

Souffles 1

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





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

*«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.

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 différents territoires. A la fois générative et interactive, cette installation vidéo évolue au fur et à mesure des respirations.

Scénographie de l'œuvre filmée

La scénographie est composée d'un écran circulaire au centre duquel un «phare» projette des images de paysages filmés à 360°. L'image tourne autour des spectateurs et se révèle au fur et à mesure de leurs souffles. Dans le même temps, ils génèrent une brume visible dans le cœur du «phare».

Ce rituel interactif met en scène les spectateurs-visiteurs afin de collecter leurs propres 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. Ils génèrent une brume commune, visible au cœur du phare, l'organe central de l'installation.

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 le feedback visuel 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.htm



Les scénarios génératifs

L'œuvre est composée d'une cinquantaine 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.



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 : 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. Il a bénéficié des soutiens du programme AGIR (Action Globale Innovante pour la Région) du Conseil Régional Provence Alpes Côtes d'Azur (SEDATE) et de la ville d'Embrun.

«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. Permettre de nouvelles représentations culturelles sur «l'agir sobre» et faire comprendre et accepter qu'avoir conscience de la question environnementale est bien au-delà du geste eco-responsable, dans une appréhension quotidienne et philosophique. Que les acteurs et les publics soient des passeurs d'une culture de l'environnement, dans une dimension qui dépasse nos seules actions.»

Fées d'hiver et Zinc nous ont ensuite accompagnés dans la production de la création afin que celle-ci s'inscrive dans le territoire et puisse mettre en jeu plusieurs aspects : médiation, récolte de contenus, mise en scène, scénarios interactifs, technologies ...

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

Les premières étapes de cette création ont été planifiées entre septembre 2010 et octobre 2011, au cours de différents temps de résidences itinérantes en région de Provence-Alpes-Côte d'Azur, puis en 2018 en région Nouvelle-Aquitaine sur invitation du service culturel de la ville de Niort.

Plusieurs temps de résidences itinérantes sur le territoire

Durant différents temps de production itinérant, nous avons procédé à des captations visuelles 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 version 2 de cette oeuvre a été réalisée en 2017 :

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

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



La version 1 de l'oeuvre a été réalisée 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°.





Des temps de développement et création

Le centre d'arts numériques Fées d'Hiver près d'Embrun nous a accueillis à plusieurs reprises afin que nous puissions développer tout le dispositif technique et artistique de l'œuvre.

Avec l'aide d'Erik Lorré le directeur artistique de Fées d'Hiver, nous avons ainsi pu réaliser le dispositif rotatif de captation (caméra + système de rotation: pied + moteur) et établir la scénographie interactive de l'œuvre (développement logiciel, système de vidéoprojection rotatif, capteur et diffuseur de souffles...)

La partie physique de l'œuvre a ensuite été construite (écran circulaire et phare de diffusion) lors d'un temps de résidence à Marseille avec Zinc de la Friche de la belle de mai.

Les temps d'exposition

L'œuvre complète a été assemblée et finalisée lors de sa première exposition au «centre d'art contemporain Les Capucins» à Embrun en octobre 2011.

Cette œuvre sera ensuite exposée lors d'autres expositions en lien avec le projet «Haut-Bas» sur la thématique art et développement durable.

Nous désirons continuer à nourrir cette création aux grès de ces lieux de diffusions et résidences.

Coproduction :

ZINC - Friche Belle de Mai - Marseille (FR) : www.zinclafriche.org

Fées d'Hiver – Embrun (FR) : www.feesdhiver.fr

Cette création est coproduite dans le cadre du projet Haut-Bas mené par ZINC et Fées d'Hiver. Haut-Bas est soutenu par le programme AGIR (Action Globale Innovante pour la Région) du Conseil Régional Provence Alpes Côtes d'Azur (SEDATE) avec le soutien de la ville d'Embrun.

Remerciements : Marc Limousin, Rémy Rivoire, Maflohé Passedouet, Erik Lorré, Marylou Bonnaire, Emmanuel Vergès, Céline Berthoumieux, Magalie Herbert, Jean-Laurent Del Socorro, Fabien Perucca, Jérôme Holt, Julien Parsonneau, Guy André Lagesse.

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 Verdant (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)

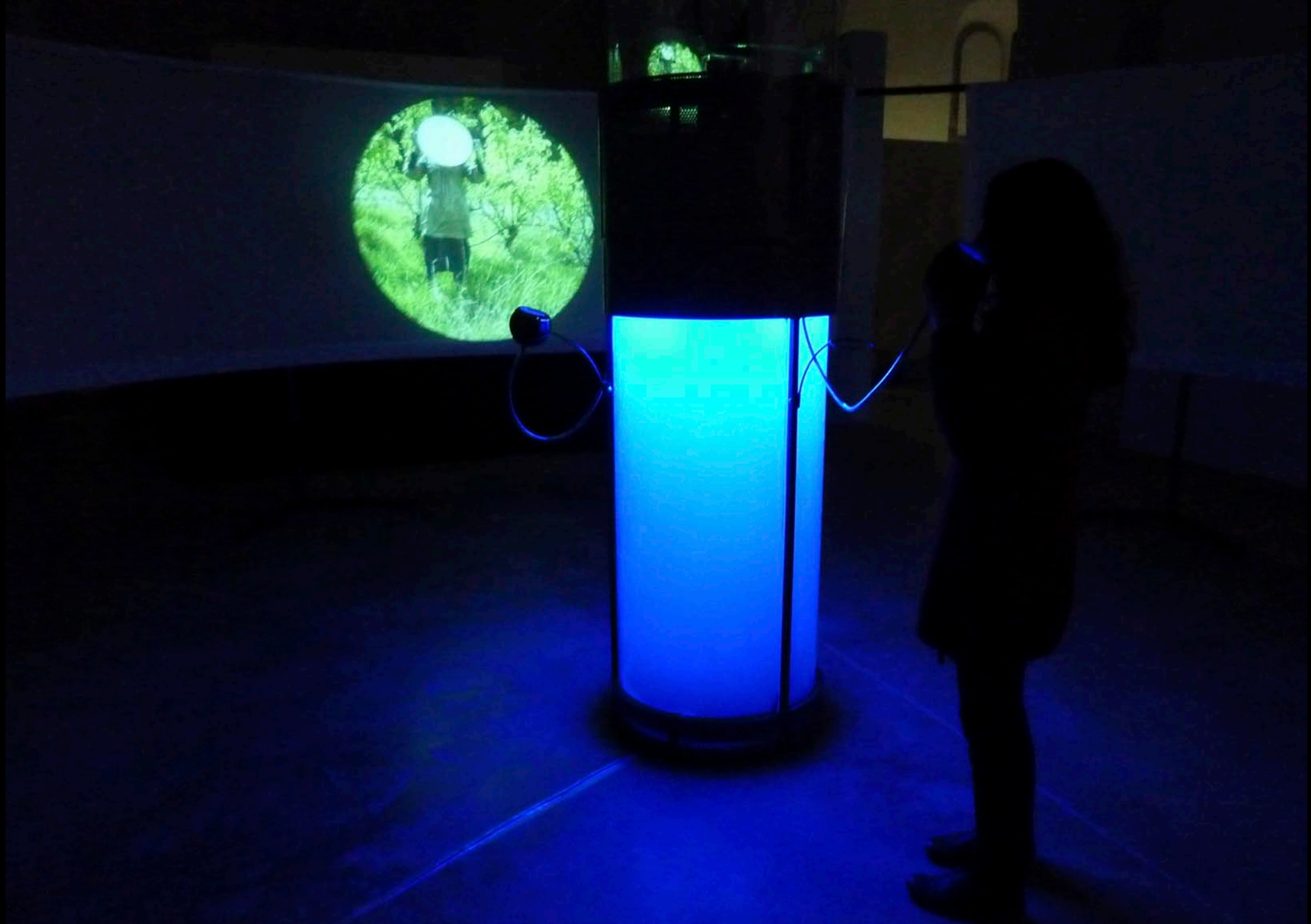
L'Angle - espace d'art contemporain / Curator : Marion Dupressy - La Roche-sur-Foron (Fr)

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









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