

Tsukumo-café

Exploration interactive d'un objet connecté à sa propre intériorité...



Juliette Séjourné

artiste, ARRC ENS Paris-Saclay

juliette.sejourné@hotmail.fr

Avec les collaborations de :

Frédéric Bevilacqua

Ircam, Paris

Anthonin Gourichon

artiste, ARRC ENS Paris-Saclay

Avec une double formation en sciences sociales et en art dramatique, je développe une activité de recherche-crédation sous la forme de performances et d'installations impliquant activement divers publics que j'appelle *spec·acteurs*. Dans ce contexte, je crée des systèmes interactifs avec des objets du quotidien et un contenu sonore issu d'archives, d'enregistrements de terrain et de ma voix parlée ou chantée. Intéressée par les phénomènes d'endophasie [1], j'imagine les possibles dialogues intérieurs d'un objet connecté. C'est l'exploration que je mène actuellement avec le projet Tsukumo-café, au croisement du théâtre d'objet, du design sonore et de la psychologie.

Un anti-objet connecté ?

Tsukumo-café est une tasse de café connectée... à son intériorité, à son âme apparue à l'âge de cent ans comme dans la tradition japonaise des tsukumogami-emaki [2]. A priori elle n'a pas d'autre fonction précise que de vous servir à boire un café... à moins d'écouter son monologue intérieur et peut-être le relier au vôtre.

Alors que les objets connectés nous happent constamment vers un monde extérieur - réel ou virtuel - le paradoxe proposé dans l'installation Tsukumo-café est d'investir une expérience poétique et symbiotique avec un objet au langage mystérieux et singulier.

Un objet vivant ?

Un enjeu symbolique réside dans la considération de la *nature* de l'objet tasse. La dramaturgie repose sur l'idée qu'elle soit bien un

être à part entière, qu'il s'agit d'entendre et d'écouter, plutôt qu'un objet interactif "animé" ou "enchanté". Cette perspective de vitalisation quasi animiste permet d'interroger plus directement le rôle (ou l'absence de rôle) des objets dans notre quotidien, dans nos relations humaines et non-humaines.

Dans cette installation et dispositif, je remets donc en question le principe d'une interaction avec les objets trop exclusivement arrimée à des échanges de type question-réponse (comme c'est classiquement le cas pour les objets connectés tels Alexa ou autres avatars commerciaux). Je propose plutôt d'explorer la notion de dialogue intérieur comme moteur pour l'interaction avec des « drôles d'objets ».

L' "être-tasse" d'une tasse de café ?

De là se posent une série de questions : quelle langue peut-elle bien parler ? de quels sens dispose-t-elle ? quel rapport au monde lui offre son corps de tasse, i.e. quel est son « Umwelt » (selon le concept de Jakob Johann von Uexküll) ? À l'instar des animaux de compagnie qui développent des névroses, au fur et à mesure de la fréquentation des mammifères névrosés que sont les humains, la tasse s'imprègne-t-elle aussi de certaines névroses ? Dans quelle mesure apprend-elle des langues humaines qui habitent sa psyché de café ? A-t-elle entendu parler du Parlement des choses de Bruno Latour et qu'en pense-t-elle ? Quelle part de soliloque et d'endophasie (silencieuse) ? Et comment percevoir les manifestations d'une endophasie de tasse de café à l'œuvre ?

Descriptions de l'installation

Plusieurs dispositifs sont actuellement développés¹.

Dispositif 1

en collaboration avec Frédéric Bevilacqua

L'interaction consiste à *boire* un café. Au fur et à mesure des gestes de l'humain·e, le monologue intérieur de la tasse se déploie et évolue : je considère qu'elle ressent les gestes de la personne qui la porte. Son « self-talk » est composé de voix et de sons d'environnements.

Exemple de scénario



Immobile :
sur soucoupe,
dans ses pensées.

Lévitait :
elle réagit,
attentive au buveur.

Inclinaison :
« flow » ou transe.

Un capteur de mouvement sans fil (accéléromètres/gyroscopes) est embarqué dans la tasse. Un patch Max/MSP permet de générer le texte de manière interactive.

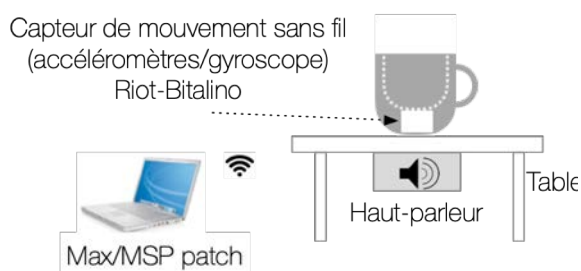


Schéma de description des éléments techniques

Dispositif 2

en collaboration avec Anthonin Gourichon

Le spec·acteur est ici invité à *entrer en contact* avec l'objet.

Je considère ici que la tasse ressent le toucher. Pour cela, on utilise des capteurs capacitifs, qui s'inscrivent dans la tasse. J'ai réalisé une broderie de cuivre, en m'inspirant de la technique du Kintsugi et de l'art de la dorure de porcelaine. J'ai alors conçu un espace sonore à partir de sons enregistrés avec la tasse.



Tasse avec les capteurs capacitifs

Remerciements à Volny Fages, Tove Grimstad Bang et Benjamin Gaulon,.

Bibliographie

1. Hélène Løevenbruck, *Le Mystère des voix intérieures*, Denoël, 2022, 352p.
2. Tsukumogami (付喪神, « esprit de 99 ans ») est un type d'esprit présent dans le folklore japonais, provenant d'objets ou d'artéfacts qui prennent vie après 100 ans. Ils sont considérés comme des esprits et des êtres à part entière, et non comme des objets enchantés.
3. Bruno Latour, « Esquisse d'un Parlement des choses », *Ecologie & politique* 2018/1 (N° 56), p. 47-64.

¹ <https://vimeo.com/showcase/10155307>