

ECORCES

Oeuvre interactive visuelle et sonore mettant en interrelation le corps de l'homme et la chair du bois.

Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

www.scenocosme.com

Scenocosme : Grégory Lasserre / Anaïs met den Ancxt
scenocosme@gmail.com - Tel : 06 61 09 50 52





«Ecorces» est une oeuvre interactive qui invite à dévoiler lentement de manière virtuelle les enveloppes successives, les mémoires de strates mouvantes et vivantes constituant la chair du bois. La notion d'«écorces» fait référence à la peau, que ce soit celle de l'arbre comme celle du corps, en tant que surface d'apparence, à la fois protectrice et fragile.

Progressivement, l'empreinte chaude de la main, du corps ou du souffle du spectateur révèle elle des matières visuelles et sonores en sommeil réparties sur la feuille de bois. L'image est traitée telle une matrice de coordonnées dont chaque combinaison permet d'influencer des variations de séquences sonores polyphoniques.

Les matières fibreuses des fines lamelles de bois (placage bois), sont mises en exergue et sublimées par l'image virtuelle qui la traverse. La chaleur des contacts des spectateurs laisse des traces de luminosités sonores évanescentes. Cette relation avec le bois éveille des séquences filmées de matières bouillonnantes (bouillonnements d'eau de rivière, fluides, brasiers etc....) qui évoquent le mouvement fluide de ce qui semble figé. Chaque empreinte de chaleur découvre alors une possible mémoire mouvementée de la matière bois.

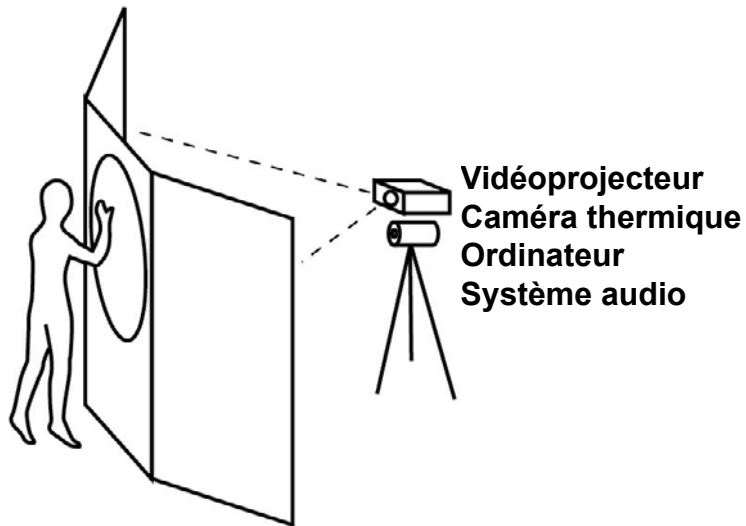
La musicalité et la lumière virtuelle s'éveillent ainsi sous l'action du public. Plus il y a de contacts prolongés avec l'oeuvre, plus celle-ci s'illumine. Chaque empreinte de chaleur avec la matière bois génère une luminosité comparable à une flamme, à une combustion, mais dont la sous-couche lumineuse révèle une matière vidéo en mouvement. Le foyer de lumière se crée ainsi grâce à la chaleur des spectateurs. Enfin, lorsque plus personne ne touche la sculpture, celle-ci s'éteint, sa matière vidéo et sonore s'évaporant lentement.

Plus d'informations et vidéos :

www.scenocosme.com/ecorce.htm

Scénographie, technique

Dans la continuité de notre réflexion sur la perception des énergies du corps des spectateurs, cette création propose une interrelation entre bois, lumière sonore et chaleur humaine. Cette expérience tactile, visuelle et musicale permet de rendre sensible cette ombre de chaleur qui entoure les corps et de l'utiliser en tant qu'élément interactif avec la matière du bois.



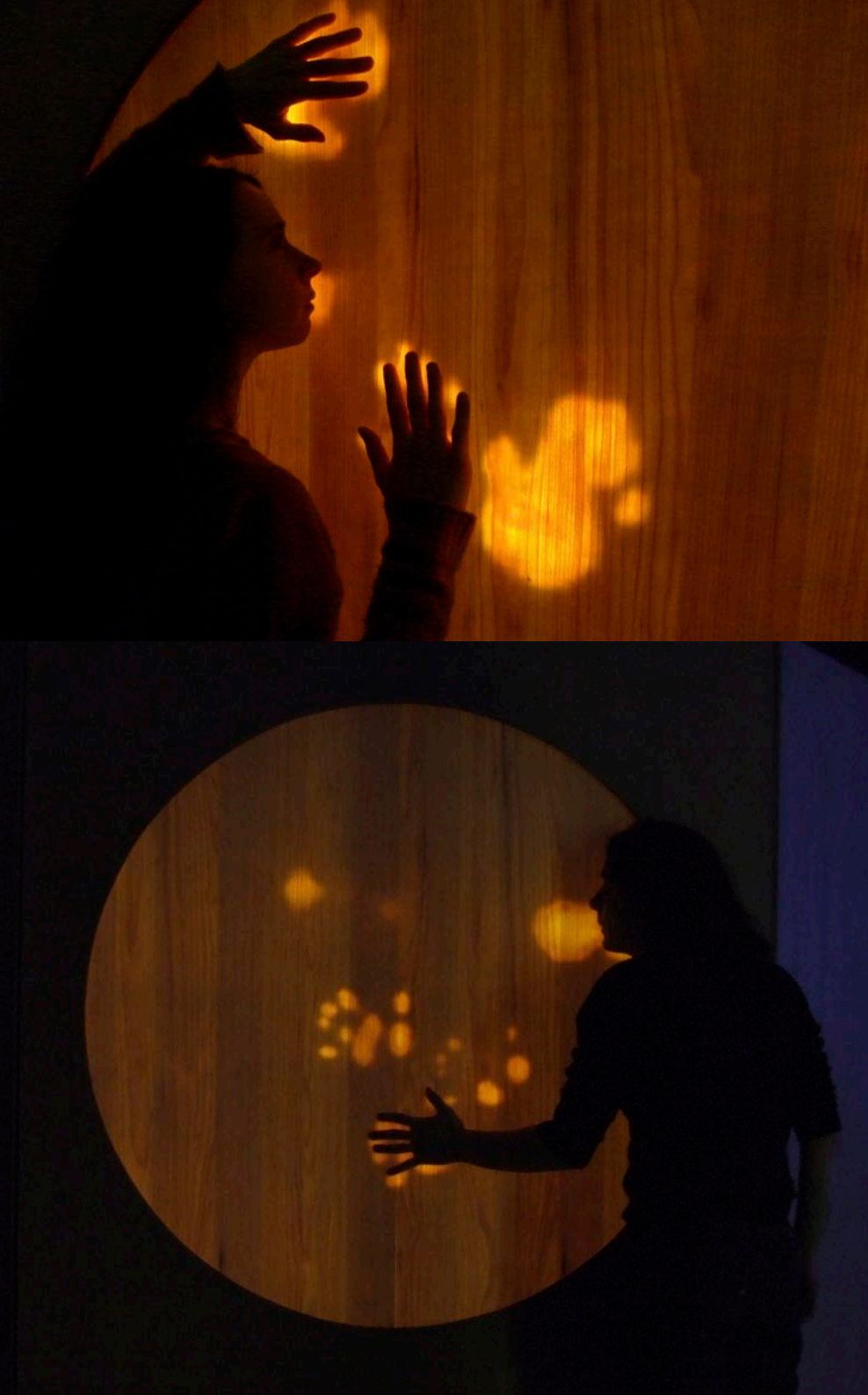
La surface tactile d'interaction est constituée d'une structure faite de fines lamelles de bois qui sont elles-mêmes surfaces de vidéoprojection. Ces lamelles sont du bois de placage et ne font que quelques dixièmes de millimètre. Elles laissent ainsi filtrer la lumière de la vidéoprojection. Tous l'aspect technologique et technique (vidéoprojecteur, caméra thermique, ordinateur) est dissimulé aux yeux du public derrière la sculpture de bois.

Une caméra thermique permet de détecter la présence, la juxtaposition des mains et les actions des spectateurs sur la membrane de bois. Nous réalisons un parallèle entre la détection de la chaleur émise par le corps des spectateurs en contact avec la matière du bois et la lumière ainsi générée rappelant une lumière de bougie, de foyer, qui rassemble.

Des applications logicielles analysent en temps réel l'image capturée par la caméra et délivrent en retour les compositions visuelles et sonores : l'essence de l'oeuvre est révélée par les interactions du public.

Soutien : **[SCAN] Soutien à la Création Artistique Numérique de la Région Rhône-Alpes** / SMAC Les Abattoirs

Assistance au développement informatique et à la composition sonore : Max Bruckert



Démarche artistique: hybridations entre nature et technologie

En tant qu'artistes œuvrant dans les arts interactifs, Scenocosme: Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt, explorent les capacités que leurs offrent les technologies afin de dessiner des relations sensibles au sein de créations capables d'augmenter nos sens et nos perceptions. Leurs œuvres sont issues d'hybridations possibles entre le monde vivant et la technologie dont les points de rencontres les incitent à inventer des langages sensibles et poétiques.

Ils proposent de sonder, de ressentir des éléments du réel qui nous sont invisibles ou auxquels nous sommes insensibles.

Dans leurs créations, l'image du nuage est utilisée en tant que métaphore de l'invisible. Les interactions qu'ils offrent aux spectateurs dans leurs oeuvres rendent sensible des échanges invisibles. Plutôt que de dévoiler clairement leurs complexités, elles ouvrent l'imaginaire de chacun. Entre ce qui est et ce qui nous apparaît perceptible, il y a toujours une sorte de point aveugle qui stimule l'imagination.

Lorsqu'ils créent des oeuvres interactives, ils inventent des langages sonores et/ou visuels. Ils traduisent des échanges entre les corps, et entre les corps et l'environnement. En plus des interrelations sensibles qu'ils proposent aux spectateurs, leurs œuvres jouent de leurs propres sens augmentés en vivant d'elles-mêmes, avec la technologie, et avec des réactions qui échappent volontairement à leur contrôle.

Le corps des spectateurs est le siège de leurs attentions en ce qu'il est capable d'entrer en relation avec l'autre et avec les éléments. Le corps est en lui-même une interface sensorielle continue avec le monde. Lorsqu'ils conçoivent leurs créations, ils réalisent des mises en scène intimistes qui prennent toujours en compte la place des spectateurs. En ce sens, ils portent une intention singulière à la règle du jeu qui s'accomplit entre les spectateurs et leurs installations. Cette règle du jeu permet la traduction d'un dialogue entre l'humain et les objets mais également entre humains. Ils portent un intérêt particulier aux rapports que les individus peuvent avoir entre eux et ils s'attachent à proposer de nouvelles possibilités de rencontres et relations. Ils considèrent aussi la plupart de leurs oeuvres comme des « médiateurs » entre les spectateurs, qui rassemblent, stimulent des interrelations, des échanges, au-delà d'un simple rapport frontal.

Autres oeuvres sensorielles et sonores interactives

Metamorphie : www.scenocosme.com/metamorphie.htm

Fluides : www.scenocosme.com/fluides.htm

Maison sensible : www.scenocosme.com/maison_sensible.htm

Lights Contacts : www.scenocosme.com/contacts_installation.htm

SphérAléas : www.scenocosme.com/spheraleas.htm

Ecorces : www.scenocosme.com/ecorce.htm

Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt : www.scenocosme.com

Le couple d'artistes Scenocosme réunit Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt. Ils vivent en région Rhône-Alpes en France.

Leurs créations singulières prennent forme à travers diverses expressions: installations interactives, art plastique, art numérique, art sonore, performances collectives etc...

En distillant la technologie numérique, ils en font ressortir des essences de rêve et de poésie, ils en utilisent ainsi la partie vivante, sensible voire fragile.

Artistes plasticiens, ils détournent diverses technologies pour créer des oeuvres d'art contemporaines. Ils développent la notion d'interactivité, par laquelle l'œuvre existe et évolue grâce aux relations corporelles et sociales des spectateurs. Ils réalisent d'étonnantes hybridations entre technologies et éléments vivants ou naturels (végétaux, humains, eau, bois, pierres...). La plupart de leurs oeuvres interactives perçoivent diverses relations invisibles entre les corps et l'environnement. Ils rendent sensibles les variations énergétiques infimes des êtres-vivants en proposant des mises en scène interactives où les spectateurs partagent des expériences sensorielles extraordinaires. Leurs œuvres sont présentées dans de nombreux musées, centres d'art contemporain et festivals d'art numérique dans le monde.

Leurs installations artistiques ont notamment été exposées au ZKM Centre for Art and Media Karlsruhe (Allemagne), au Musée des beaux-arts de la Nouvelle-Écosse (Canada), au Daejeon Museum of Art (Corée), au National Centre for Contemporary Arts (Moscou), au Contemporary Art Museum Raleigh (USA), au Bòlit Centre d'Art Contemporani (Girona); dans de nombreuses biennales et festivals internationaux : Art Center Nabi / INDAF (Séoul), Biennial International Experimenta (Australie), Futuresonic (UK), BIACS3 Biennial International of Contemporary Art (Seville), NAMOC National Art Museum of China / TransLife Triennial of Media Art (Pékin), WRO (Pologne), FILE (São-Paulo), ISEA International Symposium on Electronic Art (2009 Belfast, 2011 Istanbul, 2012 Albuquerque, 2013 Sydney), EXIT, VIA, Lille3000, Ososphere, Scopitone, Seconde nature (France)... lors d'événements importants : Exposition universelle (Shanghai), Nuits Blanches (Toronto, Halifax, Singapour, Bruxelles, Brighton, Amiens, Segovia, Bucarest), Fête des lumières (Lyon)... ainsi que dans plusieurs centres d'art : MONA (Australie), MUDAC, Fondation Claude Verdan (Lausanne), Musée Ianchelevici (Belgique), Kibla (Slovénie), Banff Centre (Canada), la Villa Romana (Florence), Utsikten Kunstsenter (Norvège), Watermans (UK), Centre des arts d'Enghien-les-Bains, La Gaîté Lyrique (Paris) etc.

Biographie complète : www.scenocosme.com/PDF/scenocosme_BOOK_FR.pdf

Wikipedia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/scenocosme>

Précédentes expositions d'Ecorces

- Centre Culturel Bellegarde - Toulouse (Fr)
- Quai des Arts - Cugnaux (Fr)
- Festival Empreintes Numériques - Toulouse (Fr)
- Festival Electrochoc - Bourgoin-Jallieu (Fr)
- Expérimenta / Rencontres-i, Biennale Arts Sciences - Grenoble (Fr)
- Abbaye de l'Escaladieu / Horizons numériques - Bonnemazon (Fr)







