

Souffles 2

Installation interactive vivant au rythme de la respiration des spectateurs

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





Pavillon Grappelli, espace d'arts numériques - Niort (Fr)





Souffles est une œuvre interactive et collective où les respirations des spectateurs permettent petit à petit de révéler des states de plusieurs paysages vidéos. Ils sont composés de séquences, de boucles d'images prélevées durant des temps de production sur différents territoires. A la fois générative et interactive, cette installation vidéo évolue au fur et à mesure des respirations.

*«L'air est la dernière propriété commune du collectif.
Tout le monde y a communément droit.
Il n'est pas réparti d'avance;
le plus pauvre peut même se servir»*

*Elias Canetti, à propos d'Hermann Broch
La Conscience des mots, 1984*

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». Aussi, prendre le temps de respirer est une manière symbolique de reprendre conscience des rythmes naturels, (biologiques et des saisons par exemple) face à la course à la productivité, gourmande en énergie et cause de la dégradation de l'environnement. Enfin, prendre conscience de sa respiration est aussi une invitation à la concentration, voire à la méditation.

D'ailleurs, dans «In the bubble, de la complexité au design durable (2008)», John Thackara rappelle que pour vivre la durabilité, il nous faut accorder plus de valeur à l'ici et au maintenant et cite Ezio Manzini: *«la lenteur est indispensable à la qualité(...) pour apprécier la qualité, j'ai besoin de temps. Lorsque je bois un verre de vin, je prends le temps de le regarder, de le sentir, de le déguster et d'apprécier ce que le temps lui a apporté».*

La respiration, fil conducteur de cette création, peut être interprétée comme l'exploration continue du territoire qui entoure notre corps. Nous pourrions considérer, comme Elias Canetti le disait à propos de l'écrivain Hermann Broch, que chaque personne est une forme d'unité atmosphérique: *«la multiplicité de notre monde consiste aussi, pour une bonne part, en la multiplicité de nos espaces de respiration»* Il s'agit alors de développer un projet en forme de «c(h)oeur respiratoire» tant dans sa forme que dans son contenu, dans sa construction que dans sa mise en scène. Une œuvre vivante, rythmée par des souffles divers, de respirations associées, qui lie ensemble des individus.

Scénographie de l'œuvre filmée

Un rituel interactif met en scène les spectateurs-visiteurs afin de collecter leurs respirations. Ils sont invités à prendre le temps de déposer leurs souffles dans un réceptacle. Un capteur analyse en temps réel les instants de respirations des spectateurs. Tout au long de l'exposition, ces instants viennent révéler les différentes couches du film interactif. Le souffle est ici interprété comme une goutte de révélateur qui tombe, s'étale puis se résorbe.

Ainsi ces «gouttes» révèlent un film qui se déroule en arrière plan du premier film. Ces bribes d'images constituent progressivement une histoire. Elles sont les éléments d'une narration qui se construit au fur et à mesure des interventions des spectateurs. Chaque temps d'exposition révèle ainsi une histoire différente.



Les souffles des spectateurs révèlent les paysages de l'oeuvre.

Dans ce projet, nous proposons de développer la notion d'interrelations entre la nature et les hommes à travers une action symbolique. Elle apparaît sous la forme d'un geste simple: la respiration, qui cristallise une relation avec l'environnement et ses acteurs. Le spectateur participe ainsi à une mise en scène symbolique qui associe rituel et interactivité.

Le rituel rejoint la question de l'interactivité où il s'agit justement de concevoir, d'inventer de nouvelles relations qui ne prennent pas seulement en compte moi et une action par le biais de la machine mais moi, l'action et les autres. A plusieurs, l'attention portée à sa propre respiration comme à celle des autres participe à un effet de concentration, voire de méditation, encouragée par la rétroaction visuelle et sonore des souffles ainsi associés.

Les couches de paysages se superposent grâce à la respiration des spectateurs, mais le degré de transparence varie suivant l'intensité de leurs souffles. Ainsi, des paysages improbables et éphémères se révèlent au fur et à mesure des interactions.

Plus d'informations et vidéos : www.scenocosme.com/souffles_2.htm



Les scénarios génératifs

L'œuvre est composée d'une cinquantaines de paysages associés de manière générative et aléatoire. Ce choix fait parti de notre volonté de proposer une création en constant renouvellement. Les spectateurs perçoivent ainsi des instants uniques et éphémères.

La campagne laisse soudainement place à une autoroute, un champ de tulipes émerge en plein milieu d'une ville... Cette juxtaposition de vidéos met en avant des paysages transformés ou des territoires déséquilibrés. La fiction croise parfois la réalité.

Certains paysages ont été filmés plusieurs fois mais à des moments différents.

Exemple : Une vue du Lac de Serre-Ponçon d'un beau bleu en plein été, peut se superposer dans l'installation avec une vue du même lac mais asséché et désertique en plein hiver.

Durant cette saison, les vents créent régulièrement d'immenses nuages de sables et de poussières. Né à la suite d'un barrage, ce lac artificiel se remplit au fil des années de quantités de sédiments. Au fil du temps, ceux-ci comblent le fond du lac. Le barrage vidé en automne révèle alors un lac lunaire en opposition avec l'image que se font les touristes durant la période estivale.

Plusieurs types de scénarios ont été élaborés. Se superposent ainsi paysages urbains et ruraux, autoroutes et rivières, exploitations agricoles intensives et prés sauvages ...etc...

Les hommes-miroirs

Des hommes-miroirs apparaissent par instant dans les panoramiques. Ils offrent à la fois des points de vue invisibles à la caméra, et sont ainsi des trouées, des ouvertures sur un autre paysage. Leur visages reflètent un autre paysage en arrière-fond : la terre qui craquelle sous nos pieds, l'image de l'usine en contre-plan, le soleil qui pointe à l'horizon. Parfois, ils génèrent des fenêtres sur un paysage en transparence.



Production de l'œuvre : prendre le temps de s'arrêter pour regarder autour de soi.

Les premières étapes de cette création ont été planifiées au cours de différents temps de résidences itinérantes.

Plusieurs temps de résidences itinérantes sur le territoire

Durant différents temps de production itinérant, nous avons procédé à des captations visuelle en sillonnant plusieurs territoires. La récolte a pris la forme d'une série de longues boucles d'images filmées via un dispositif rotatif à 360° : A partir de nos propres temps d'observation, nous avons filmé différentes scènes choisies dans le territoire. Ces longs panoramiques sont appliqués à des micro paysages du quotidien.

Il s'agit de prendre le temps de regarder autour de soi et non pas uniquement devant soi.

Nous avons fait le montage d'une collection de boucles de vidéos afin de construire de multiples narrations au fil des expositions.

La naissance de l'oeuvre : art et développement durable

Cette création s'est inscrite dans le cadre du projet «Haut-Bas» : porté et coproduit par les 2 centres d'arts contemporain et numérique : Fées d'Hiver et ZINC. L'objectif du projet est, à travers la création artistique d'œuvres «nouveaux média, nouvelles technologies» de proposer un regard sensible sur les éléments de notre environnement. «Le programme A.G.I.R. a ainsi eu pour but de soutenir et d'expérimenter des relations entre art et développement durable. C'est à dire appuyer la mise en place de conditions de production d'un projet culturel de création artistique en lien avec des acteurs et des thématiques du développement durable.

Plusieurs temps de résidence

Cette oeuvre a été réalisée lors de plusieurs temps de résidence d'abord en région de Provence-Alpes-Côte d'Azur puis en région Nouvelle-Aquitaine sur invitation du service culturel de la ville de Niort.

La version 2 de cette oeuvre a été réalisé en 2017 :

Souffle 2 : www.scenocosme.com/souffles_2.htm

La scénographie est composée d'images vidéoprojetés frontalement en version haute définition.



La version 1 de l'oeuvre a été réalisé en 2011 :

Souffle 1 : www.scenocosme.com/souffles.htm

La scénographie est composée d'un écran circulaire au centre duquel un « phare » projette les images de paysages filmés à 360°.



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 souffles 1 et 2

Centre d'art contemporain Boris Bojnev - Forcalquier (Fr)

Centre culturel Espace Bonnefoy - Toulouse (Fr)

Les Capucins - centre d'art contemporain - Embrun (Fr)

Orangerie du château de la Louvière / Curator : Lucie Bisson - Montluçon (Fr)

Château du domaine du Restinclières - Prades-le-Lez (Fr)

Musée de la brasserie / Comines Ville Ouverte - Comines (Belgium)

L'Angle - espace d'art contemporain / Curator : Marion Dupressy - La Roche-sur-Foron (Fr)

Pavillon Grappelli, espace d'arts numériques - Niort (Fr)







