

“Kryophone”

Sculpture de glace interactive lumineuse 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



“Kryophone“ est une sculpture de glace interactive lumineuse et sonore

Cette sculpture interactive est composée de glace et réagit aux contacts électrostatiques du corps humain. Sons et lumières évoluent et grandissent en fonction du toucher, et de l'intensité des contacts. Dans le même temps, la chaleur humaine transforme et modèle la sculpture.

Cette sculpture éphémère questionne le public sur sa relation avec l'environnement. L'interaction par le toucher est nécessaire pour générer sons et lumières, mais la chaleur humaine liée à ce contact modifie petit à petit sa forme. Sa forme, sa densité comme sa transparence évoluent en fonction de la fonte imprévisible liée à la chaleur et aux variations climatiques.

La sculpture représente quand à elle un icosaèdre : symbole de l'eau parmi l'un des 5 solides de Platon

Les matières sonores évoquent des univers liquides, organiques, fragiles et profonds.

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







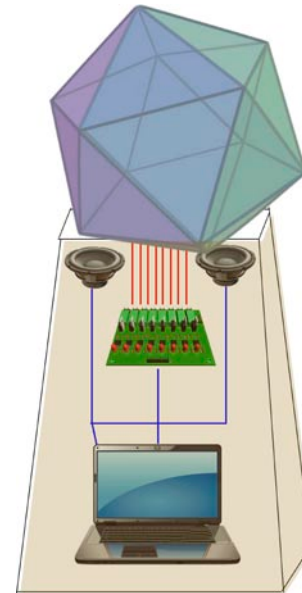
Dispositif technique

La sculpture interactive de glace est fixée sur un socle étanche.

Le matériel technique est à l'intérieur du socle.

L'oeuvre peut être exposée en intérieur ou en extérieur.

Le bloc de glace peut tenir plusieurs semaines à plusieurs jours avant de fondre en fonction de la température ambiante. Si nécessaire, il peut être remplacé au bout d'un certain temps par un autre bloc de glace taillé en forme d'icosaèdre.



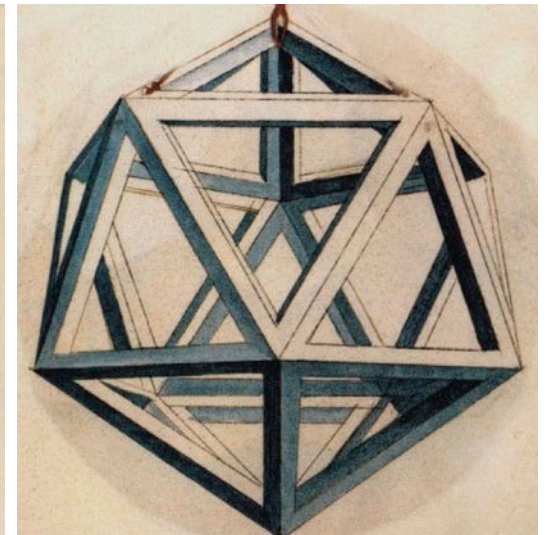
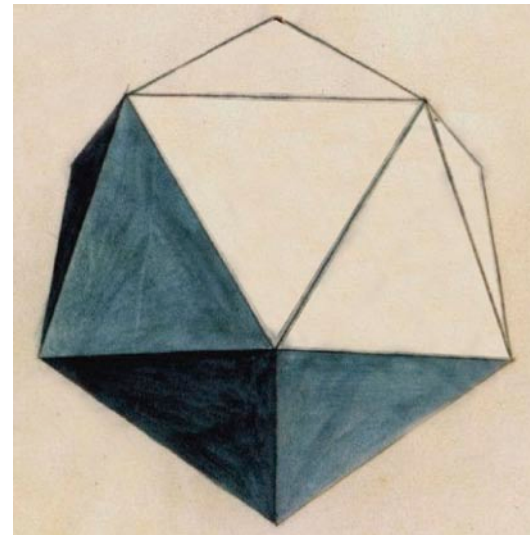
Sculpture de glace en forme d'icosaèdre

Lumière à LED
Haut parleur

Interface électronique

Socle

Ordinateur



Icosaèdres : dessins de Léonard de Vinci pour "De Divina proportione" de Luca Pacioli (1509)





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 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 Kryophone

Création 2019

- ISEA 2020 Montreal - International Symposium on Electronic Art / Why sentience ? - Montreal (Canada)
- Pléiades - Festival des arts numériques - Saint-Etienne (Fr)
- Sublicimes / 2500 m d'altitude - sommet de la Grande Rochette - la Plagne (Fr)

