

An Immersive Journey Through Abstraction



Introspection

Art Installation by Christophe and Olivier Defaye

3 – 6 August 2026

@ Hibino Media Technical, Tokyo

Architectural reveries
in tribute to the great masters of abstract art

Kazimir Malevitch

Wassily Kandinsky

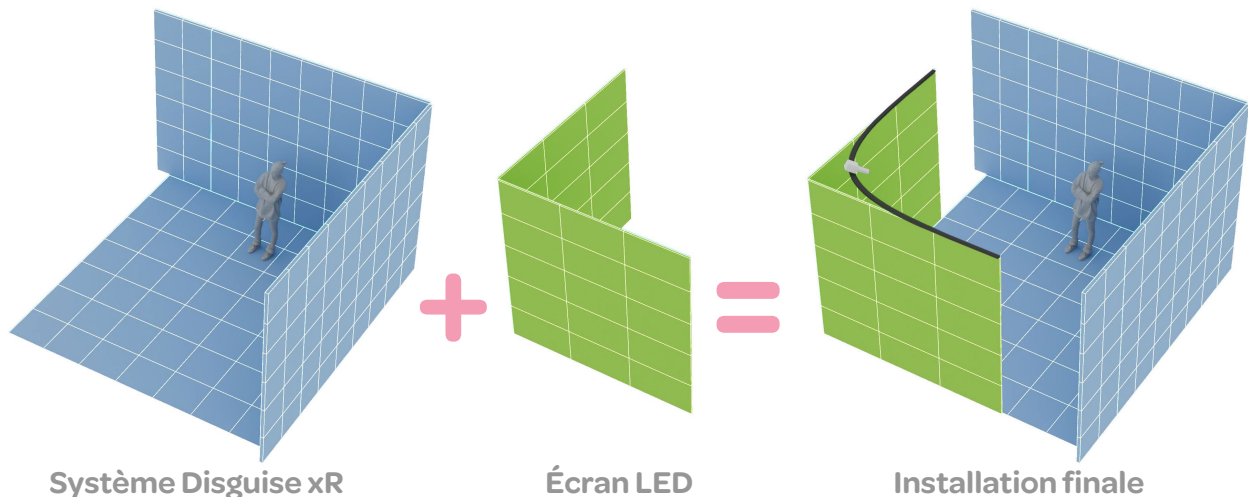
Piet Mondrian

Origine du projet

L'installation « Introspection » est née de la rencontre entre Hideki Ōkawara, Ken Higuchi, responsables du développement de nouvelles applications de **la technologie xR (1)** chez Hibino Media Technical, notamment sous la forme d'environnements virtuels dans lesquelles les visiteurs évoluent, et Olivier Defaye, Christophe Defaye, fondateurs du studio créatif AOKIStudio, à la recherche de technologies innovantes pour imaginer de nouvelles formes d'installations artistiques.

Les premiers tests de la technologie xR ont conduit Olivier et Christophe à proposer de coupler cette technologie avec d'autres écrans LED afin de permettre aux personnes filmées, intégrées en temps réel dans un environnement virtuel, de se voir elles-mêmes simultanément dans cet environnement, et à imaginer peut-être, en ce sens, **de nouvelles expériences artistiques immersives (2)**, des expériences lors desquelles nous ne sommes plus uniquement des spectateurs extérieurs à un environnement virtuel que nous regardons, mais devenons aussi des acteurs à l'intérieur d'un environnement que nous expérimentons.

La caméra est fixée sur un rail situé en hauteur.



(1) La technologie xR

xR est une technologie développée depuis 2020 par la société Disguise qui permet de créer des environnements virtuels en combinant images numériques, écrans LED et systèmes de tracking caméra, afin d'intégrer en temps réel des personnes ou des objets dans des espaces interactifs.

En télévision, elle permet de créer des plateaux entièrement virtuels, où les présentateurs en direct évoluent dans des décors générés en temps réel. Au cinéma et en publicité, elle remplace souvent le fond vert par des murs LED, permettant aux acteurs de voir directement leur décor virtuel pendant le tournage.

(2) De nouvelles expériences immersives

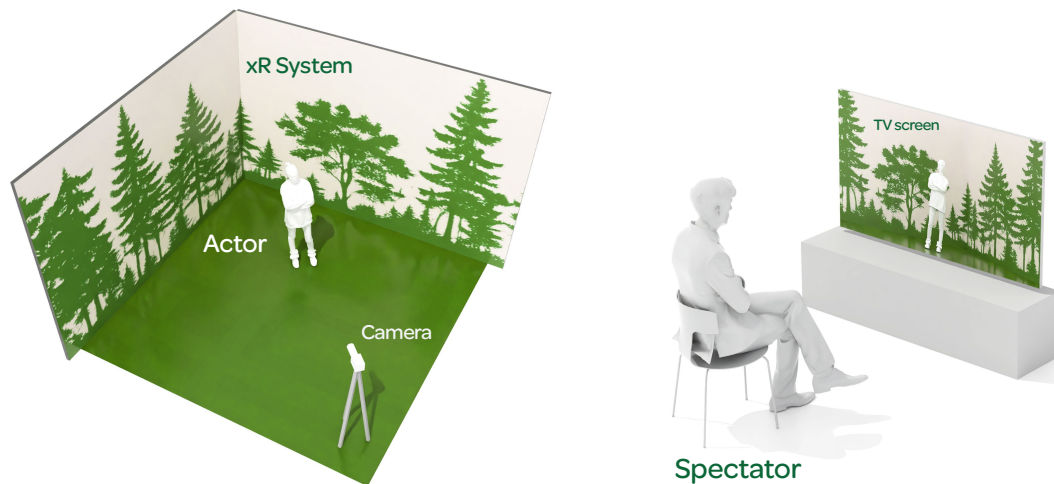
Les principales technologies employées dans les installations immersives sont la projection vidéo, les écrans LED et les casques VR. Ces technologies transforment la perception de l'espace réel chacune à leur manière mais le point commun est que les spectateurs découvrent l'environnement virtuel depuis leur propre point de vue et ne se voient pas eux-mêmes.

Coupler la technologie xR avec des écrans LED permet aux personnes filmées d'être, d'une part, intégrées en temps réel dans un environnement virtuel et, d'autre part, de se découvrir en temps réel dans cet environnement, comme dans un miroir.

Il s'agit d'une nouvelle utilisation de la technologie xR : les spectateurs des images produites par cette technologie ne sont alors plus les spectateurs d'émissions télévisuelles ou de films de cinéma, mais ceux de l'installation immersive.

A New Application of Disguise xR

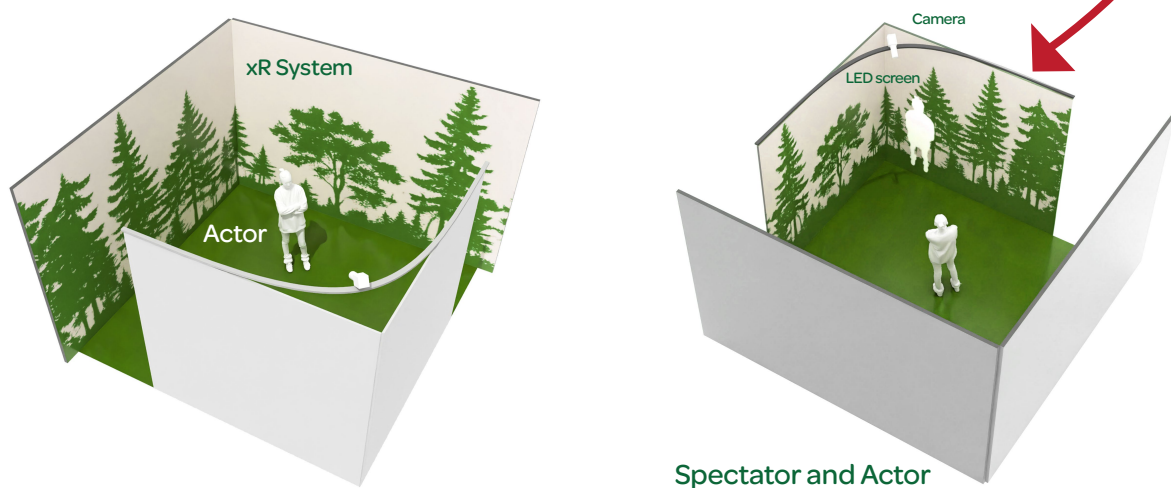
Typical Use of the Disguise xR System



In the conventional use of xR technology, an actor filmed in a studio in front of an xR wall is integrated into a virtual environment in real time. Spectators watching from home view the performance in real time.

The screen that displays the actor integrated into a virtual environment in real time is no longer a television viewed remotely by the spectator, but a giant LED screen positioned directly in front of the actor-spectator.

New Use of the Disguise xR System



By combining xR technology with LED screens placed in front of the spectators, participants are integrated into a virtual environment in real time, where they become both spectators and actors of the experience.

Concept

Se découvrir soi-même en temps réel dans un espace virtuel, distinct de l'espace réel dans lequel nous sommes, invite le spectateur à réfléchir à l'influence des nouvelles technologies sur nos perceptions, nos comportements, nos relations sociales et notre rapport au monde réel, en particulier à la frontière de plus en plus floue entre espace réel et espace de représentation.

*Indissociabilité du plaisir d'une expérience et du plaisir de représenter cette expérience
Disparition de la frontière entre expérience réelle et expérience représentée*

En effet, les nouvelles technologies, la photographie numérique, les smartphones, les réseaux sociaux ou encore les IA génératives, nous conduisent en effet parfois à privilégier les représentations de notre expérience au dépend de l'expérience elle-même et de l'espace réel vécu. Ainsi, le plaisir d'une expérience devient indissociable du plaisir de sa représentation et de celui de la partager avec les autres.

Par ailleurs, les espaces réellement vécus tendent à s'effacer au profit des espaces représentés.

Par exemple, nous ne savons plus très bien si l'arrière-plan d'un portrait photographique ou d'une visioconférence est réel ou virtuel ; nous finissons par ne plus nous poser la question de la présence réelle dans un espace, ni même de la réalité même d'un espace.

Comment les nouvelles technologies modifient-elles la frontière entre notre existence dans les espaces réellement vécus et notre existence numérique dans les espaces de représentation ?

Quelle expérience faisons-nous d'un espace, de notre corps et de celui des autres lorsque nous sommes confrontés à notre propre représentation en temps réel dans un espace où nous ne sommes pas physiquement présents ? L'espace réel s'efface-t-il au profit de l'espace représenté ?

Avons-nous le sentiment d'exister davantage dans l'espace représenté que dans l'espace réel, de ne plus être simplement face à un écran qui nous représente, mais d'entrer dans cet écran et de devenir partie intégrante de l'espace de représentation ?

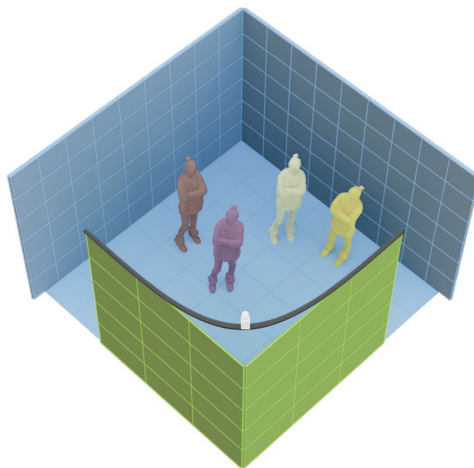
Installation

L'installation propose aux visiteurs de se mettre en scène simultanément dans un espace réel et dans un espace virtuel. Pour cela, les visiteurs sont invités à évoluer dans un espace carré de 20 m² entièrement vide, mais entouré de murs-écrans LED (3 m de hauteur). Une caméra filme les spectateurs, qui découvrent leur image en temps réel, comme dans un miroir, sur les murs-écrans LED de l'espace, mais intégrée dans un espace virtuel en perpétuelle évolution.

Les visiteurs sont invités à se filmer eux-mêmes avec leur smartphone ou leur caméra, soit en filmant l'écran situé devant eux, qui les représente dans l'espace virtuel, soit en se filmant en selfie dans l'espace réel, avec cet écran en arrière-plan.

Ils sont aussi naturellement conduits à s'observer les uns les autres et à se filmer mutuellement dans l'espace réel et dans l'espace virtuel. L'installation n'est pas un objet statique, mais une expérience performative et participative.

Le contenu audiovisuel de l'installation se présente sous la forme d'une boucle de 5 minutes. Les visiteurs peuvent rester aussi longtemps qu'ils le souhaitent dans l'espace, s'y asseoir, s'y allonger ou simplement le parcourir.



Contenu Artistique

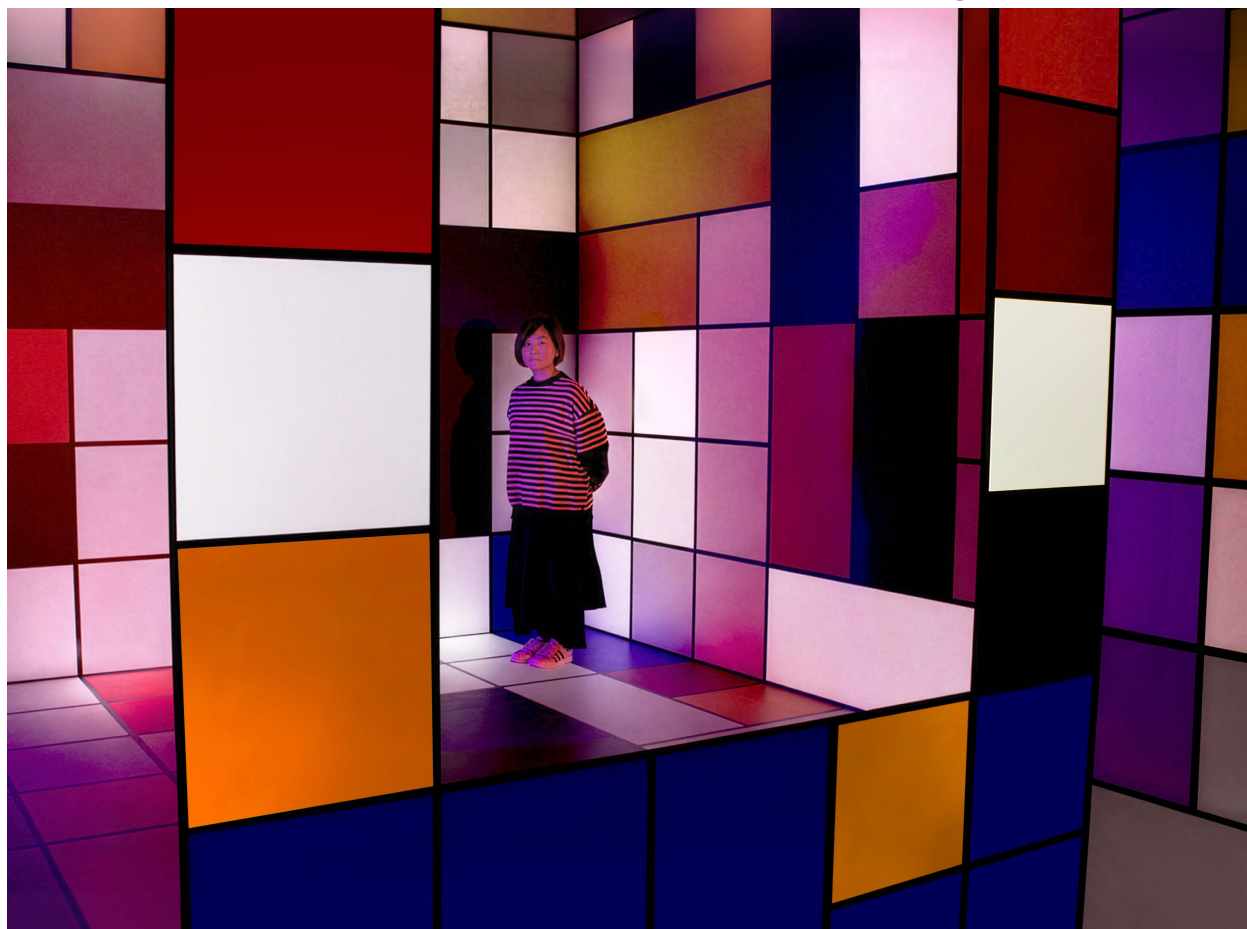
Un hommage aux grands maîtres de l'art abstrait

La prolifération, dans notre environnement quotidien, d'images à la fois sophistiquées et superflues, nous a conduits à rechercher des univers visuels plus simples.

L'installation immersive propose ainsi de rendre hommage à trois grands maîtres de la peinture abstraite (Kazimir Malevich, Wassily Kandinsky et Piet Mondrian) et d'interpréter leurs univers respectifs sous la forme de rêveries architecturales.

Ces rêveries architecturales ne sont ni une reproduction ni une mise en mouvement des chefs-d'œuvre de l'art abstrait, mais une forme d'introspection des univers picturaux, dans le sens d'en explorer les logiques, les structures, les mécanismes internes et les potentialités immersives, afin de les transformer en environnements et en expériences à vivre.

Installation en hommage à Piet Mondrian



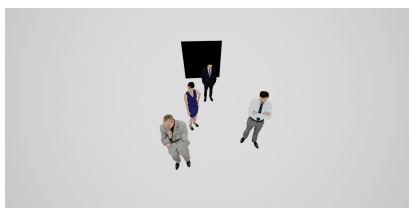
Le spectateur découvre sur les murs-écrans LED son image intégrée en temps réel dans l'espace virtuel.

L'installation en hommage à Piet Mondrian propose au spectateur d'évoluer dans un espace composé de formes géométriques rectangulaires et de couleurs primaires (rouge, bleu, jaune), propres à l'univers visuel de l'artiste.

L'espace, en apparence en deux dimensions, se transforme progressivement en un espace tridimensionnel.

Les lignes et les surfaces, en perpétuelle évolution, semblent se prolonger au-delà de l'espace physique et créent l'impression d'une architecture infinie dans laquelle le spectateur devient lui-même un élément de la composition.

Installation 1: Black Square in White Space



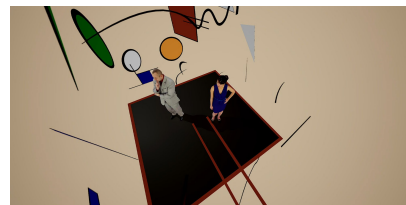
Black Square in White Space est une installation en hommage à **Black Square on White Background**, peinture emblématique de l'art abstrait réalisée par le peintre russe Kazimir Malevich en 1915, dont la simplicité provoque une rupture radicale dans l'histoire de l'art et libère la peinture de toute représentation du réel.

Dans l'installation, un carré noir dans un espace blanc gravite autour du spectateur. Le carré disparaît lorsqu'il se déplace derrière le spectateur, mais reste visible lorsqu'il se déplace devant lui. Cet effet brouille la frontière entre image projetée et présence physique, perturbe les repères du spectateur et l'interroge sur sa propre présence : Suis-je face à une image projetée sur un écran, ou suis-je moi-même à l'intérieur de l'écran ?

La caméra de l'installation est fixée en hauteur à l'angle des deux murs-écrans LED, clin d'oeil à la dimension mystique de l'oeuvre de Malevich, qui présenta son tableau accroché en hauteur dans l'angle des murs de la salle d'exposition, emplacement traditionnellement réservé aux icônes religieuses dans les maisons russes. Comme lors de l'exposition de 1915, les spectateurs de l'installation sont ainsi invités à lever les yeux vers le haut.

L'univers sonore de l'installation, composé d'un extrait du film « Drôle de drame » de Marcel Carné (1937), contenant la célèbre réplique de Jacques Prévert interprétée par Louis Jouvet « bizarre, bizarre... », renforce le caractère étrange et minimaliste de l'installation.

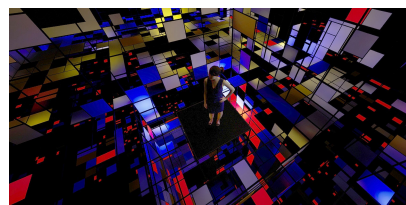
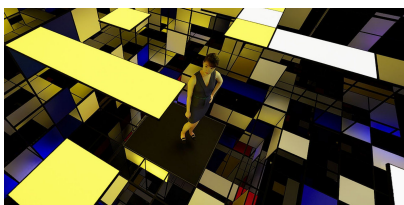
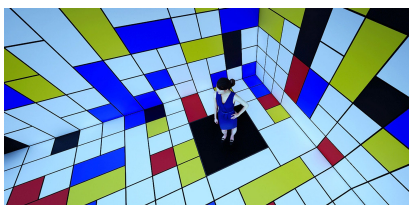
Installation 3: Waltz of Shapes



Waltz of Shapes est une installation en hommage à Wassily Kandinsky et à ses oeuvres abstraites telles que **Composition VIII** (1923). Les spectateurs, au centre d'un mobile en perpétuel mouvement, deviennent eux-mêmes des éléments de l'installation.

L'univers sonore de l'installation est composé de la chanson française « Mon homme », écrite en 1920 par Albert Willemetz et interprétée par Mistinguett.

Installation 2: Space with yellow, red, black, blue and grey



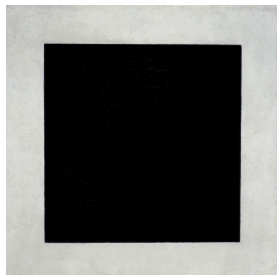
L'installation **Space with Yellow, Red, Black, Blue and Grey** est un hommage à Piet Mondrian et à ses oeuvres telles que **Composition with Yellow, Red, Black, Blue and Gray** (1920), composées de lignes verticales et horizontales, de formes géométriques rectangulaires et de couleurs primaires.

L'univers visuel de Piet Mondrian évoque une organisation architecturale, comme si chaque composition n'était qu'un fragment d'une structure beaucoup plus vaste, et nous invite à imaginer quel espace infini pourrait se révéler derrière les formes géométriques si chacune d'elles venait à disparaître l'une après l'autre.

L'univers sonore de l'installation est la pièce pour piano « Oiseaux tristes » composée Maurice Ravel en 1904. Ravel déclarait qu'il avait voulu évoquer « des oiseaux perdus dans une sombre forêt ».

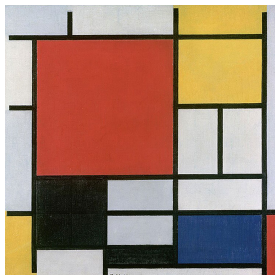
Introspection est une installation immersive créée en hommage aux grands maîtres de la peinture abstraite.

Kazimir Malevich



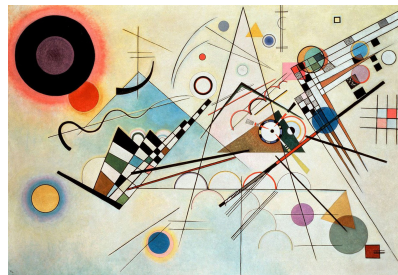
Black Square, 1921

Piet Mondrian



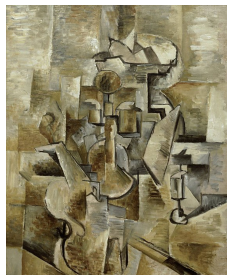
Composition, 1921

Wassily Kandinsky



Composition VIII, 1923

Georges Braque



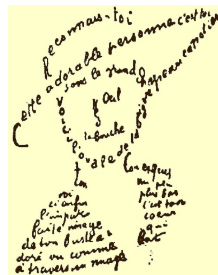
Violin and Candlesticks, 1910

Sonia Delaunay



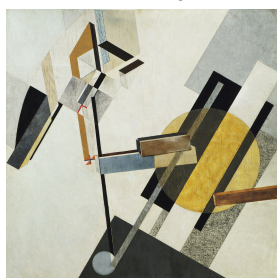
Prismes électriques, 1914

Guillaume Apollinaire



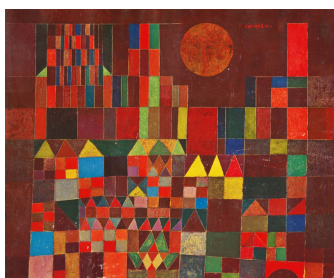
poèmes à Lou, 1915

El lissitzky



Proun 19D, 1922

Paul Klee



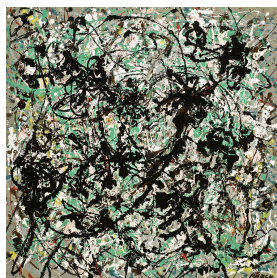
Castle and Sun, 1928

joan miró



The morning star, 1940

Jackson Pollock



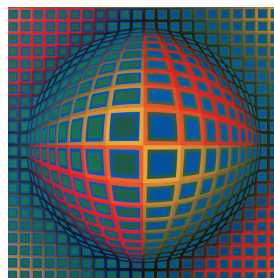
Numéro 15, 1950

Henri Matisse



La Gerbe, 1953

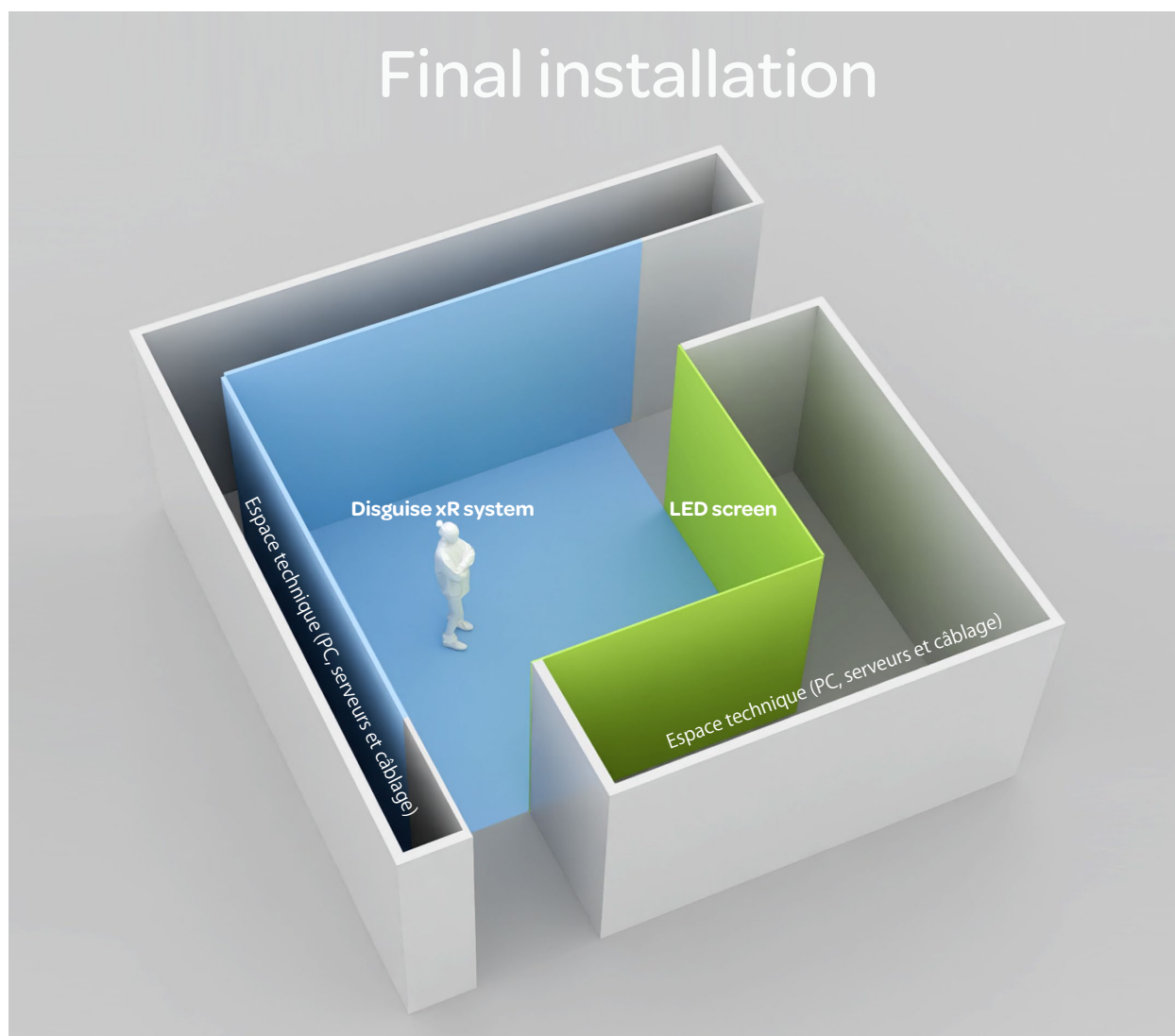
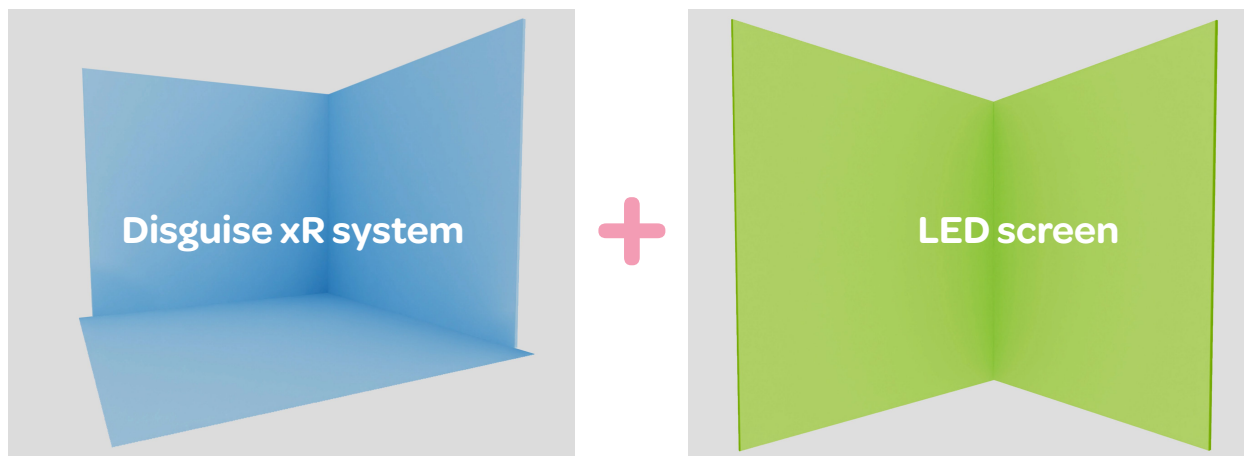
Victor Vasarely



Vega-Nor, 1969

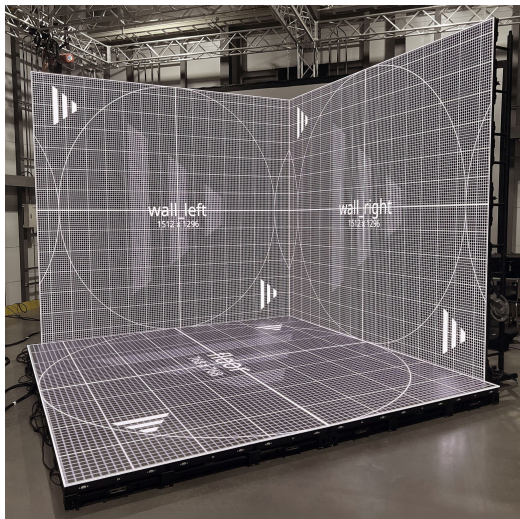
Exemples de mise en œuvre

Exemples d'installations dans des espaces réels, incluant les murs ainsi que les espaces techniques (PC, serveurs et câblage)

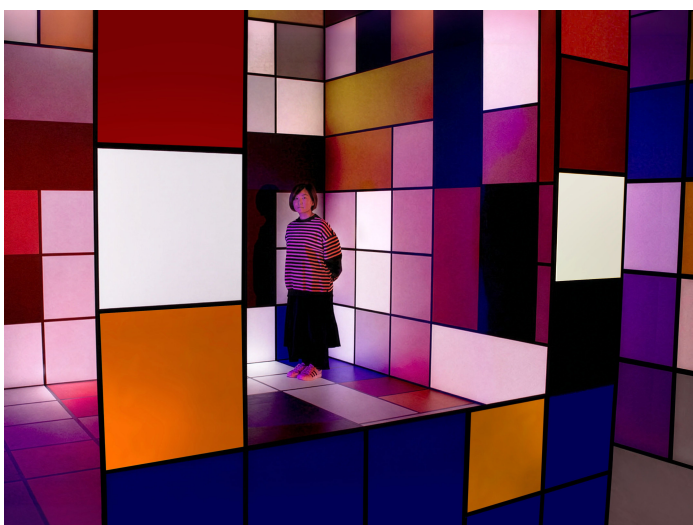
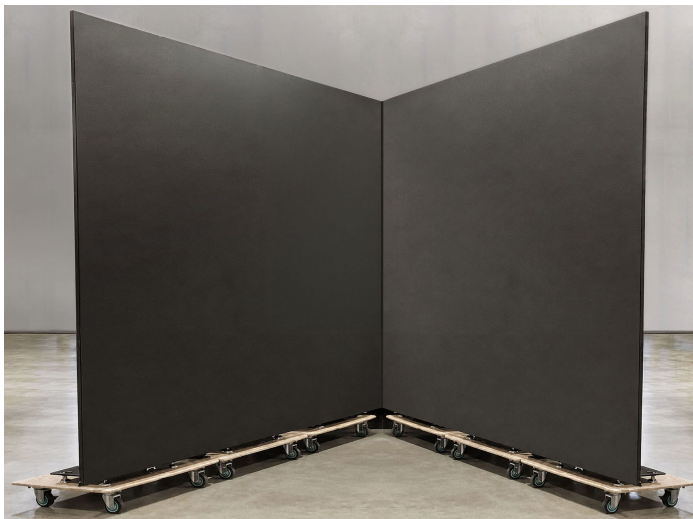


Tests techniques

Système Disguise xR



Écran LED



Le visiteur au centre de l'espace xR réel se découvre sur l'écran LED, intégré à l'espace virtuel et entouré d'objets qui n'existent pas dans l'espace réel.

Credits

Art Installation

Christophe Defaye, Olivier Defaye

System Architecture & Experience Engineering

Media Innovation Unit at Hibino Media Technical (<https://www.media-t.co.jp>)

Project Producer: Kneji Ogino / **Technical Director:** Hideki Okawara / **Experience Engineers:** Ken Higuchi, Tomohiro Hongo

Content Production

AOKIstudio (<https://aokistudio.co.jp>)

Content Producers: Makiko Aoki, Shigehiro Suwa / **Special Thanks:** Tatsuro Mitsui, Hirotaka Yamamori, Takamune Kawaai