

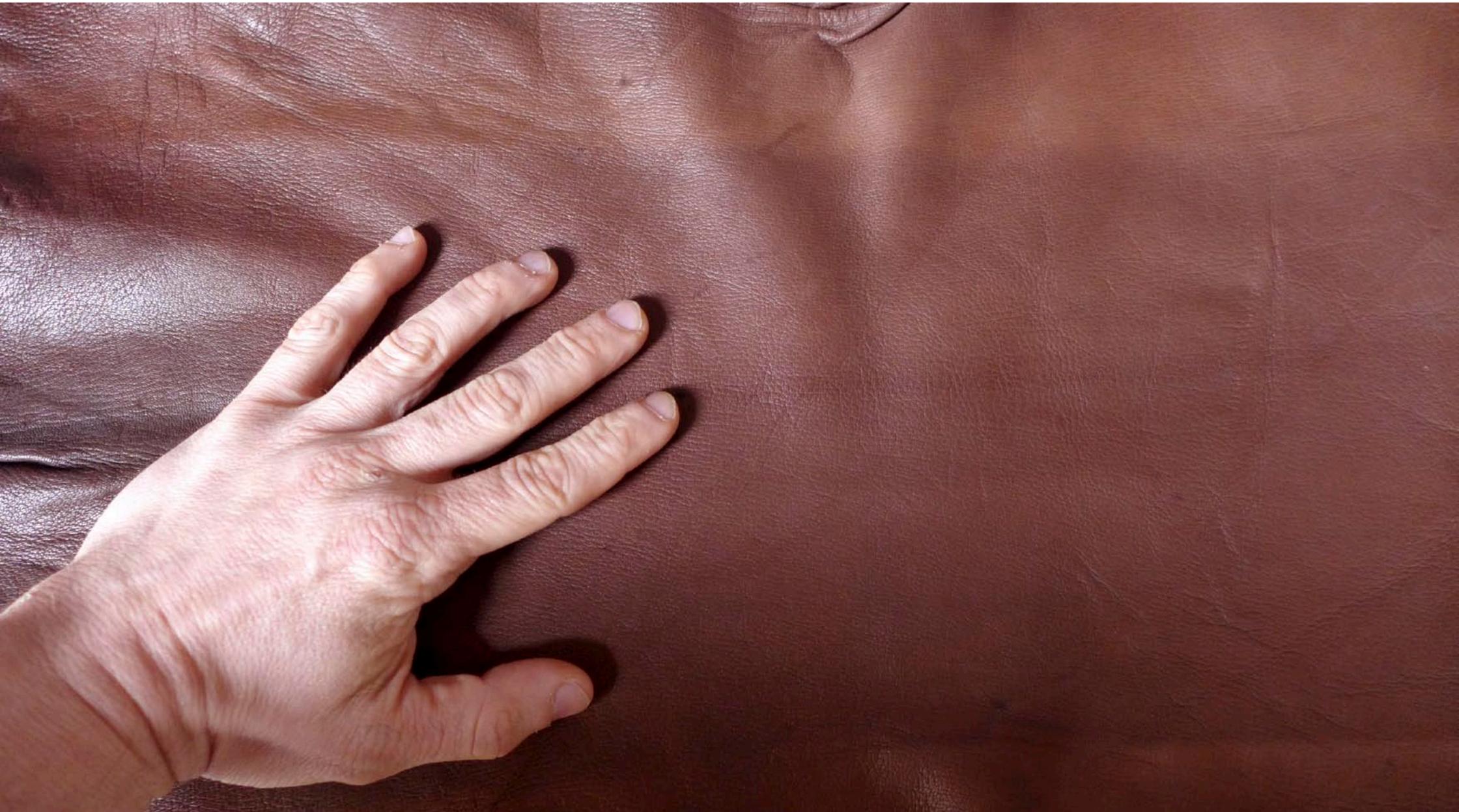
“Membranes”

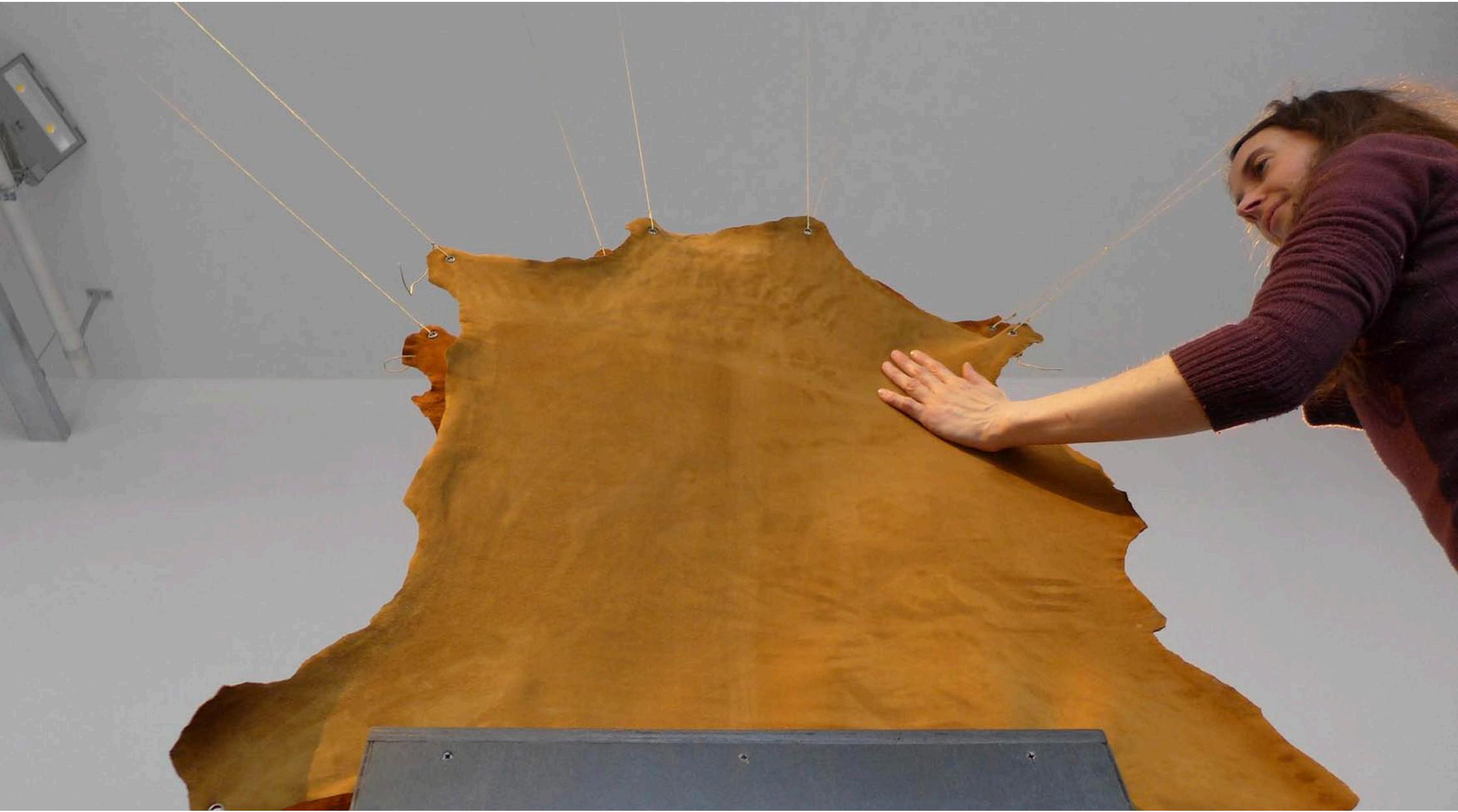
Installation en cuir interactive et sonore

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





“Membranes” : une œuvre sensorielle à base de cuir interactif

“Membranes” est une œuvre interactive et sensitive réalisée à partir de peaux de cuir. Cette œuvre interactive est composée de deux peaux tendues.

Elle se joue seul ou à plusieurs. Interactive, elle réagit aux contacts électrostatiques des corps en produisant des sonorités évolutives, en fonction de la qualité, et de la profondeur du contact.

Les deux surfaces de peaux sont toutes les deux composées d'une partition polyphonique distincte sensitive. Elles sont séparées par un interstice, qui se réduit sous l'action du contact, et du rapprochement des mains de part et d'autre.

En jouant sur des degrés de proximité, d'intimité entre deux peaux, deux corps, cette œuvre est une invitation à la proximité musicale. Elle invite à l'écoute de l'autre afin de créer, d'expérimenter des sonorités conduites par des jeux de rapprochements, de distances, de contacts.

Les matières sonores évoquent des univers méditatifs, des substances organiques, liquides, des frémissements etc.. et incitent les spectateurs à un comportement délicat avec l'oeuvre.





Les peaux tendues sont traitées grâce à un procédé technologique invisible. Ce processus nous permet de dessiner et définir des zones interactives à la surface du cuir.

Au contact des mains des spectateurs et de leur énergie électrostatique, ces zones tactiles produisent des sons distincts. Ce travail minutieux nous donne ainsi la possibilité de composer une partition sonore sensible qui se révèle au contact des différentes zones du cuir.

Tendues en forme d'instrument, ces peaux produisent des sons lorsque que les spectateurs les frôlent, les touchent, ou appuient en profondeur. Les textures sonores induisent la qualité des gestes et des touchers des spectateurs afin de jouer de cette interstice qui les sépare ou les rapproche.

Soutien et coproduction

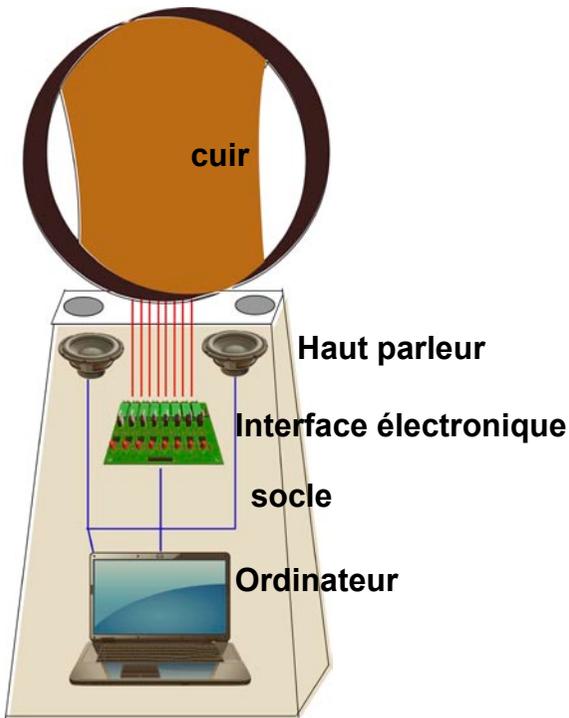
FN A GP

Fondation Nationale
des Arts Graphiques et Plastiques

Le projet Membranes a été sélectionné par la commission mécénat de la Fondation Nationale des Arts Graphiques et Plastiques qui lui a apporté son soutien.

*Labanque - Centre d'art visuel Béthune : production Artois Comm./Labanque
[SCAN] Soutien à la Création Artistique Numérique de la Région Rhône-Alpes
Musée de Millau et des Grands Causses*

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



Développement technique et recherche

Ce travail de recherche à partir de peau de cuir s'inscrit dans la continuité de notre démarche artistique. Nous avons en effet déjà réalisé des interfaces électroniques et logiciels nous permettant de percevoir les influences électrostatiques des corps humains sur des matériaux naturels dans nos œuvres précédentes.

Nous développons pour cela un processus d'hybridation technologique avec le cuir.

Il s'agit de travailler la matière pour en faire une interface sensible et définir dans la peau des «zones capteurs» capables d'émettre des sonorités en fonction de la qualité des touches des spectateurs.

La peau de cuir ainsi transformée en capteurs multi-zones est reliée à une interface électronique connectée à un ordinateur et un logiciel de traitement des données en temps réel et de modulation sonore.

Le support en bois spécifique permet d'intégrer la technologie à l'intérieur.





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, 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.

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. A 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.

Autres oeuvres hybrides interactives

Matières sensibles : www.scenocosme.com/matiere.htm

Akousmaflore : www.scenocosme.com/akousmaflore.htm

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

Fluides : www.scenocosme.com/fluides.htm

Kymapetra : www.scenocosme.com/kimapetra.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 de Membranes

Création 2017

- Labanque - Centre d'Arts Visuels / Curator : Philippe Massardier - Béthune (Fr)
- L'Angle - espace d'art contemporain - La Roche-sur-Foron (Fr)
- Biennale ArtFareins 2018 / Château Bouchet / Curator : Jacques Fabry - Fareins (Fr)
- Château de Blandy-les-Tours / Festival FETNAT - Blandy (Fr)

