

COSA MENTALE

PORTFOLIO _ 2024
CV+PRESENTATION

NEW MEDIA ART COLLECTIVE

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

TRAVAUX SELECTIONNÉS

PRESENTATION

Cosa Mentale rassemble Célia Bétourné et Louis Cortes, deux artistes spécialisés dans les nouveaux médias temps réel. Le collectif mêle à la fois création audiovisuelle, design d'interaction et programmation. Leurs œuvres sont multimédias, la plupart du temps interactives, parfois immersives ou transdisciplinaires.

Très attachés à développer des expériences globales, nous attachons autant d'importance à l'exploration de nouveaux univers visuels qu'à la recherche de nouveaux dispositifs et modalités d'interaction. Ceci à travers des médias variés tels que l'installation, la performance audiovisuelle, le live coding, l'expérience immersive (XR), le spectacle vivant mais aussi le jeu vidéo ou encore le vidéo mapping.

Spécialement influencé par les technologies et nouvelle technique de créations, notre travail explore leur potentiel esthétique et sonde grâce à l'utilisation de dispositif interactif le rapport qu'elle peuvent développer avec le public ou leur environnement.

Cosa Mentale est également l'occasion d'expérimenter de nouvelles pratiques numériques raisonnées. Ceci grâce à une attention particulière à l'éco-conception de nos projets et à la création numérique libre, et open source.

<http://www.cosamentale.fr>

CELIA BETOURNE

Formée à la conception de jeu (game design/art & direction artistique). Elle s'intéresse rapidement aux formats immersifs et travaille au développement d'expérience interactive d'abord sur C.A.V.E puis en réalité virtuelle et augmentée. En 2018, elle co-fonde le collectif d'art numérique Cosa Mentale, à travers lequel elle explore de nouvelles formes.



LOUIS CORTES

Après quelques années spécialisées dans la création de contenu XR, il co-fonde Cosa Mentale. Grâce au collectif, il diversifie ses approches créatives et artistiques: art génératif, code créatif, live coding tout en continuant à développer des projets immersifs de plus grande ampleur.



SOLO EXHIBITIONS

2021 **Frages - Flux of generative researches**
Espacio Lavadero Granada - Spain

Frages - Generative fragements
Two Thirds Athens - Greece

ARTISTIC RESIDENCES

2024 **Söltumatu Tantsu Lava (STL)**
MODINA.eu Tallinn- Estonia

2022 **Zzentrum**
Frankfurt - Germany

2021 **Künstlerhaus Mousonturm**
Frankfurt - Germany

2020 **Espacio Lavadero**
Granada - Spain

Two Thirds space
Athens - Greece

2019 **Halles Saint Gery**
Brussels - Belgium

HEK x Immersive Lab
Basel - Switzerland

La fruitière numérique
Lourmarin - France

Arenberg Creative mine
Lille - France

WORKSHOP & LAB

2023 **CCL - Choregraphic coding Lab Aixdance**
Sports University Köln - Germany

2022 **Mixed reality / VR / Unity**
FactumLab (MediaLab)

2018 **CCL - Creative Coding Lab**
Mainz - Germany

EVENTS/EXHIBITIONS

2024 **Söltumatu Tantsu Lava (STL)**
Tallinn - Estonia

2023 **DN[A]**
Grenoble - France

2022 **Saasfee* Pavillon**
Frankfurt - Germany

2021 **ADAF - Athens digital arts festival**
Athens - Greece

MNF - Halles Saint Gery
Brussels - Belgium

2020 **Come Back - Maison du roi**
Brussels - Belgium

2019 **HEK - House of electronic arts**
Basel - Swiss

GIFF - Geneva International Film Festival
Geneva - Swiss

Noctiluca - Digital art festival
Lourmarin - France

Arenas Movedizas - Digital art festival
Gijon - Spain

LaVallée de l'image - LaVallée
Brussels - Belgium

Video Mapping festival - Old stock exchange
Opening of the festival Lille - France

Recto VRso - Laval Virtual
Laval - France

Kanal Brut - Centre pompidou Brussels
Brussels - Belgium

TEMPORAL SPACE

MULTIMEDIA & INTERACTIVE DANCE INSTALLATION - 2024



Temporal Space est une installation immersive autour de la danse qui met l'accent sur la curiosité, le jeu et l'exploration de mouvements par le biais de réactions visuelles et sonores. Immergée dans la pénombre, cette installation à dimension performative encourage la proprioception et saisie tout geste comme élément expressif. Sans interprètes professionnels, le public joue lui-même le rôle de danseur, de chorégraphe et finalement de spectateur. L'installation est composée d'une zone interactive qui, par un système audio-lumineux connectés incite au mouvement et à l'expérimentation.

Alternant entre des phases d'interactions et d'observations, le public capté par un système de camera assiste à une mise en correspondance de ses données selon l'interprétation de l'IA.

Par ce jeu de combinaison inédite entre séquences présentes et passées, le projet fait appel à la curiosité et à l'esprit ludique du public qui jouera de cette rencontre avec des participants antérieurs.

Cette mise en relation régie par l'IA et basée sur le mouvement produit une archive en temps réel et invite à une interactivité itérative sous la forme d'une chorégraphie visuelle et sonore.

Ce projet a été co-financé par l'union Européenne (créative europ) dans le cadre du programme de résidence MODINA (Movement, Digital Intelligence and Interactive Audience) Il a été accueilli en résidence au STL et avec le soutien de l'université de Tallinn

VIEW MORE

<https://github.com/modina-eu/Temporal-Spaces>

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

TEMPORAL SPACE

MULTIMEDIA & INTERACTIVE DANCE INSTALLATION

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



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.

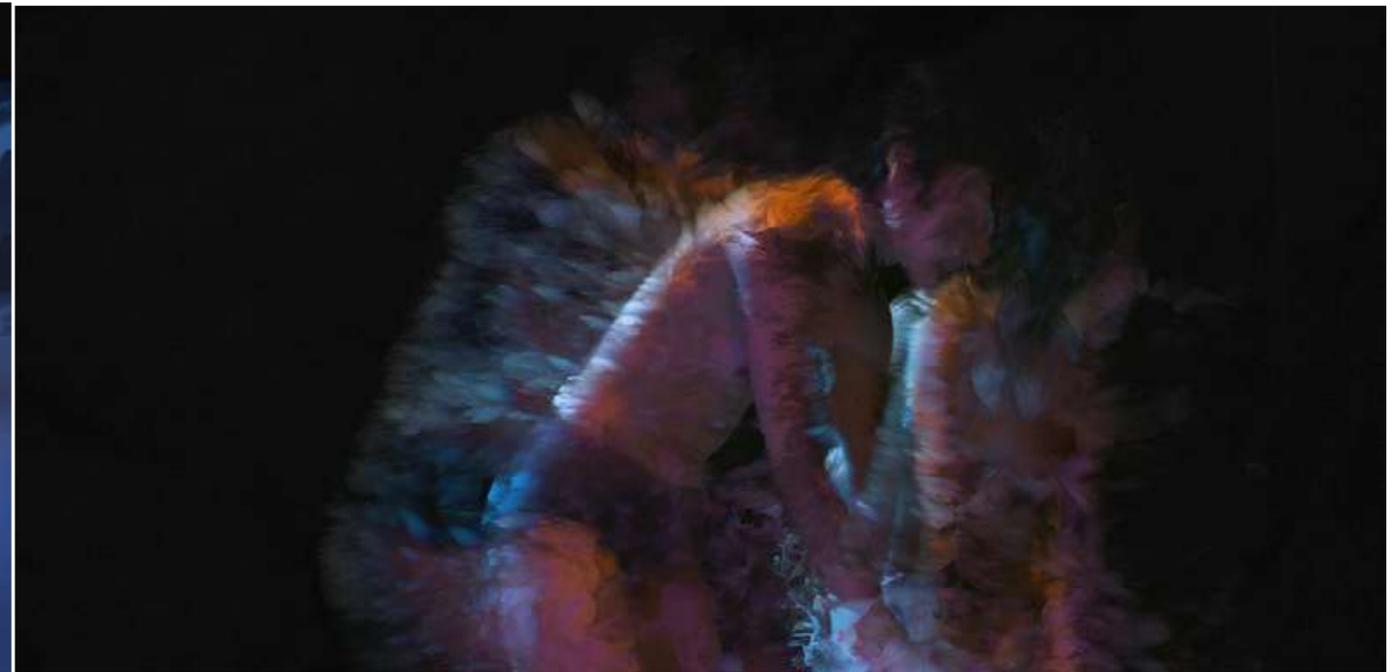
Ce projet a été réalisé durant une résidence à Francfort au *Künstlerhaus Mousonturm*

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 invocation immersive de la Senne de Bruxelles. Présenté dans l'obscurité de 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.

Cette performance AV à base de synthétiseurs modulaires et de projection audio réactive réveillera le souvenir de sa présence dans la ville.

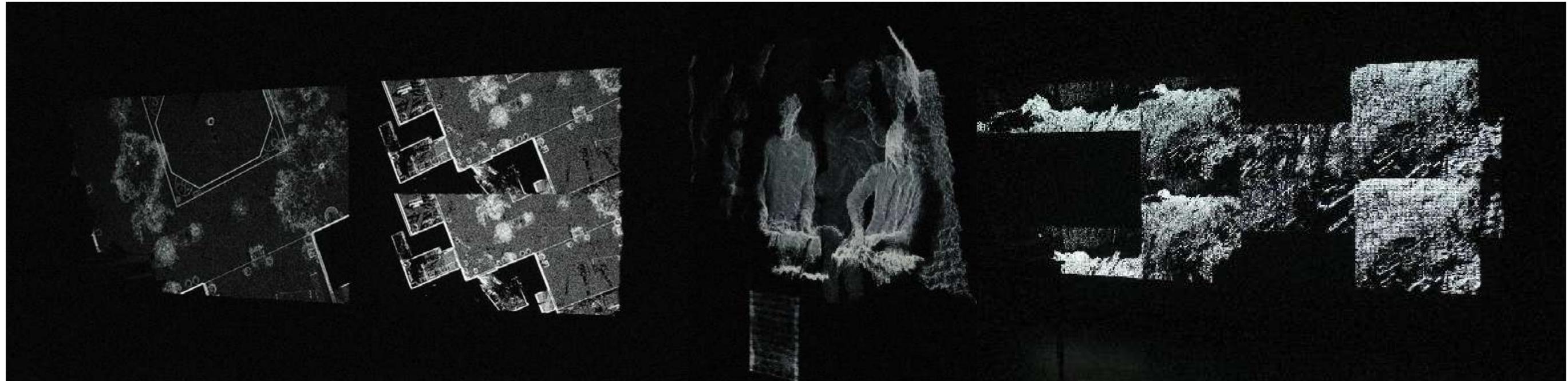
VOIR PLUS:

<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.

Ce projet a été développé en partenariat avec l'ImmersiveLab (projet de recherche de l'université de Zurich)

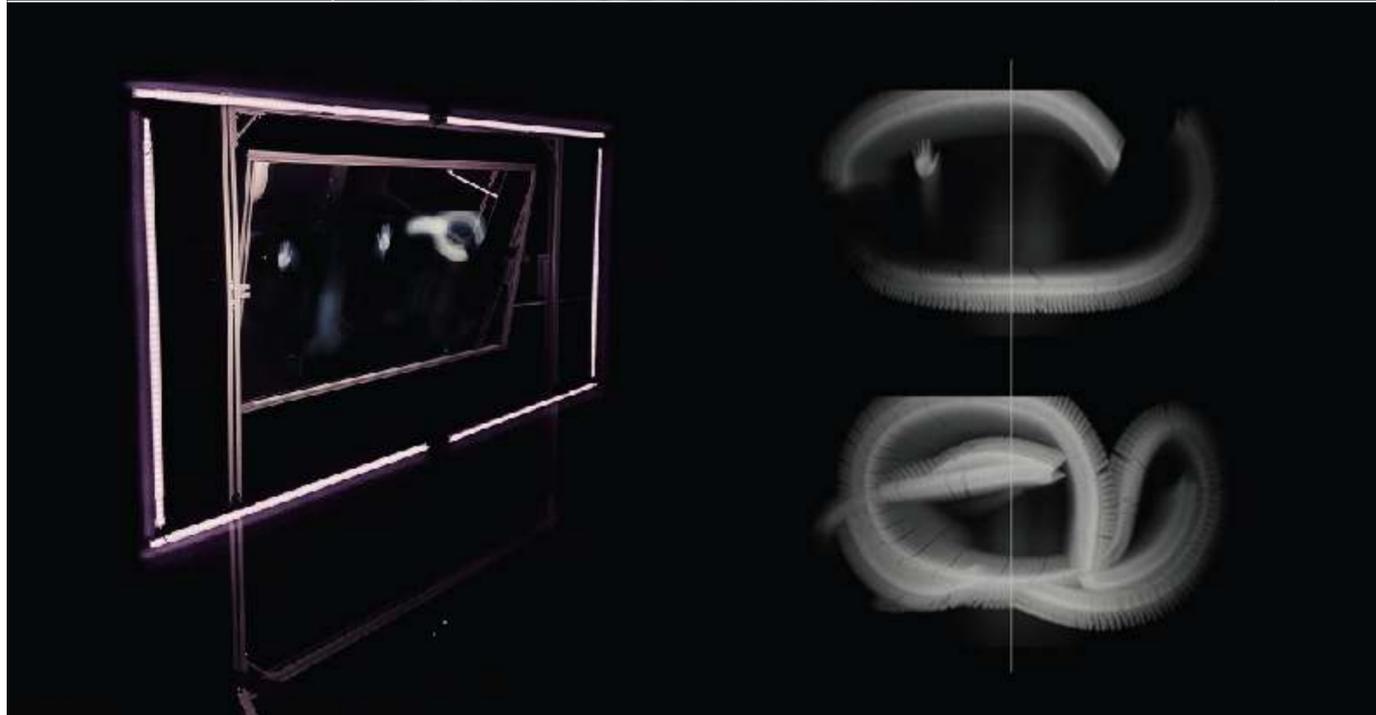
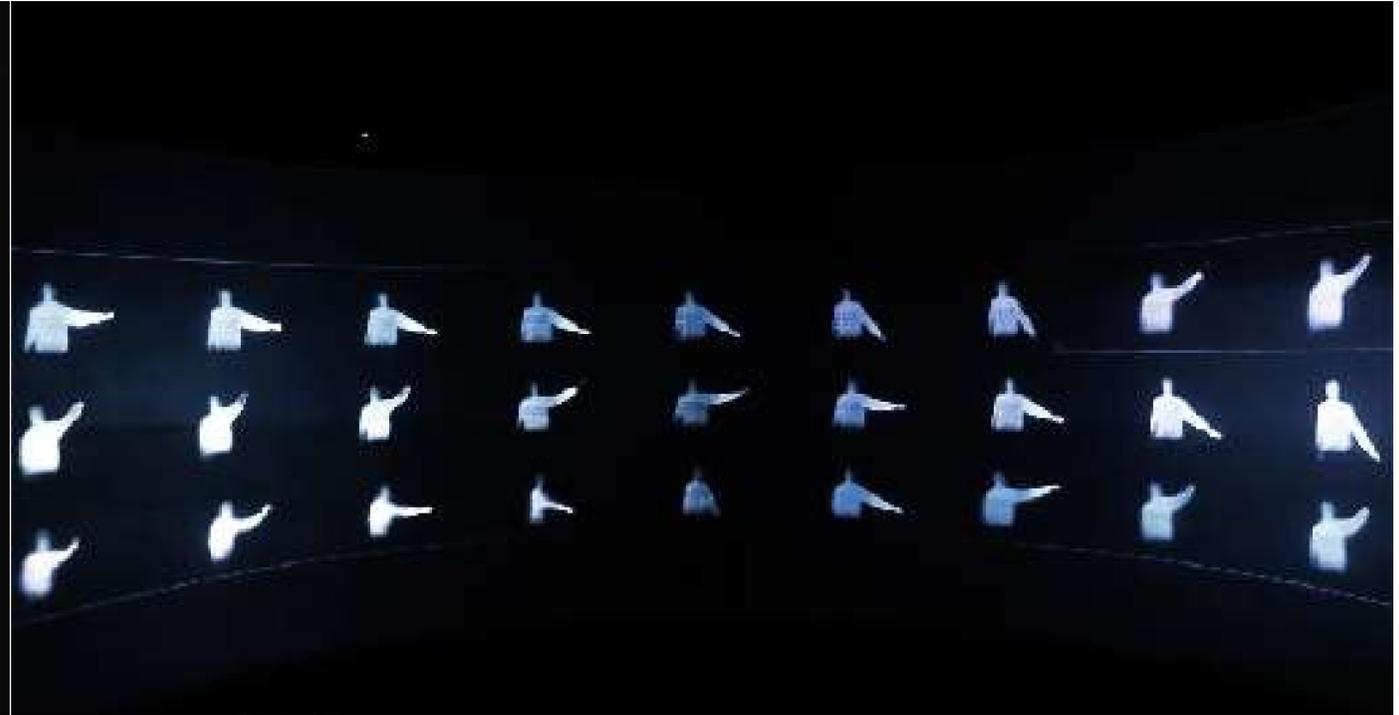
VOIR PLUS https://immersivelab.zhdk.ch/?page_id=5002

<https://vimeo.com/385012575>

SEEN

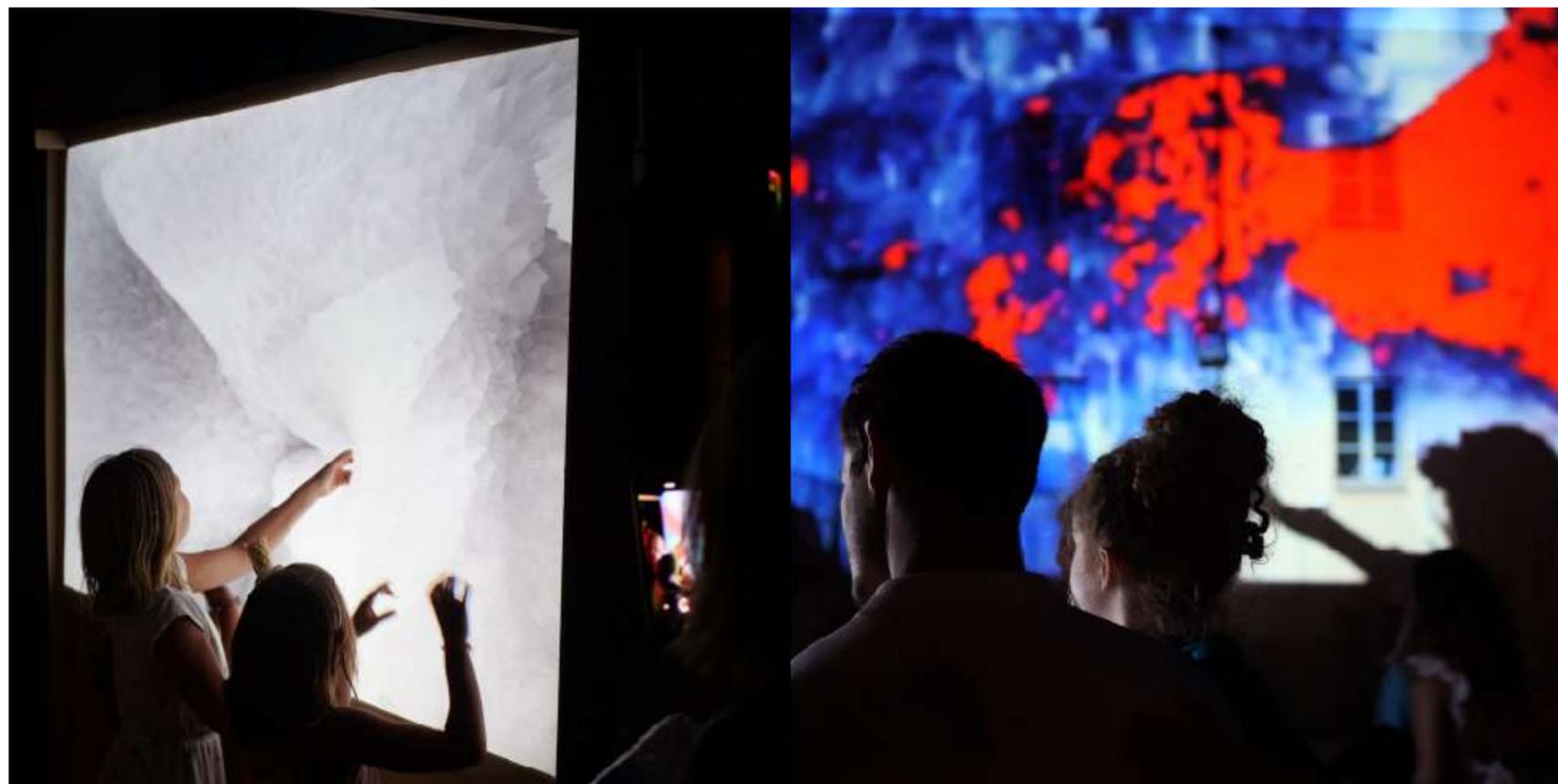
INSTALLATION IMMERSIVE ET INTERACTIVE- 2019

<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.

Ce projet a été accueilli en résidence à la fruitère numérique (Lourmarin)

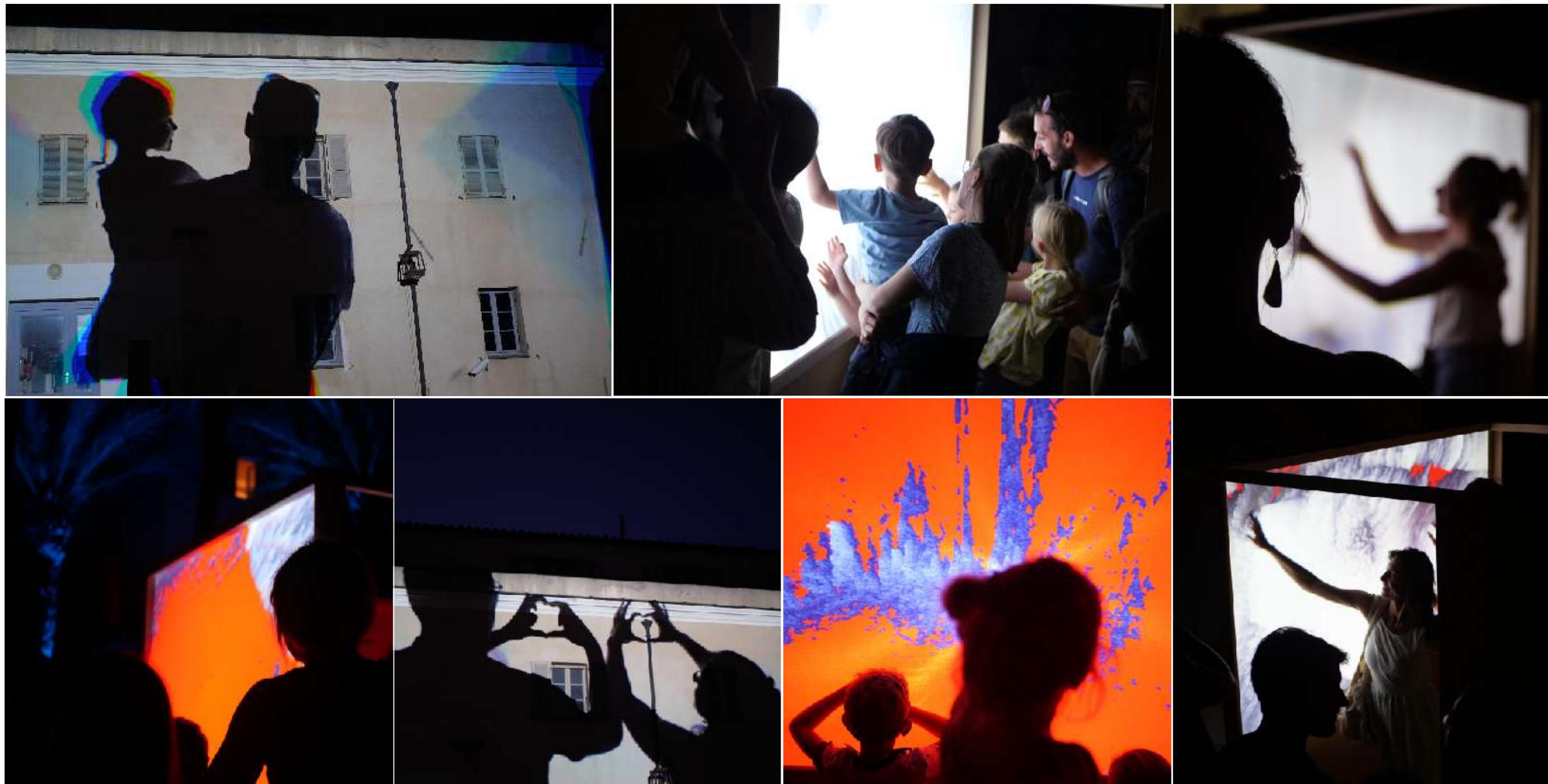
VOIR PLUS:

<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.

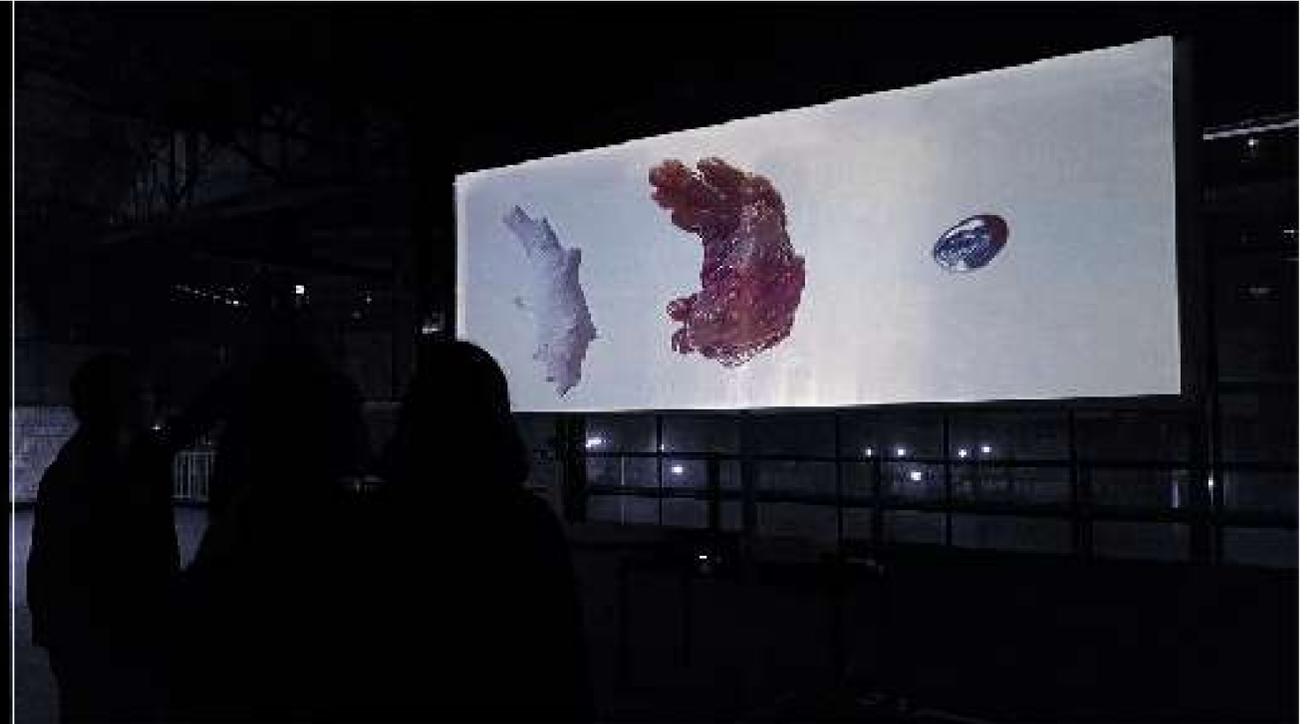
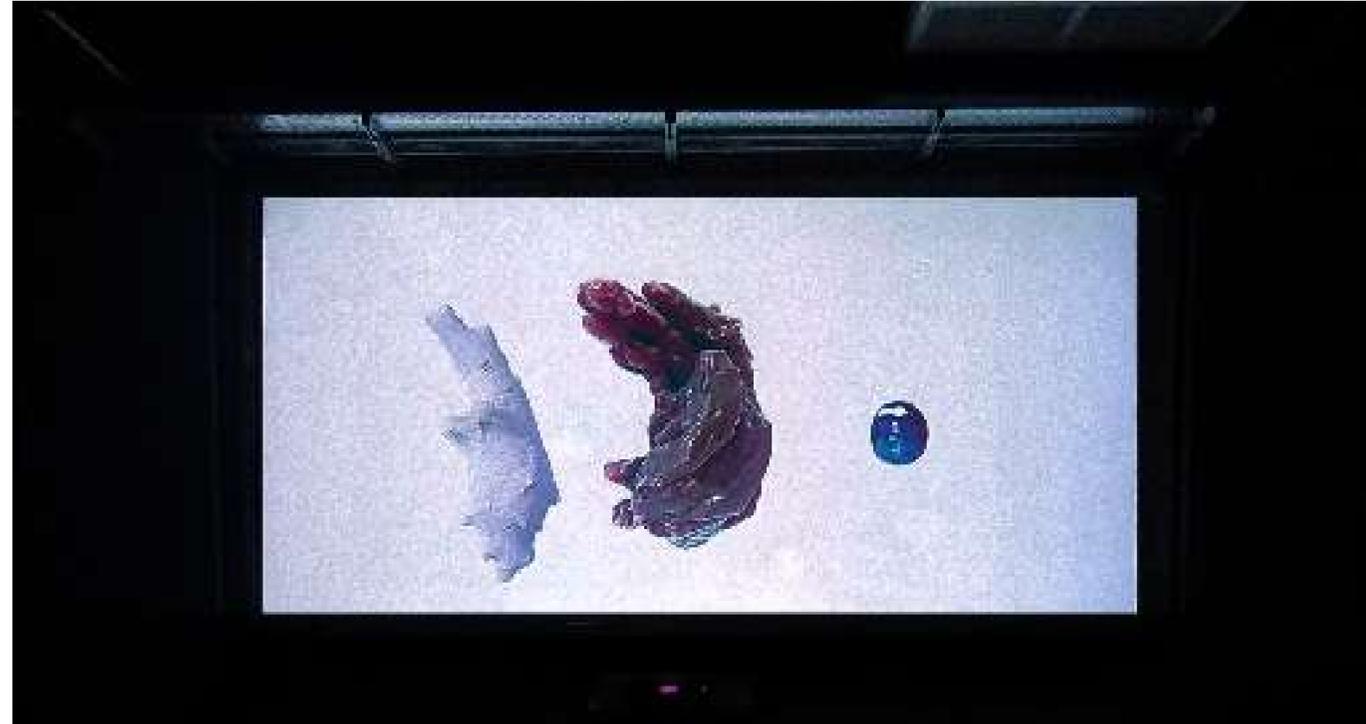
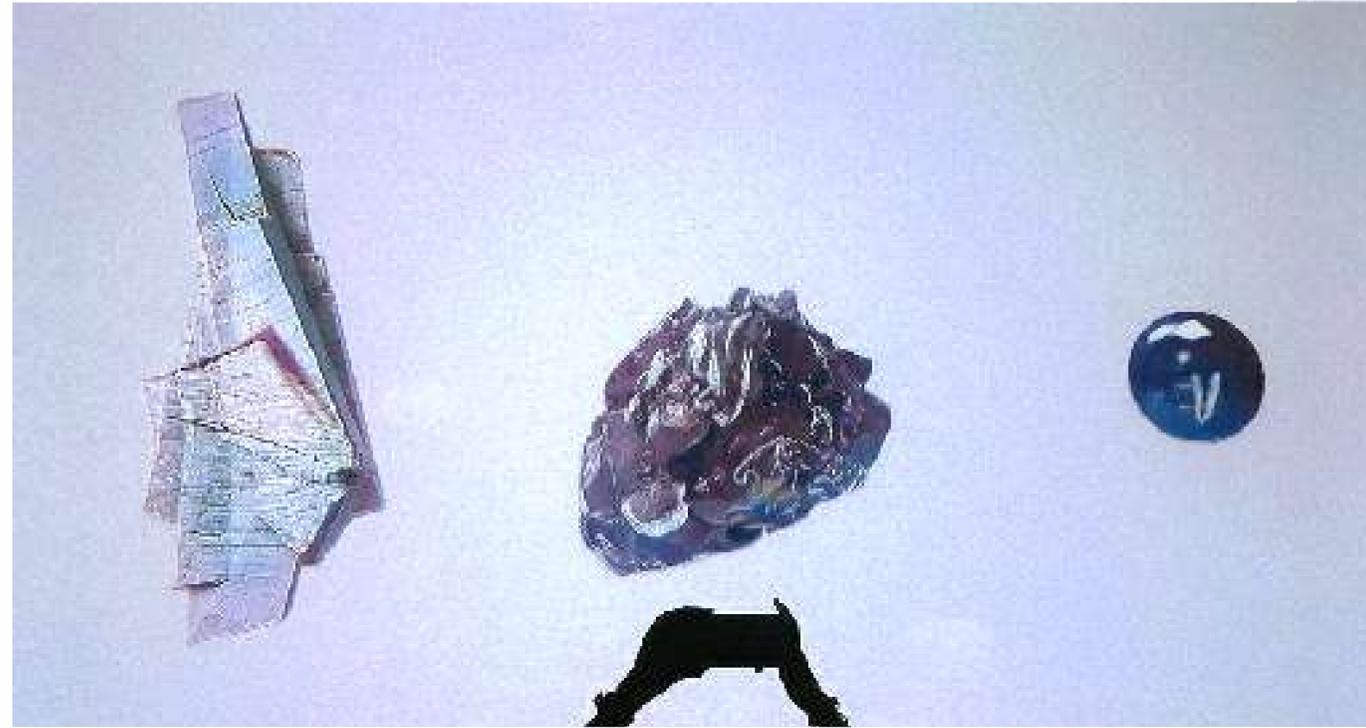
Sur un triptyque de 5 mètres de long, trois formes très pures telles des icônes modernes de béton ou d'acier commencent lentement à s'activer en fonction de l'arrivée du spectateur, puis s'altèrent progressivement en fonction de ses mouvements engageant ainsi une conversation avec celui-ci.

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/>

