

La Maison sensible (ou la Maison empathique)

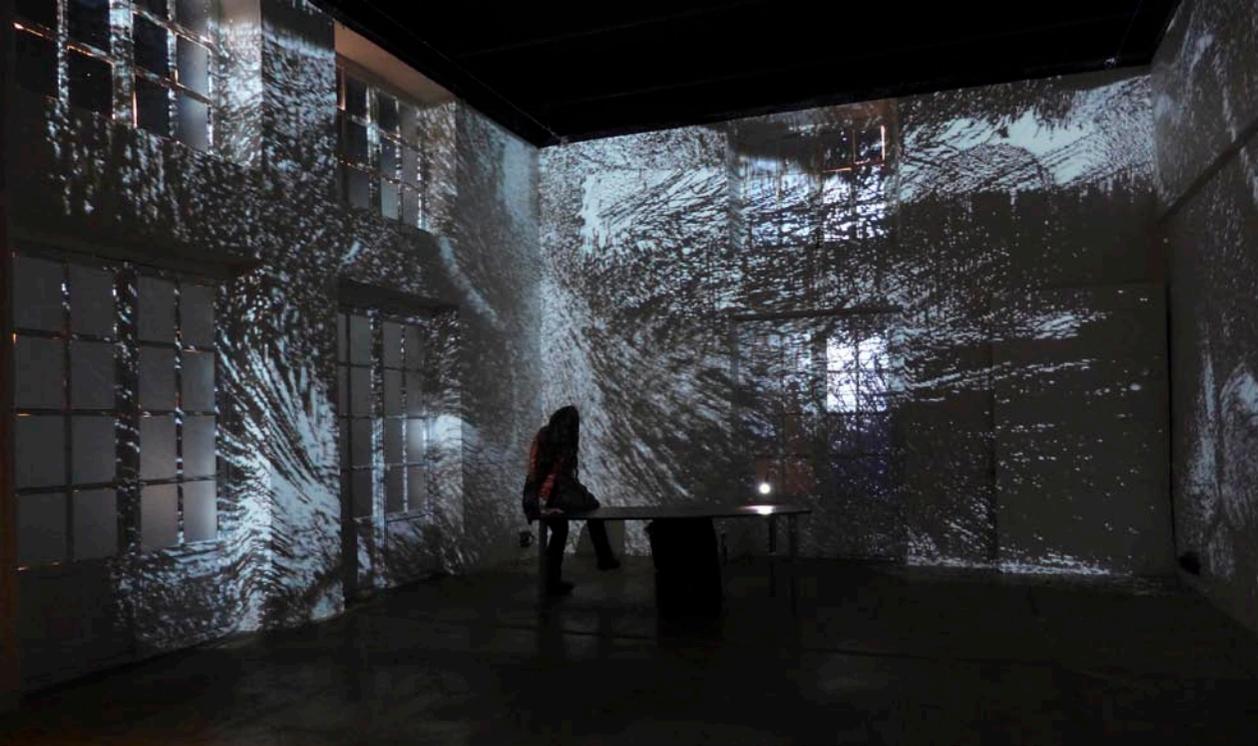
Scenocosme (Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt)

www.scenocosme.com

Lola and Yukao Meet (Lola Ajima & Yukao Nagemi)

www.lolaandyukaomeet.com





Intention et scénographie

Cette installation interactive est une œuvre qui augmente visuellement et auditivement un espace physique ainsi que la relation du spectateur avec un environnement sensible et délicat.

Nous utilisons différents types de capteurs sensoriels discrets pour transformer les murs, les meubles, le sol d'une salle d'exposition en interface délicatement sensible et réactive.

L'idée est de créer une œuvre qui ne se dévoile que si le spectateur entre dans l'espace en étant à l'écoute de ce qui s'y passe. Il s'agit de développer une situation qui met en miroir le corps en offrant un espace organique réagissant aux passages et interventions des spectateurs. Les surfaces rendues ainsi sensibles : le sol, les murs et le mobilier captent le comportement des visiteurs et l'installation révèle des particules lumineuses et des paysages sonores dépendant de ces interactions.

Les murs de cette pièce sont constitués de plusieurs milliers de particules fragiles. Elles sont toutes rangées bien en ordre lorsque la salle est vide et silencieuse. Seule est perceptible une légère respiration. Elles dessinent lentement et délicatement des figures hypnotisantes.

Plus d'informations et vidéo :

www.scenocosme.com/maison_sensible.htm

Précédentes expositions de Maison sensible

- E-Fest Digital Arts Festival
Palais Abdellia / Surface Sensible - Curator : Afif Riahi - Tunis (**Tunisia**)
- Galerija SC / Festival Showroom of Contemporary Sound - Zagreb (**Croatia**)
- Cité des Arts de la Réunion / Curator : Nathalie Gonthier - Saint-Denis (**La Réunion**)
- Mirage festival / Art et cultures numériques / Techno Fiction - Lyon (Fr)
- Le Lavoir Public / Videophonic AADN - Lyon (Fr)
- Musée de Millau et des Grands Causses - Millau (Fr)
- Abbaye de l'Escaladieu / Horizons numériques - Bonnemazon (Fr)
- Château éphémère - Carrières-sous-Poissy (Fr)
- Théâtre de l'Archipel Scène Nationale de Perpignan (Fr)
- Festival Les Composites / Espace Jean Legendre - Compiègne (Fr)
- Safra'Numériques - festival d'art numérique - Curator : Didier Ringalle
Centre culturel Le Safran - Amiens (Fr)

Soutien :

Région Rhône-Alpes [SCAN] Soutien à la Création Artistique Numérique
Chateau Éphémère - Fabrique sonore & numérique
AADN - Arts et Cultures Numériques



Scénario interactif

L'idée est de créer une œuvre qui se révèle si le spectateur entre et habite l'espace en étant attentif et en manifestant de l'empathie pour l'environnement. Dans ce cas, la "La Maison sensible" devient un environnement visuel et auditif qui reflète les comportements corporels du visiteur en révélant un espace organique audiovisuel interactif.

Tant que les personnes interagissent avec sensibilité et douceur, la pièce répond en s'engageant dans un dialogue respectueux composé d'harmonies sonores et visuelles.

Si un spectateur se comporte bruyamment dans l'espace en parlant fort ou en faisant du bruit avec ses pieds, ces mêmes particules s'affolent, se repoussent les unes des autres, telles des nuages de micro organismes en panique. Elles se cantonnent dans cet état dans l'attente d'un retour au calme.

Au contraire, si le spectateur s'introduit avec respect et essaye d'instaurer un dialogue en touchant, chatouillant délicatement les meubles ou en caressant les murs, la salle réagit et s'engage dans un dialogue respectueux avec des sons harmonieux. Si l'activité devient trop bruyante, la pièce atteint les limites de son comportement empathique, et le son se retire et s'estompe.

Si les spectateurs ont des réactions brusques, l'œuvre se figera dans un état de peur ou de colère. Avec des actions trop violentes, les particules disparaissent. Mais s'ils lui offrent attention et écoute, l'installation révélera alors des ambiances sonores délicates et apaisantes. Lorsque tout redevient calme, l'espace se repeuple progressivement. Enfin, lorsque la pièce se vide, l'espace reprend une activité de respiration, stable, tranquille.

Cette œuvre est capable de comportements physiques pouvant induire des comportements délicats et attentionnés chez les spectateurs. Cette œuvre invite à prendre conscience de la psychologie et personnalité des espaces habités, des traces que nous laissons sur le monde qui nous entoure. "La Maison sensible" propose d'aller au-delà des comportements proches de l'excitation, du jeu, de l'impatience que nous pouvons avoir au quotidien avec les médias, la technologie. L'idée est de permettre au public de prendre le temps de rentrer en communication avec l'installation tout en sollicitant son écoute, son intelligence et sa capacité à avoir de l'empathie pour un espace habité.





Œuvre médiatrice : vision sociale et organique de l'interactivité

L'œuvre étant pensée en tant qu'entité biologique, aux connexions diverses et complexes, la place des spectateurs, et particulièrement leurs interactions sont décisives quant à l'évolution et les réactions de cet espace organique. Les interactions ne sont pas seulement unilatérales, le dialogue, l'attention et l'écoute entre les visiteurs induit le comportement émotionnel de l'espace.

En ce sens, nous portons une intention singulière à la règle du jeu qui s'accomplira entre les spectateurs et l'installation. Cette règle du jeu permet la traduction d'un dialogue entre l'humain et les objets mais également entre humains. Nous portons en effet un intérêt particulier aux rapports que les individus peuvent avoir entre eux et nous nous attachons à proposer de nouvelles possibilités de rencontres et relations. Elle sera en ce sens une œuvre « médiatrice » entre les spectateurs, qui crée du lien, rassemble, stimule des interrelations, des échanges, au-delà d'un simple rapport frontal. L'œuvre sera ainsi comme un écosystème, dont l'équilibre dépendra des interrelations spectateurs/ environnement et spectateurs/spectateurs.

"La Maison sensible" propose ainsi une mise en scène intimiste qui prend en compte la place de l'humain. Penser l'espace en tant que corps biologique invite ceux qui l'habitent à s'interroger sur leurs relations physiques, émotionnelles et symboliques avec leur environnement. Les visiteurs dépassent largement le statut d'éléments déclencheurs en s'appropriant véritablement l'espace d'interaction. Ils deviennent des « variables » actives de cette entité organique.



Interface épidermique

Le corps est en lui-même une interface sensorielle complexe continue avec le monde. La peau est une frontière protectrice et poreuse. Par exemple, elle perçoit et émet de la chaleur dans le même temps. Comme le décrit David Le Breton, *elle est vivante en ce qu'elle respire, échange avec l'environnement, émet des odeurs, traduit les états d'âme par sa texture, sa chaleur, sa couleur. Entre le dehors et le dedans, elle établit le passage des stimulations et du sens. Instance de séparation, elle enclôt l'individualité mais elle est simultanément lieu d'échange avec le monde, par elle transitent la chaleur, la lumière, la jouissance ou la douleur* (1).

"La Maison sensible" est un espace endogène à fleur de peau. Elle est pensée comme un corps aux interrelations internes complexes dont les visiteurs en sont des variables actives. Elle possède une forme d'interface épidermique. "Epidermique", car elle suppose une dynamique invisible et sensible entre les corps et l'espace, entre les corps et l'objet, entre les corps eux-mêmes dans cet espace. Sa « peau architecturale » est une surface active à la fois émettrice et réceptrice d'informations. L'espace est ainsi composé de cellules informatives sensibles aux stimuli. Par leurs actions, les corps des visiteurs métamorphosent subtilement l'environnement ambiant, à la recherche d'un nouvel équilibre.

(1) David Le Breton, *La Saveur du Monde*, Une anthropologie des sens, (Ed Métailié, 2006)



Empathie

L'"Empathie", comme concept psychologique, dérive de l'allemand "einfühlung" et a été utilisée en esthétique philosophique pour la capacité des individus à "se sentir" dans la nature ou dans les œuvres d'art, afin d'être en mesure de découvrir ce que l'œuvre d'art transmet. (2) Aujourd'hui, l'empathie est un concept très étudié en psychologie et en philosophie de l'esprit. Elle est le plus souvent utilisée pour décrire la façon dont nous comprenons l'esprit des autres ainsi que leurs états émotionnels, ou tout simplement que nous comprenons de tous les autres êtres vivants en tant que créatures spirituelles. En d'autres termes: En tant qu'être humain, qu'est-ce qui nous rend sensibles aux autres êtres vivants?

Notre utilisation de l'empathie dans "La Maison Sensible" est phénoménologique. Nous nous appuyons sur les théories phénoménologiques de Merleau-Ponty et de Dan Zahavi sur la façon dont la perception et la corporalité déclenchent, stimulent et véhiculent l'empathie. Dans l'approche phénoménologique, la perception des expressions d'autres personnes, de leurs gestes, du ton de leur voix, de leur langage corporel, etc. est une perception directe de leurs états émotionnels. C'est quelque chose qui nous touche directement, puisque nous, en tant qu'êtres humains, nous y sommes sensibles.

La question de l'empathie est celle de savoir comment les individus comprennent les états émotionnels des autres. Dans notre installation, nous nous demandons: en tant que visiteurs, comment pouvons-nous connaître les états émotionnels d'une pièce. Nous questionnons également la façon dont les visiteurs entrent en empathie avec la pièce par leurs interactions avec elle, et la façon dont la pièce réagit à la réception d'empathie ou de l'absence de celle-ci?

"La Maison Sensible" n'est pas un objet à manipuler, à travers une simple boucle action/réaction, où les interactions des visiteurs sont reflétées d'une manière très lisible par les comportements de l'installation. "La Maison Sensible" est construit comme un organisme vivant sensible, qui répond émotionnellement aux visiteurs. Il est fragile, timide et doit être traité avec de la patience, de la curiosité sympathique et des soins empathiques. Une relation de confiance mutuelle doit s'établir. La pièce est presque comme un animal sauvage qu'il faut apprivoiser.

(2) <http://plato.stanford.edu/entries/empathy/>

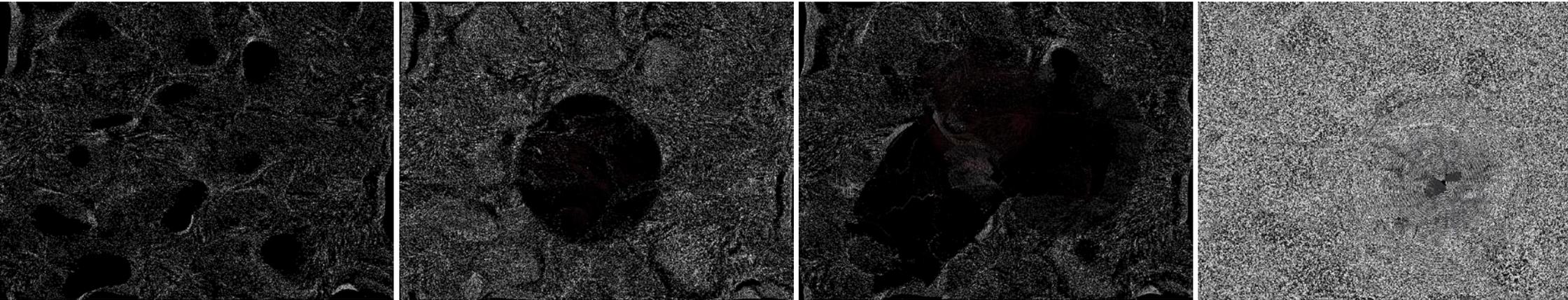
Niveaux de stress, perte d'empathie et réception de l'empathie

La mentalisation est une théorie psychologique liée à l'empathie. (3) Cette théorie décrit comment la mentalisation avec les autres (ou l'empathie, comme si nous restions en contact émotionnel) peut atteindre un point de basculement, si le niveau de stress devient trop élevé. À un certain niveau de stress, la possibilité de rester en contact affectif est rompue, et la compréhension de l'esprit des autres diminue. Au contraire, si une personne ressent recevoir de l'empathie de la part de son entourage, le niveau de stress ressenti peut s'élever sans que le niveau de stress interne atteigne un point de basculement.

Lutte, fuite ou réaction de terreur

Lorsque ce point de basculement est atteint, les trois réponses standard au stress sont la lutte, la fuite ou la réaction de terreur. Dans les situations où nous percevons les menaces physiques ou mentales, ces trois réponses sont possibles. Soit nous nous battons, soit nous nous enfuyons, selon que nous jugeons que nous sommes en mesure ou non de combattre la menace extérieure. Mais quand nous sommes submergés par une menace excessive, la peur prend le dessus, on se fige de terreur.

(3)http://scholar.harvard.edu/files/chooker/files/hooker_2008_social_cognitive_and_affective_neuroscience.pdf



Bibliographie, Sources d'inspiration

Littérature:

Serge Brussolo, *Vue en coupe d'une ville malade*, Ed. Denoël, 1980 : " La veille, elle avait découvert les vestiges d'un salon où deux hommes de marbre rose attendaient, assis de part et d'autre d'un échiquier de peau humaine où tressautaient des pièces vivantes. Plus on avançait, plus les inversions étaient fréquentes. Les fleurs étaient en plastique, mais le papier peint en peau de femme ou d'enfant, si l'on se fiait à la finesse du grain." " Georges alla ramasser quelques débris aux alentours d'un cône, ils présentaient tous la même morphologie incertaine. Le fer à repasser se muait rapidement en une bulle de métal totalement irrationnelle, un tabouret de cuisine fondait en quelques heures, se changeant en une flaque étrangement phosphorescente. Tout se passait comme si leurs molécules se séparaient, s'éloignaient les unes des autres, comme si leur structure, de compacte, devenait lâche, puis liquide. "

Antoine de Saint-Exupéry, *Le Petit Prince*, Gallimard, 2007

Boris Vian, *L'écume des jours*, Ed Le Livre de Poche, 2014 : "On ne pouvait plus entrer dans la salle à manger. Le plafond rejoignait presque le plancher auquel il était réuni par des projections mi-végétales, mi-minérales, qui se développaient dans l'obscurité humide. "

Théorie:

David Le Breton, *La Saveur du Monde, Une anthropologie des sens*, (Ed Métailié, 2006)

Jens Hjortkær, *Toward a Cognitive Theory of Musical Tension*. 2012. Ph.D Thesis, Copenhagen University.

Christine I. Hooker, Sara C. Verosky, Laura T. Germine, Robert T. Knight, and Mark D'Esposito, *Mentalizing about emotion and its relationship to empathy*
Stanford Encyclopedia of Philosophy



Informations techniques

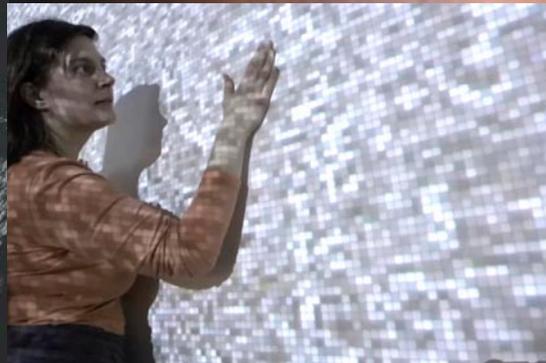
Cette œuvre est située en ce qu'elle doit être adaptée à chaque espace dans lequel elle est présentée. Elle doit être adaptée à l'environnement physique, auditif et visuel de l'espace. Une telle adaptation exige plus de ressources humaines d'une installation "prête à porter", mais elle a l'avantage d'offrir aux visiteurs un environnement ambiant immersif dans lequel le monde numérique correspond parfaitement au monde physique. Nous allons maintenant expliquer plus en détail la façon dont l'installation est techniquement adaptée à l'espace d'affichage.

Dans un premier temps, la pièce est modélisée en 3D. Pendant la présentation, le mapping visuel est calculé en temps réel avec le logiciel de l'œuvre.

Pour réaliser techniquement cette installation, nous avons besoin d'un espace assez large pour recouvrir les murs de vidéoprojections. Nous utilisons plusieurs vidéo-projecteurs, des ordinateurs et un système audio pour créer l'imagerie numérique et le son. Nous essayons d'offrir aux spectateurs l'illusion de murs et de sol interactifs. Les visuels sont mappés sur la salle afin qu'ils semblent superposés aux murs et au sol pour donner une meilleure illusion de particules ancrées sur les murs comme des gouttes de pluie ou des tourbillons de fluide.

Nous utilisons également des capteurs sensibles au bruit et aux vibrations (petits micros, piezo conducteurs), et des interfaces de capteurs sans fil pour capter les interactions des visiteurs avec les murs, les meubles ou le plancher. En fonction des matériaux utilisés pour le sol et les murs, la sensibilité des capteurs à l'interaction peut varier. Notre volonté est de rendre les aspects techniques les plus invisibles possibles et d'offrir au premier regard une œuvre minimale et invisible, un espace neutre.

La capture et les audio-visuels interactifs sont situés et adaptés au lieu de l'installation. L'environnement audio de l'installation repose sur des échantillons issus de l'enregistrement des sons du bâtiment et de son environnement. Le rendu visuel est obtenu par un modèle 3D de l'espace, puis calibré à l'architecture.



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 ont été 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

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

Lola and Yukao Meet (LYM) : Lola Ajima and Yukao Nagemi : www.lolaandyukaomeet.com contact@lolaandyukaomeet.com

Les artistes Lola Ajima et Yukao Nagemi forment le duo de musique audio-visuelle live Lola and Yukao Meet (LYM).

Ils vivent et travaillent en région parisienne et au Danemark. Ils proposent une nouvelle approche de la performance audio-visuelle live où l'artiste visuel peut combiner l'imaginaire de son expression graphique avec des mélodies envoûtantes mêlant la voix et le violoncelle augmenté dans une symbiose cohérente et sensible. Le graphisme repose sur l'augmentation du trait par des matières numériques, fluides, organiques, vivantes et malléables. La composition musicale combine des sons concrets enrichis par de nombreuses couches de chant et de mélodie instrumentale.

Lola Ajima est le nom de l'artiste musicienne violoncelliste et compositrice indépendante. Elle a joué dans trois groupes de musique rock indépendante et progressive. Elle compose des paysages sonores pour la compagnie de danse Rorstromsk et des bandes son pour des courts-métrages.

Yukao Nagemi est artiste graphique et scientifique. Il conçoit des environnements interactifs numériques pour le dessin et la peinture live. Son activité scientifique est orienté vers la réalité augmentée et ses applications à l'architecture ou à la scénographie.

Leur réunion dans le duo LYM explore la combinaison de l'image et du son et propose des narrations audio-visuelles live en mettant l'accent sur l'expérience émotionnelle de l'auditoire. L'inspiration vient souvent de rituels, de mythologies et de la condition psychologique humaine profonde. Jusqu'à présent, leurs œuvres ont été des spectacles, la plupart du temps présentés dans des festivals et des galeries d'art numériques.









Abbaye de l'Escaladieu / Horizons numériques - Bonnemazon (Fr)









