

COSA MENTALE

PORTFOLIO _ 2023

COLLECTIF D'ART NUMÉRIQUE

WWW. COSAMENTALE.FR
CONTACT@COSAMENTALE.FR
IG & T @COSAMENTALE
VIMEO COSAMENTALE

SLEEP DANCING II: *The Open Palm*

PERFORMANCE



CONCEPTION/DIRECTION/CHOREGRAPHIE: Max Levy
DANSEURS: Stella Covi, Noemi De Rosa, Jerneja Fekonja
CAPTATION ET CRÉATION VISUEL: Cosa Mentale
COMPOSITION: Max Levy

Sleepdancing II : The Open Palm est le deuxième chapitre d'une série de projets de performance en collaboration avec Max Levy Choreographic.

Il s'agit d'une performance qui mêle danse, capture de mouvement, visuels générés en temps réels et musique. Ces différents éléments se fondent pour créer une expérience globale.

Dans The Open Palm, le sommeil devient un acte collectif, la performance facilitant le partage de l'espace et du temps à travers le repos. Présentée dans l'espace unique de saasfee*pavillon, The Open Palm propose une expérience atmosphérique où les performeurs, les visuels et la musique emporte les spectateurs pendant plusieurs heures dans un environnement unique de relaxation. Le format invite le public à prolonger l'expérience toute la nuit en lui proposant de dormir sur place, au sein même du pavillon.

VIMEO Trailer : <https://vimeo.com/802087227>

VOIR PLUS <https://www.cosamentale.fr/sleepdancingii>

SLEEP DANCING II: *The Open Palm*

PERFORMANCE

<https://www.cosamentale.fr/sleepdancingii>



SLEEP DANCING

ART VIDEO - 2021



CONCEPTION/DIRECTION/CHOREGRAPHIE: Max Levy
DANSEURS: Patscharaporn Distakul, Josianne Valbuena
MEDIA VISUEL: Cosa Mentale
CAMERA: Jubal Battisti

La première édition de Sleepdancing est le résultat d'une collaboration avec Max Levy Choregraphy.

C'est un projet qui fusionne art numérique et chorégraphie, destiné à la relaxation introspective. Le résultat de cette collaboration donne lieu à une vidéo au sein de laquelle les visuels génératifs emportent spectateur dans une expérience presque transcendante.

Ar e Luar, dans son mélange onirique d'intimité et d'abstractions, guide un équilibre délicat entre danse et création numérique. L'expérience nous suspend entre concentration et sérénité pour conduire les dernières pensées de notre journée vers les étoiles.

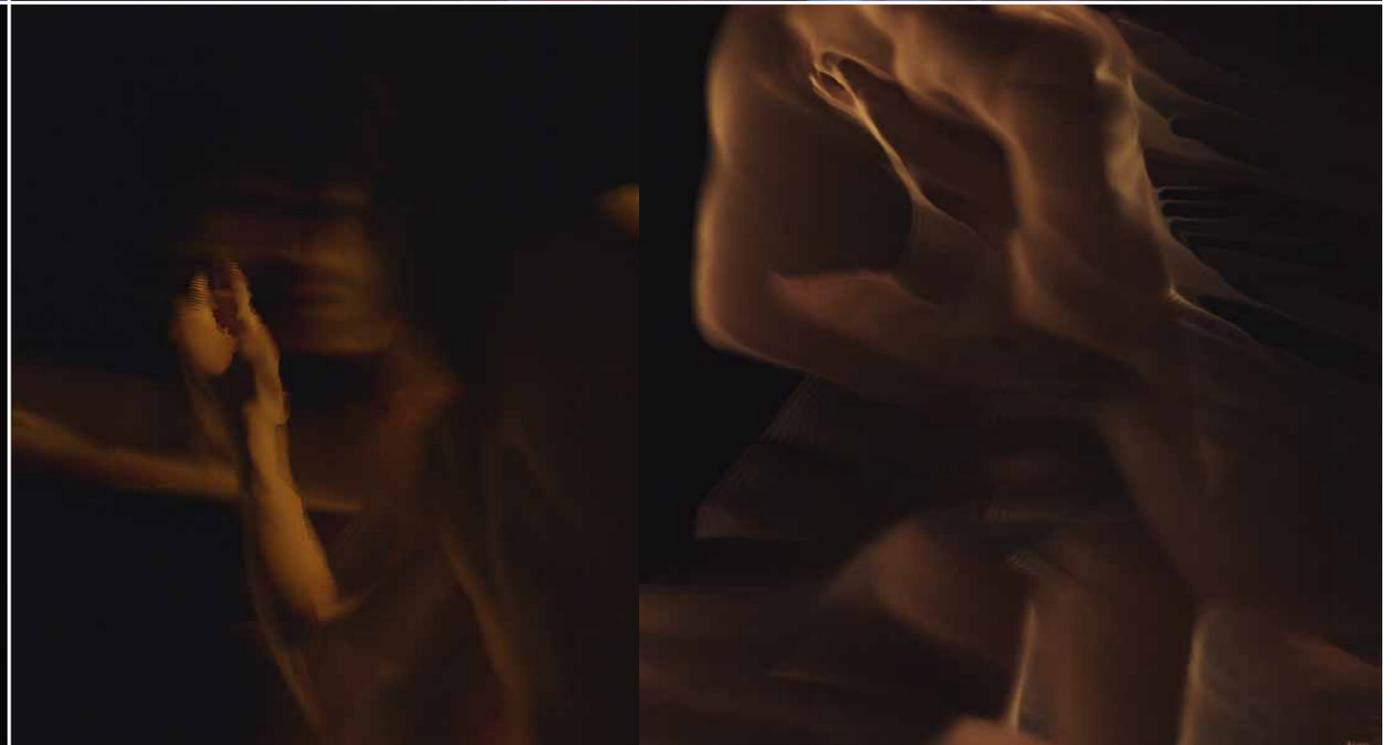
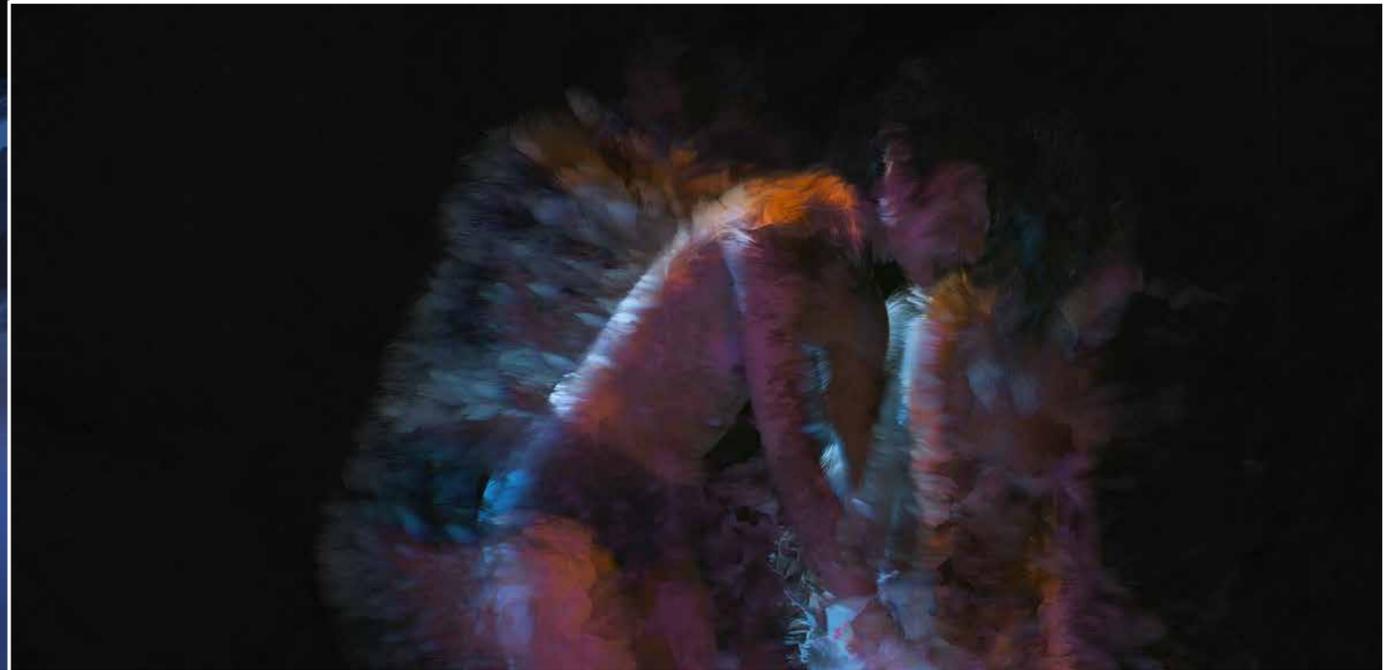
Ce projet a été réalisé durant une résidence à Francfort au *Künstlerhaus Mousonturm*

VOIR PLUS <https://www.cosamentale.fr/sleepdancing/>

SLEEP DANCING

ART VIDEO - 2021

<https://www.cosamentale.fr/sleepdancing/>



PAEAN

PERFORMANCE AUDIOVISUELLE - 2021



PRÉSENTÉ: Halles saint Gery - Bruxelles

VISUEL: Cosa Mentale

SOUND: Sophie Valera-Garcia & Adrien Mazzolini

Paean est une performance audiovisuelle qui invite les spectateurs à se joindre à une expérience immersive qui invoque la Senne de Bruxelles. Plongé dans la cave des halles, Paean vise à faire émerger cette rivière enfouie lors des grands travaux il y a 150 ans en évoquant sa substance par une ré-émergence, des flux sonores continus.

En écho à cette improvisation musicale à base de synthétiseurs modulaires, une projection audio réactive réveillera le souvenir de sa présence dans la ville.

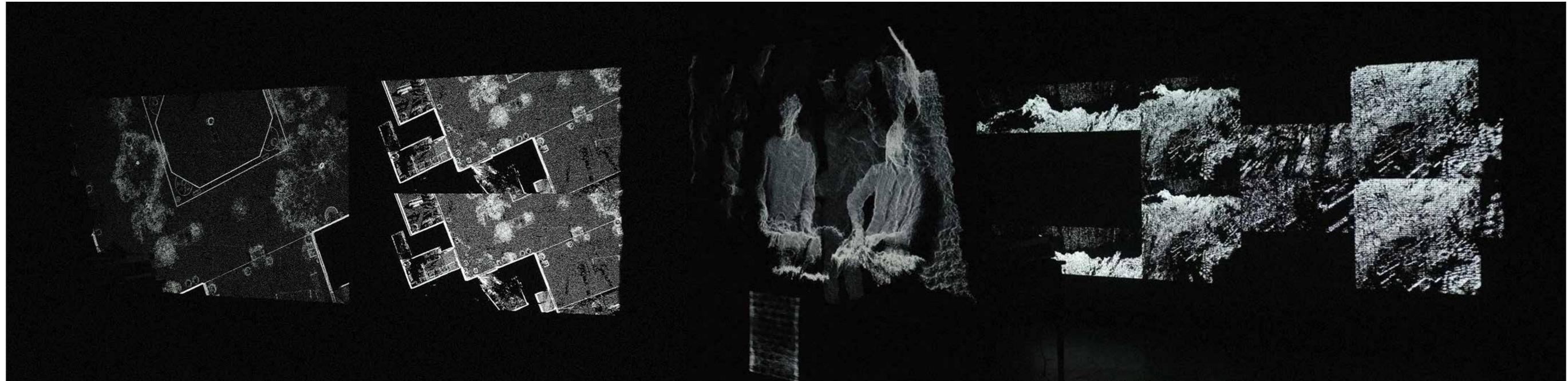
VOIR PLUS:

<https://vimeo.com/696453626>

PAEAN

PERFORMANCE AUDIOVISUELLE

<https://www.cosamentale.fr/paean/>



FRAGES - FLUX OF GENERATIVE RESEARCHES

RECHERCHES - EXPOSITION AUGMENTÉE- INSTALLATION INTERACTIVE - 2021



EXPOSÉ: Espacio Lavadero - Grenade - Espagne
DIRECTION & ART: Cosa Mentale

Cette Session de projet Frages vise à explorer la génération de motifs à Grenade.

Inspirés par la ville et ses influences islamiques, nous avons travaillé sur la déconstruction de la logique présente dans les ornements pour créer des systèmes basés sur celle-ci. Lorsque les systèmes sont définis, nous pouvons expérimenter une quantité quasi infinie de motifs, découvrir de nouvelles formes. Attentive à rendre compte du processus de travail, l'exposition retranscrit sous forme d'objets graphiques autant la recherche que la synthèse.

Cette exposition open-source donne librement les résultats de cette recherche en même temps qu'elle en délivre le code.

En révélant sans hiérarchie toutes les pistes explorées, elle met en avant et valorise les divagations liées à une production expérimentale.

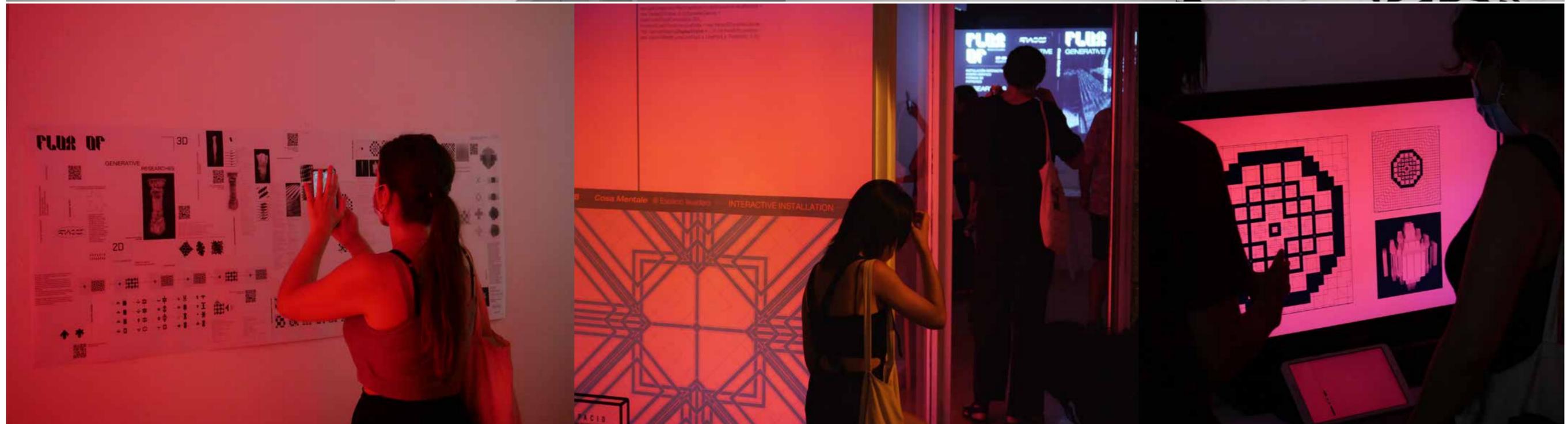
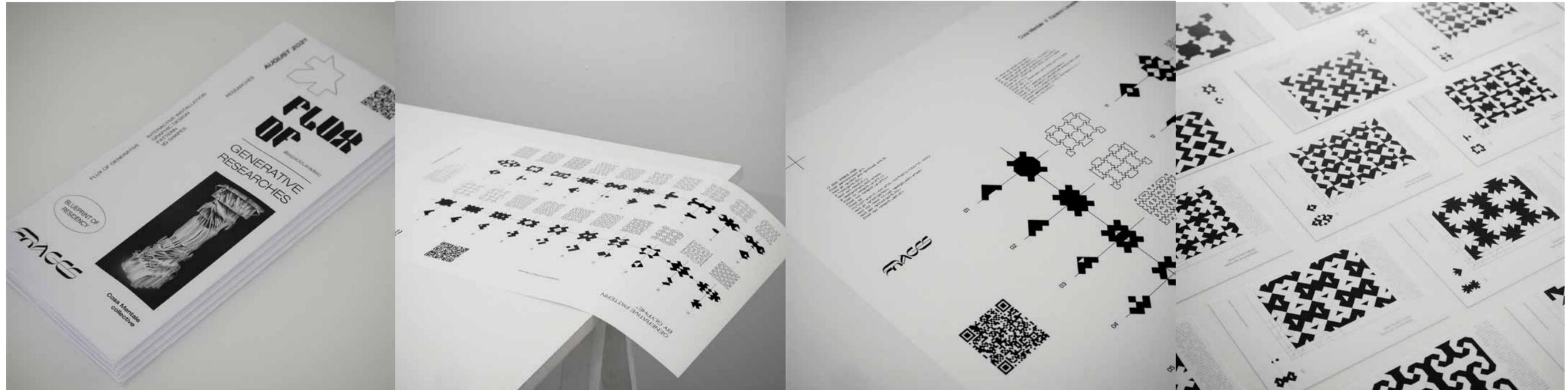
VOIR PLUS: <https://www.cosamentale.fr/frages-session-2>

FOCUS INSTALLATION: <https://vimeo.com/645772840>

FRAGES - FLUX OF GENERATIVE RESEARCHES

RECHERCHES - EXPOSITION AUGMENTÉE- INSTALLATION INTERACTIVE - IMPRESSION

<https://www.cosamentale.fr/frages-session-2/>



<https://www.cosamentale.fr/frages-doc-project/>

FRAGES - GENERATIVE FRAGMENTS

RECHERCHES - EXPOSITION AUGMENTÉE- INSTALLATION INTERACTIVE



EXPOSÉ: Two third Space - Athènes - Grèce
DIRECTION & ART: Cosa Mentale

Frages est un projet qui est né à Athens, durant le confinement, il est le fruit d'une exploration visuelle et technique. L'idée est de développer des processus qui laissent place à l'émergence, grâce à l'utilisation de système génératif.

L'utilisation du génératif oriente la création, tout en la libérant d'un résultat final anticipé et attendu.

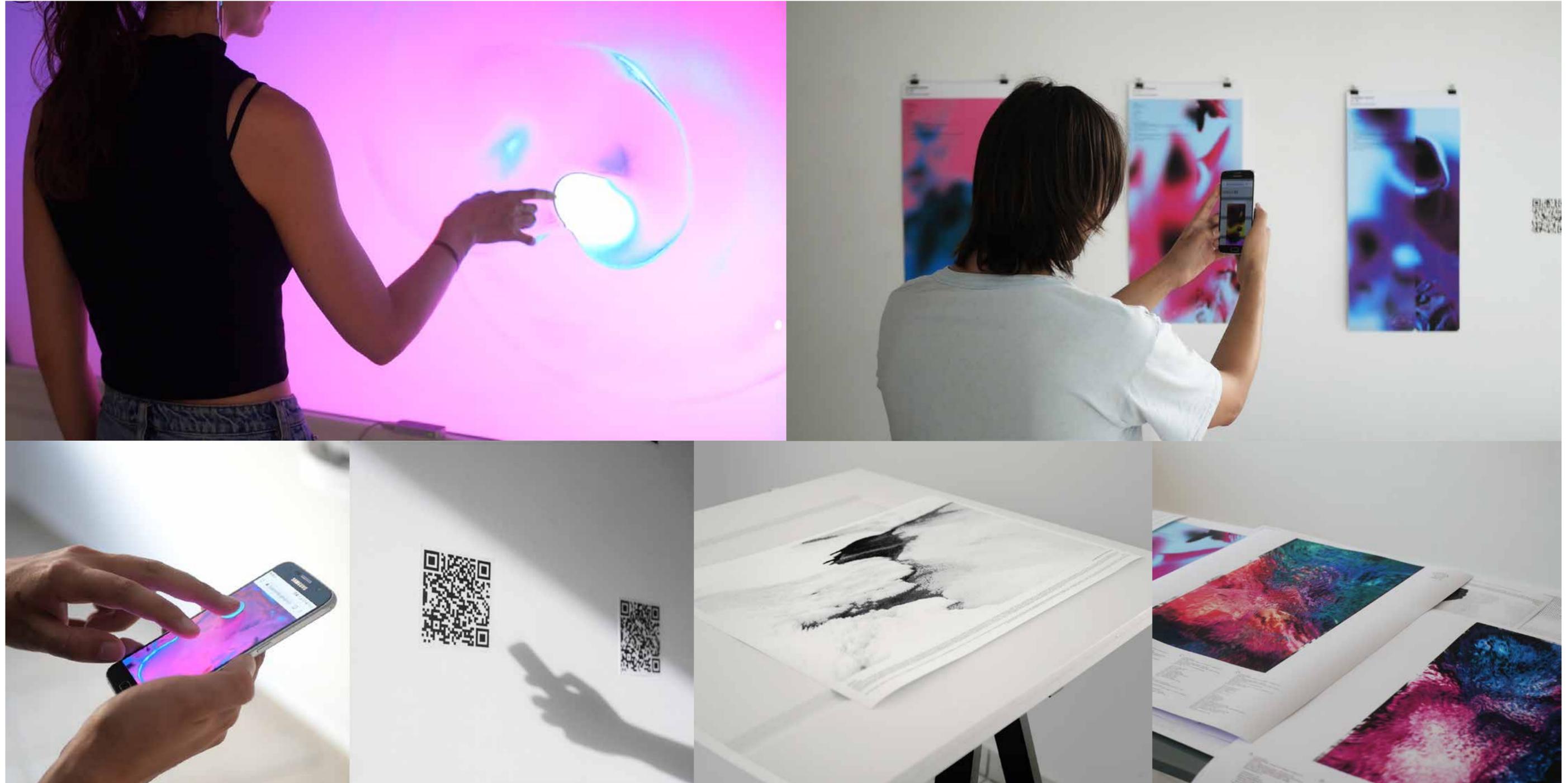
Chaque visuel est un fragment du code qui l'a généré, "fragment" car ce même code s'il est recopié textuellement comporte une infinité de variations de ce visuel. Ainsi à travers ce projet Frages il était important pour nous d'accoler le code dans sa forme brut (langage informatique) à son "fragment visuel" dévoilant ainsi le processus de sa création en toute transparence.

VOIR PLUS

<https://vimeo.com/557478568>

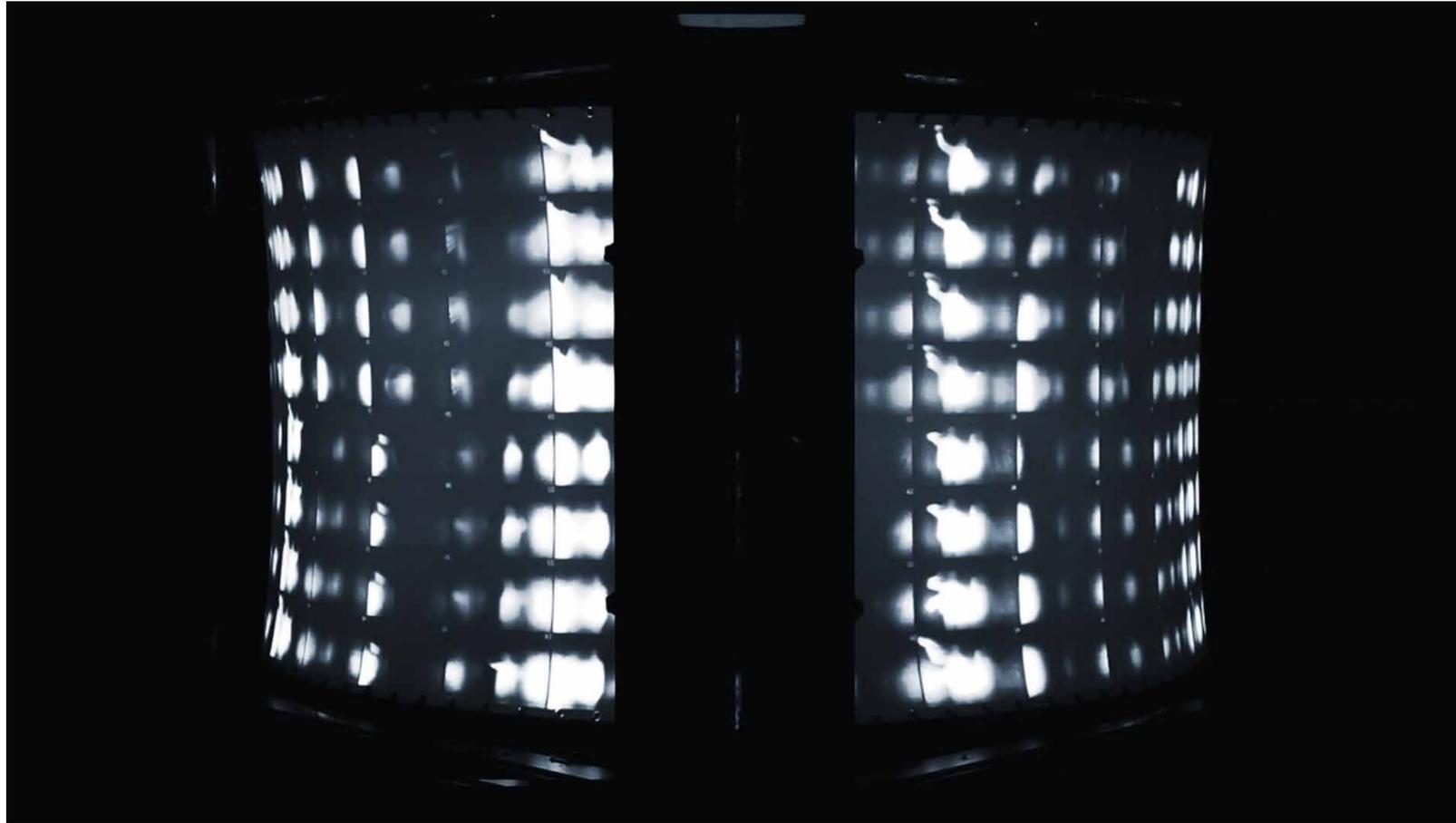
FRAGES - GENERATIVE FRAGMENTS

RECHERCHES - EXPOSITION AUGMENTÉE- INSTALLATION INTERACTIVE - IMPRESSION - 2021 <http://www.cosamentale.fr/frages-creativecoding/>



SEEN

INSTALLATION IMMERSIVE ET INTERACTIVE- 2019



DIRECTION / CRÉATION: Cosa Mentale
EXPOSÉ: Hek (House of Electronic Arts) - Bâle (CH)

Seen est une installation audiovisuelle interactive réalisée en collaboration avec l'immersivelab durant une résidence au H3k (House of Electronic arts - Bâle).

Seen propose un espace au sein duquel l'utilisateur générera par ses déplacements et ses interactions des données. Ces données, collectées par l'installation seront retransmises visuellement autour de lui. Celui-ci pourra alors s'observer lui-même au travers d'un système qui l'entoure et le perçoit comme sujet.

L'idée au coeur de ce projet est d'amener le public à réfléchir sur son rapport à ses propres données lorsque celui-ci est livré à un système opaque qui l'observe et l'analyse.

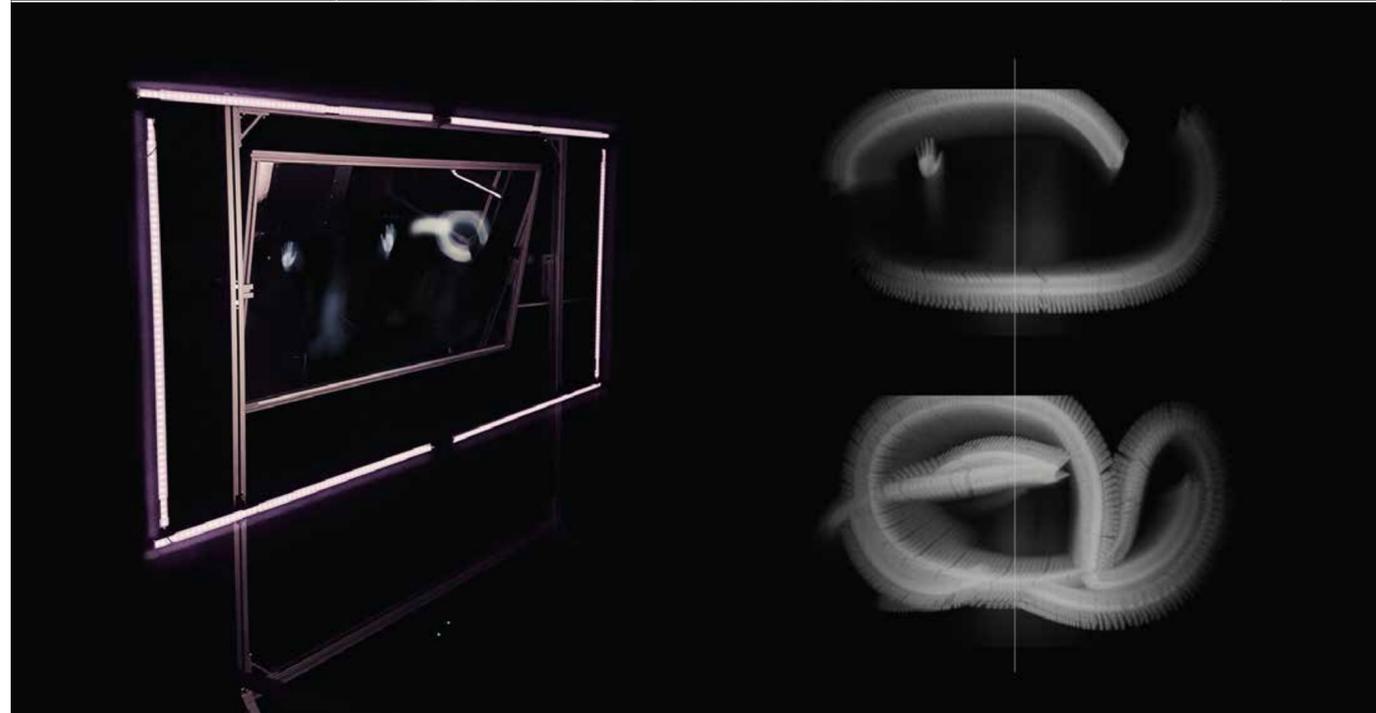
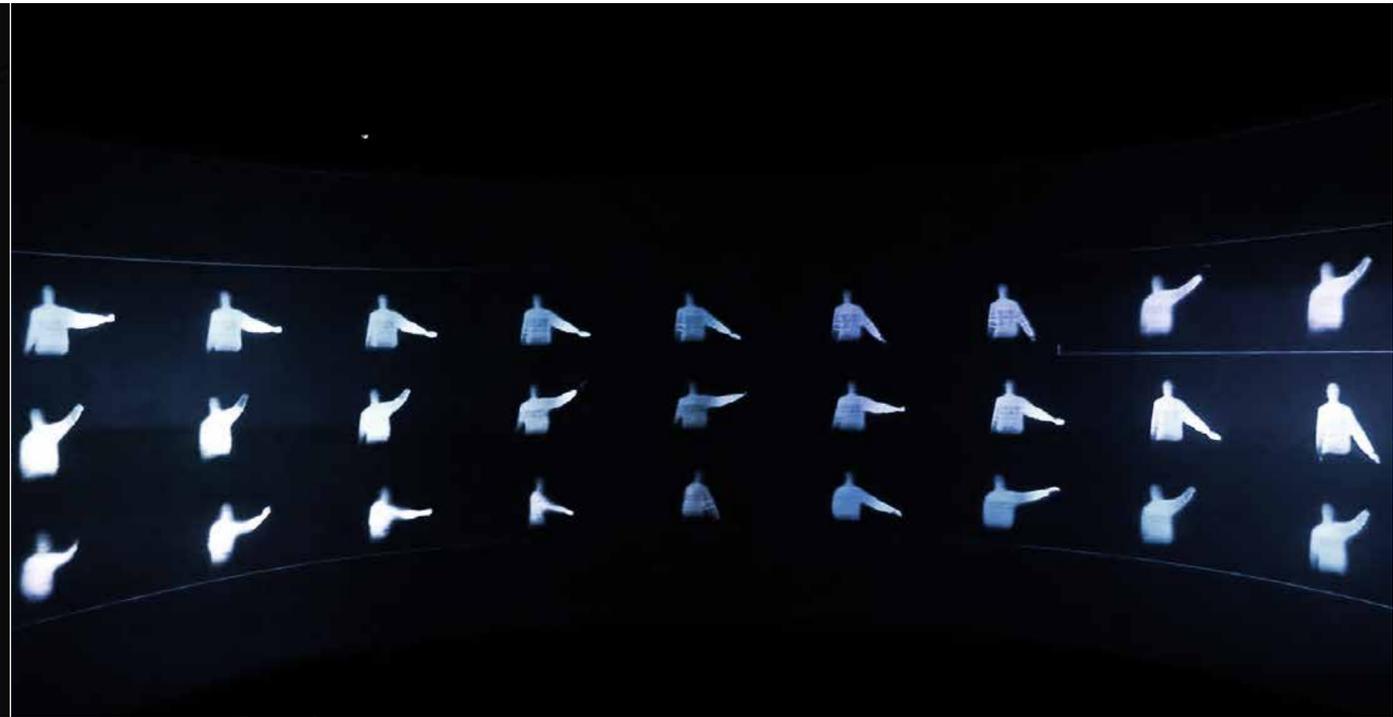
VOIR PLUS

<https://vimeo.com/385012575>

SEEN

INSTALLATION IMMERSIVE ET INTERACTIVE- 2019

<http://www.cosamentale.fr/seen/>



THÉÂTRE NUMÉRIQUE

INSTALLATION AUDIOVISUELLE INTERACTIVE - 2019



DIRECTION / CRÉATION / SON: Cosa Mentale

EXPOSÉ: Noctiluca - Lourmarin 2019 | FestiLumi - Bonifacio 2022

Théâtre numérique plonge le public au sein d'une oeuvre à la fois sonore et visuelle. Inspiré du théâtre d'ombres l'installation invite le spectateur à participer en mettant à sa disposition un instrument audiovisuel à la fois ludique et intuitif.

Le dispositif se présente sous la forme d'un écran interactif à l'intérieur d'une cabine ouverte au sein de laquelle le ou les participants sont libres d'entrer et de sortir.

Les actions du ou des participants sont ensuite filmées et retranscrites aux autres spectateurs par le biais d'une plus grande vidéo projection. L'installation place ainsi les participants au coeur d'un dispositif spectaculaire, elle les invite en laissant libre cours à leur imagination à devenir de véritable acteur de ce théâtre numérique.

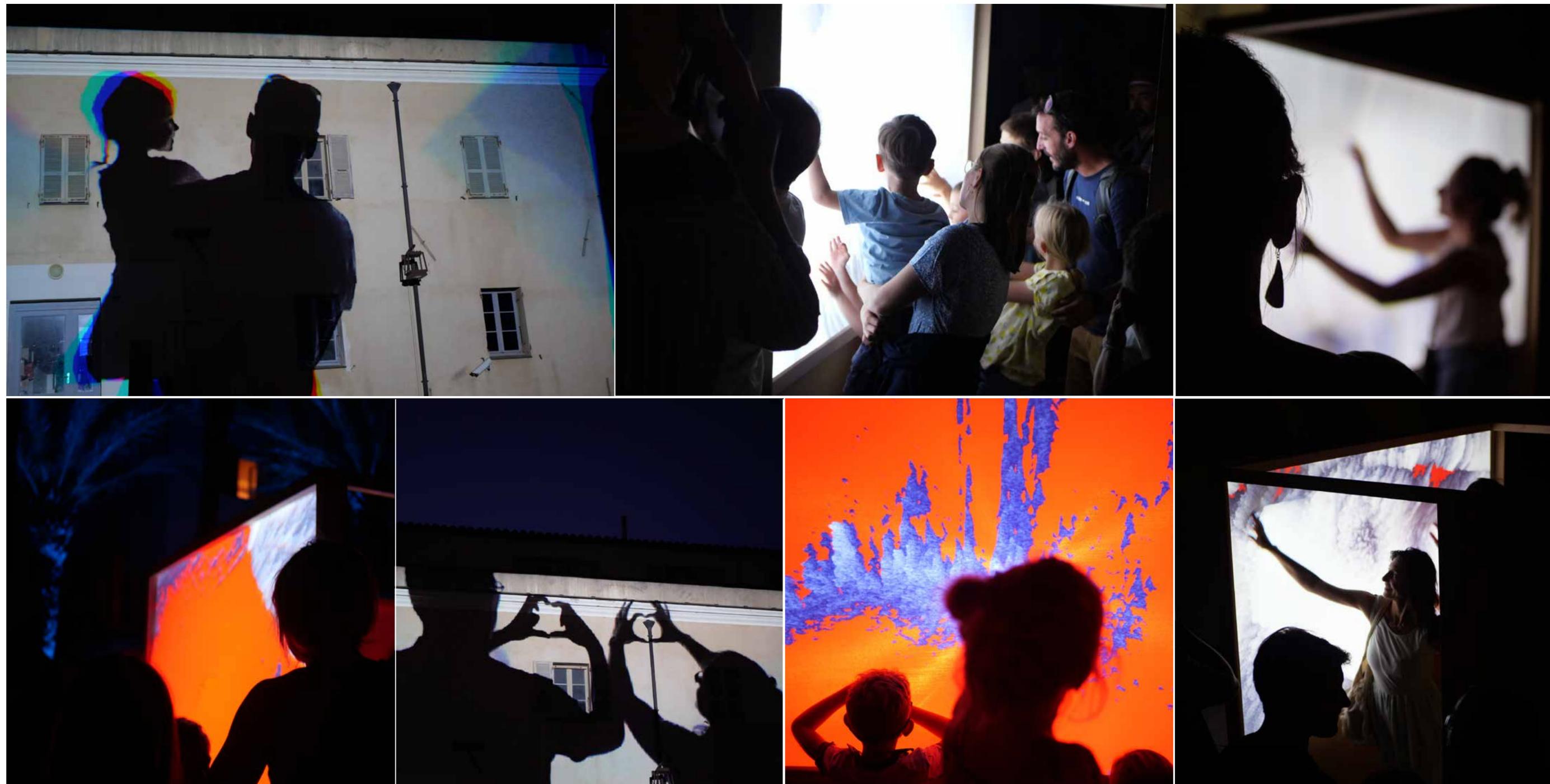
VOIR PLUS:

<https://vimeo.com/371933282>

THÉÂTRE NUMÉRIQUE

INSTALLATION AUDIOVISUELLE INTERACTIVE- 2019

<https://www.cosamentale.fr/theatrenumerique/>



REAL VIRTUALITY

EXPÉRIENCE EN RÉALITÉ VIRTUELLE - 2019



CONCEPTION & RÉALISATION: Cosa Mentale

SON: Anthony Revollat

EXPOSÉ: RectoVRso VR gallery Laval Virtual - Laval | Lavallée de l'image 2019 - Bruxelles | Arenas movedizas 2019 - Gijon | GIFF 2019 - Genève | ADAF 2021 - Athènes

Real virtuality est une expérience en réalité virtuelle au cours de laquelle la perception première de réalité engendrée par l'immersion dans un environnement est peu à peu remise en question par sa propre altération.

Durant sa détérioration l'immersion révélera ses artifices amenant ainsi le spectateur à reconsidérer la nature de ce qu'il perçoit. L'altération du sujet puis de la manière de l'afficher met en évidence l'aspect factice de ce qui était perçu comme réel, jusqu'à ce que l'écran lui-même se rappelle comme "médiateur" par sa propre destruction.

Real virtuality est une expérience à destination des casques HTC Vive

VOIR PLUS:

<https://vimeo.com/347041243>

REAL VIRTUALITY

EXPÉRIENCE EN RÉALITÉ VIRTUELLE- 2019

<https://www.cosamentale.fr/realvirtuality/>



PRIMITIV FORM

INSTALLATION INTERACTIVE -2019



CONCEPTION/CRÉATION: Cosa Mentale
EXPOSÉ: Kanal Brut - Centre Pompidou - Bruxelles | LaVallée - Bruxelles - Belgique

Primitiv form consiste en une installation interactive qui propose au spectateur d'investir physiquement un tableau numérique.

En réaction au mouvement du spectateur, les trois formes qui composent ce triptyque se tendent, se tordent jusqu'à leur point de rupture qui provoque leurs métamorphoses.

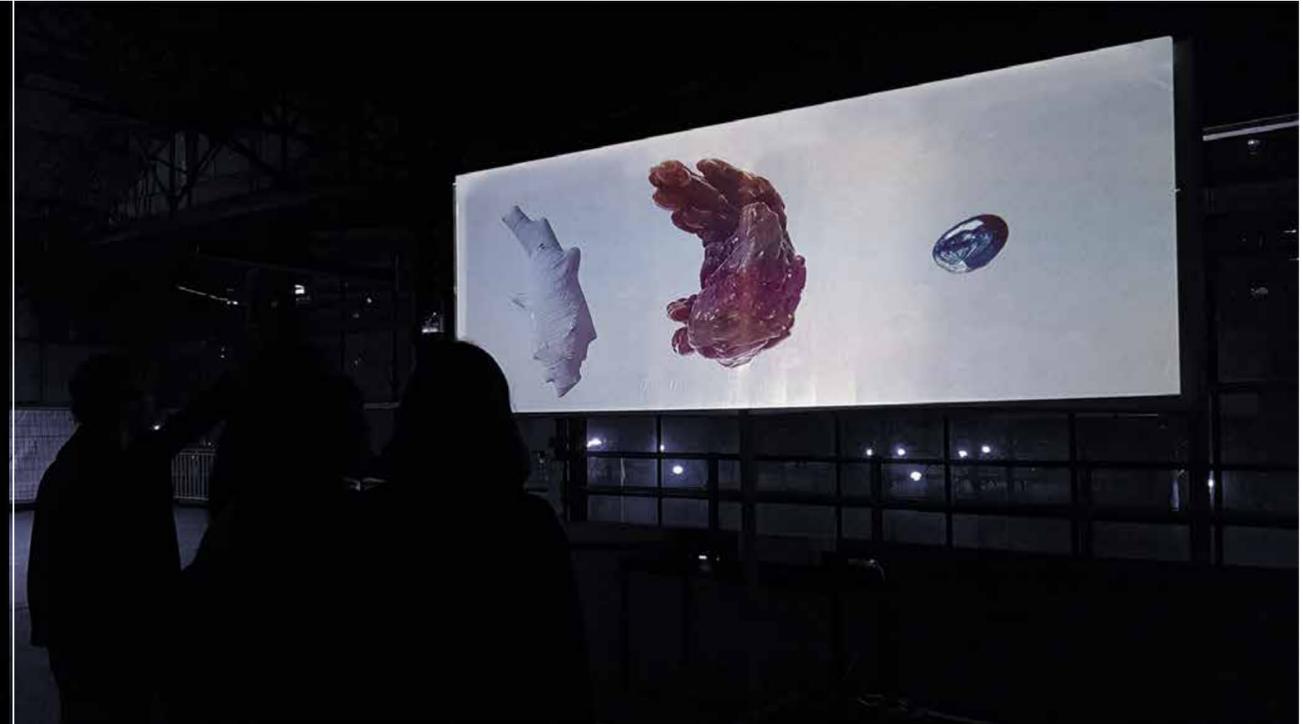
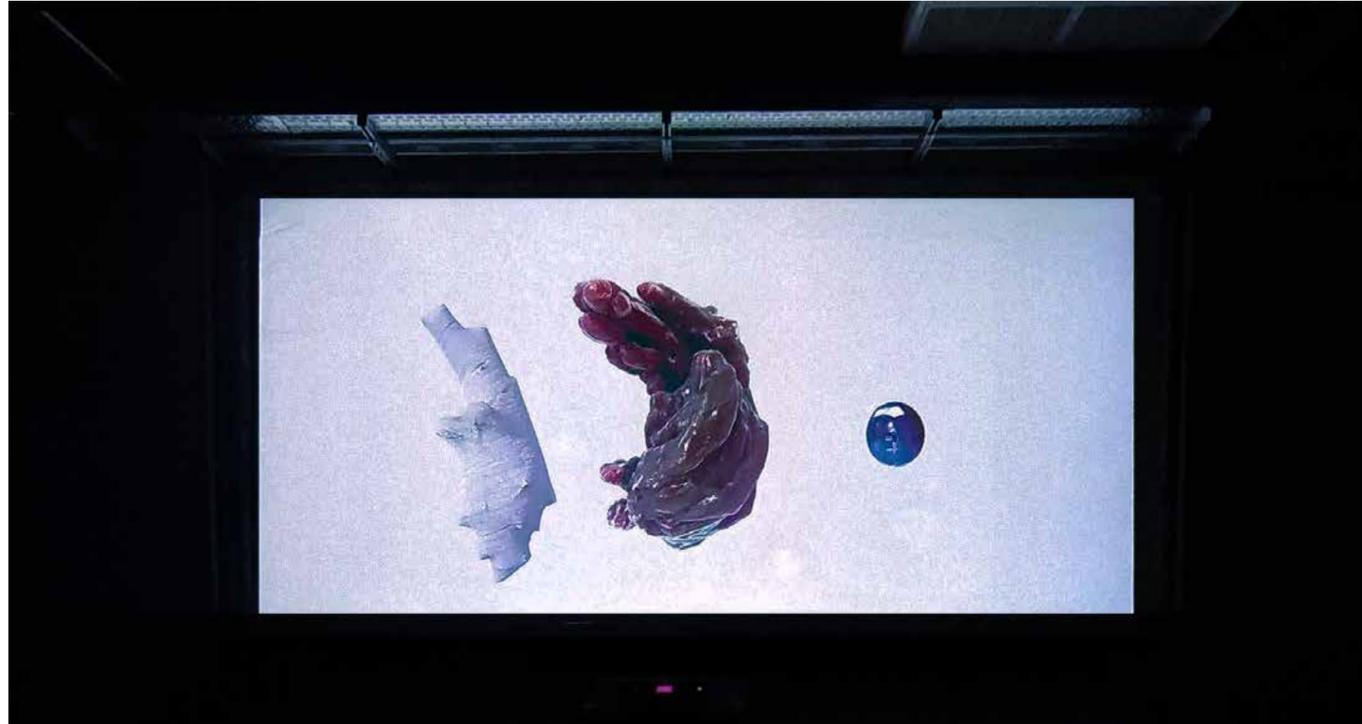
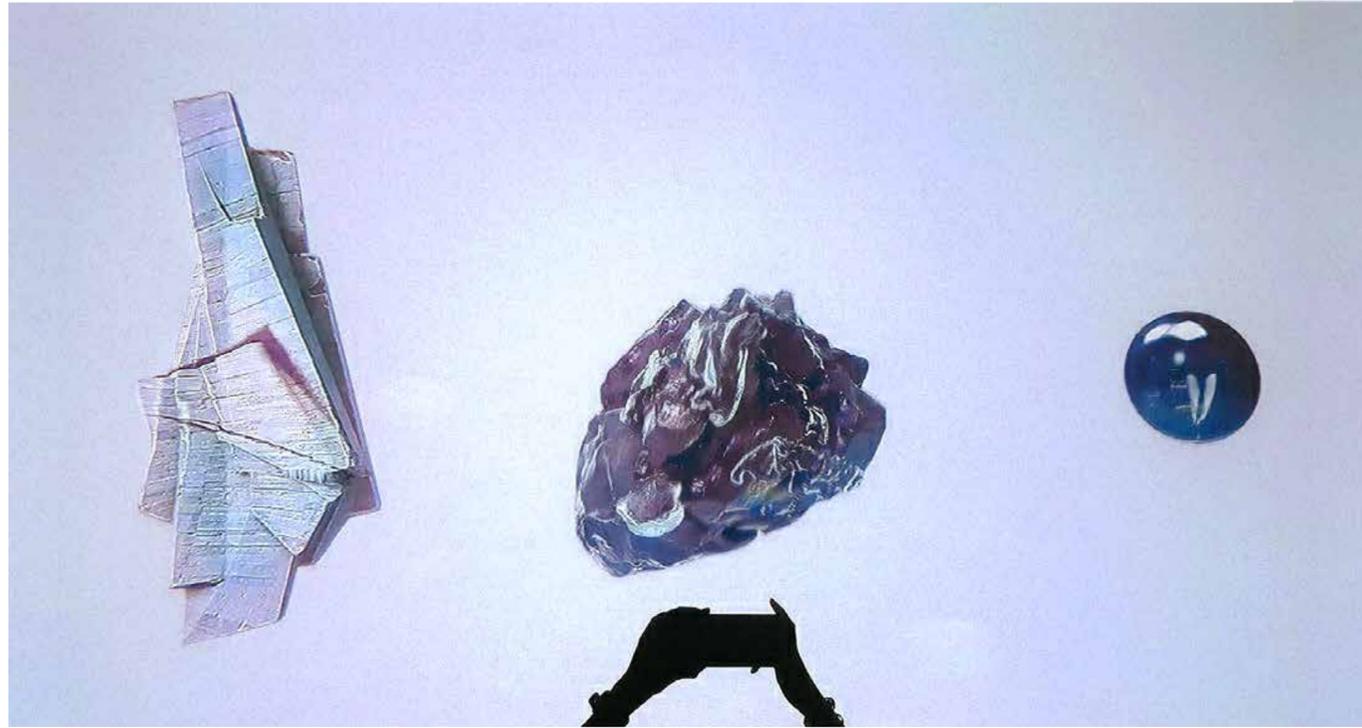
Sur un triptyque de 5 mètres de long, trois formes très pures telles des icônes modernes de béton ou d'acier commencent lentement à s'activer en fonction de l'arrivée du spectateur, puis s'altèrent progressivement en fonction de ses mouvements engageant ainsi une conversation avec celui-ci.

VOIR PLUS

<https://vimeo.com/359054458>

PRIMITIV FORM

INSTALLATION INTERACTIVE-2019



VIDEO MAPPING

VIDÉO MAPPING INTERACTIF- 2019



CONCEPTION/CRÉATION: Cosa Mentale & acephale collective
EXPOSÉ: Ouverture du vidéo mapping festival of Lille 2019

Vidéo Mapping interactif réalisé dans le cadre du festival de video mapping de Lille 2019 pour l'inauguration. Ce video mapping à 360° a eu lieu dans la cour intérieur de la vieille Bourse de Lille.

Lors de la projection une ligne blanche parcourt de manière cyclique la surface du bâtiment et lit ces éléments architecturaux de la renaissance flamande comme les notes d'une partition. Au contact de ces éléments des sons spatialisés et des visuels procéduraux sont générés et combinés à des nappes visuels et sonores plus diffuses pour immerger les spectateurs au cœur de cet espace. Au centre de la cour, un contrôleur est disposé pour permettre aux utilisateurs de changer la manière dont les éléments visuels et sonores sont joués leur permettant d'interagir de manière directe avec le monument comme l'interprète de cette partition.

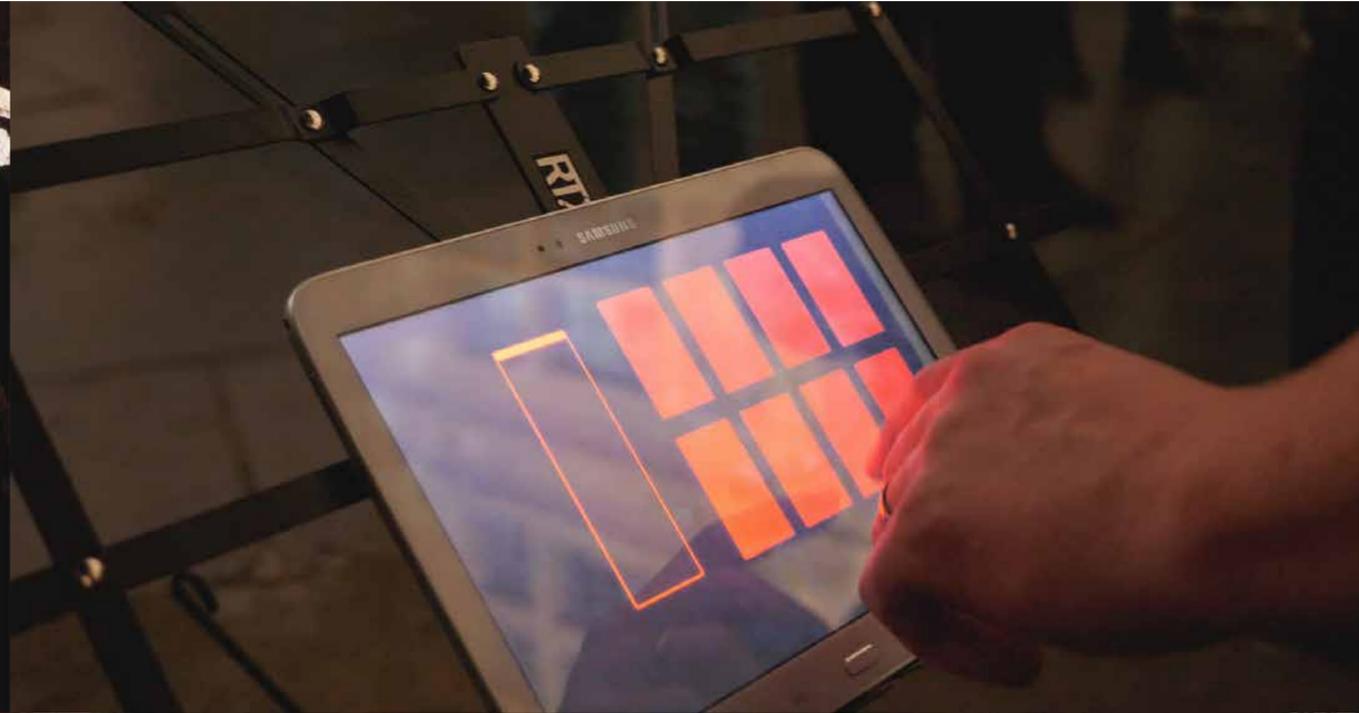
VOIR PLUS:

<https://vimeo.com/350559624>

VIDÉO MAPPING

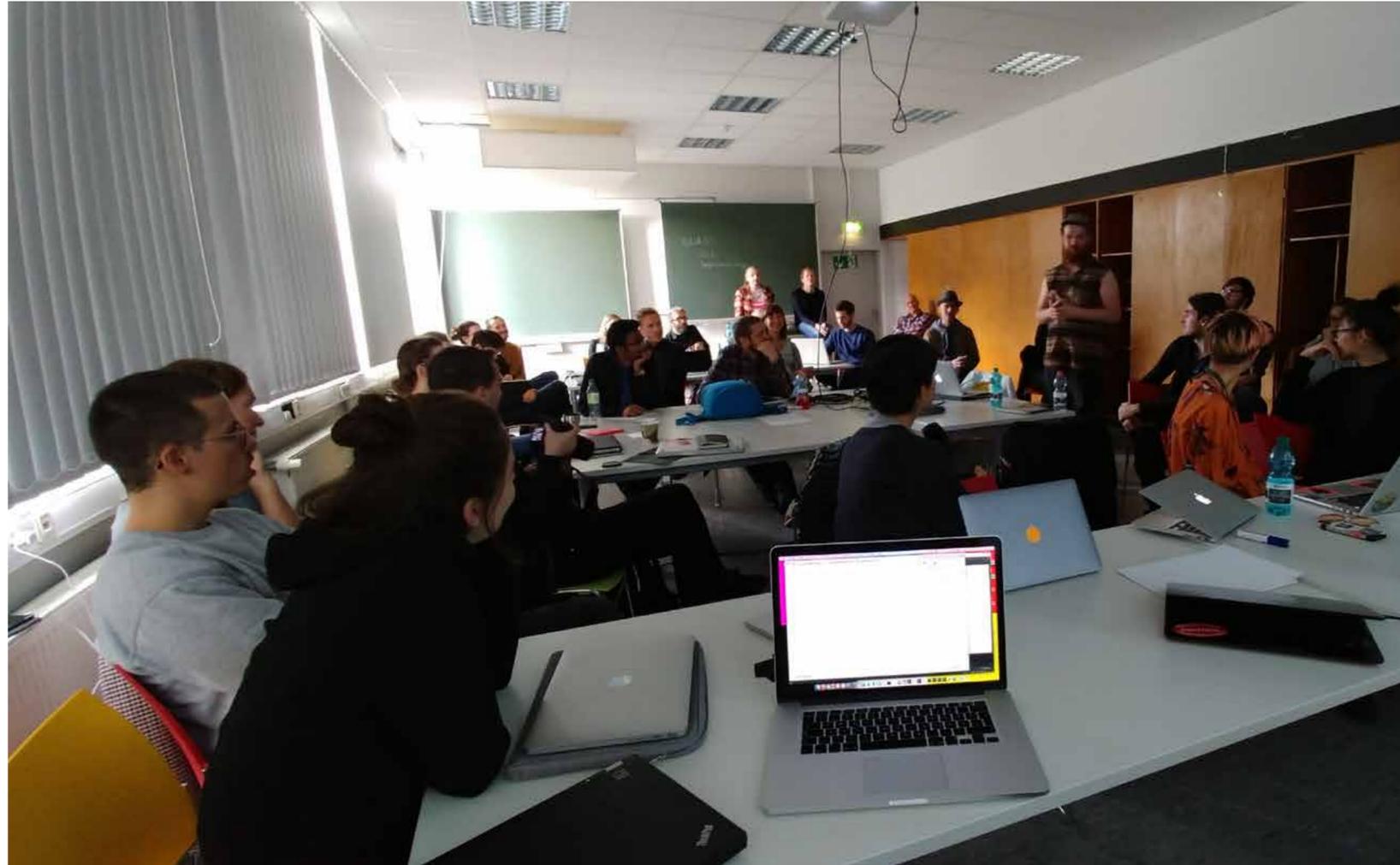
VIDÉO MAPPING INTERACTIF - 2019

<https://www.cosamentale.fr/mapping/>



MOVMENT

SÉSSION DE RECHERCHE LIBRE - 2019



CONCEPTION/CRÉATION: Cosa Mentale & Choregraphic Coding Lab (Mayence - Allemagne)

Nous avons été accueilli au sein du Choregraphic Coding Lab pour effectuer des projets interdisciplinaires entre danse et technologie.

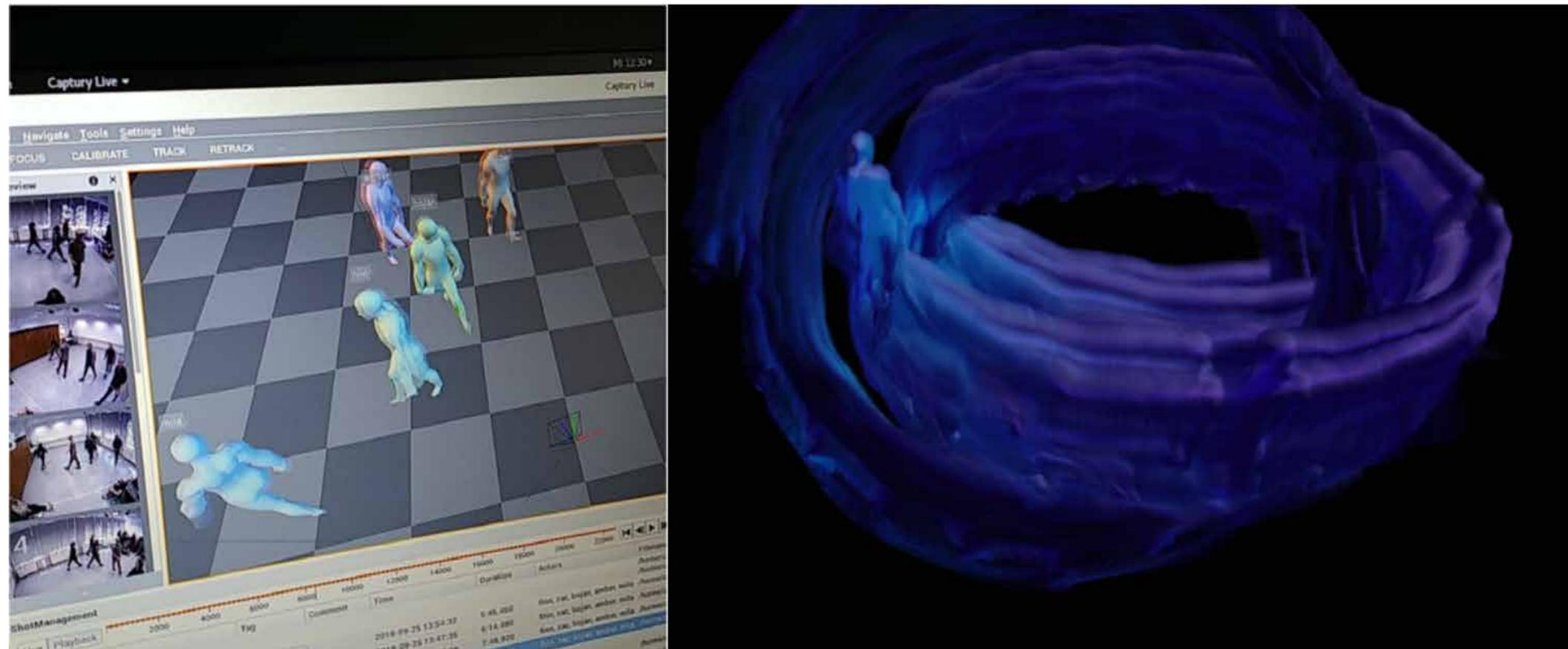
En collaboration avec la Motion Bank nous avons déployés des projets ayant pour point de départ la captation des danseurs de la Tanzmainz Dance Company durant les répétitions d'une chorégraphie de Taneli Törmä.

Grâce à ces données de mouvement nous avons expérimentés à travers différents projets plusieurs pistes qui proposent chacunes une représentation des corps et du mouvement dans l'espace.

VOIR PLUS: <https://www.cosamentale.fr/cclresearch/>

DIFFERENT POINT OF VIEW

SÉSSION DE RECHERCHE LIBRE - 2019



Different point of view une exploration visuelle du mouvement par rapport à la simultanéité des angles de vue.

Le même mouvement observé selon des points de vue différents offre une nouvelle perception de ce mouvement la superposition de ses différents points de vue offre la possibilité d'une interaction avec lui même.

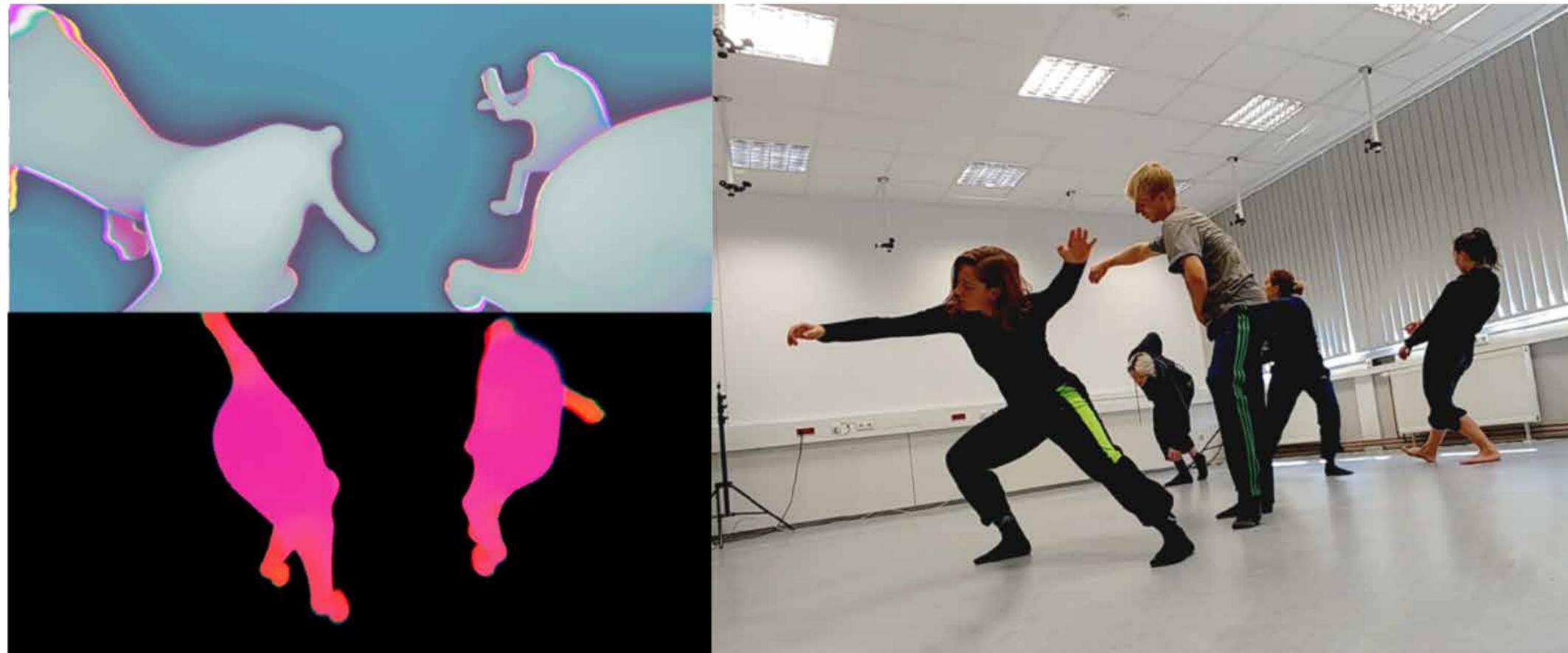
En fonction de la composition de ces points de vue le danseur peut donc orienté son propre déploiement dans l'espace influencé par la perspective de sa propre rencontre.

VOIR PLUS:

<https://vimeo.com/299029364>

DANCERS SHAPES

RECHERCHE LIBRE - 2019



La chorégraphie n'est plus représentée au travers des corps des danseurs, mais par des visuels générés en fonction de la distance de chacun de leurs membres. L'utilisateur se retrouve ainsi au milieu de formes qui se fusionnent ou se séparent à chaque instant devenant ainsi l'extension et la séparation d'un corps commun.

Grâce au streaming temps réel des données de captation, l'utilisateur est plongé au milieu de ces formes générés à partir des danseurs.

VOIR PLUS:

<https://vimeo.com/299046774>