

Reliquiae mirabilis

Sculpture interactive, art numérique et dessins augmentés

*Les reliques viennent du latin reliquiae, « restes »
L'épithète spécifique mirabilis signifie en latin « admirable, merveilleux ».*

Une oeuvre née d'une collaboration entre **Yosra Mojtahedi**
et
Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

www.yosramojtahedi.com

www.scenocosme.com







Intentions artistiques et présentation de l'oeuvre

Les arbres respirent, transpirent... Leurs sèves ruissellent... irrigant leurs corps des éléments nutritifs nécessaires à leurs systèmes de défense. La sève se transforme en résine, puis cicatrise l'arbre lorsqu'il se blesse. Cet exsudat végétal est un mucus nécessaire à la défense et la vie de l'arbre . Il est fascinant de constater que les arbres ont la faculté de transporter la sève et l'eau de la terre à des hauteurs vertigineuses par un mécanisme qui résulte uniquement de la transpiration des feuilles via la photosynthèse par l'apport de l'énergie du soleil.

Les liquides des corps sont essentiels à la vie, à la croissance. La sève irrigue les végétaux. Le sang irrigue nos corps. Les liquides nourrissent les âmes et l'existence. Le lait qui coule du sein des femmes, l'eau nourricière de la terre mère, l'élixir de vie, les sentiments, les larmes, l'amour avant la mort. Car lorsque la sève et le sang s'écoule hors des corps, la souffrance suinte, s'extirpe de l'être, la vie s'évapore lentement et inexorablement.

L'oeuvre évoque les relations à la vie et aux blessures.

Sa noirceur est d'ébène mais comme le phénix, elle renaît de ses cendres telle une forêt incendiée prête au renouveau.

Cette sculpture interactive est réalisée à partir de branches d'arbres mortes prélevées dans la forêt. L'arbre sculpture ainsi reconstitué reprend vie symboliquement. Un dispositif interactif (ordinateur + microcontrôleur + capteurs + pompe à eau) fait s'écouler un liquide olfactif, le long de son écorce extérieure et de ses entrailles, de sa cime jusqu'à ses racines qui baignent dans un réceptacle.

Le liquide suinte, perle, ruisselle minutieusement, lentement ou rapidement en fonction de l'approche des publics.

Un délicat parfum chanel et floral s'en échappe délicatement.

Plus d'informations et vidéo : www.scenocosme.com/reliquiae.htm



Un grand dessin en noir et blanc fait face à la sculpture.

Il représente des hybridations entre corps humains et formes végétales.

Un dispositif de vidéoprojection à l'arrière du dessin vient augmenter le dessin par des matières liquides et incandescentes.

Les matières se superposent au dessin. Des mouvements organiques palpitent et s'entremêlent à la texture du dessin.

L'ensemble des mouvements est corrélé à des sonorités impulsées par le système audio du dispositif.

Les sons organiques évoquent bruissements et respirations, des résonances proches de la sensualité.



Yosra Mojtahedi, *Le paysage s'enivre au jaillissement d'une fleur sous les veines de l'arbre*, encre sur papier, 140x200 cm, 2022

Installation sculpturale interactive et sonore

Lorsque le spectateur s'approche de l'arbre sculpture, il révèle et réveille l'œuvre

Sculpture interactive

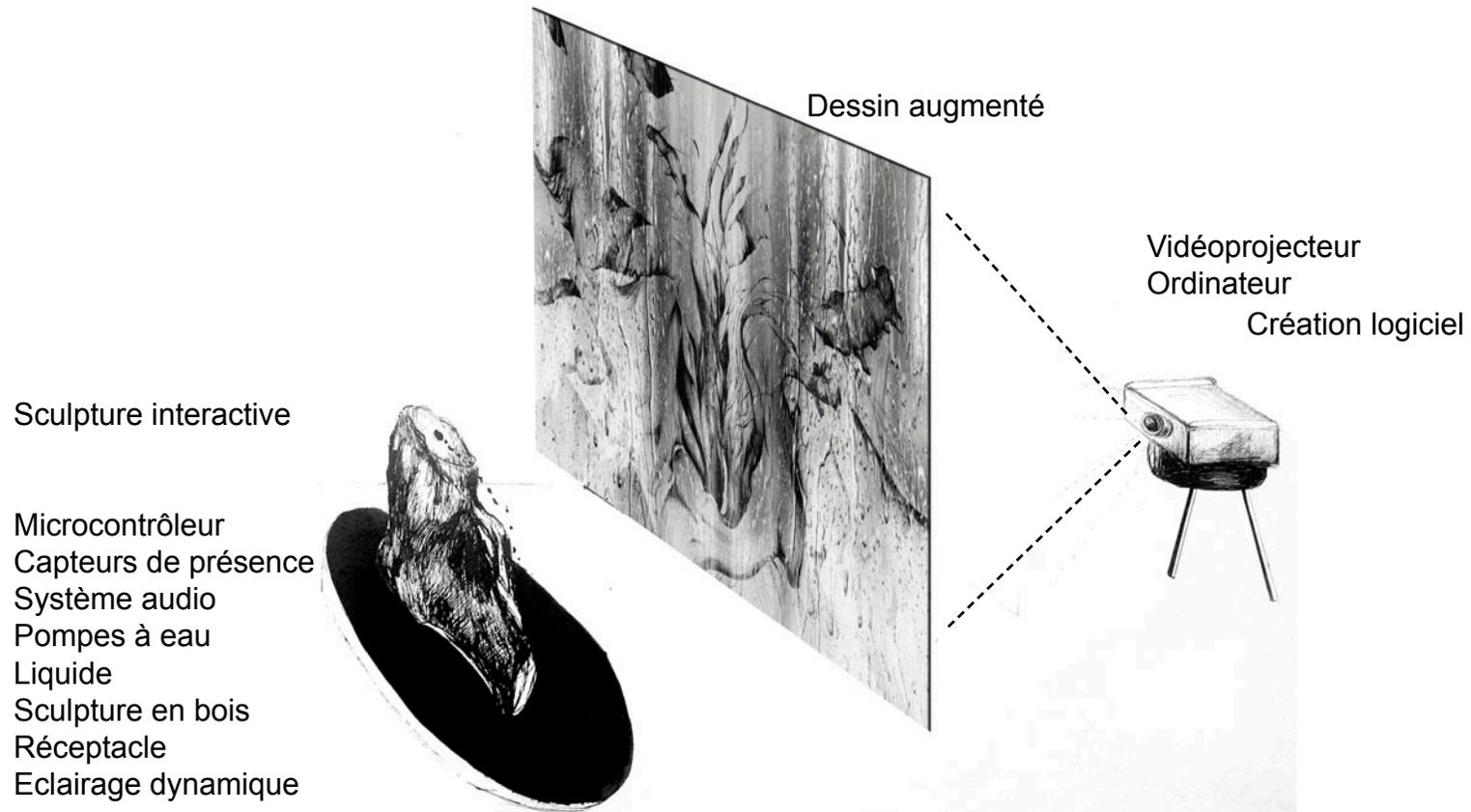
un liquide saigne de l'arbre
des bruissements organiques se font entendre
des effluves de parfum délicat s'en échappent
les éclairages qui surplombent l'oeuvre tournoient et font danser ses ombres dans la pièce

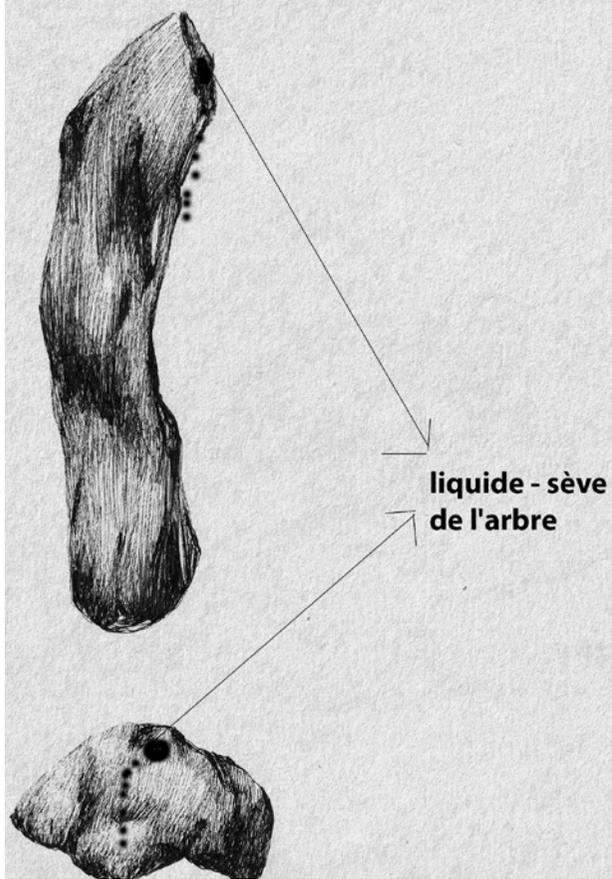
Dessin augmenté

le dessin s'anime lorsque la sculpture arbre évolue
lumières et ombres des matières vidéo liquides se superposent délicatement au dessin réel.



Lumières et ombres des matières vidéo se superposent délicatement au dessin réel.





liquide - sève
de l'arbre

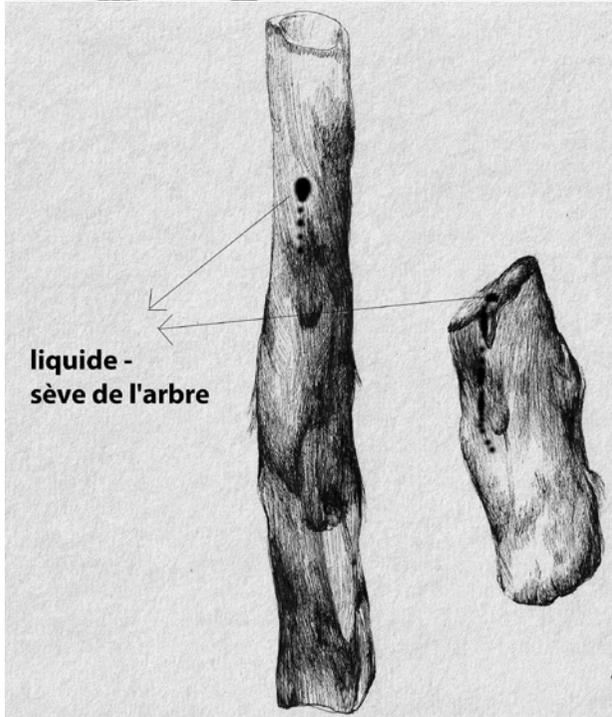
Inspirations

Arbres et forêts ont un lien au sacré et aux secrets.

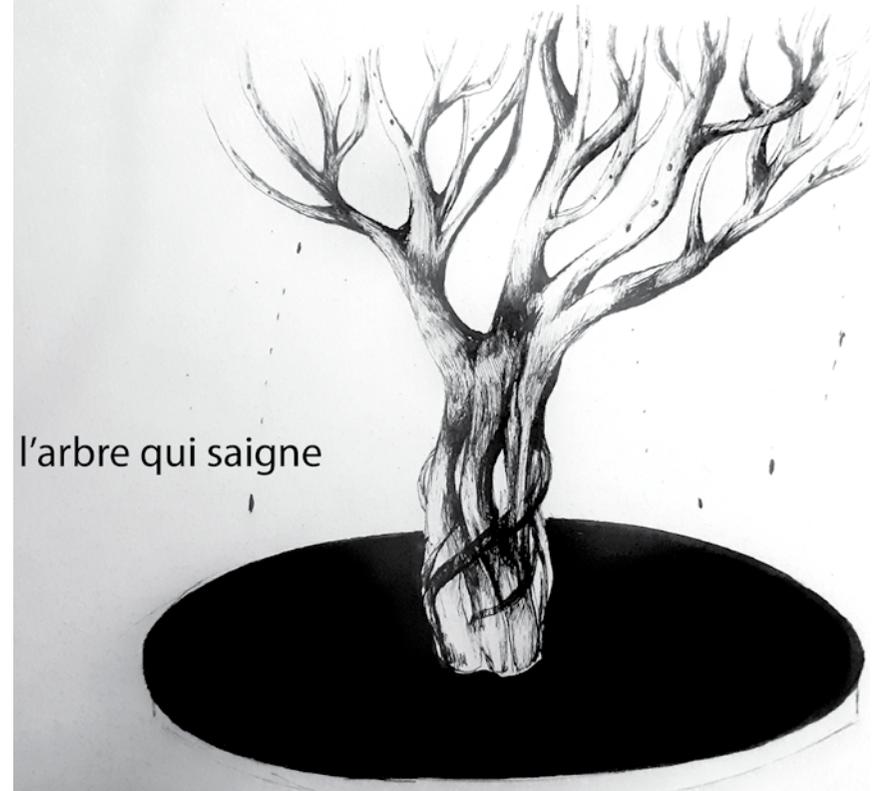
Les corps des arbres ont des similitudes avec les humains, leurs systèmes d'irrigation des corps, leurs systèmes de défense, leurs vulnérabilités.

Ces corps terrestres qui pointent vers le céleste, qui s'élèvent vers le haut, vers le ciel.

Cette oeuvre propose un dialogue poétique, sensuel, sensoriel et sensible avec les spectateurs.



liquide -
sève de l'arbre



l'arbre qui saigne



Autres références

Les statues qui pleurent

Le phénomène des statues qui pleurent trouve son origine dans l'Antiquité gréco-romaine, où il suscitait déjà la dévotion de ceux qui croyaient à leurs vertus miraculeuses. Plutarque évoque des statues en pleurs ou exsudant du sang et de la sueur.

Il mentionne également une statue de Fortuna s'adressant à la foule de Rome. Il est possible encore que des statues rendent un son semblable à un murmure et à un soupir. Dans les pays de tradition catholique, il s'agit souvent de statues de la Vierge et du Christ des yeux desquels sortirait du sang, de l'huile ou de l'eau. Des phénomènes semblables auraient été observés dans les pays bouddhistes où des statues de Bouddha auraient pleuré du sang. La plupart du temps, ce phénomène se manifesterait lorsqu'une personne prie devant la statue.

Les reliques

La vénération des reliques se retrouve depuis des siècles au sein du bouddhisme, du christianisme et de l'islam .Ce phénomène se manifeste aussi au sein de sociétés très diverses, même antireligieuses. Ainsi, même le communisme athée soviétique conserve précieusement dans un mausolée de Moscou le corps momifié de Lénine

Les reliques viennent du latin reliquiae, « restes »). Certains croyants sont sanctifiés par leurs contacts. Le culte des reliques reposant sur le possible transfert de la sacralité du corps saint sur la personne qui les touche. Il est également d'usage tout au long du Moyen Âge de prêter serment en étendant la main sur des reliques.

Pratique en vigueur dans plusieurs religions, il en découle des croyances et des pratiques religieuses variées. La relique remplit une fonction et son existence répond à un besoin profond : un besoin collectif d'identité. On vénère régulièrement les reliques par des fêtes à date fixe, généralement par des processions. L'individu autant que le groupe ressent un besoin profond de maîtriser son destin et les menaces qu'il sent confusément peser sur lui. A travers le monde et les siècles, des rituels, des pèlerinages et des cérémonies diverses se sont développées autour des reliques.

A l'époque romane, la crypte, espace souterrain permet de s'approcher plus près de la châsse, du reliquaire, autrement invisible. Des ouvertures et systèmes d'évacuation au niveau des reliquaires et des autels permettent, par apposition d'un tissu ou mise en contact d'eau ou d'huile, de les consacrer, le pèlerin pouvant ainsi emporter comme souvenir ces eulogies (telles les ampoules de pèlerinage appelées aussi ampoules à eulogies) qui ont la valeur de reliques.

Les reliques servent ainsi les sanctuaires et favorisent les pèlerinages.

À l'époque baroque, reliques et reliquaires sont parmi les objets qui suscitent le plus la créativité des artistes.







Contacts des artistes

Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

06 61 09 50 52

scenocosme@gmail.com

www.scenocosme.com

Yosra Mojtahedi

06 95 75 54 79

yosra.mojtahedi@gmail.com

www.yosramojtahedi.com

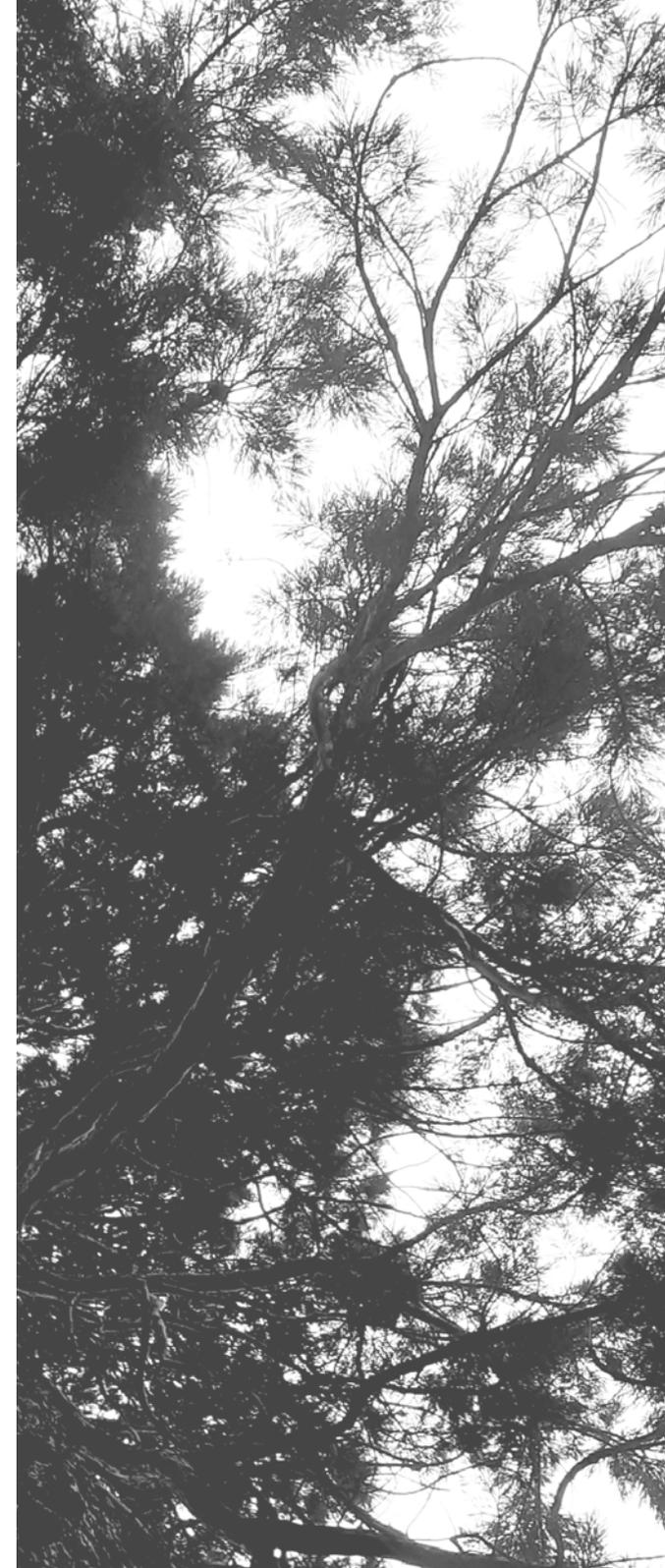
Partenaires et soutiens à cette création

- Région Auvergne Rhône-Alpes [SCAN] Soutien à la Création Artistique Numérique
- Ville de La Teste de Buch
- Ville de Saint Etienne
- Association accès-s cultures électroniques (Pau)
- Fées d'hiver - Centre de création d'Arts Numériques

Précédentes et prochaines expositions de Reliquiae mirabilis

Création septembre 2022

- Festival Canal Connect / Teatros del canal / Curator : Charles Carcopino - Madrid (**Spain**)
- Festival Mouvement d'Arts / Curator : Sabine Recton - La-Teste-de-Buch (Fr)
- Festival d'art numérique Pléiades - Saint-Etienne (Fr)
- Les folies numériques - Vallée de Crévoux (Fr)
- Château du domaine du Restinclières - Prades-le-Lez (Fr)



YOSRA MOJTAHEDI



342 Avenue Saint Marcel - 59120 Loos - France
06 95 75 54 79
yosra.mojtahedi@gmail.com

www.yosramojtahedi.com

Yosra Mojtahedi est née à Téhéran en 1986. Diplômée du Fresnoy- Studio national des arts contemporains, elle explore différents domaines de l'art, de la science et de la technologie (particulièrement la *Soft robotics - Robots déformables*), avec un regard sur l'anthropologie.

Elle étudie l'humain sous tous ses aspects, à la fois physiques et culturels (sociaux, religieux, psychologiques) et ses relations avec la nature. Sous la forme d'installations sculpturales et interactives, de dessins ou de photographies, apparaissent alors des paysages organiques, sensuels et mystiques.

Il y baigne une atmosphère surréaliste, un espace affranchi des lieux et du temps, où les

objets et les éléments sont symboliques : fleurs, pierres, cordons ombilicaux, organes, baignant dans une pénombre crépusculaire.

Suite à ses recherches autour de la nature, et aussi de la place du corps humain (et plus particulièrement féminin) dans la société, elle questionne la frontière entre le vivant et le non-vivant à travers des sculptures considérées comme « machine-humain ». Ce qui l'intéresse, c'est de détourner les organes vers des formes inertes pour créer une confrontation entre la forme de la chair et celle des pierres. Elle aime aussi jouer avec l'immobilité des matières et leurs micro-mouvements et que le spectateur entre en contact direct avec l'oeuvre.

Venant d'un pays où le corps est un sujet tabou et sa représentation interdite, ses travaux sont en réaction sensuels et sensoriels: tactiles, olfactifs, touchant parfois à l'érotisme.

Car c'est la censure iranienne qui l'a toujours influencée. C'est pourquoi elle essaye de faire cohabiter les formes interdites avec celles de la nature. Elle invite parfois le spectateur à créer une relation corporelle avec ses oeuvres interactives. Il est appelé à toucher ou à sentir, des sens souvent oubliés dans les musées traditionnels et dans l'histoire de l'art. Elle s'intéresse à la bio-inspiration, aux organes et à leur fonctionnement en comparaison avec la nature. Par exemple, un vagin qui ressemble à une bouche ou à une orchidée, ou le fonctionnement du corps humain dans l'air et sous l'eau.

Elle fait souvent appel à la dualité entre ombre et lumière, caractéristique de l'architecture persane menant de l'obscurité à la clarté, métaphore d'une trajectoire spirituelle pour créer un espace hors du temps. Elle interroge ainsi notre propre corporalité pour nous questionner sur l'existence des formes inertes qui nous entourent. Où se trouve la frontière entre la matière vivante et le non-vivant ? entre le réel et le no-réel ? entre les genres etc... ?

« Je sculpte l'ombre qui sort de la lumière. »

Il y flotte un féminisme fortement assumé, sans limites, pour délivrer un message politique et direct. En créant des univers où s'hybrident plantes, animaux, minéraux, et aussi des corps de genres différents, elle fait disparaître les frontières et les limites, et unifie tous les éléments de cet univers, pour dire : finalement, nous ne sommes qu'un !

Yosra Mojtahedi a eu le Prix Révélation d'art numérique et d'art vidéo de l'ADAGP en 2020 pour l'oeuvre L'érosarbénus.

Ses travaux ont été exposés dans plusieurs pays comme la France, la Belgique, l'Iran, l'Italie, l'Allemagne, à Dubai ou en Turquie :

au musée de Soissons, au Fresnoy studio national des arts contemporains , à la Villette, au Palais des Beaux Arts de Bruxelles (Belgique) etc...

Interview sur Arte TV : www.arte.tv/fr/videos/094929-021-A/yosra-mojtahedi/



Courte biographie de Scenocosme : Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt

Le couple d'artistes Scenocosme réunit Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt.

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'oeuvre 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 oeuvres sont 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

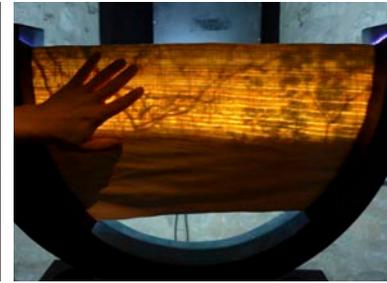
Wikipedia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/scenocosme>

Quelques précédentes oeuvres hybrides interactives



Avec des plantes vertes
Akousmaflore : installation interactive végétale

Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt
www.scenocosme.com/akousmaflore.htm



Avec du bois
Matières sensibles, sculpture interactive et sonore sur bois

Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt
www.scenocosme.com/matiere.htm



Avec du sel
Cogito ergo sum - Crâne de sel interactif et sonore

Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt
www.scenocosme.com/cogito_ergo_sum.htm



Vitamorphose - Installation / sculpture interactive mouvante
Silicone, Plâtre, Haut parleur, Ordinateur, Moteur robot

Yosra Mojtahedi
<https://www.youtube.com/watch?v=xj7JfT38AFU>



L'Érosarbénus - Installation / sculpture interactive et mouvante
silicone, terre cuite, liquide, air, haut parleur, ordinateur, soft robots

Yosra Mojtahedi
www.arte.tv/fr/videos/094929-021-A/yosra-mojtahedi/