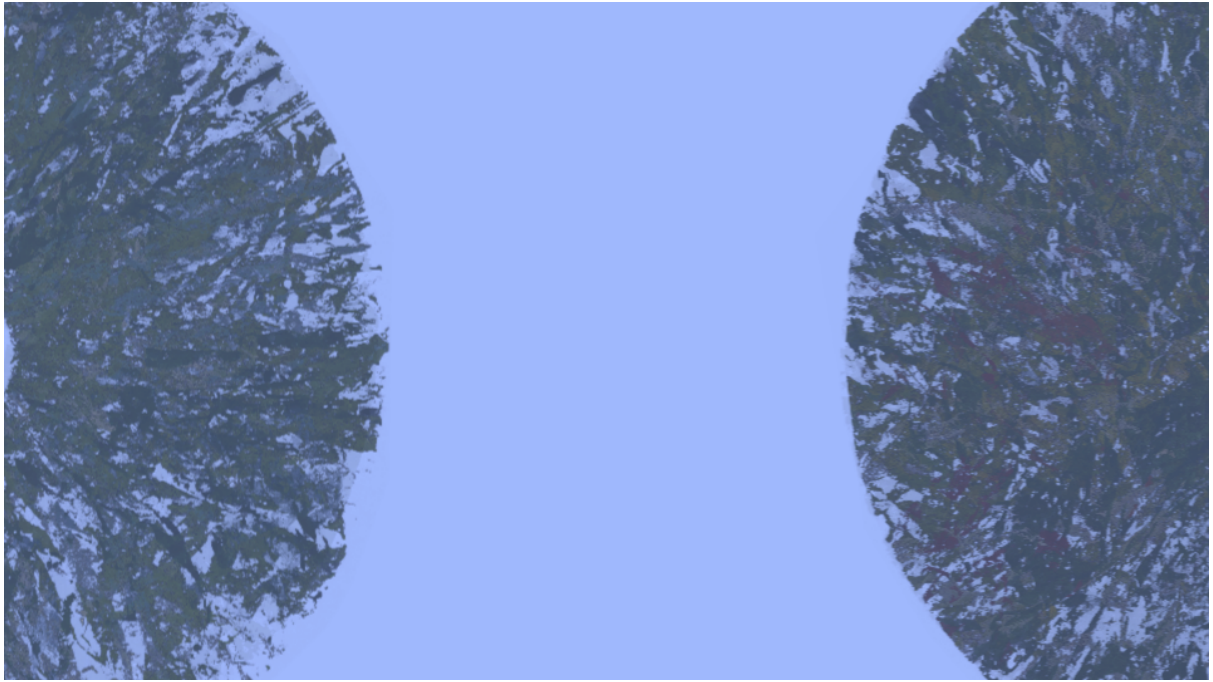




TIME FOR PEACE SERENITY

I — UN VOYAGE INTÉRIEUR

Dans un monde en mouvement constant, traversé par le bruit et l'incertitude, Serenity offre quelque chose de plus en plus rare : un moment pour nous reconnecter à nous-mêmes.

Né de plus de quarante années de création artistique et de recherches pionnières sur la couleur, la lumière et la perception humaine, Serenity réunit l'art, la science, la musique et les technologies immersives pour créer des expériences de contemplation et de bien-être.

De quelques secondes de couleurs en mouvement accompagnées de musique à un voyage immersif de vingt et une minutes conçu pour l'environnement hospitalier, Serenity nous invite à ralentir, à ressentir et à redécouvrir un espace intérieur que le monde extérieur nous fait trop souvent oublier.

Serenity ne nous demande pas d'aller ailleurs. Il nous invite à devenir pleinement présents là où nous sommes déjà.

II — QU'EST-CE QUE SERENITY ?

Serenity est une expérience artistique et immersive en constante évolution, créée pour apporter des moments de calme, de contemplation et de

reconnexion intérieure dans les lieux où ils peuvent être particulièrement nécessaires.

À travers la couleur, la lumière, le mouvement et la musique, Serenity crée un environnement visuel et sensoriel qui se transforme lentement.

Son langage visuel prend naissance dans le cercle — forme archaïque et universelle présente dans la nature et à travers les civilisations, depuis le disque Bi de la Chine ancienne jusqu'aux auréoles de la peinture de la Renaissance, et que Carl Jung explorera plus tard comme une image de la totalité et de la relation de l'être humain au monde qui l'entoure.

Dans Serenity, le cercle devient un point de départ et s'ouvre, dans ses formes les plus longues, vers un voyage plus vaste à travers l'abstraction, la nature, la lumière, le mouvement et le son.

Pour les hôpitaux, une expérience immersive Serenity de vingt et une minutes est en cours de développement pour les patients, notamment ceux recevant des soins palliatifs, tout en offrant également un moment de répit aux familles et aux soignants.

Il ne s'agit pas d'un traitement médical. Serenity crée un autre espace : un espace humain.

III — DE LA RECHERCHE À SERENITY

L'histoire de Serenity n'a pas commencé avec la réalité virtuelle.

Elle a commencé il y a plus de quarante ans par une question : la couleur, la lumière et l'environnement visuel peuvent-ils influencer la manière dont nous ressentons et vivons le monde qui nous entoure ?

Au début des années 1980, Robert Einbeck fonde C.E.R.C.L.E.S. — le Centre d'Études et de Recherches sur la Couleur, la Lumière et les Signes — réunissant des chercheurs français du CNRS et de l'INSERM, des médecins et des spécialistes de différentes disciplines afin d'explorer la relation entre l'être humain et son environnement visuel.

Cette recherche conduit également à des échanges avec des chercheurs aux États-Unis, notamment au MIT, où Robert Einbeck présente son travail et approfondit ces questions avec des membres de la communauté scientifique.

Ces recherches conduisent à une étude expérimentale menée à l'hôpital Ambroise-Paré de Boulogne-Billancourt, près de Paris, avec une équipe médicale et scientifique pluridisciplinaire. Cent patients volontaires en cardiologie sont exposés, dans des conditions contrôlées, à différents environnements colorés tandis que leurs réactions physiologiques et psychologiques sont observées et mesurées.

Les résultats sont ensuite présentés à la communauté scientifique et médicale, notamment à l'Hôpital National des Quinze-Vingts à Paris et à l'Accademia Nazionale dei Lincei à Rome, tandis que les recherches plus larges de Robert Einbeck sur la couleur, la perception et l'environnement humain donnent également lieu à des présentations et des échanges internationaux, notamment aux États-Unis.

Mais pour Robert et Marion Einbeck, la question dépasse la mesure scientifique. Elle ouvre une réflexion plus vaste : comment l'art et l'environnement peuvent-ils contribuer à créer des espaces plus attentifs à l'être humain ?

Au cours des décennies suivantes, cette exploration se poursuit à travers la peinture, les espaces de contemplation, la musique, le cinéma et le projet Time for Peace.

Aujourd'hui, les technologies immersives offrent une nouvelle manière de poursuivre cette intuition originelle.

IV — SERENITY AUJOURD'HUI

Aujourd'hui, Serenity entre dans un nouveau chapitre.

Au cœur du projet se trouve une expérience immersive de vingt et une minutes conçue pour l'environnement hospitalier — pour des patients en cardiologie et en oncologie, ainsi que pour ceux recevant des soins palliatifs — dans laquelle l'image, la couleur, la lumière, le mouvement et la musique se déploient lentement autour de la personne.

L'expérience n'a pas pour vocation d'isoler les patients du monde, mais de leur offrir une autre manière d'habiter l'instant : un espace dans lequel l'attention peut se déplacer, où le temps peut être ressenti autrement et où l'esprit peut momentanément dépasser la réalité immédiate de la chambre d'hôpital.

Pour les familles et les soignants, Serenity peut également offrir quelque chose de simple mais d'essentiel : une pause.

L'expérience ne cherche pas à se substituer à la médecine et ne formule aucune promesse thérapeutique. Elle appartient à une autre dimension du soin — celle qui porte attention à l'environnement entourant la personne, à la perception, à l'émotion, à l'imaginaire et au besoin humain de moments de calme intérieur.

Ce qui commença il y a plusieurs décennies à travers la couleur et la lumière peut aujourd'hui se déployer grâce aux technologies immersives, permettant à l'univers visuel de Serenity de dépasser la surface de l'image pour entourer progressivement celui qui en fait l'expérience.

La technologie est nouvelle. L'intention ne l'est pas.

Serenity demeure ce qu'il a toujours cherché à être : un espace pour l'être humain au sein du monde.

V — UN LANGAGE QUI PEUT VOYAGER

Serenity n'a jamais été conçu pour un seul lieu.

Son langage — couleur, lumière, mouvement, musique et temps — peut s'adapter à différents environnements et à différents moments de la vie humaine.

Il peut apparaître quelques secondes seulement entre deux images, se déployer durant plusieurs minutes sous la forme d'une expérience audiovisuelle, ou devenir un voyage immersif plus long entourant celui qui le vit.

Au fil des années, ce langage a été exploré sous différentes formes et dans différents contextes : créations audiovisuelles, environnements culturels, voyage, hôtellerie, espaces publics et, aujourd'hui, expériences immersives conçues pour les hôpitaux.

Le lieu peut changer.

L'intention demeure : créer un moment où le rythme du monde extérieur peut s'apaiser et où une autre qualité d'attention peut émerger.

Serenity peut ainsi voyager.

D'un écran à un autre.

D'un lieu à un autre.

D'une culture à une autre.

Et pourtant, son voyage le plus important n'est peut-être pas géographique.

C'est le passage de ce qui nous entoure vers ce qui commence à résonner en nous.

VI — AU-DELÀ DE L'IMAGE

Serenity ne s'arrête pas lorsque l'écran devient noir.

Une image peut disparaître. Un son peut s'éteindre. Pourtant, quelque chose de l'expérience peut demeurer — une couleur, un rythme, une émotion, peut-être simplement une perception différente de l'instant.

C'est ici que Serenity commence à dépasser l'image elle-même.

Son propos n'est pas d'imposer une signification ni de nous dicter ce que nous devrions ressentir. Chacun entre dans cette expérience avec une histoire différente, une sensibilité différente, un monde intérieur différent.

Serenity crée l'espace. Ce qui se passe dans cet espace appartient à chacun de nous.

Et tandis que les technologies immersives ouvrent de nouvelles possibilités, cet espace peut continuer à évoluer — au-delà du cercle, au-delà de l'écran, vers des environnements où l'image, la lumière, le mouvement, la musique et, progressivement, des éléments de la nature peuvent participer à un voyage en perpétuel devenir.

Ce qui nous entoure peut alors commencer à se mouvoir en nous.

VII — DE LA VISION À LA RÉALITÉ

Serenity ne part pas de zéro.

Son développement dans l'environnement hospitalier a déjà réuni des médecins et des institutions de premier plan autour d'une ambition commune : explorer comment des environnements artistiques et immersifs peuvent contribuer à une expérience du soin plus humaine.

Le projet a été développé en collaboration avec le Professeur Pascal Leprince à l'Hôpital de la Pitié-Salpêtrière à Paris et le Professeur Bertrand Marcheix au CHU de Toulouse, avec le soutien du Professeur René Prêtre pour son développement en Suisse.

Serenity a également reçu le soutien officiel du ministère français de la Culture et du ministère des Solidarités et de la Santé, ainsi que celui d'ADICARE, l'association fondée par le Professeur Christian Cabrol, qui a contribué au développement du projet à l'hôpital de la Pitié-Salpêtrière.

Le premier programme immersif de vingt et une minutes doit aujourd'hui ouvrir une nouvelle étape : commencer dans l'environnement hospitalier à la Pitié-Salpêtrière et au CHU de Toulouse, avant de s'étendre progressivement à d'autres hôpitaux en France et en Suisse, puis à d'autres pays européens et aux États-Unis.

Plus de quarante années de recherche et de création ont conduit Serenity jusqu'ici. La prochaine étape est de le rendre accessible.

VIII — LE PROCHAIN VOYAGE

Le programme hospitalier est un commencement, non une destination.

Une fois développée, l'expérience immersive Serenity pourra être adaptée à d'autres environnements dans lesquels des moments de pause, de contemplation et de reconnexion peuvent avoir leur place.

Les hôpitaux peuvent ouvrir vers d'autres environnements de santé. La santé peut ouvrir vers l'hôtellerie, les lieux de travail, les espaces de fitness et de bien-être, les aéroports, les universités et certains espaces publics.

Serenity peut également revenir vers le lieu dont il est issu — le monde de l'art — à travers des installations immersives et des expositions conçues pour les musées et les galeries.

Chaque environnement pourra nécessiter une durée, un format ou une approche artistique différente, tout en préservant le langage et l'intention qui sont au cœur de Serenity.

De futures recherches pourront accompagner ce développement, explorant des domaines tels que la perception, le stress et le sommeil et ouvrant la voie à de nouvelles collaborations avec des institutions médicales et universitaires.

Un même langage. Des expériences différentes. Un monde de destinations possibles.

IX — PRENEZ PART À SERENITY

Serenity recherche un partenaire principal pour contribuer à donner vie à son prochain chapitre.

Ce partenariat peut aller bien au-delà d'un sponsoring conventionnel.

Il peut commencer par accompagner la création et le premier déploiement de l'expérience hospitalière de vingt et une minutes, tout en ouvrant la possibilité d'une collaboration à plus long terme autour du développement et de l'introduction de Serenity dans de nouveaux environnements et de nouveaux pays.

Pour le partenaire qui partagera cette vision, Serenity offre l'opportunité non seulement de soutenir un projet, mais de participer au développement d'une expérience à la dimension culturelle, humaine et internationale.

À travers Time for Peace, ce partenariat pourra également s'inscrire dans un parcours culturel et éditorial international plus vaste.

Contribuez à faire vivre Serenity là où il peut être nécessaire.

PRENEZ PART À SERENITY

X — DE SERENITY À TIME FOR PEACE

Serenity est né d'une recherche artistique et scientifique sur la couleur, la lumière, la perception et l'environnement humain.

Aujourd'hui, ce voyage rejoint naturellement Time for Peace.

Depuis sa création à New York, Time for Peace explore la manière dont le cinéma, la musique et les arts peuvent transmettre des valeurs humanistes à travers les cultures et les générations. Serenity prolonge cette même conviction dans un nouveau domaine : notre expérience de l'environnement et sa relation avec l'être humain.

Ce qui a commencé par la recherche et la création artistique peut ainsi être partagé à travers une plateforme culturelle plus vaste, reliant la santé, l'art, la science, l'éducation et de nouvelles formes d'expériences immersives.

Le prochain Time for Peace Collector Magazine, qui sera présenté à New York à la fin de l'année 2026 / au début de l'année 2027, présentera Serenity comme l'un des éléments de ce nouveau chapitre de Time for Peace, accompagné d'une campagne internationale de relations publiques et de communication.

À travers le Magazine, le Time for Peace Screen Portal, ainsi que de futurs événements et collaborations, Serenity s'inscrira dans une conversation plus large autour de l'art, de l'expérience humaine et des lieux dans lesquels nous vivons.

Serenity est né d'une recherche.

Time for Peace lui donne un chemin.