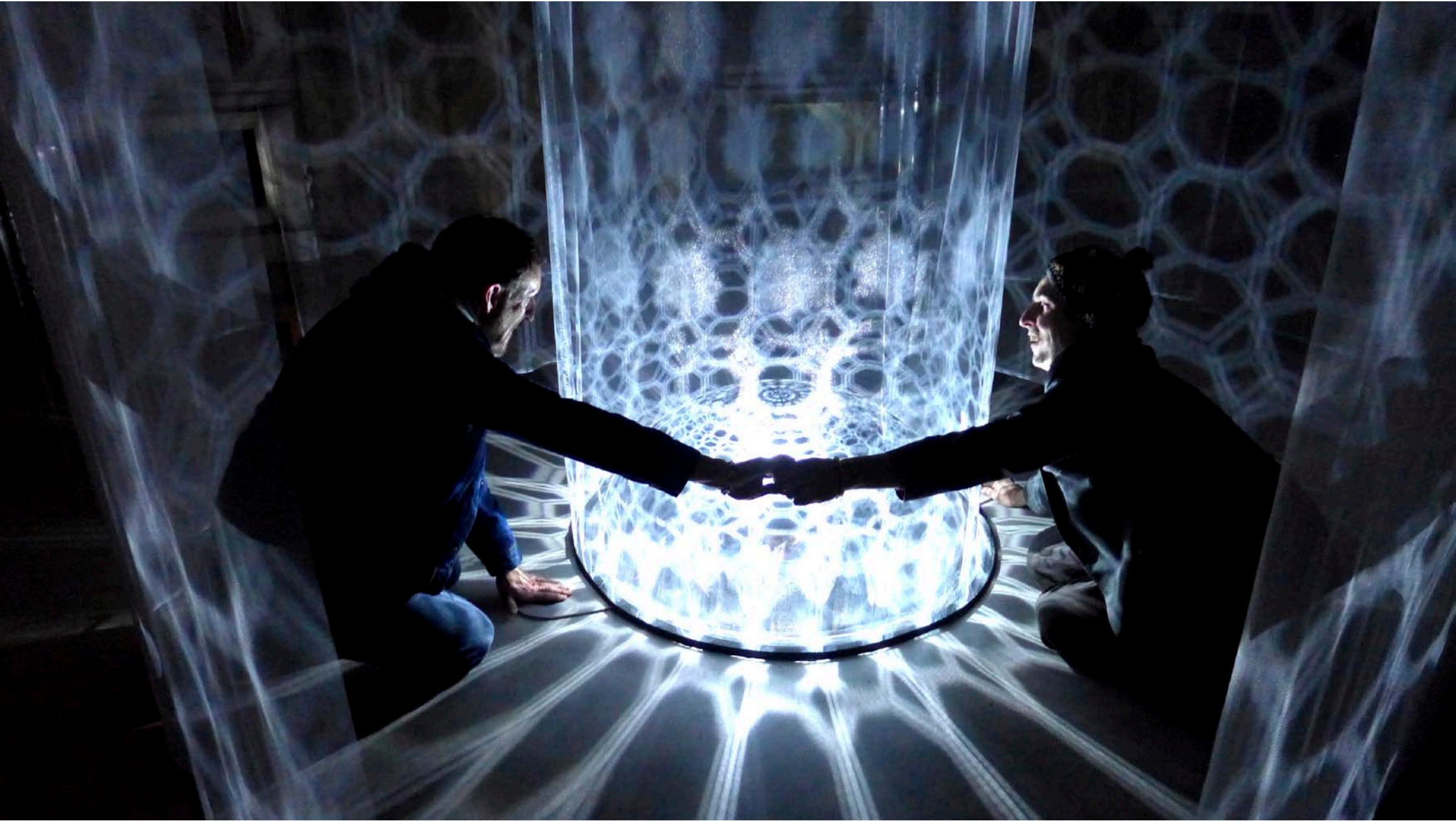


Cyclic

Installation interactive immersive, visuelle et sonore
Scenocosme : Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt

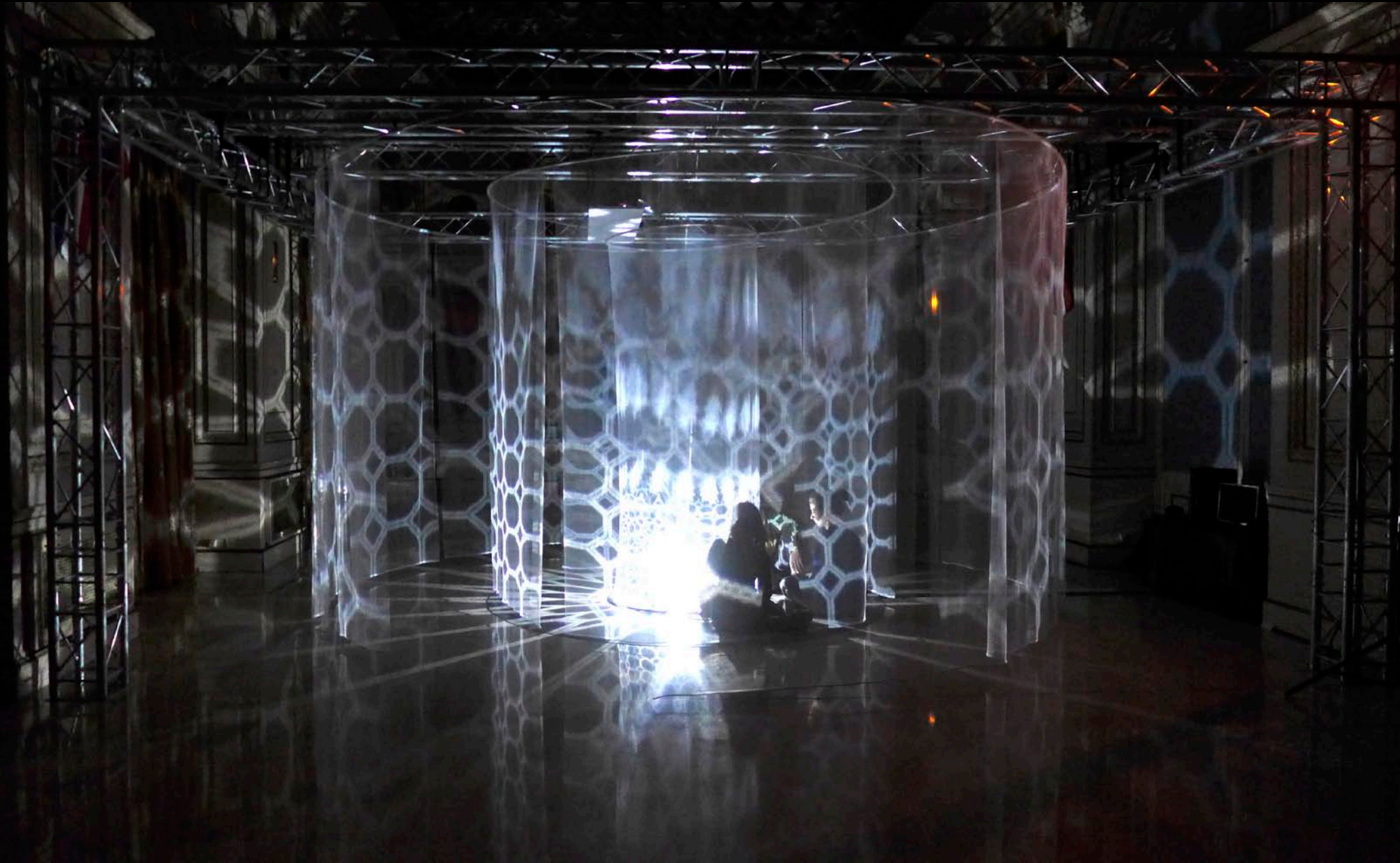
www.scenocosme.com

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

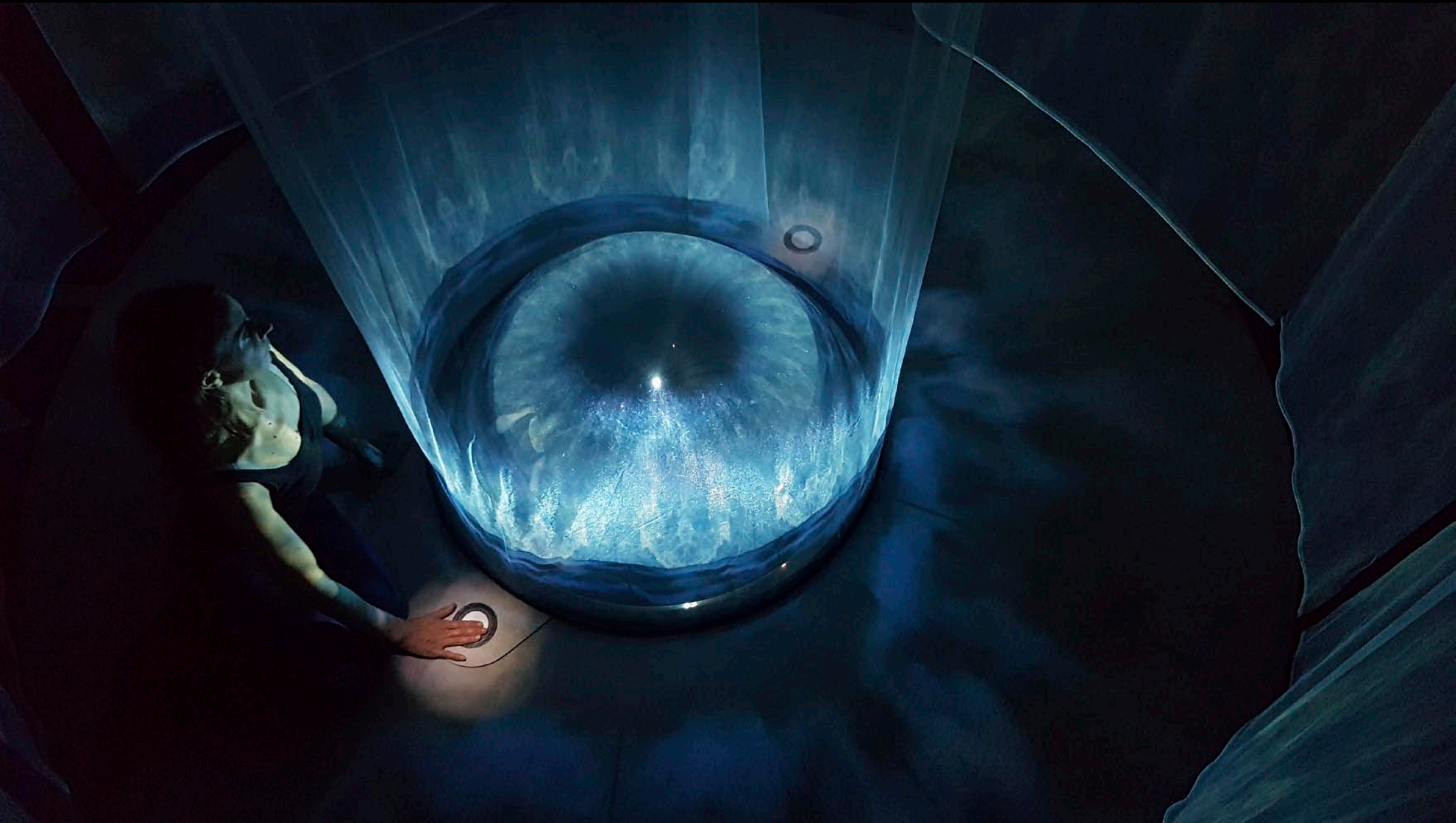




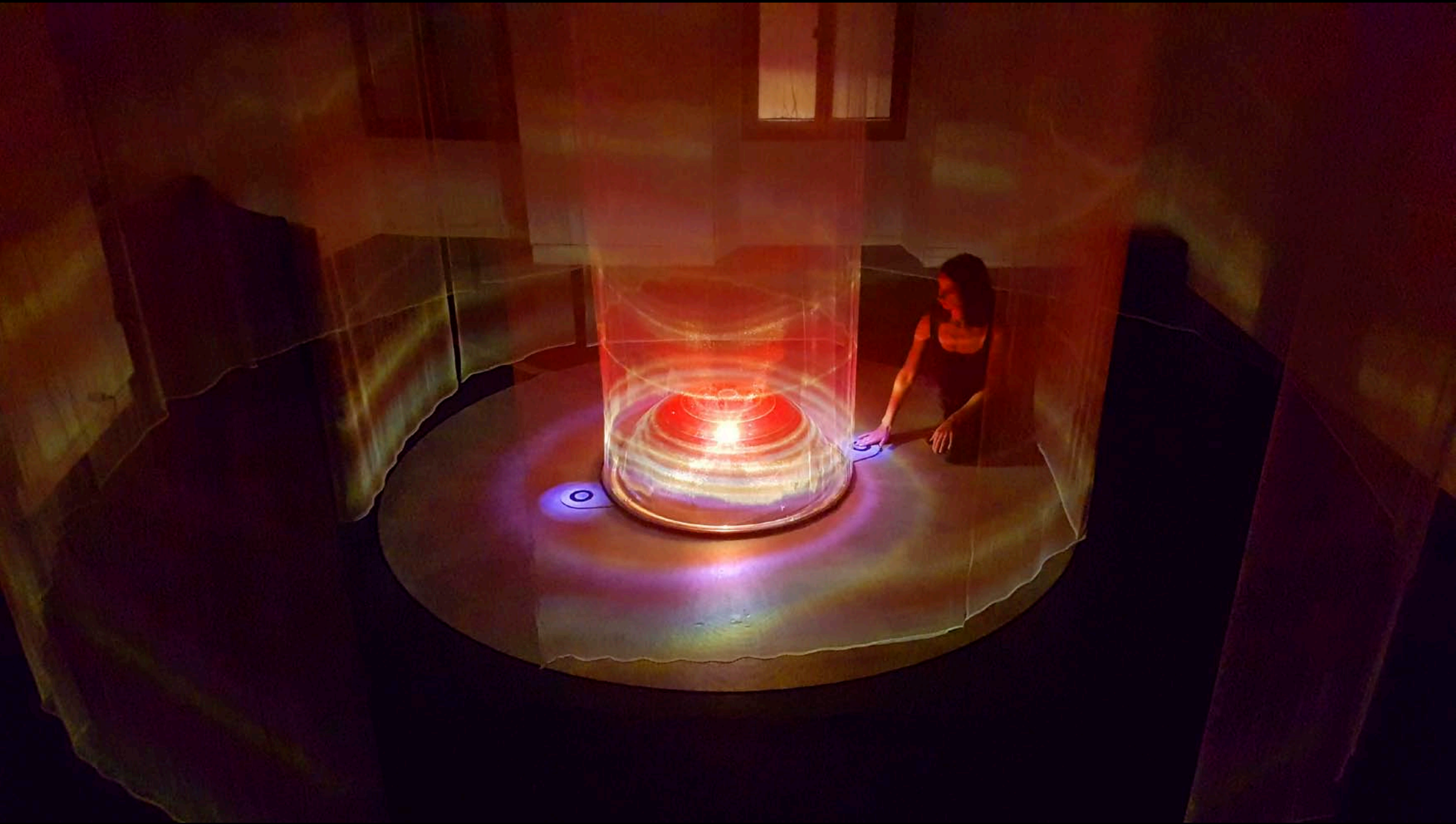
Chapelle du carmel - Tarbes (Fr)



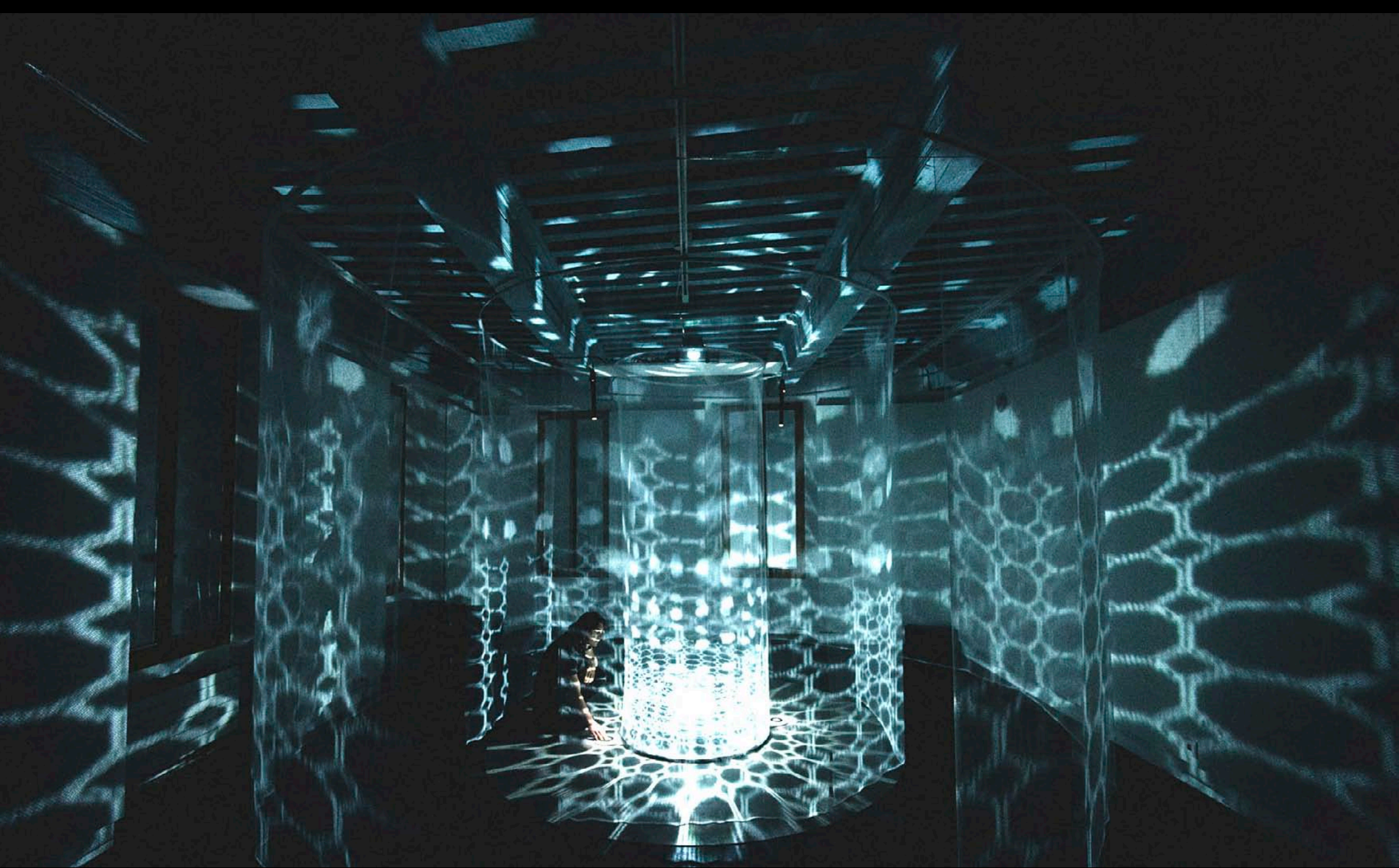
Pléiades - Festival des arts numériques / Hôtel-de-Ville / Salle Aristide Briand - Saint-Etienne (Fr)



MUDAC - Musée de design et d'arts contemporains - Lausanne (Switzerland)

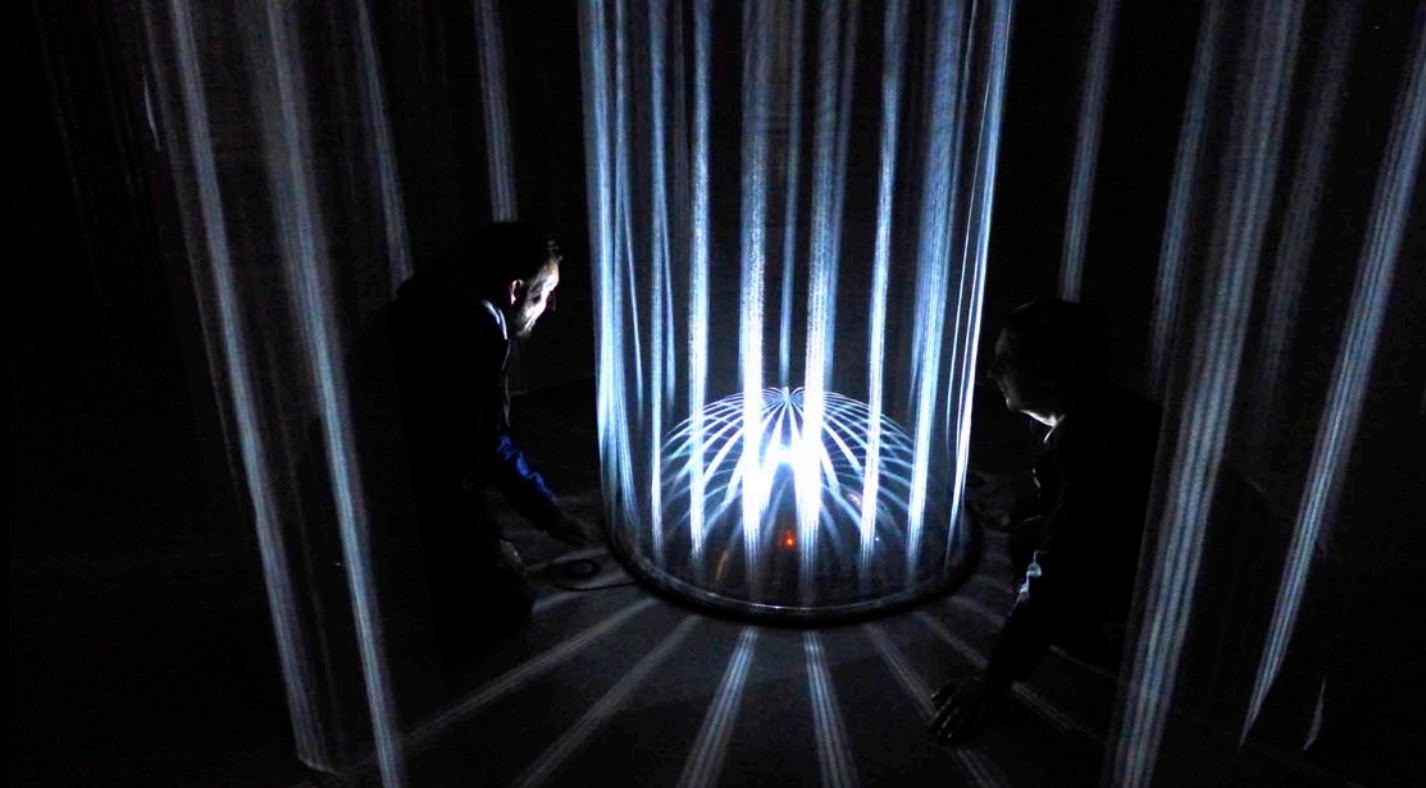


MUDAC - Musée de design et d'arts contemporains - Lausanne (Switzerland)

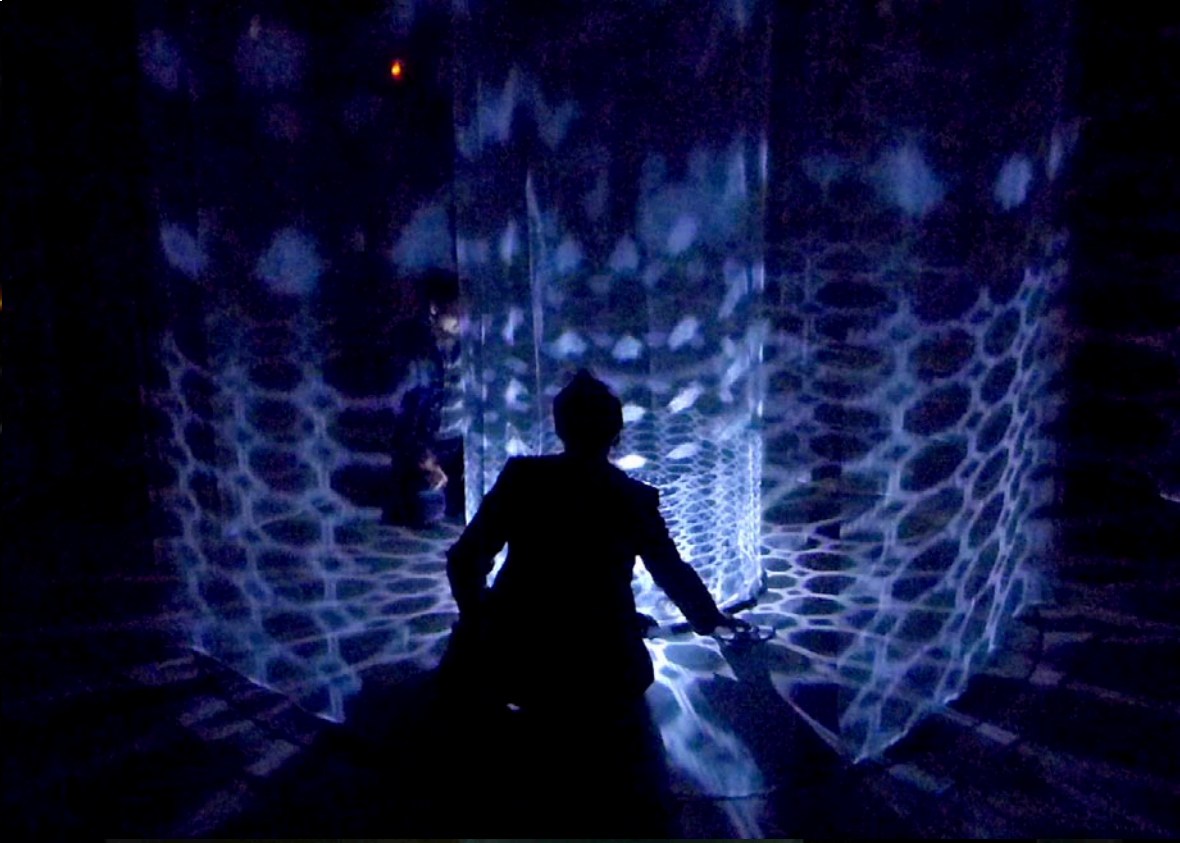
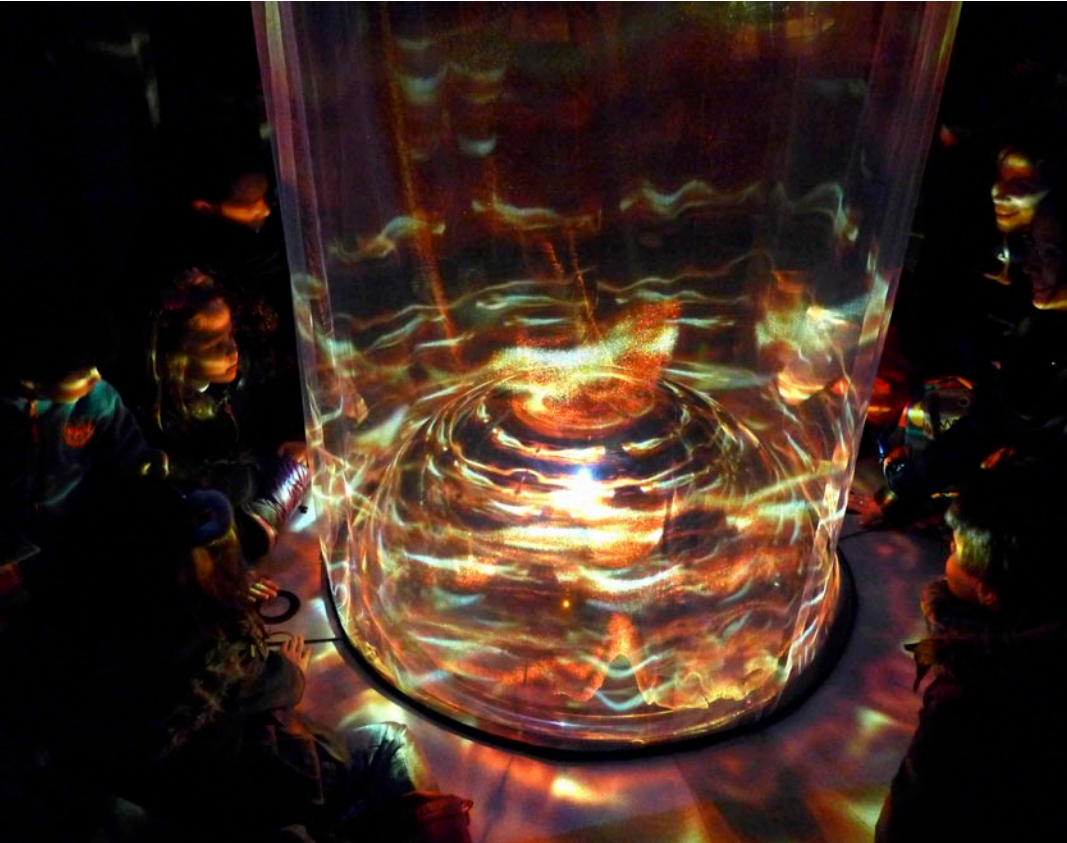


MUDAC - Musée de design et d'arts contemporains - Lausanne (Switzerland)









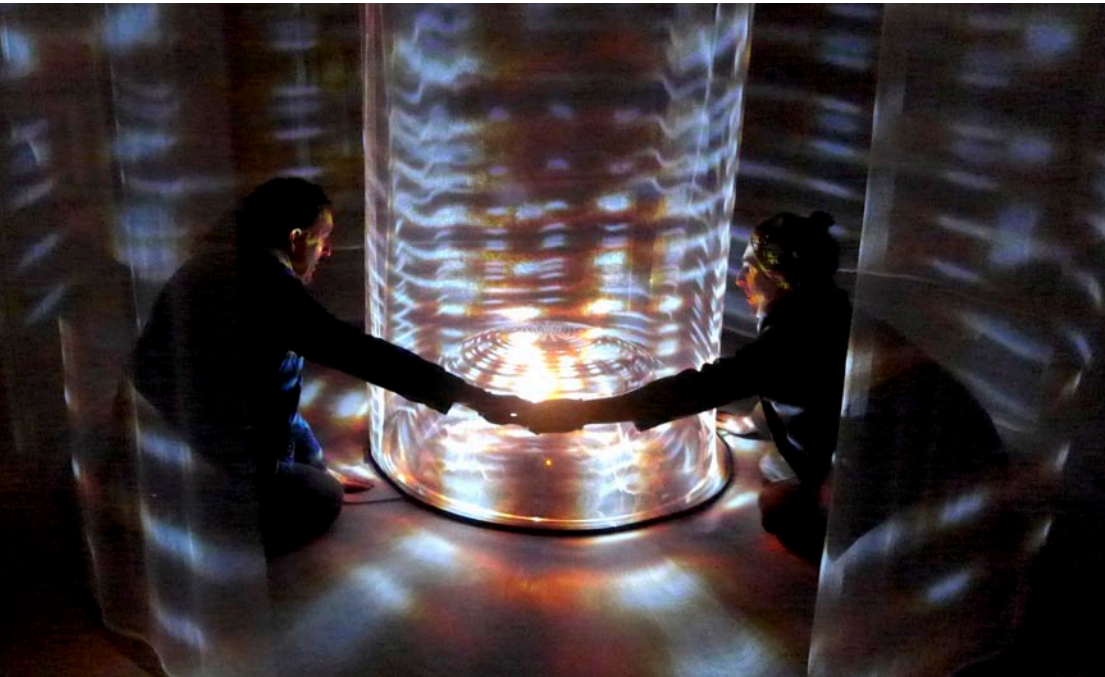
Cyclic : une œuvre interactive qui rassemble les individus

Cette œuvre interactive est une installation visuelle et sonore qui offre une dimension sociale, sensorielle et symbolique. *Cyclic* est une interface d'échanges et de connexions physiques, un système organique, nourri par l'énergie de tous. Ritualisée par le contact, cette installation unit et croise des êtres humains au sein d'une performance collective éphémère qu'ils révèlent ensemble. En tant qu'œuvre médiatrice, elle invite les spectateurs à prendre conscience de la richesse des relations physiques et sensibles engagées avec les autres. Tel un écosystème fragile et éphémère, où chaque élément est interdépendant, les interactions entre les spectateurs forment un paysage mouvant, évolutif dont les mutations varient en fonction des contacts entre les uns et les autres.

L'espace circulaire de l'œuvre invite les spectateurs à se mettre en cercle autour d'un foyer miroir. Ils sont invités à s'asseoir ensemble et à se toucher pour déclencher et vivre à plusieurs une expérience artistique immersive visuelle et sonore autour de ce foyer symbolique. Cet épiscentre est un grand miroir hémisphérique, il est support des images en mouvement vidéo-projetées, mais aussi le réflecteur de ces mêmes visuels dans l'intégralité de l'espace. L'immersion optique et sonore est intégrale, les visuels visibles dans le miroir se propagent dans tout l'espace. De grands pans de tissus translucides suspendus au plafond forment un délicat cyclorama. Ils renforcent l'idée du cercle. Les spectateurs sont immergés dans les visuels.

Deux interfaces sensibles permettent de révéler et faire évoluer les visuels et sonorités de l'œuvre. Il suffit qu'une personne s'assoit et touche la surface métallique pour commencer à l'éveiller. Les scénarios de l'œuvre numérique évoluent en fonction du toucher, de l'énergie électrostatique produite par l'individu ainsi que de l'ensemble des spectateurs qui se donnent la main. D'autres personnes peuvent ainsi entrer dans cet espace, s'asseoir, toucher une interface ou donner la main à son voisin lui-même en contact avec cette interface. Plus les spectateurs se donnent les mains et se joignent ainsi ensemble, plus les scénarios visuels et sonores de l'œuvre grandissent, deviennent denses et présents. L'œuvre propose des voyages hypnotiques et graphiques qui se renouvellent constamment.

De nombreuses personnes peuvent se joindre dans ce rituel d'interactions. Chaque nouvelle expérience de contacts déclenche des évolutions parmi les nombreuses générations temps réels possibles. Par conséquent, la création se renouvelle constamment grâce aux variations des contacts physiques entre les individus. L'énergie de chacun a une incidence sur les nombreux tableaux visuels et sonores immersifs et hypnotiques.



L'expérience collective est captivante, envoûtante et lancinante. Les visages sont illuminés par les images reflétées aux grès des interactions. Le miroir immersif rassemble : il concentre tous les reflets et il lie les individus au sein des images.

La scénographie de l'oeuvre offre différents points de vue : d'autres spectateurs peuvent également se tenir en périphérie du cyclorama translucide et observer la performance qui se déroule sous leurs yeux.

Dans la plupart de nos œuvres interactives, nous proposons des instants de partage. La technologie disparaît pour laisser place à l'humain, aux relations physiques, symboliques et sensorielles. Dans cette nouvelle création immersive nous proposons de créer des liens singuliers entre les individus afin de faire évoluer les scénarios interactifs de l'œuvre. Les relations augmentées que nous proposons sont liées à l'organicité singulière que nous tissons entre le corps des spectateurs et la technologie. En plus de la relation physique et comportementale, la mise en scène que nous proposons est source de

rencontres et de dialogues entre les spectateurs. Au cours de nos créations, nous nous demandons toujours comment la technologie peut être le médium de cette organicité. C'est aussi une manière de réinterroger la place de la technologie dans nos rapports humains, sur la manière dont elle s'immisce dans notre quotidien, au point d'en devenir incontournable et invisible.

Plus d'informations et vidéos : www.scenocosme.com/cyclic.htm

Soutien :

- *Fondation bullukian (Fonds de soutien pour la création)*
- *[SCAN] Soutien à la Création Artistique Numérique de la Région Auvergne Rhône-Alpes*
- *Ville de St Etienne*

Avec les aides précieuses de Daan De Lange, Theophile Huau Armani, Vanessa Debray, Christophe Thollet, Grégory Compagnon, Victoria Ferracioli, Alice Andrieux, Philippe et Thomas met den Ancxt



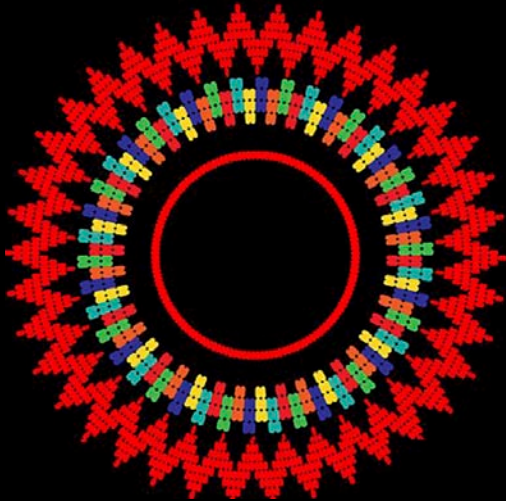
Explorations esthétiques

Le logiciel de l'œuvre autorise un nombre infini de combinaisons visuelles.

Les visuels en mouvement tournoient et glissent dans l'espace, du miroir, au sol et le long des parois de tissu. Les visuels sont notamment composés de nombreux motifs géométriques, tels que des lignes, des cercles, des triangles, etc... Fragiles et envoûtantes, ces formes se dédoublent, se multiplient, se superposent, vibrent, tournoient en fonction des contacts entre les spectateurs, créant ainsi des motifs évolutifs.

De la préhistoire à nos jours, les motifs géométriques ont servi de base de décoration aux tissus, aux bas-reliefs, aux objets etc.. Les formes répétées sont souvent empruntées de significations culturelles. Notre création propose des voyages aléatoires avec des motifs géométriques inspirés de différentes époques et cultures.

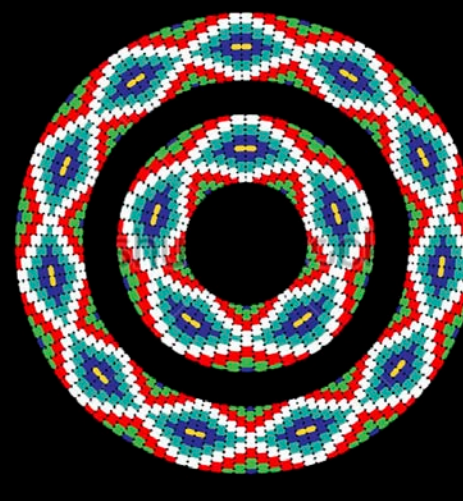
Voici quelques exemples:



Motif indien Seminole (USA)



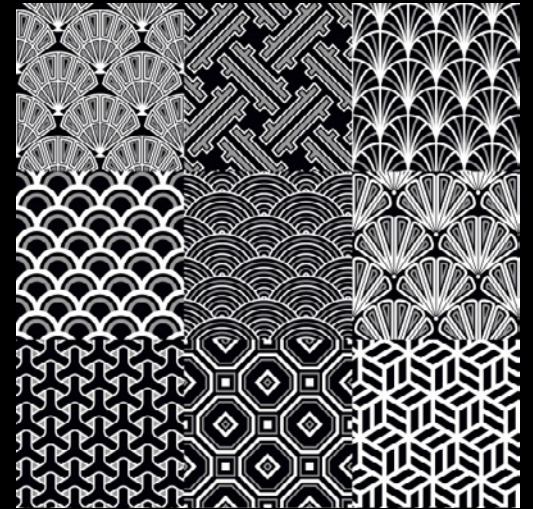
Motif indien



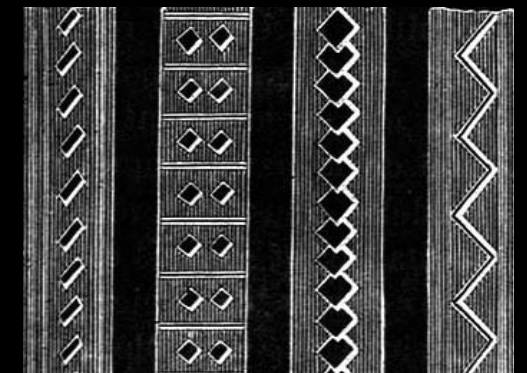
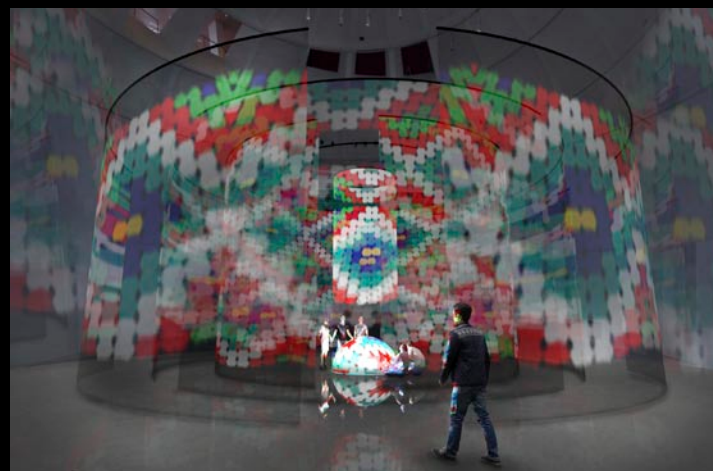
Motif indien Diaguitas (Argentine)



Motif médiéval



Motifs japonais



Motifs d'ornementation préhistorique

La musicalité

L'aspect sonore se renouvelle constamment et évoque des univers à la fois organiques et technologiques.

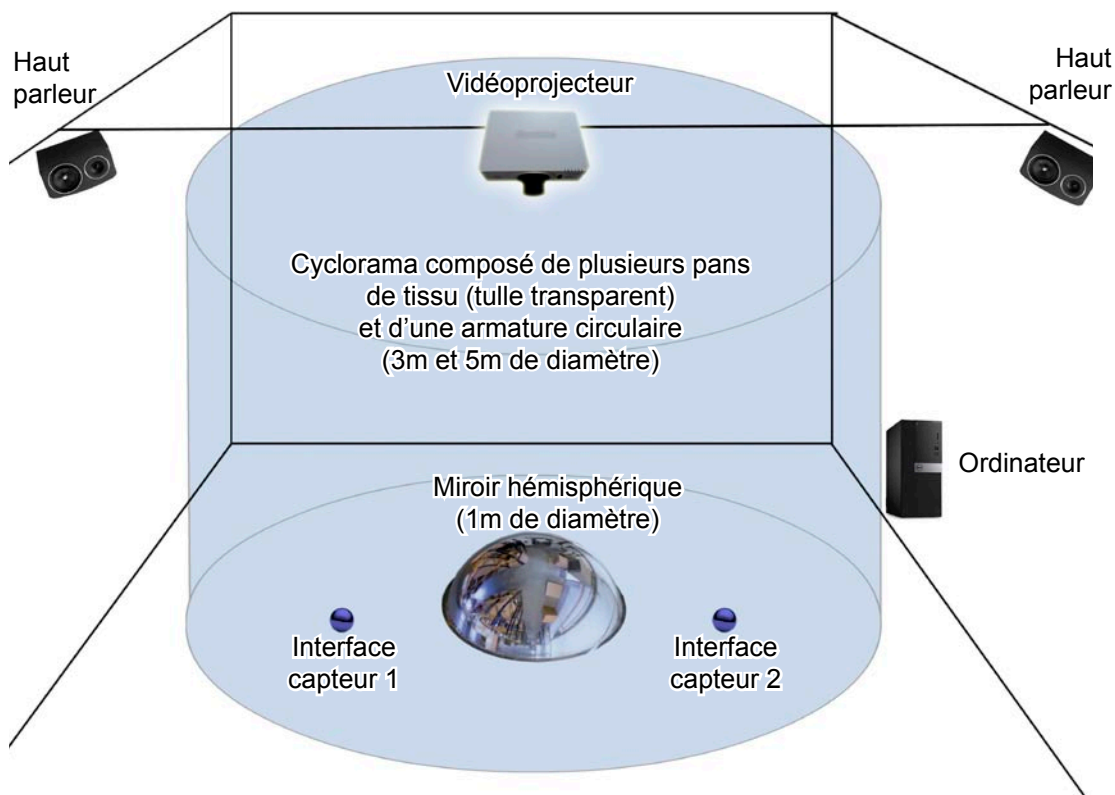
Les rythmes évoluent et changent en fonction des énergies des spectateurs. Les nappes sonores s'ajoutent en fonction des différentes variations perçues par les capteurs. Les échantillons audio sont traités en temps réel en utilisant des algorithmes d'ajouts polyphoniques et de modification de tonalités.

Les sonorités pulsent, apparaissent puis disparaissent, vibrent, résonnent, tournoient.

La matière électronique devient granulaire puis se fragmente.

Les plages atmosphériques sont hypnotiques.

Les nombreux paysages sonores sont envoûtants.



Information technique

La vidéoprojection

Un vidéoprojecteur est suspendu au centre de l'espace. Les images vidéo-projetées recouvrent ainsi le sol et la surface du miroir hémisphérique disposé en contrebas.

L'image est mappée sur le miroir mais elle est aussi renvoyée par reflet dans tout l'espace de la salle. L'image est projetée à 360 degrés dans l'espace ainsi augmenté.

Le cyclorama

De grands pans de tissu translucides suspendus forment un délicat cyclorama. Ils renforcent l'idée du cercle. Ils servent de supports/écrans à l'image reflétée par le miroir, produisant un effet aérien presque fantomatique et holographique. L'image est également visible sur les parois et le plafond de la salle.

Par exemple, dans ce dispositif, la projection des images en mouvement d'un feu d'artifice de pixels donnent ainsi l'illusion d'une pluie de pixels envahissant toute la salle dans une immersion totale.

Les interfaces capteurs

2 interfaces métalliques sensibles interactives sont disposées au sol de part et d'autre du miroir.

Elles sont connectées à un ordinateur dissimulé dans un boîtier dans la salle.

Chacune des interfaces a la capacité de mesurer la quantité d'énergie électrostatique infime transmise par un être-vivant en contact avec celle-ci.

Lorsque plusieurs personnes se donnent la main, cette quantité d'énergie augmente sensiblement.

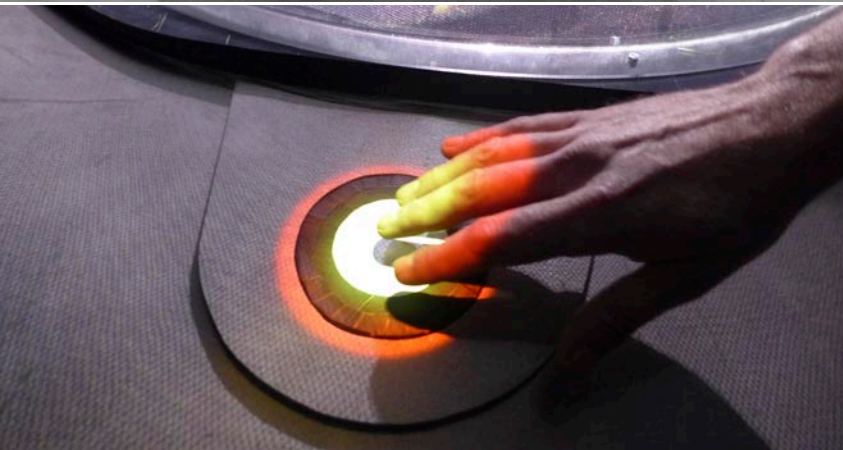
Ces informations sont alors traitées en temps réel par le logiciel de l'œuvre qui génère et modifie en retour les scénarios visuels et sonores produits en temps réel également.

Le système audio

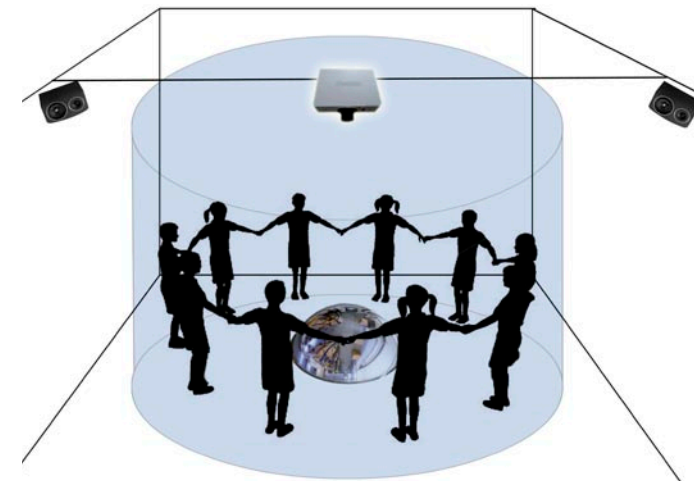
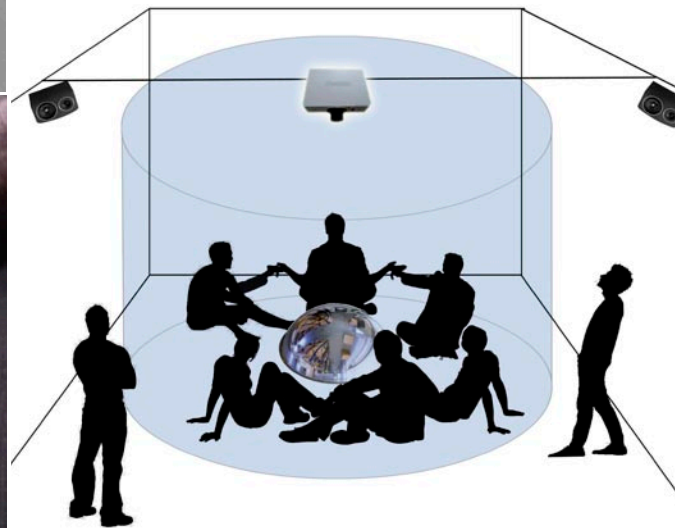
Des enceintes audios sont réparties en hauteur dans la salle afin de créer une immersion sonore.

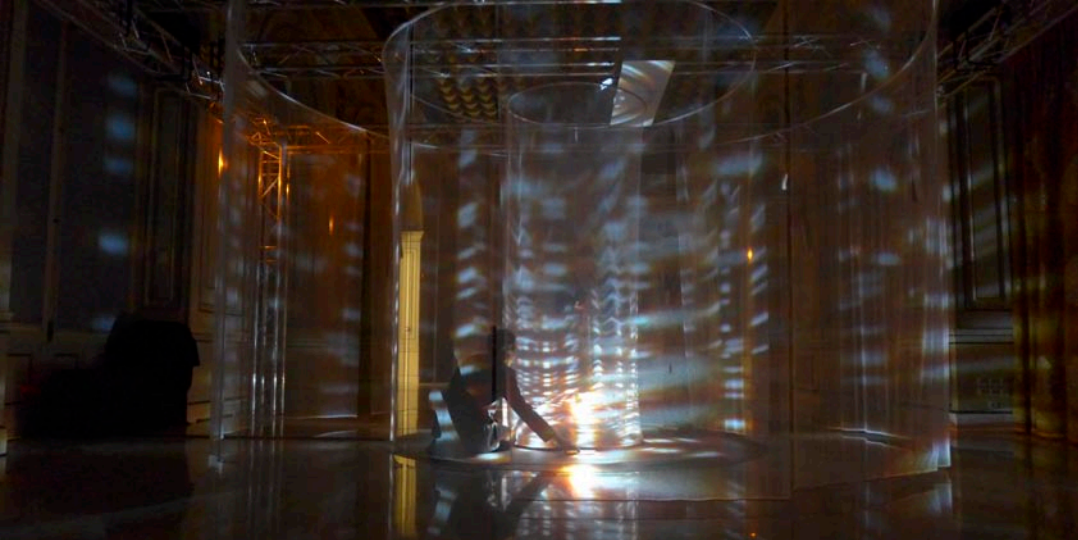
Les rendus sonores et visuels

Le logiciel de l'œuvre génère et module en temps réel les rendus visuels et sonores.



Hôtel-de-Ville / Salle Aristide Briand / Pléiades - Festival des arts numériques - Saint-Etienne (Fr)





Démarche artistique

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.

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. Ils proposent des interrelations où l'invisible devient perceptible. Matérialisées, nos sensations s'en retrouvent augmentées. 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.

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.

Quelques autres oeuvres interactives

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

Metamorphie : www.scenocosme.com/metamorphie.htm

SphérAléas : www.scenocosme.com/spheraleas.htm

Fluides : www.scenocosme.com/fluides.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 Kunstcenter (Norvège), Watermans (UK), Centre des arts d'Enghien-les-Bains, La Gaîté Lyrique (Paris) etc.

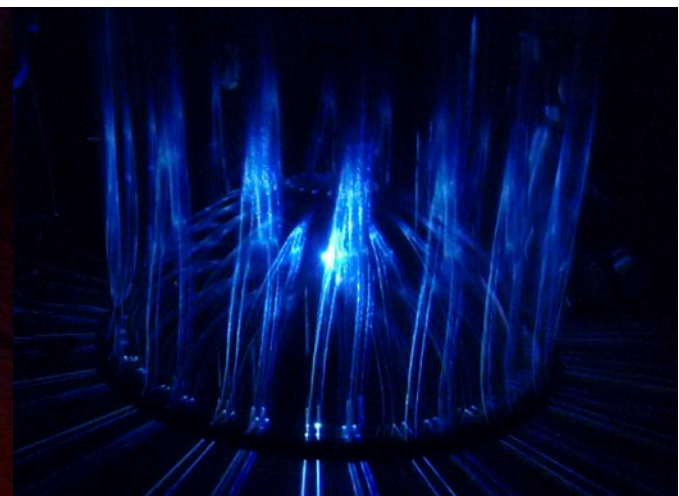
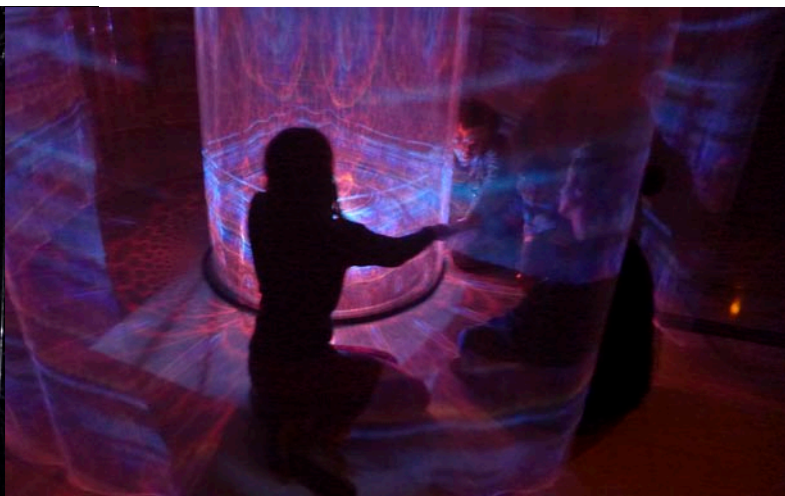
Biographie complète : www.scenocosme.com/PDF/scenocosme_BOOK_FR.pdf

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

Précédentes expositions de Cyclic

Création novembre 2019

- MUDAC - Musée de design et d'arts contemporains - Lausanne (Switzerland)
- Festival Safra' Numériques / Centre culturel Le Safran / Curator : Didier Ringalle - Amiens (Fr)
- Festival des arts numériques Pléiades - Saint-Etienne (Fr)
- Festival d'art numérique Artifice / Curator : Frédéric Alemany - Nice (Fr)
- Festival Univers Numériques Uguine / Curator : Josselin Vinay - Uguine (Fr)
- Chapelle du carmel - Tarbes (Fr)
- Nuit blanche - Villejuif (Fr)
- L'Archipel Scène Nationale de Perpignan / Festival Aujourd'hui Musiques - Perpignan (Fr)
- Espace culturel Maison Folie Hospice d'Havré / Curator Lille 3000 - Tourcoing (Fr)





Chapelle du carmel - Tarbes (Fr)



Chapelle du carmel - Tarbes (Fr)

