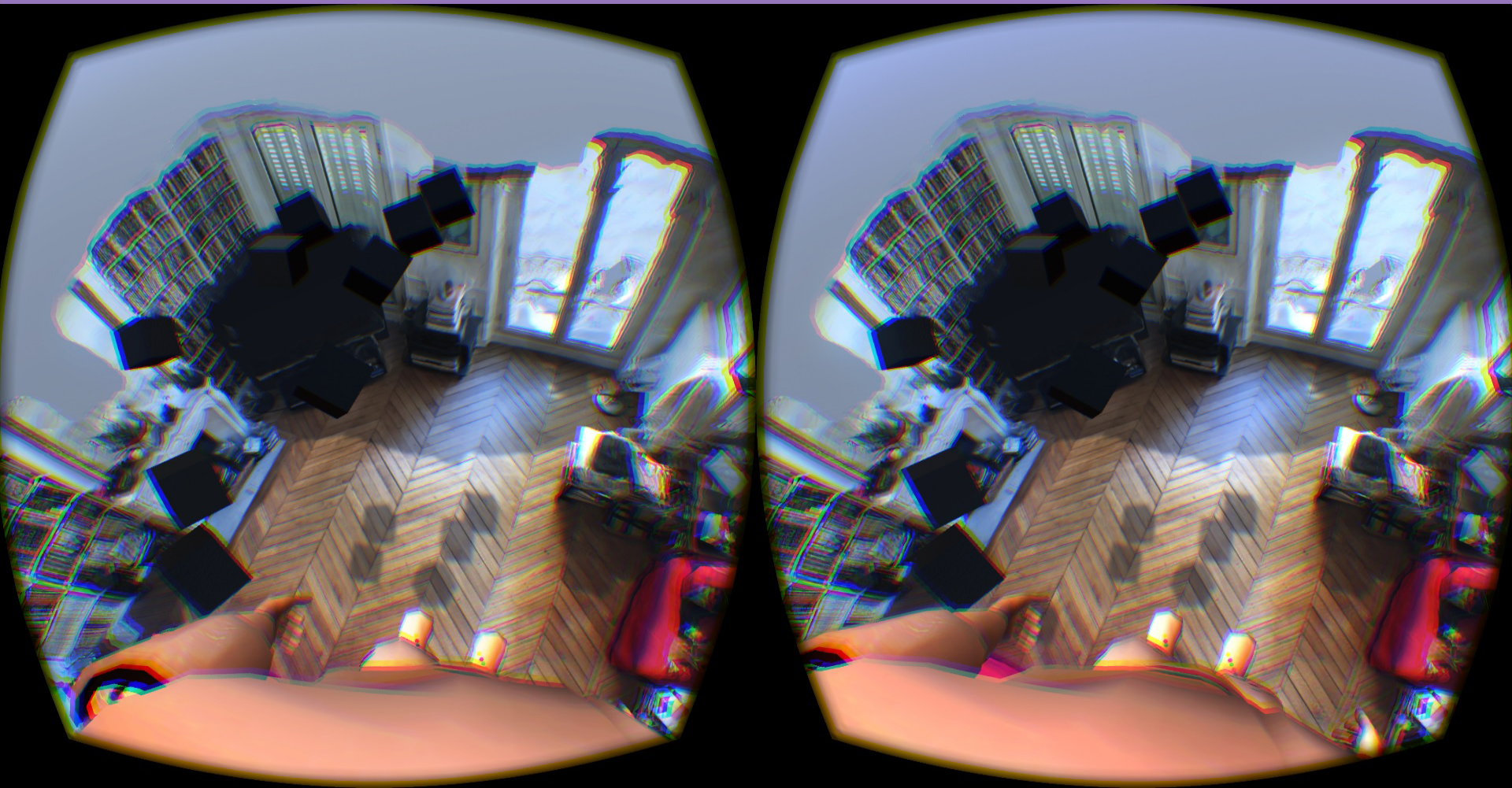
Expérience LEVITATION 0.1



Lévitation, laboratoire des dons

Expérience LEVITATION 0.1



Lévitation, laboratoire des dons

Expérience LEVITATION 0.1