

scenocosme

Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

Œuvres hybrides et sensorielles

2013



scenocosme

Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

**Œuvres hybrides et sensorielles
2013**



Biographie

Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

Le couple d'artistes Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt forme Scenocosme. Ils vivent et travaillent en France.

A travers des formes d'expressions pluridisciplinaires, Scenocosme développe la notion d'interactivité, par laquelle l'œuvre existe et évolue grâce à l'action des spectateurs. 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.

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 explorent entre autres les relations invisibles que nous entretenons avec l'environnement : ils rendent alors sensibles les variations énergétiques infimes des êtres-vivants en proposant des mises en scène interactives où les spectateurs partagent des expériences sensorielles extraordinaires.

Anaïs, née en 1981, est issue du post-diplôme « design et recherche » à l'école supérieure d'Art et de Design de Saint-Etienne. Elle est aussi titulaire du DNSEP Design d'espaces (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique) de l'école nationale des Beaux-Arts de Lyon, et d'une licence d'anthropologie.

Grégory, né en 1976, est artiste plasticien / créateur numérique. Il est titulaire d'un Master en multimédia, ainsi que de plusieurs diplômes en informatique et électronique. Il crée des œuvres interactives depuis 2002. Il a aussi collaboré à la création de spectacles multimédia avec plusieurs compagnies de théâtre.

Ils développent leurs propres programmes et technologies pour leurs œuvres interactives. Leur processus artistique se caractérise par l'introduction d'éléments naturels dans leurs installations artistiques et technologiques. Ils s'intéressent aux influences énergétiques des corps vivants en tant que sources d'interactions possibles comme l'énergie électrostatique et la chaleur. Leurs installations artistiques impliquent le public socialement et physiquement.

Leurs œuvres ont été présentées dans divers espaces d'art contemporain et d'art numérique. Depuis 2004, 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 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 Experimenta (Australie), BIACS 3 / Biennial International of Contemporary Art of Seville (Espagne), NAMOC / National Art Museum of China / TransLife / Triennial of Media Art (Pékin), C.O.D.E (Canada), Futuresonic (UK), WRO (Pologne), FAD (Brésil), ISEA / International Symposium on Electronic Art (2009 Belfast, 2011 Istanbul, 2012 Albuquerque), EXIT, VIA, Lille3000, Ososphere, Scopitone, Seconde nature (France)... lors d'événements importants : Exposition universelle (Shanghai), Nuits Blanches (Toronto, Halifax, Bruxelles, Brighton, Amiens, Segovia), Fête des lumières (Lyon)... ainsi que dans plusieurs centres d'art : MONA (Australie), MUDAC, Fondation Claude Verdan (Lausanne), Musée Ianchelevici (Belgique), Kibla (Slovénie), la Villa Romana (Florence), Utsikten Kunstsenter (Norvège), Watermans (UK), Centre des arts d'Enghien-les-Bains, La Gaîté Lyrique (Paris) etc.

www.scenocosme.com

A tout instant en contact avec l'environnement, la peau résonne des mouvements du monde. La peau ne sent rien sans se sentir elle-même. « Toucher, c'est se toucher, dit Merleau-Ponty [...] les choses sont le prolongement de mon corps et mon corps est le prolongement du monde qui m'entoure [...]. Il faut comprendre le toucher et le se toucher comme envers l'un de l'autre » (1964, 308). L'objet nous touche quand nous le touchons, et se dissipe quand le contact se défait. (1)

David Le Breton, *La Saveur du Monde*, 2006

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, par sa forme incertaine, imprévisible, en constante métamorphose et dont le processus échappe à notre sphère sensorielle. Divers nuages invisibles nous entourent, qu'ils soient naturels ou artificiels (biologiques, climatiques, énergétiques, électromagnétiques). Ils évoquent souvent l'idée de nuages énergétiques (électrostatiques) dont se revêt tout être vivant, à l'image d'une ombre mouvante. Parfois, ces nuages se croisent et s'échangent des informations. Ils interprètent alors ces liens invisibles dans des mises en scène poétiques visuelles et sonores. Dans leur démarche artistique, lorsqu'ils imaginent les nuages invisibles des être vivants, les limites du corps deviennent perméables. Leur technologie leur permet de révéler et de dessiner des relations extraordinaires entre les humains, et entre les humains avec leur environnement.

Le nuage est une projection virtuelle et poétique de l'invisible dans tout ce qu'il dégage comme mystère : une sorte de voile continu entre le corps et le monde. Ce qui signifie que toute chose n'est jamais complètement intelligible et comme un nuage, il est impossible d'en décrire des contours précis. D'ailleurs, il ne s'agit pas de révéler les nuages invisibles de chaque être vivant avec des contours nets et précis, mais d'en suggérer des langages qui laissent une grande liberté d'interprétation aux spectateurs. Ils comparent cette approche au « mystère continu » évoqué par John Ruskin. « Le « mystère » n'est pas seulement celui, partiel et variable, dont les nuages ou les brouillards sont l'instrument, mais le mystère continu, permanent, qui correspond, dans tous les espaces, à l'infinité des choses » (2). D'après John Ruskin, « Nous n'avons jamais une vue limpide de quoi que ce soit. (...) il n'existe littéralement aucun point d'où l'on ait une vue limpide, et qu'il n'en restera jamais » (3). « Il n'est en fait pas de perception absolument claire et distincte : la seule question est de savoir où commence la mystification, le point d'intelligibilité variant avec la distance » (4).

Les interactions qu'ils offrent aux spectateurs dans leurs œuvres *Akousmaflore* ou *Lights Contacts* 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. Ainsi, à travers une interprétation poétique des mécanismes invisibles, les technologies leur permettent de dessiner des relations sensorielles, et de générer des interactions imprévisibles liées au vivant. 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.

Lorsqu'ils créent des œuvres interactives, ils inventent des langages sonores et/ou visuels. Ils traduisent des échanges entre les corps, et entre les corps et l'environnement. Ils proposent des interrelations où l'invisible devient perceptible. Matérialisées, nos sensations s'en retrouvent augmentées.

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. Leurs installations créent des espaces de dramaturgies dans le sens énoncé par le sociologue Erving Goffman : le corps entre en jeu, il est outil de communication avec l'autre. La fugacité d'une caresse, l'épaisseur de la présence, l'intensité d'un contact... ces différentes approches de la communication posturale génèrent la rétroaction sonore de végétaux (*Akousmaflore*) ou de pierres (*Kymapetra*), l'interaction par le toucher entre deux ou plusieurs personnes déclenche une mise en son et en lumière (*Lights Contacts*).

Extrait et traduction de l'article «Body and Clouds», in *Touch and Go*, Leonardo Volume 18 Issue 3, Edition LEA, 2012

(1) David Le Breton, *La Saveur du Monde*, Une anthropologie des sens, (Ed Métailié, 2006), 179

(2) Hubert Damisch, *Théorie du nuage, pour une histoire de la peinture*, (Ed du Seuil, Paris, 1972), 261

(3) John Ruskin, *Sur Turner*, (Ed. Jean-Cyrille Godefroy, 1983), 161

(4) John Ruskin, *Modern painters*, (Ed de 1856), 58 quoted in Hubert Damisch, *Théorie du nuage, pour une histoire de la peinture*, (Ed du Seuil, Paris, 1972), 261



Nuées passantes - Encre de Chine et crayon de papier - 2006

SphèrAléas

Installation tridimensionnelle visuelle / sonore / interactive (2004)

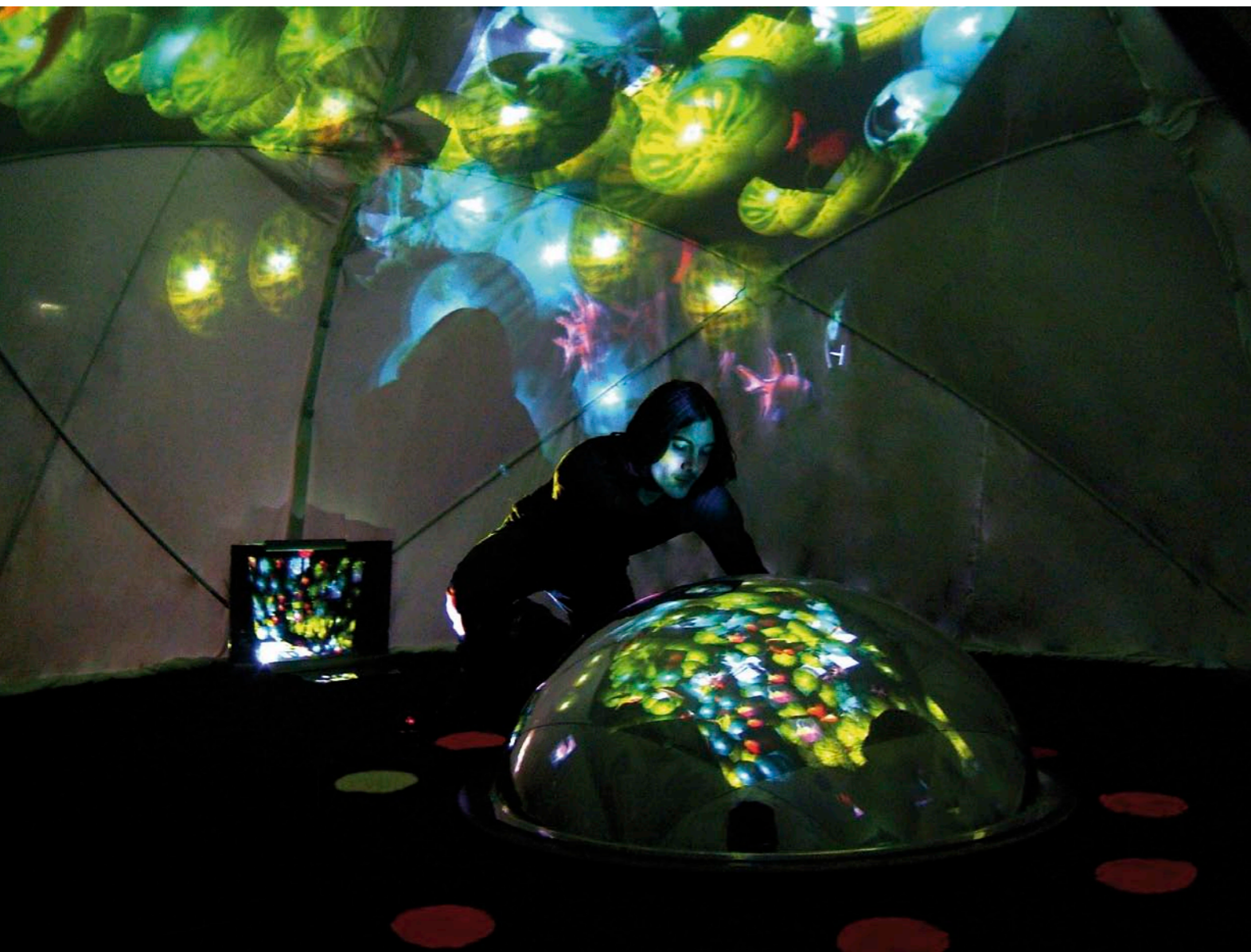
SphèrAléas est un espace immersif, évolutif et interactif. Au sein de cette demi-sphère, une relation entre l'homme, l'image et le son est mise en jeu. Propice à des performances collectives, *SphèrAléas* est un espace de création onirique dans lequel le public crée, manipule, juxtapose, superpose des formes lumineuses audibles, instables et réactives pour composer des microcosmes visuels et sonores.

Comme pour l'apprentissage d'un instrument de musique, *SphèrAléas* s'expérimente dans la durée et à plusieurs, en accordant une attention, une écoute à une mélodie ou atmosphère recherchée. Assis en cercle autour du foyer matérialisé par un miroir hémisphérique, les spectateurs-musiciens peuvent activer les capteurs sensoriels et construire de véritables symphonies visuelles et sonores. Il est possible d'intervenir continuellement sur la structure globale en jouant sur différentes variations : ordre, juxtaposition, superposition, vitesse, rythme, hauteurs harmoniques... Comme dans un orchestre, le chef d'orchestre guide ses musiciens, et coordonne l'agencement des objets visuels et sonores.

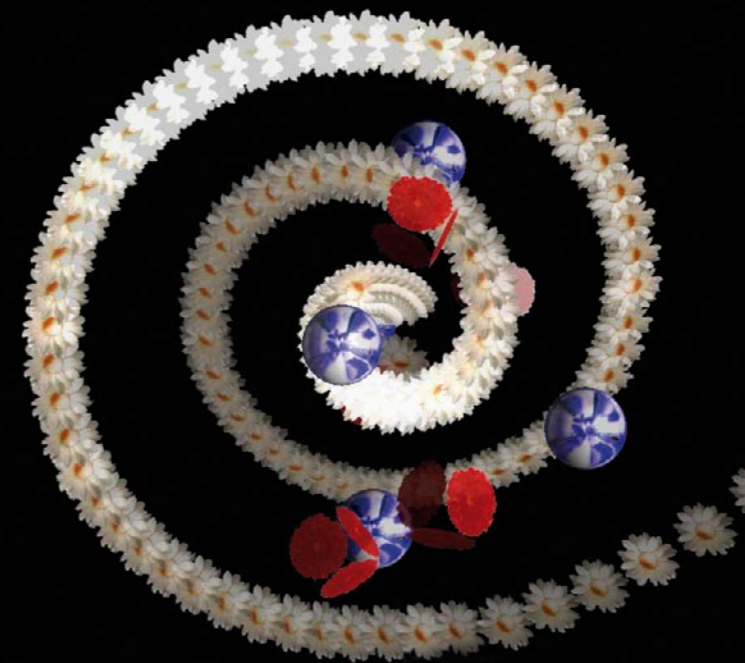
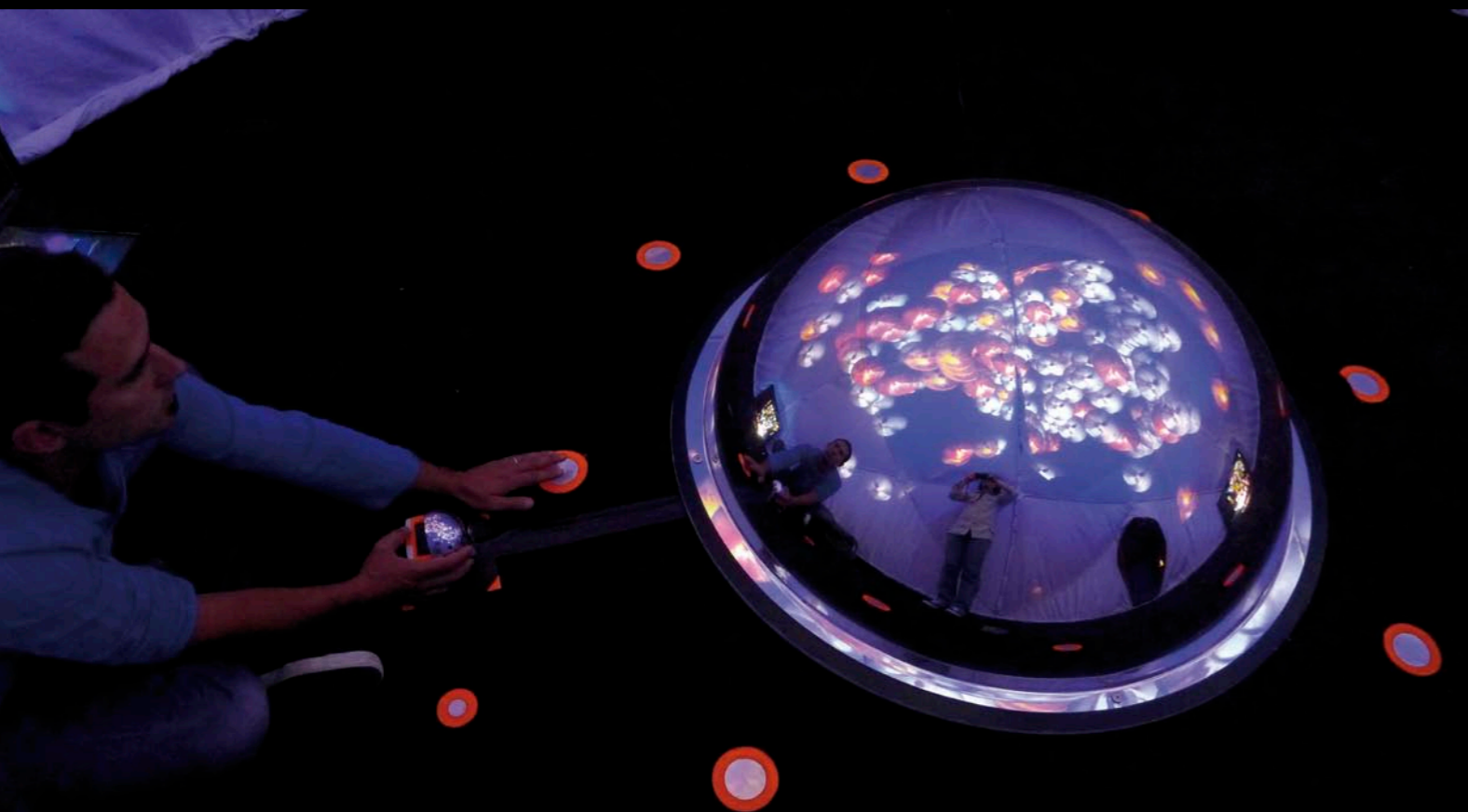
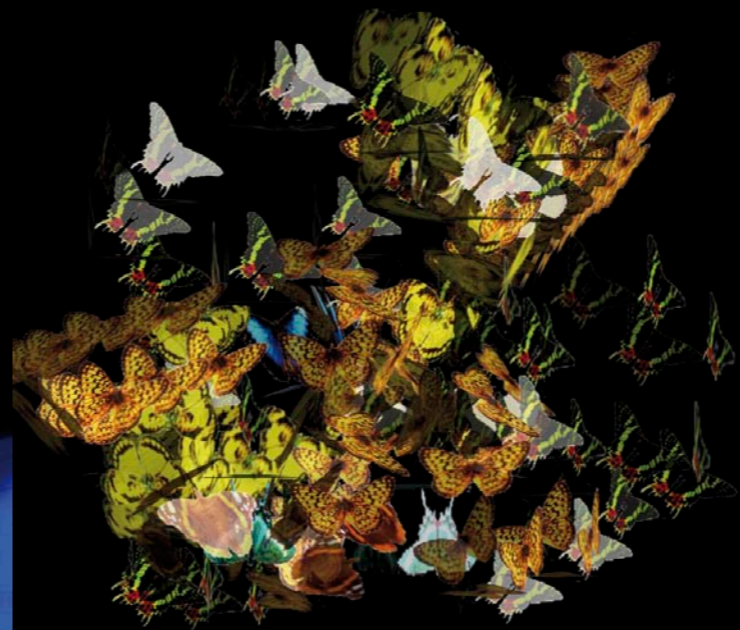
La scénographie a été pensée pour une complète immersion du spectateur par le biais d'un dispositif de capteurs interactifs, d'une diffusion sonore multipoints, d'un système de vidéo projection à 180°, d'une architecture membraneuse demi sphérique. Cette expérience communautaire, hors du commun, devient poème du sensible : au cœur de cet espace vitellin, les perceptions sensibles sont amplifiées, modifiées jusqu'à faire résonner une multitude de mondes métaphoriques imprévus.

Coproduction : Médias-Cité, Bourse DICREAM du CNC

Dimensions : 5 x 5 x 3 m, tissu, bois, métal, miroir, interface interactive, capteurs, ordinateur, programme, vidéoprojecteurs, système son 5.1







Lights contacts

Installation sonore, interactive et lumineuse mettant en scène le corps et la peau des spectateurs (2010)

Lights Contacts est une œuvre interactive perceptible à deux ou plus. Cette installation sensible, tactile, sonore et lumineuse met en scène les corps des spectateurs et les transforme en véritables instruments sonores humains. À travers cette création, nous désirons, de manière poétique, questionner le spectateur sur sa perception de l'autre.

L'installation présente une bille brillante. Une première personne pose sa main sur la bille. Tant qu'elle maintient ce contact avec celle-ci, son corps est sensiblement réactif aux contacts d'autres corps vivants. Mais si elle reste seule, il n'y a aucune réaction. Elle doit inviter une deuxième personne à venir la toucher, et le contact doit se faire de peau à peau. Chaque touché corporel provoque alors des sonorités variables. Les différentes vibrations sonores évoluent ensuite en fonction de la proximité des contacts et des spectateurs.

Scenocosme propose ici une expérience sensorielle, mais avec le corps de l'autre et avec cette volonté d'animer ce qui échappe à notre perception. Dans cette situation qui rend audible et lumineux nos contacts énergétiques (électrostatiques) avec l'autre, il s'agit de provoquer, bousculer les degrés de proximités que nous entretenons avec l'être connu ou inconnu.

Des textures sonores évoluent véritablement en fonction de l'approche et de l'intensité énergétique des corps. Ils s'intéressent ainsi à la manière dont un son peut influencer les relations entre les spectateurs. Ils explorent son pouvoir de rétroaction dans la manière d'appréhender l'autre et de le toucher : de la caresse à la sensation de jouer du corps comme un instrument de musique par exemple.

La mise en scène propose un rituel de rencontres par le toucher. L'installation dessine ainsi une sorte d'espace entre-parenthèses où les distances proxémiques telles qu'elles sont vécues dans la vie de tous les jours sont rompues temporairement : les positions hiérarchiques, les distances sociales sont alors bannies au cours de ces relations sensorielles. *Lights Contacts* génère ainsi espace-temps transgressif où les relations sociales se retrouvent subitement bousculées, inversées. Les nuages énergétiques prennent ici la forme de "nuages proxémiques", qui, en devenant sensibles, palpables, permettent de jouer sur les distances entre les corps.

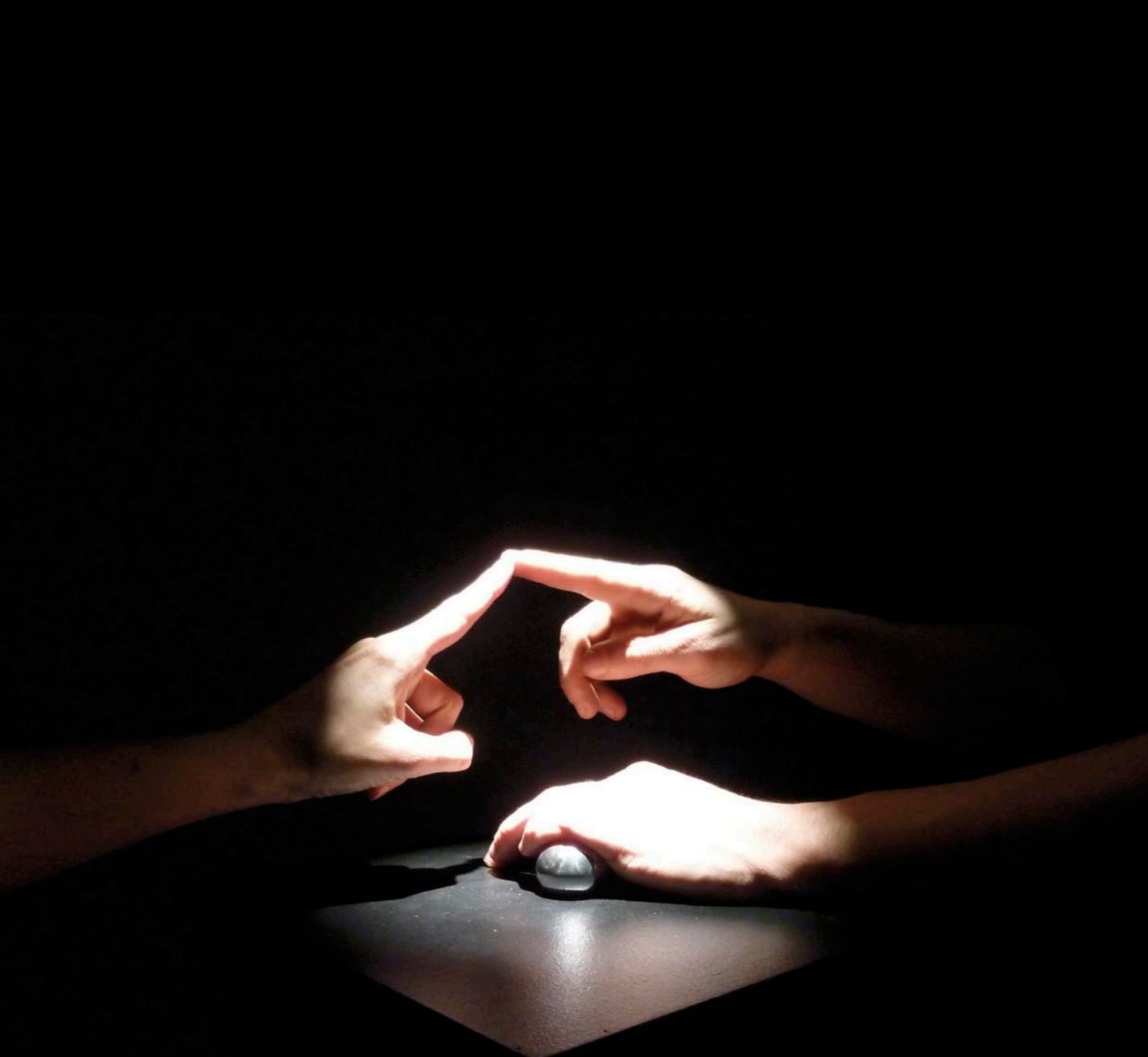
*Coproduction : Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, Scène conventionnée pour les écritures numériques
Prix Arts visuels et technologies - Bains Numériques #5 - Festival international des arts numériques
Prix Quartz Arts New Medias
Award Lab30 Public's Choice Award à Lab30 - Media Arts Festival - Augsburg (Germany)*

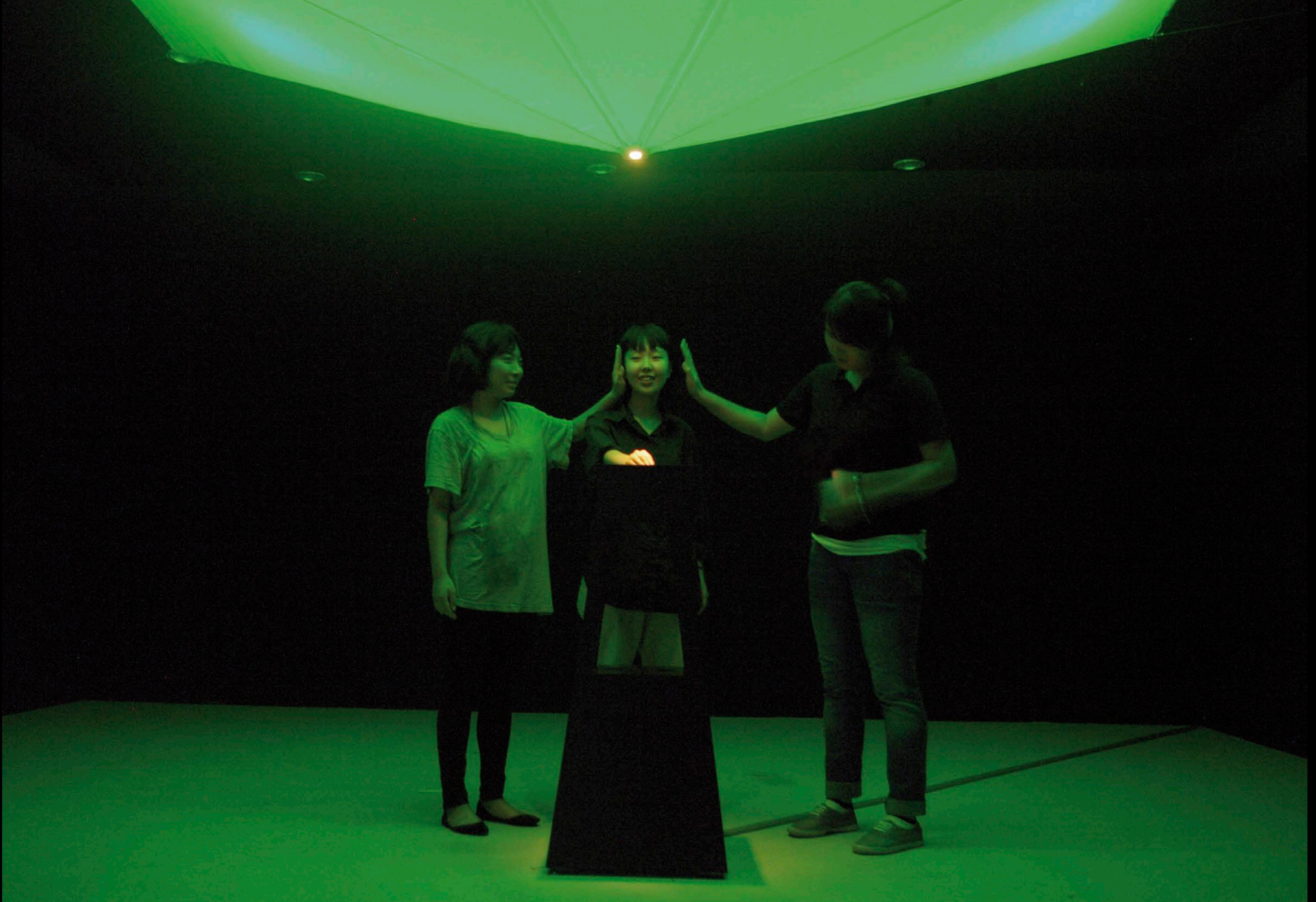
Dimensions : 3.5 x 3.5 x 4 m, tissu, bois, metal, interface sensitive, ordinateur, programme, spots RVB, système son



Scotiabank Nuit Blanche / Le Labo - Centre d'arts médiatiques - Toronto (Canada) - 2011 (Photos Marc Lemyre)







TransLife - Triennial of Media Art
NAMOC - National Art Museum Of China - Beijing (China) - 2011



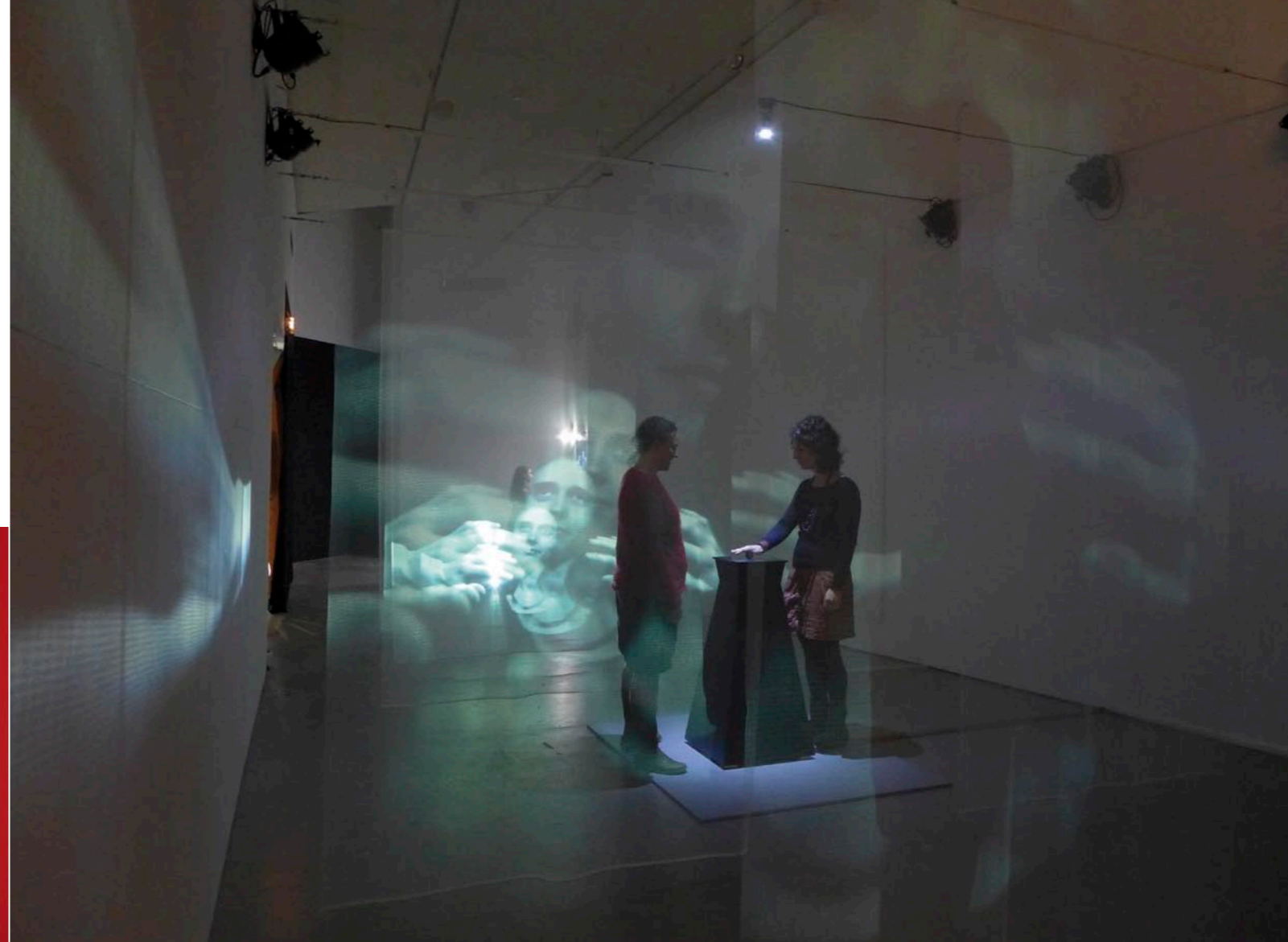
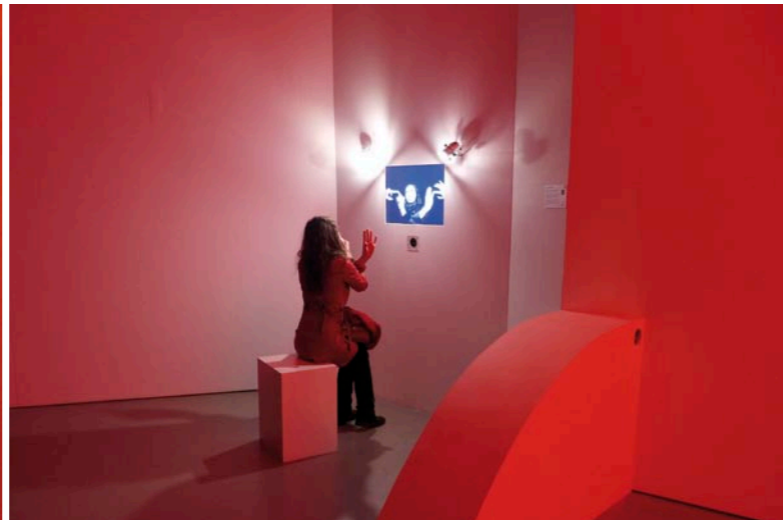
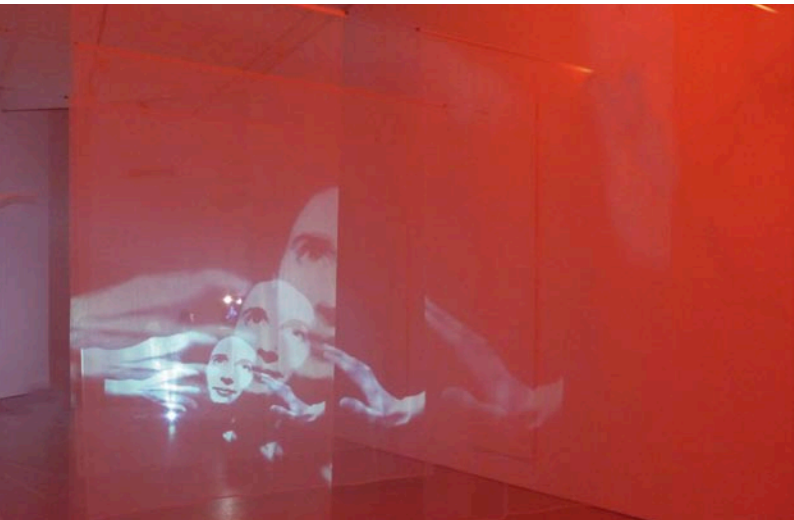
Rencontres réelles et imaginaires

Espace interactif immersif (2013)

Cette œuvre prend corps dans tout l'espace d'exposition. Elle met en scène les corps des spectateurs en les interrogeant sur leur relation à l'autre. Touchers réels et virtuels se côtoient et métamorphosent l'espace d'exposition.

Plusieurs pans de tulles translucides sont suspendus et répartis dans la salle. Ils sont à la fois des écrans pour la vidéoprojection mais aussi des surfaces qui accrochent la lumière variée et interactive de l'œuvre centrale : ils subliment et superposent ainsi les contacts réels et virtuels. Ce tissu permet ainsi de créer des strates d'images transparentes qui se décuplent sur toute la surface de la pièce.

Dimensions : 15 x 5 x 4 m, tissu, bois, métal, interface sensitive, ordinateurs, programmes, spots RVB, système son, écran, vidéoprojecteur, caméra



Rencontres imaginaires

Oeuvres vidéos interactives comportementales (2013)

Rencontres imaginaires est une série d'œuvres vidéos interactives comportementales

Le visiteur se retrouve face à un espace d'interaction signifié par un écran miroir. Celui-ci reflète son corps, son visage. Son reflet attire progressivement des mains et des visages virtuels qui tentent de le toucher, de le caresser, de le fuir, de l'attraper, de le surprendre... autant de comportements qui interrogent les relations que nous avons à l'autre. Les mains et les visages perçoivent la présence et se déplacent le long du visage du spectateur. Lorsque ce dernier sort du cadre, ils disparaissent. Ils réapparaîtront avec des comportements différents lorsqu'une nouvelle personne se présentera.

Dans cette création, nous suscitons réactions et gestes chez les spectateurs en réponse à des contacts virtuels. Le public joue de ces mains baladeuses qui grattent l'oreille, caressent les cheveux, touchent le bout des lèvres etc. Le contact est virtuel mais donne à ressentir d'étranges sentiments réels chez le spectateur. Il peut s'en trouver amusé, gêné, agacé, ou éprouver un certain plaisir.

Les mains et visages virtuels apparaissent en noir et blanc en superposition avec l'image du spectateur filmé. Cet artifice donne l'illusion d'une réalité fantomatique troublante. Nous utilisons ici les technologies numériques mais donnons à voir une image qui rappelle les premiers trucages du cinéma.

Coproduction : AADN - Arts et Cultures Numériques, Salle des Rancy

Dimensions variables, caméra 3D, ordinateur, programme, écran ou vidéoprojecteur



In fabula

installation d'art numérique / œuvre vidéo générative (2009)

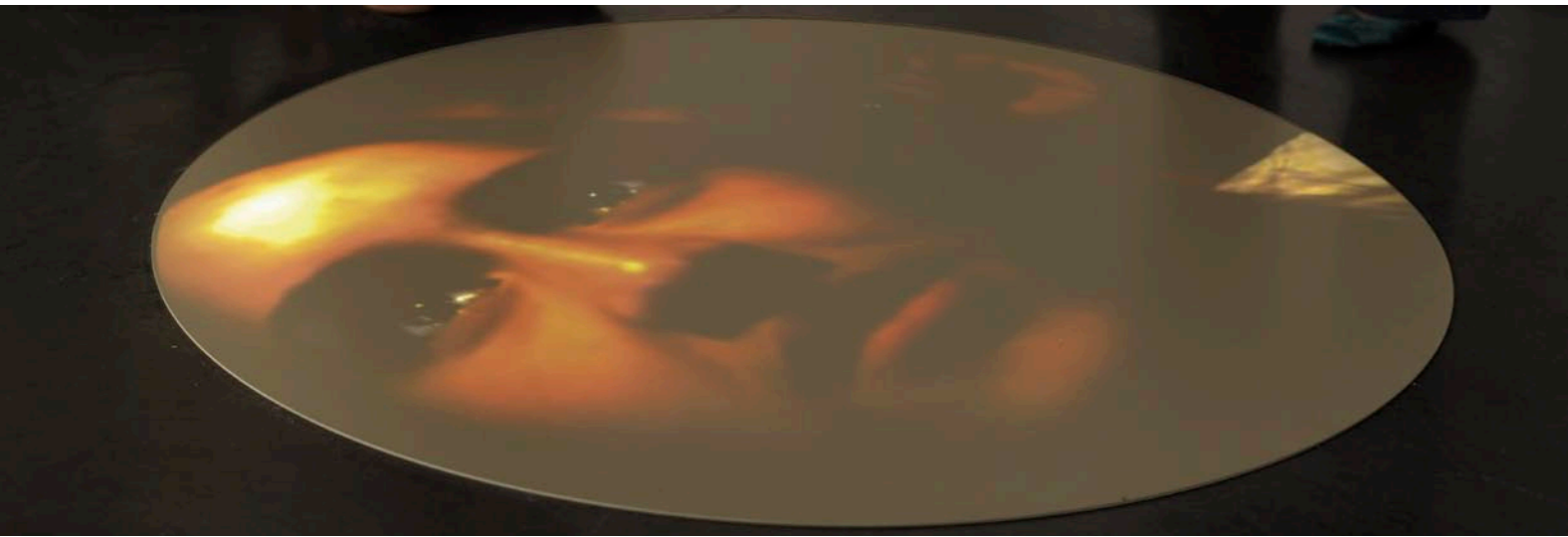
Commande publique / Ville de Villeurbanne

Le Rize, centre Mémoires & Société de Villeurbanne (France)

In Fabula est une installation vidéo générative réalisée avec les habitants de Villeurbanne (France). Elle a été créée par quatre artistes : Anaïs Escot, Denis Vedelago and Scenocosme (Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt) durant une résidence entre septembre 2008 et juin 2009.

In Fabula - « dans l'histoire » en latin, questionne la mémoire réelle et imaginée des habitants. Par le biais d'ateliers d'écriture, de séances d'enregistrement et d'une cabine vidéomaton installés au Rize, les participants ont offert leurs mots, leurs voix ou leurs portraits filmés. Plus de 500 personnes ont répondu à cet appel et participé à l'élaboration de ce projet. Il en a résulté une œuvre générative et interactive qui est exposée au sein du Rize.

Diamètre 2m, disque en métal, camera, ordinateur, programme, vidéoprojecteur, système son.



Akousmaflore

Végétaux musicaux sensibles et interactifs (2007)

Akousmaflore est un jardin composé de véritables plantes musicales réactives à nos frôlements. Chaque plante s'éveille au moindre contact humain par un langage sonore qui lui est propre. Ce langage végétal fonctionne ainsi par le toucher. Notre aura électrique, invisible à l'œil nu agit ici sur les ramures végétales en offrant l'expérience d'un environnement réactif à son existence. Ainsi, lorsque les spectateurs les caressent ou les effleurent, celles-ci se mettent à chanter.

À travers leurs créations, les artistes Scenocosme travaillent sur des hybridations possibles entre végétal et technologie numérique. Les plantes sont des capteurs naturels et vivants, sensibles à des flux énergétiques divers qu'ils proviennent de nos corps ou de l'environnement où elles sont exposées. Dans ce projet, ils interprètent ces flux perçus par la plante en proposant une interaction sonore. Ils abordent un traitement, une modification des données liée aux interventions des spectateurs dans l'œuvre. Leurs contacts avec les plantes permettent d'engendrer ou de superposer des flux sonores mais aussi d'en modifier les teintes et les fluctuations. Cette œuvre propose un langage végétal spécifique qui se manifeste à travers des compositions sonores signifiant des caractères, des comportements. Ceux-ci génèrent des feedback, influencent la réaction, l'émotion et l'approche du spectateur.

Notre corps produit en permanence une aura électrique subtile que nous ne percevons pas. Ce nuage énergétique nous suit comme une ombre et effleure notre environnement de manière invisible. En mêlant réalité et imaginaire, Scenocosme propose une expérience sensorielle qui questionne nos relations énergétiques invisibles avec les êtres-vivants. En rendant audible ce qui échappe à notre perception, ils rappellent ici que notre environnement est fait non pas de choses inertes, mais vivantes, réactives à notre aura biologique. Les plantes rappellent leur existence par un cri, un chant, une vibration acoustique.

Dimensions variables, plantes, interface sensitive, ordinateur, programme, système son 5.1







Galerie d'art Louise et Reuben-Cohen / (Extra)Natural Worlds - Moncton (Canada) - 2012

Phonofolium

Arbre sonore et interactif (2011)

Dimensions variables, arbre, interface sensitive, computer, ordinateur, programme, système son



Musée de la Préhistoire des Gorges du Verdon - Quinson (France) - 2011

Domestic plant

Plante comportementale interactive (2012)

Domestic plant se comporte artificiellement comme un animal sauvage que l'on maintiendrait en captivité. Attachée en laisse à un mur, cette plante augmentée possède la faculté de se mouvoir, de se déplacer, d'interagir avec son environnement, et de ressentir les contacts des êtres qui la caressent. Elle réagit alors par des expressions sonores en réaction aux contacts humains: en tant qu'être-vivant, elle est sensible à notre aura électrique, composée d'énergie électrostatique.

Elle est aussi une forme de cyborg possédant un dispositif de déplacement emprunté à ceux des robots. *Domestic plant* oscille ainsi entre un état de domestication et un état sauvage, entre une plante et un animal, entre un être vivant et un objet technologique. Farouche, elle tente de fuir les humains qui l'approchent. Lorsqu'elle ne nous échappe pas, elle réagit au contact humain par un langage sonore, un cri.

Coproduction : ISEA 2012, 516 Arts artspace Gallery

Plante, interface sensitive, programme, système son, plate forme robotique



ISEA 2012 - International Symposium on Electronic Art / 516 Arts artspace Gallery - Albuquerque (USA)

Phonofolia

Oeuvre sonore et interactive (2012)

Commande publique / 1% Artistique / Co.RAL, Région d'Albertville
L'Arpège / Maison de l'intercommunalité - école de musique et de danse - Albertville (France)

Phonofolia est un jardin sonore et interactif qui propose un espace de déambulation, de rencontres et d'expériences sensorielles scénographié sous la forme d'un paysage intérieur. Quatre arbustes vivants sont répartis dans ce jardin et réagissent aux caresses humaines par un son, un chant. Chaque arbuste possède son propre caractère et sa propre identité sonore. L'œuvre comprend une dimension aérienne et nuageuse générée par dix disques translucides flottant dans l'espace du jardin au-dessus des arbres. Leurs superpositions en hauteur forment un nuage qui filtre une lumière légèrement tamisée. L'orientation du bâtiment valorise la course du soleil. Le « mobile nuage » en révèle les luminosités changeantes, son ombre se dessinant ainsi à la surface du sol et du bâtiment.

Dimensions : 8 x 15 x 5 m, orangers, tissu, bois, interfaces sensibles, ordinateurs, programmes, systèmes son





Lumifolia

Oeuvre sonore, lumineuse et interactive (2012)

Commande publique / Aéroports De Paris, Sélectionnée par Digitalarti / Julie Miguirditchian
Aéroport Roissy Charles de Gaulle - Paris / Roissy (France)

Cette œuvre a été imaginée pour le terminal 2C. Elle est composée de quatre Phonofolium reliés chacun à une structure lumineuse. Chaque arbuste réagit aux contacts des visiteurs par un caractère sonore et lumineux.

Dimensions : 10 x 15 x 2.50 m, orangers, bois, interfaces sensibles, ordinateurs, programmes, systèmes son, lumières RVB





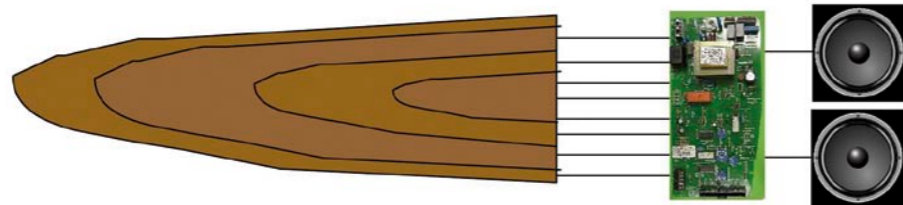
Matières sensibles

Sculpture sonore sur bois / Marqueterie interactive & Bio hacking (2013)

Matières sensibles est une série de sculptures réalisées à partir de feuilles de placage de bois très fines et délicates, ici de frêne ondé. Ces feuilles de bois possèdent des zones tactiles sonores distinctes qui suivent les veines naturelles du bois. Leurs recherches leur ont permis de développer un processus artistique et technique invisible et délicat. Ce travail minutieux leur donne ainsi la possibilité de composer une partition sonore sensible qui se révèle au contact des différents dessins du bois. Ils ont inventé ce procédé de Bio hacking qu'ils nomment «marqueterie interactive».

Les sculptures de bois de Scenocosme produisent des sons lorsque que les spectateurs les frôlent. Elles frémissent, ronronnent, crissent... émettent des timbres sonores variés. Ils utilisent ici les sons pour stimuler un comportement gestuel et haptique. Ces sculptures ont ainsi été conçues sous la forme d'instruments qui révèlent au toucher différentes sonorités. Selon les sculptures, la relation peut être sonore ou à la fois visuelle et sonore.

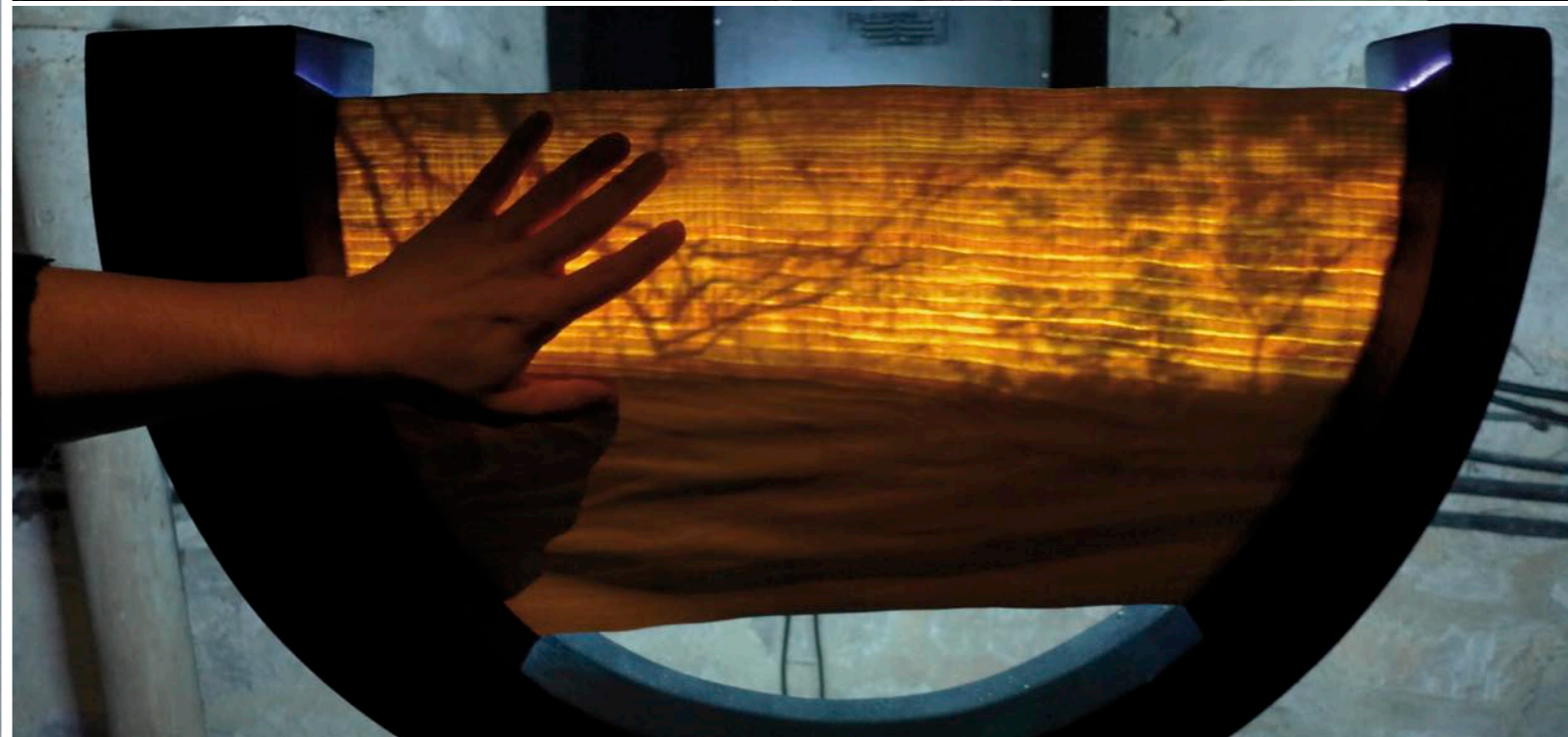
Ces sculptures de bois proposent une relation intime et sensorielle entre le bois et le corps du spectateur en révélant une mémoire sonore au contact physique de la matière. Ils utilisent le bois comme une surface interactive sensible dont l'énergie électrostatique du corps humain est l'élément déclencheur. Les zones interactives suivent exactement les veines du bois.



Feuille de bois + connexion filaire par zone + dispositif électronique + hauts-parleur



A-part, festival international d'art contemporain - Saint-rémy-de-provence (France) - 2013



Kymapetra

Les pierres qui chantent/ installation interactive (2008)

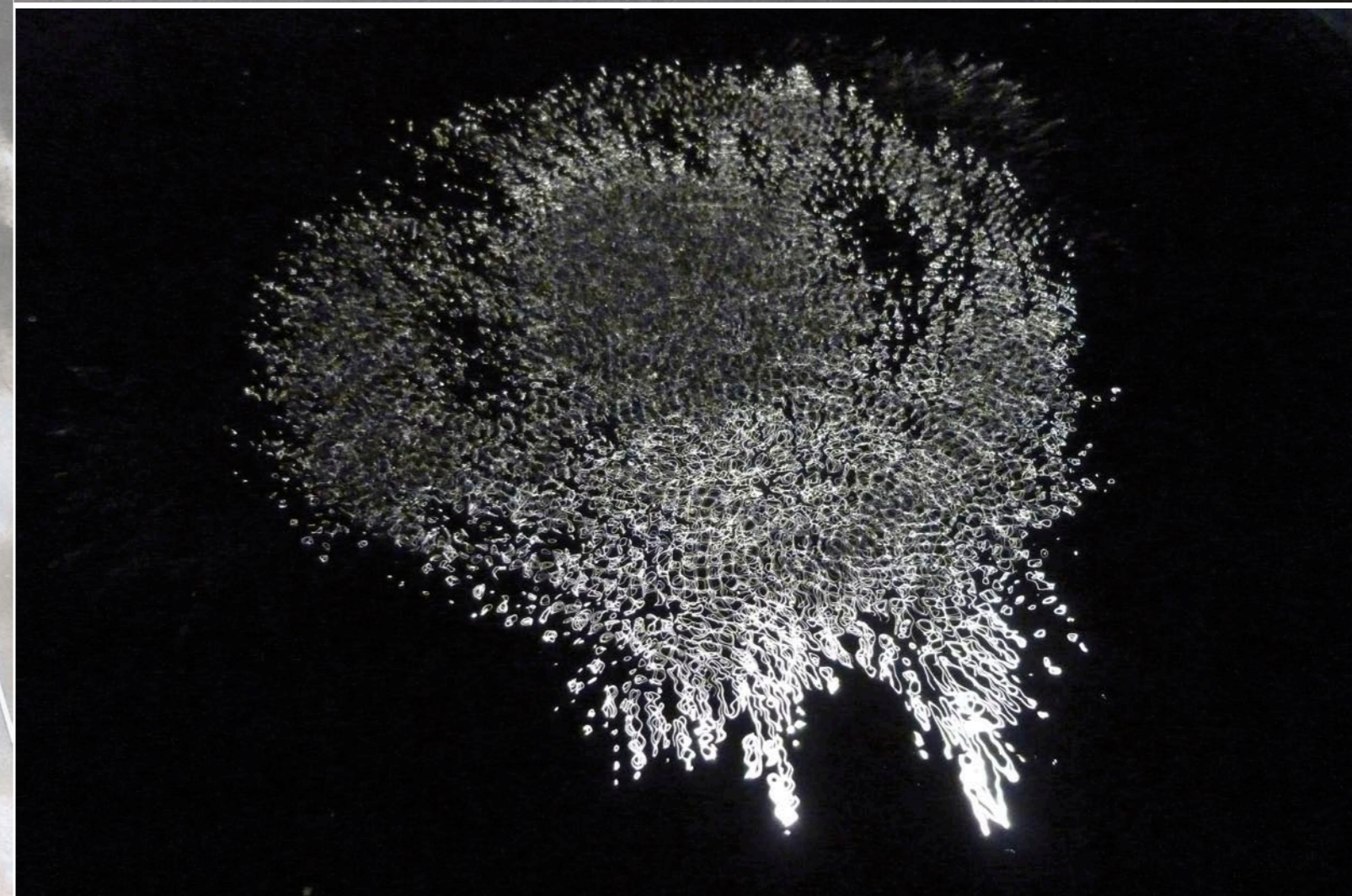
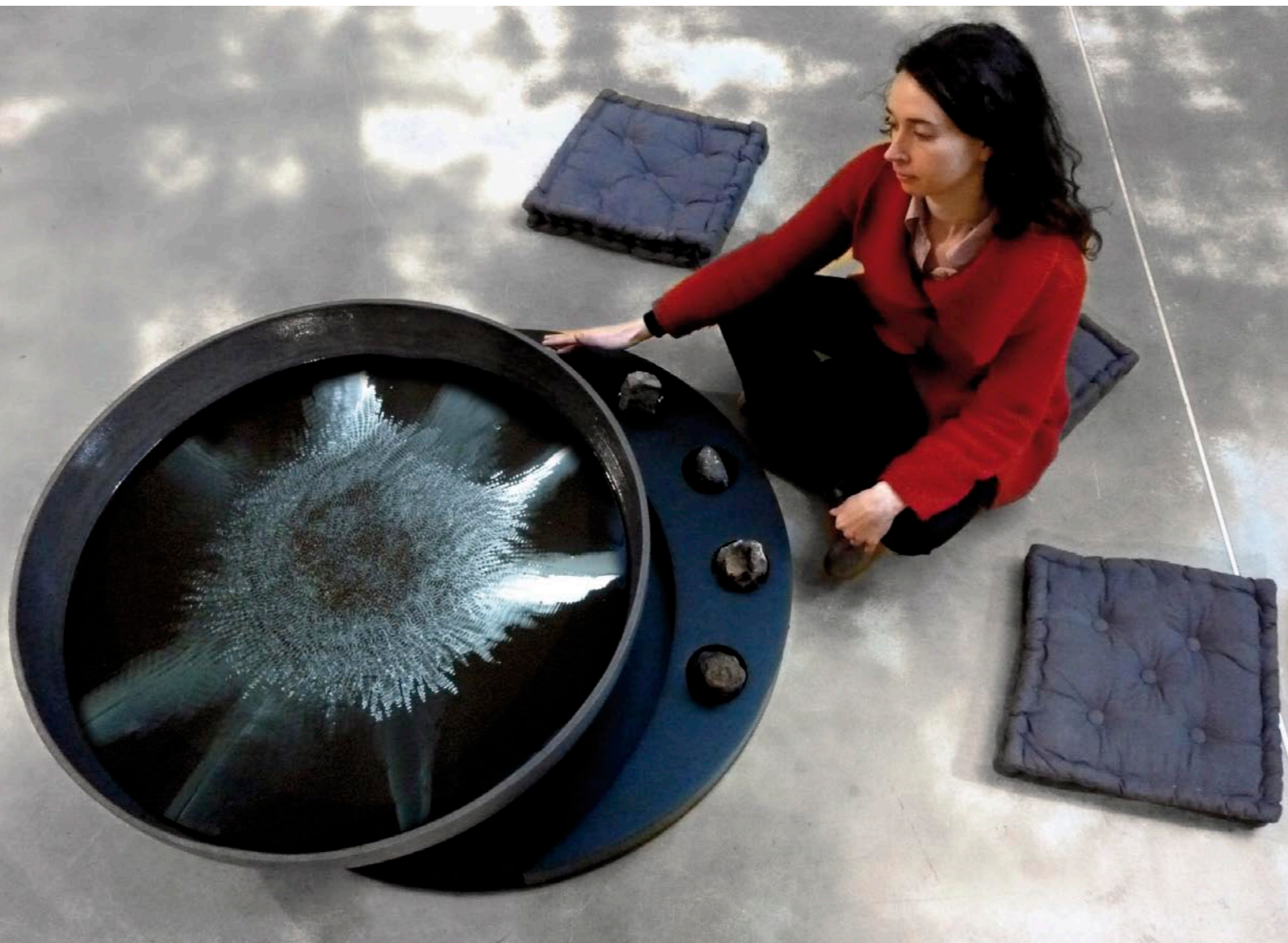
Kymapetra est une installation interactive qui, par une approche artistique et poétique s'inspire de diverses histoires et croyances autour des pierres. Leurs formes diverses sont forgées minutieusement par le temps. Cassées, polies, composites ou fossiles, chacune témoigne à sa manière d'une vibration naturelle, et donc d'une histoire.

L'oeuvre est composée de cinq pierres disposées en demi-lune autour d'une vasque remplie d'eau. Le spectateur, en posant sa main au-dessus d'une pierre, entre en résonance avec elle. Le frôlement corps/matière se transforme en vibrations sonores, visibles à la surface de la l'eau en une myriade de vaguelettes. Les compositions géométriques varient en fonction de l'intensité énergétique (électrostatique) du contact, de la personne et des pierres.

Dimensions : 2 x 2 x 0.50 m, eau, vasque, pierres, bois, interface sensitive, ordinateur, programme, haut-parleur



The OCT Art and Design Gallery / Festival croisements - Augmented senses - Shenzhen (China) - 2011







Fluides

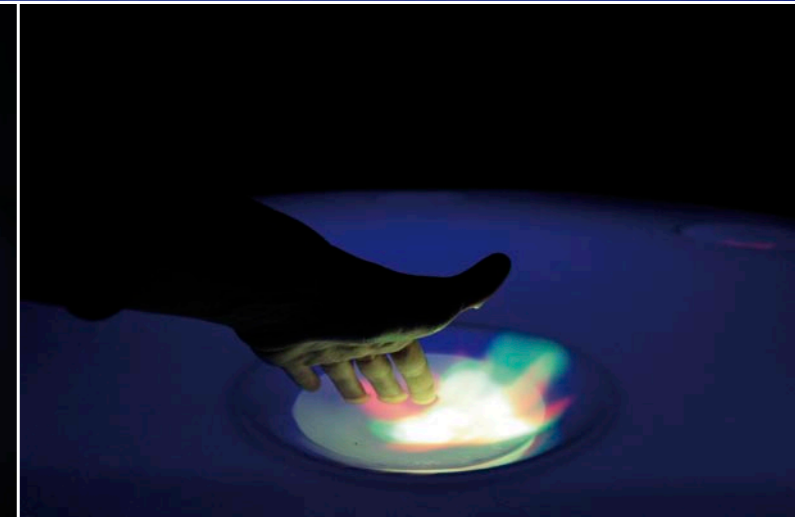
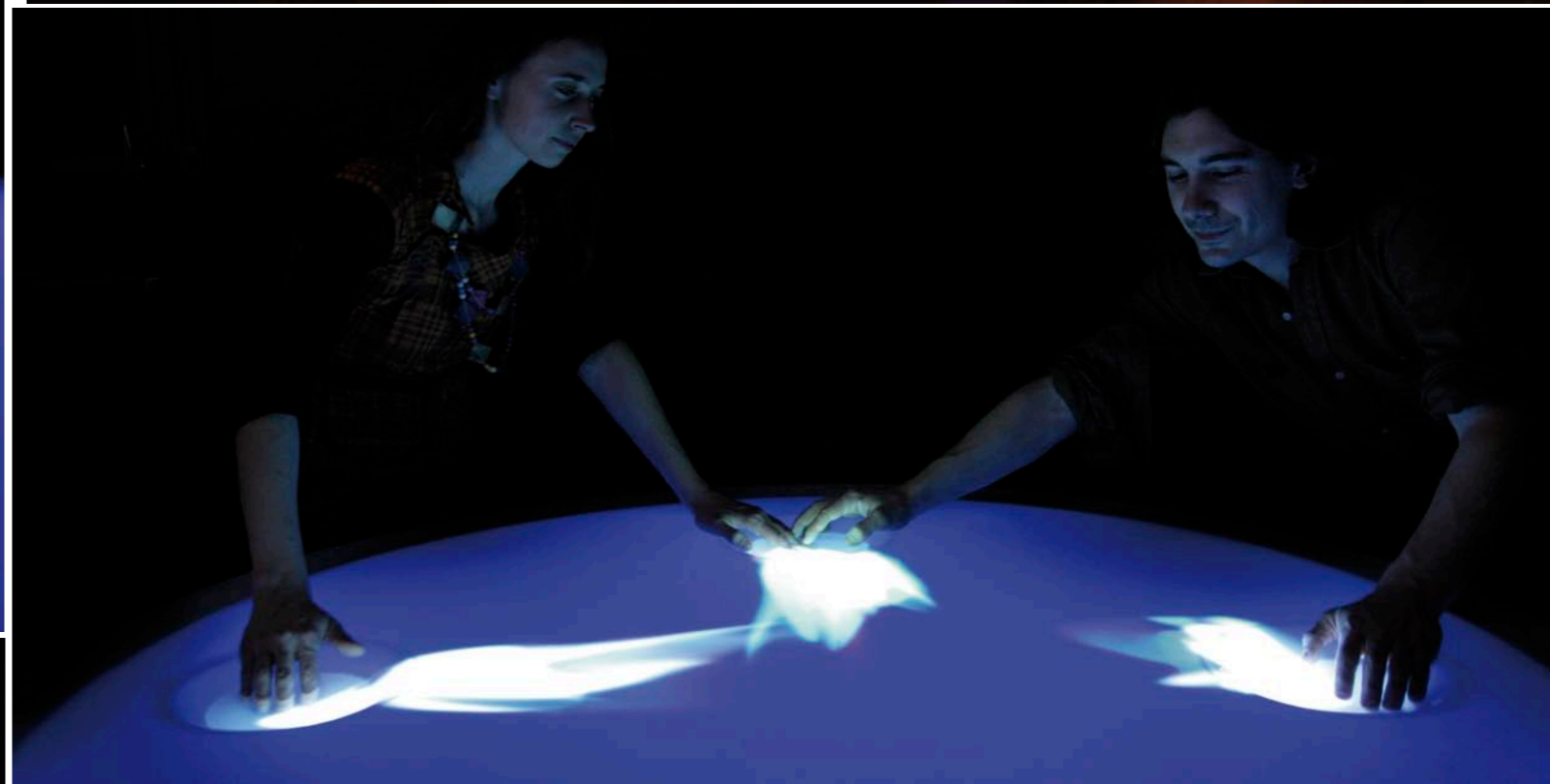
Œuvre liquide interactive (2011)

Fluides est une œuvre vivante, réactive, composée d'une eau sensitive qui transmet et rassemble l'énergie provenant des mains des spectateurs. L'eau est ici une forme de fil conducteur qui conduit les énergies des corps au centre de l'œuvre en générant d'infinis paysages fluides, sonores et lumineux. Le nombre de spectateurs et donc d'énergies rassemblées influent sur la modification de ce paysage visuel et sonore.

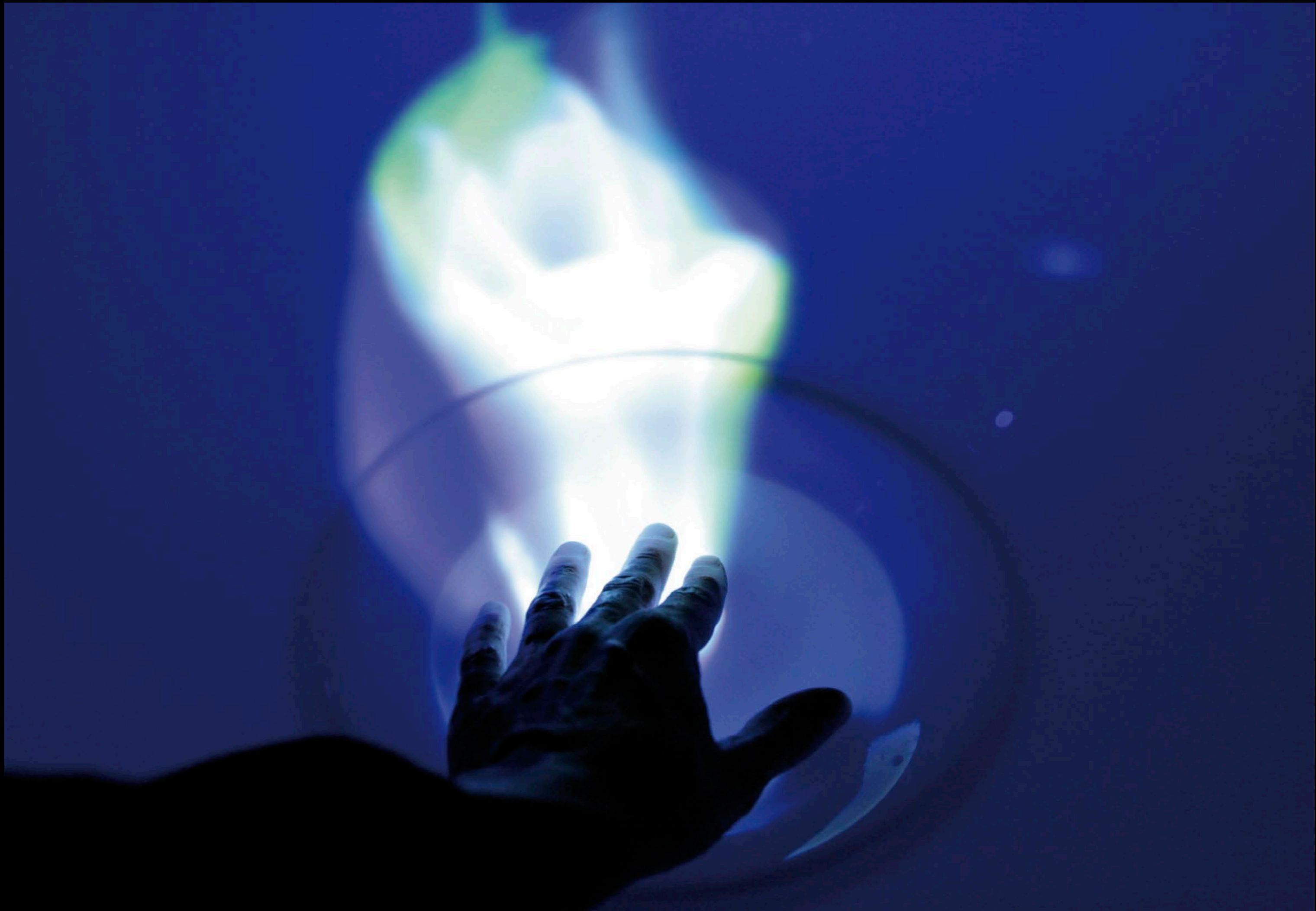
L'œuvre concentre les spectateurs autour d'une création sensorielle qui interroge les relations fragiles entre corps, énergies, matières vivantes, lumières et sons. Lorsqu'une personne effleure l'eau, la vasque s'illumine d'une vague lumineuse qui rayonne progressivement jusqu'au centre de l'œuvre. Chaque variation lumineuse s'accompagne d'une sonorité qui fluctue en fonction de l'intensité de la relation énergétique ainsi générée.

Coproduction : La Maison des Arts de Créteil, le Manège de Maubeuge, Lille3000

Dimensions : 2 x 2 x 1 m, eau, verre, bois, interface sensitive, ordinateur, programme, système son 5.1, vidéoprojecteurs







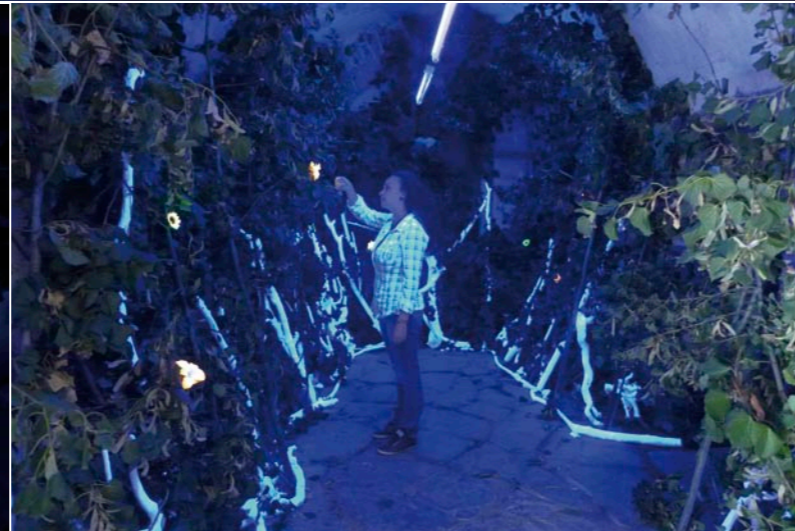
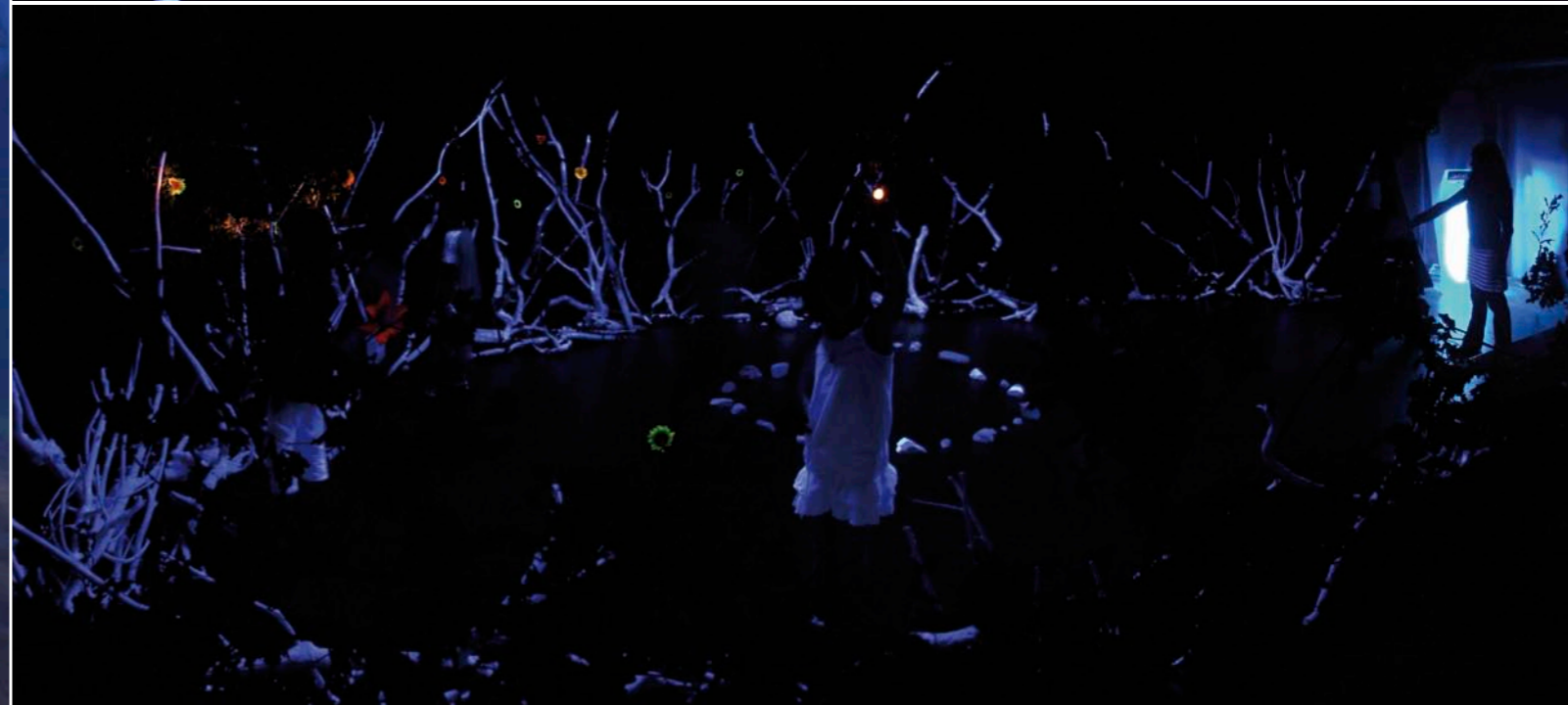
Alsos*

Installation interactive et sonore (2006)

Alsos* est une clairière interactive au cœur d'une petite forêt fantastique. Les spectateurs, munis de lampes-torches, déambulent dans l'espace de la clairière. A l'intérieur, ils éclairent les fleurs fluorescentes dispersées dans les branchages.

Les fleurs de cette végétation camouflent dans leurs pistils des capteurs de lumière. Chaque fleur réagit alors par des sonorités variées qui évoluent constamment en fonction des intensités lumineuses produites par les spectateurs. Un univers acoustique évolue ainsi en fonction des interventions du public.

Dimensions variables, branches, fleurs & capteurs de lumière, ordinateur, programme, système son 5.1, lumière, lampes torches





Bastion de Chamars - Besançon (France) - 2008



Watermans - New Media Gallery - Brentford-London (UK) - 2012

Ecorces

Œuvre interactive visuelle et sonore (2012)
Interrelations entre la chaleur humaine et la chair du bois

Ecorces est une œuvre 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'œuvre, 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.

*Coproduction : SMAC Les Abattoirs, Région Rhône-Alpes [SCAN] Soutien à la Création Artistique Numérique
Dimensions 2m x 2m , feuille de placage de bois, ordinateur, programme, système son, caméra thermique, vidéoprojecteur*





Souffles

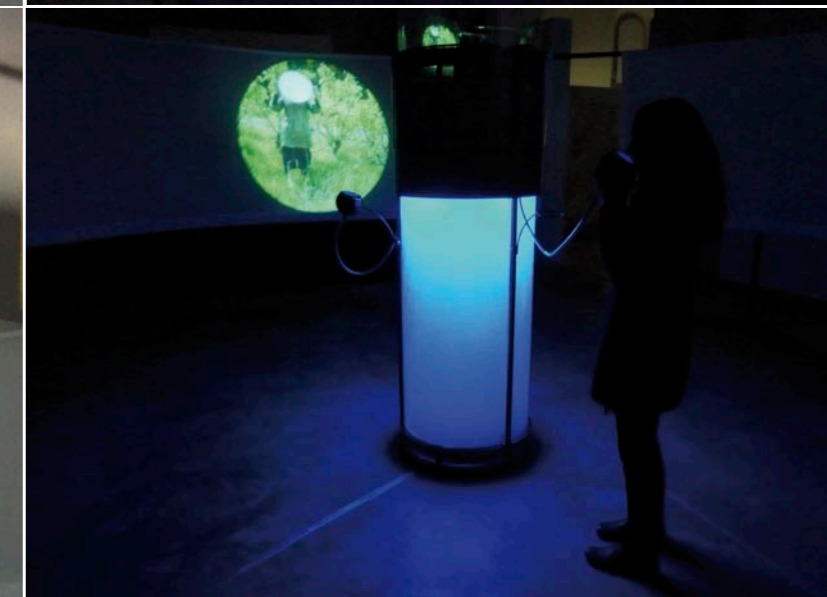
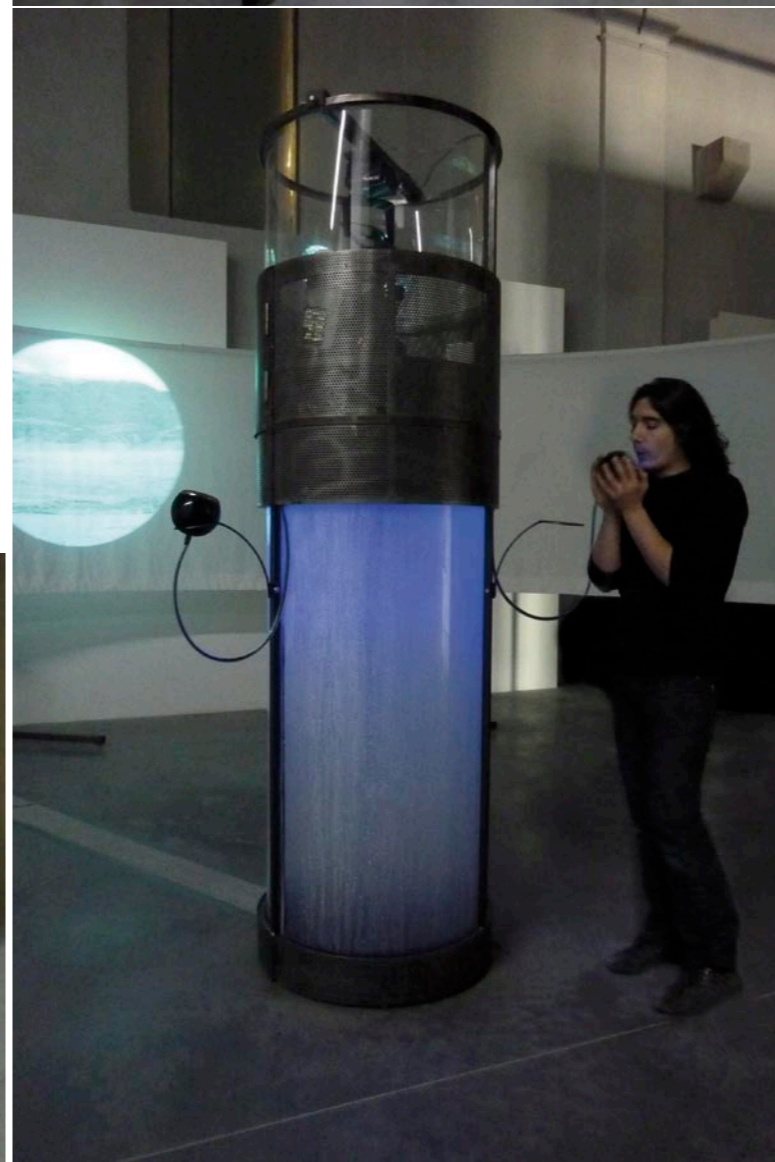
Installation interactive vivant au rythme de la respiration des spectateurs (2011)

Souffles est une œuvre interactive et collective où les respirations des spectateurs permettent petit à petit de révéler l'intégralité d'une vidéo générative circulaire. Celle-ci est composée de séquences, de boucles d'images prélevées durant les temps de production sur le territoire de la région Provence Alpes Côtes d'Azur. La respiration, fil conducteur de cette création, peut être interprétée comme l'exploration continue du territoire qui entoure notre corps. Explorer le principe de la respiration nous permet d'évoquer ce territoire commun que constitue l'atmosphère. Nous partageons ce territoire mais nous le modifions et oublions que nous le modifions par nos activités diverses. Il y a une interrelation entre le fait de respirer, d'avoir une action sur l'environnement et d'en respirer la «rétroaction». A la fois générative et interactive, cette installation vidéo évolue au fur et à mesure des respirations.

Les souffles des spectateurs révèlent les paysages de l'œuvre. Ils génèrent une brume commune, visible au cœur du phare, l'organe central de l'installation. Cette création a été réalisée entre septembre 2010 et octobre 2011, au cours de différents temps de résidences itinérantes ainsi qu'au sein de ZINC - Friche Belle de Mai à Marseille et Fées d'Hiver à Embrun.

Coproduction : ZINC, Fées d'Hiver, Conseil Régional Provence Alpes Côtes d'Azur (AGIR)

Dimensions : 7m x 7m x 3m, tissu, métal, PVC, eau, interface interactive, ordinateur, programme, système sonore, vidéoprojecteur, moteur, miroir





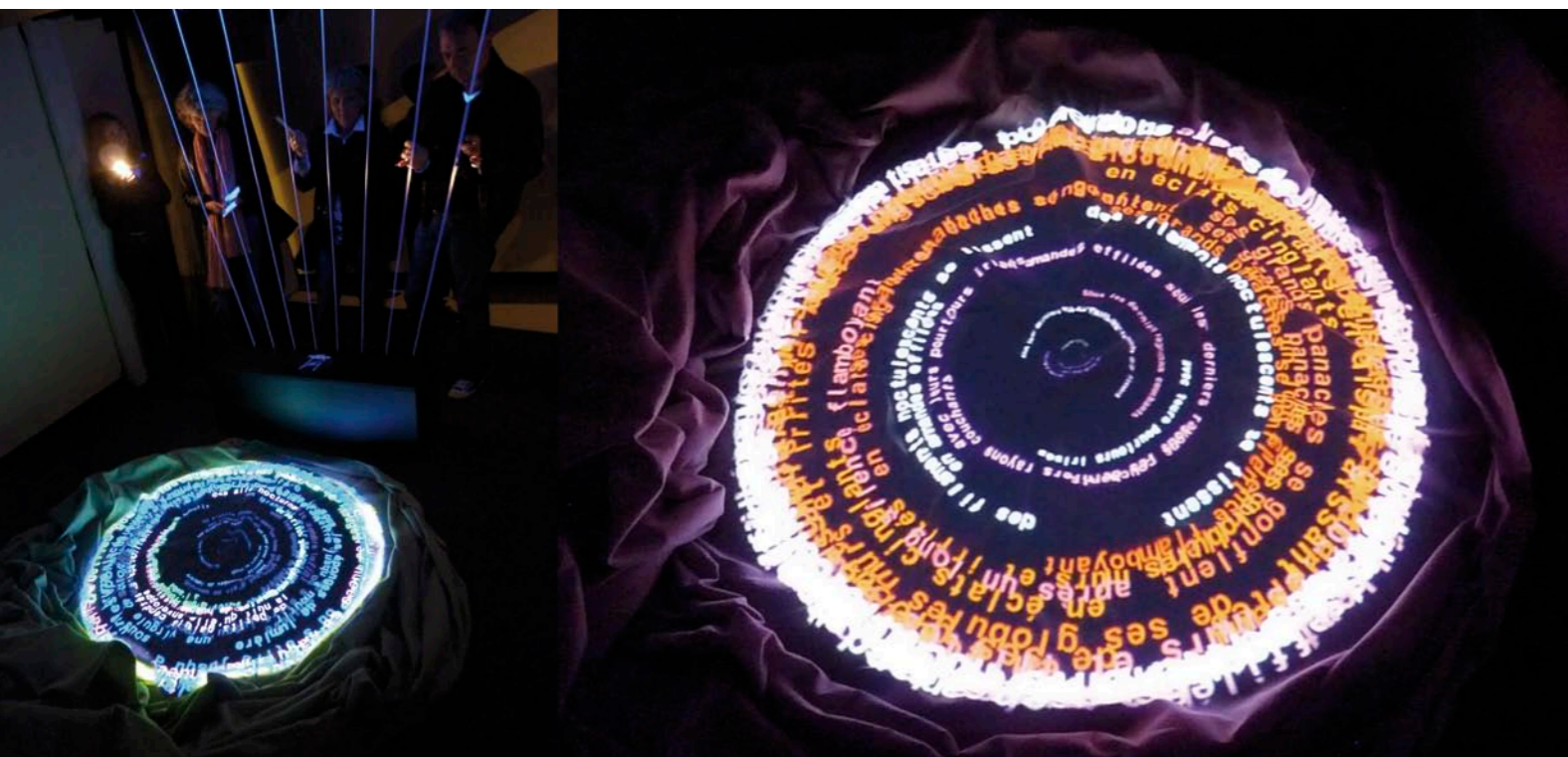
Harpe à tisser

Installation interactive (2010)

Cette harpe interactive s'inspire du métier à tisser et invite à tisser le fil du temps qui passe et du temps qu'il fait. Chacune des cordes représente une couleur et évoque des sensations météorologiques de la nuit jusqu'à la tombée du jour. Leur ordre de juxtaposition reprend celle de la décomposition de la lumière blanche.

Les spectateurs sont invités à faire résonner les cordes en les touchant délicatement, avec une baguette. Chaque impulsion fait apparaître des compositions faites de bribes de phrases sonores et colorées variant en fonction des vibrations ainsi générées. Les mots disparaissent ensuite progressivement dans un mouvement tourbillonnant.

Dimensions variables, câbles, tissu, bois, interface interactive et capteurs, ordinateur, programme, système sonore, vidéoprojecteur



Musée d'Art et d'Histoire de St-Brieuc (France) - 2010

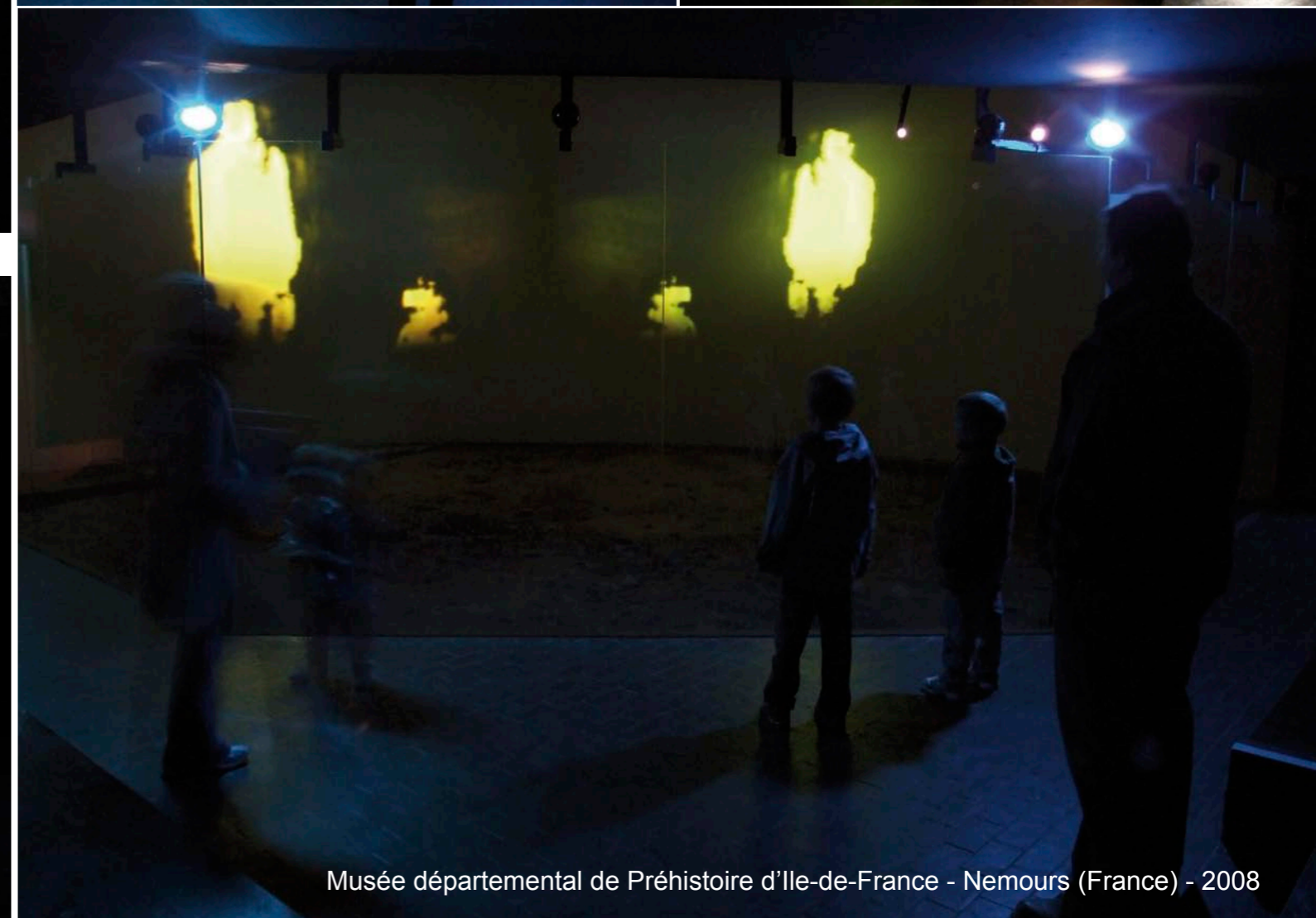
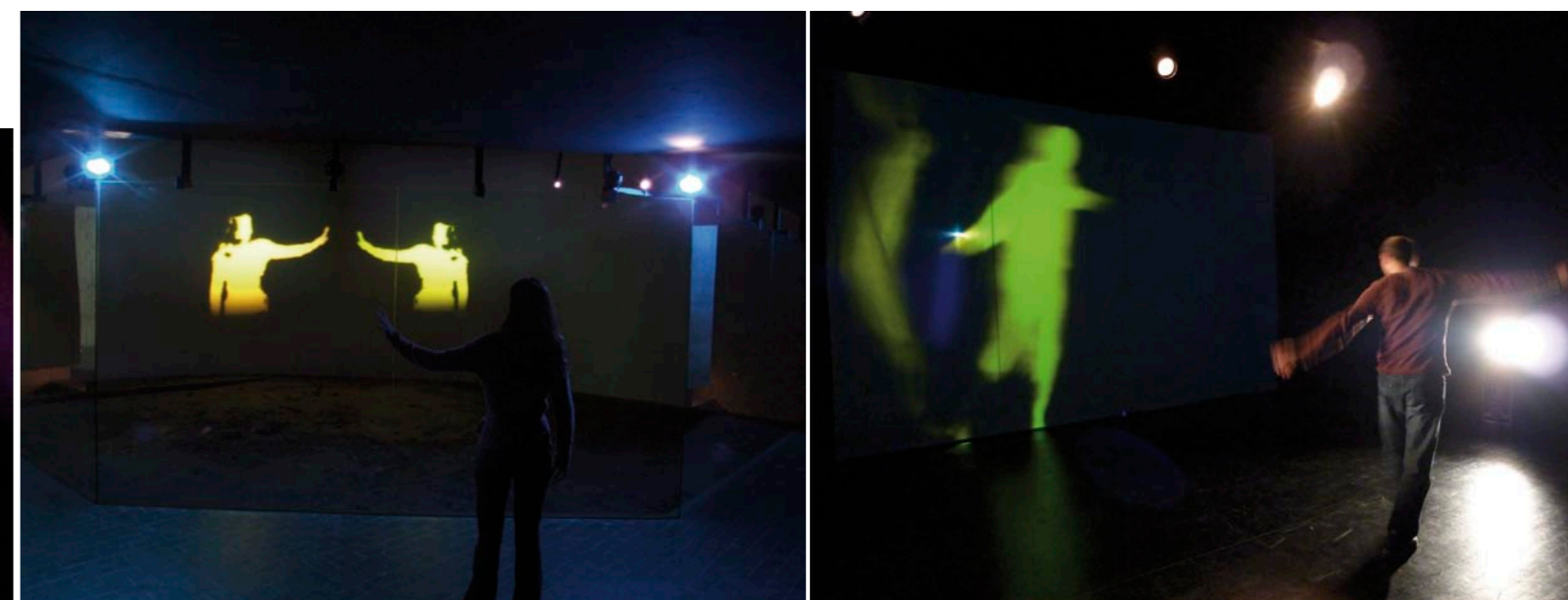


Ombres incandescentes

Installation interactive (2008)

Les silhouettes des spectateurs sont captées par une caméra et transformées en ombres lumineuses et sonores. Dans l'espace d'interaction, les spectateurs interagissent avec une musicalité qui évolue au gré de leurs déplacements.

Dimensions variables, caméra IR, ordinateur, programme, système sonore, vidéoprojecteur



Musée départemental de Préhistoire d'Ile-de-France - Nemours (France) - 2008

Echos

Installation sonore (2008)

Les reliefs du temps gravés par les cernes de ce mûrier sont parcourus par une tête de lecture qui dévoile en temps réel ses rythmiques sonores

Pièce de bois, système sonore et interface



Château de Ratilly Centre d'art vivant - Treigny (France) - 2013

Pulsations

Installation sonore (2013)

Pulsation est une installation sonore avec un arbre. En contact avec le tronc, les spectateurs peuvent entendre et ressentir les vibrations d'un battement de cœur. De par ses racines et sa cime, l'arbre est une forme de trait d'union entre la terre et le ciel. Pour Jean-Jacques Rousseau, le vent permet à l'arbre de faire circuler la sève, il est le cœur externe du végétal. L'arbre est aussi le symbole du corps, tant par son enveloppe que par sa chair. L'écorce est la peau de l'arbre comme celle du corps, en tant que surface d'apparence, à la fois protectrice et fragile. Parcourir ses empreintes sinueuses c'est explorer son ressenti intérieur, son intimité, en tant que miroir de notre propre corps. Le spectateur entend et ressent ce son vibratoire lorsqu'il plaque son oreille ou son corps contre le tronc. Tout le corps de l'arbre entre ici en résonance. Cette respiration en forme de battement de cœur propose une relation sensible, organique et apaisante.

Arbre, haut-parleur vibrant, lecteur audio



Centre culturel de rencontre - Parc Jean-Jacques Rousseau - Ermenonville (France) - 2013

Escales tactiles

Danse et art numérique/ chorégraphie interactive et tactile augmentée (2011)

Chorégraphes : Compagnie K. Danse (Anne Holst & Jean-Marc Matos)

Interactivité, sons, lumière : Scenocosme (Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt)

Danseurs: Aude Miyagi & Julien Lecuziat

Escales tactiles est un spectacle de danse sensoriel qui s'appuie sur la mise en scène chorégraphique de l'espace et du toucher entre deux êtres qui se rencontrent. Lors de ces rencontres, les énergies du toucher entre les corps deviennent sensibles, palpables d'un point de vue sonore et lumineux. Le son traduit une émotion, un état de corps, des impacts corporels, des jardins secrets. Par la musique produite en temps réel, il s'agit d'évoquer des énergies très diverses, fortes et fragiles, éphémères, et uniquement générées par les rencontres. L'écriture chorégraphique donne à vivre une expérience multi-sensorielle et explore des entrelacements possibles avec un dispositif interactif capable d'augmenter les corps des danseurs.

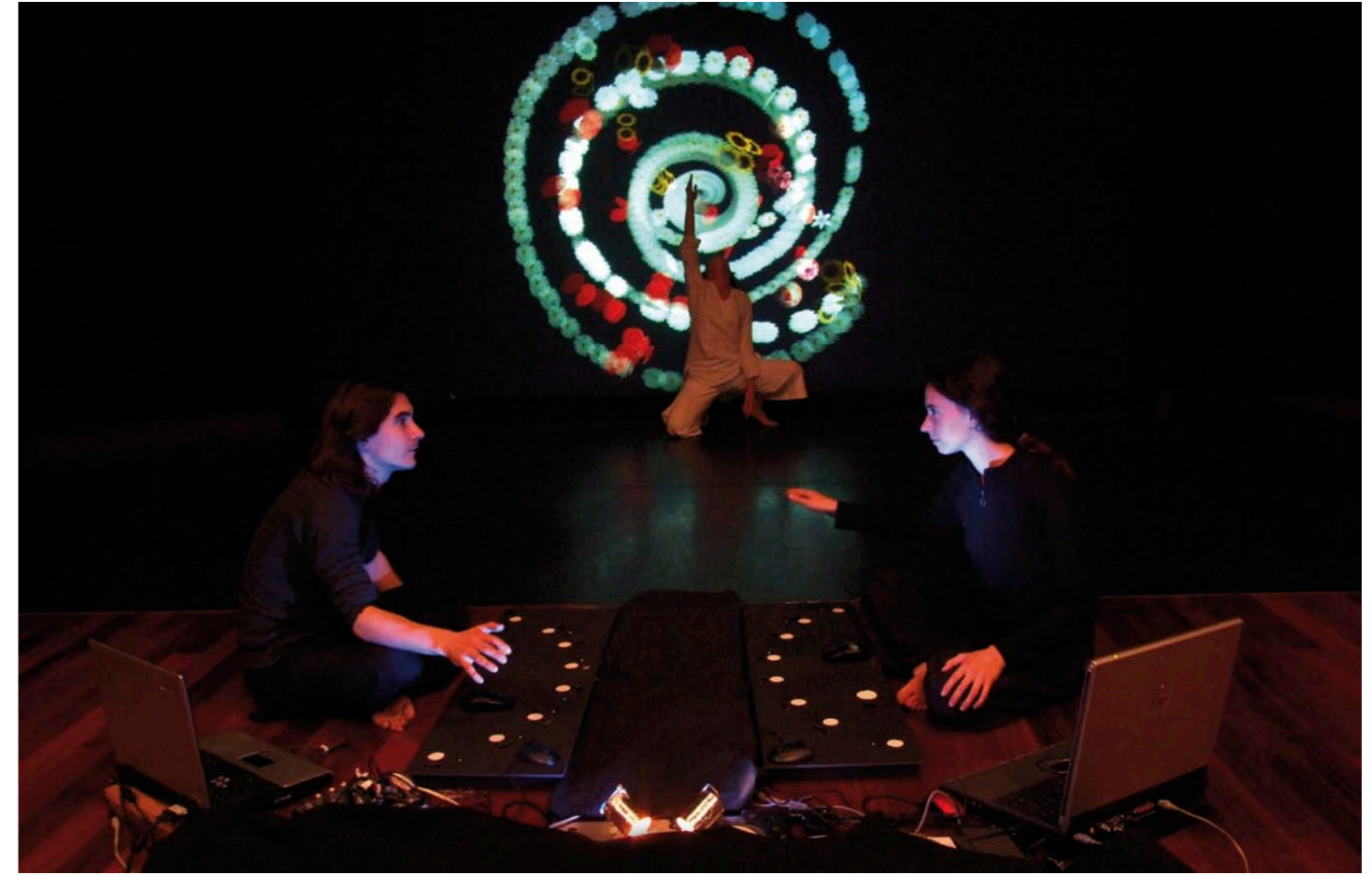
La scénographie prend la forme d'un cercle qui est à la fois un espace de rencontre et un espace de confrontation, tel un ring, une arène entourée par les spectateurs. Le dispositif interactif est constitué d'un vêtement augmenté où différentes zones définies du corps réagissent au contact et à la qualité du toucher (fort ou léger par exemple) par un son et une lumière. La composition chorégraphique (un duo homme-femme), en tant qu'écriture d'un langage, est développée en lien étroit avec la réalisation technologique.

Le son traduit une émotion, un état de corps, des impacts corporels, des jardins secrets. Par la musique produite en temps réel, il s'agit d'évoquer des énergies très diverses, fortes et fragiles, éphémères, et uniquement générées par les rencontres. Elle met en avant autant de tableaux dansés, sonores et lumineux, porteurs de sens. L'approche chorégraphique prend en compte divers types de rencontres entre les corps et interroge par la même les distances sociales et culturelles qui existent entre les êtres.



Firmament éphémère

Performance multimédia / Concert (2006)



Métamorphose éphémère

Performance multimédia / Concert / Danse (Danseuse : Giovanna Parpagiola) (2006)





