

Métamorphie

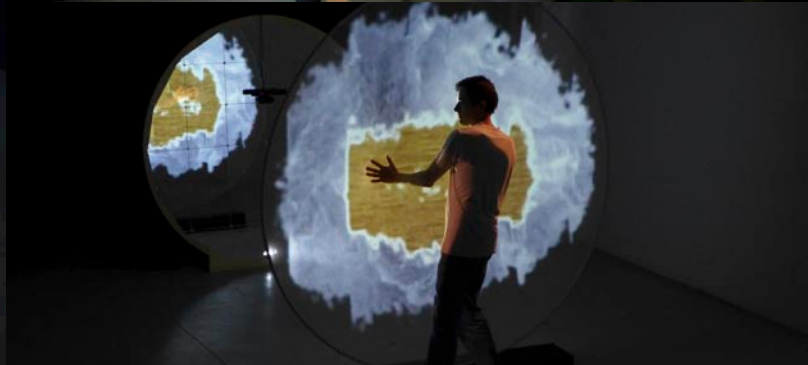
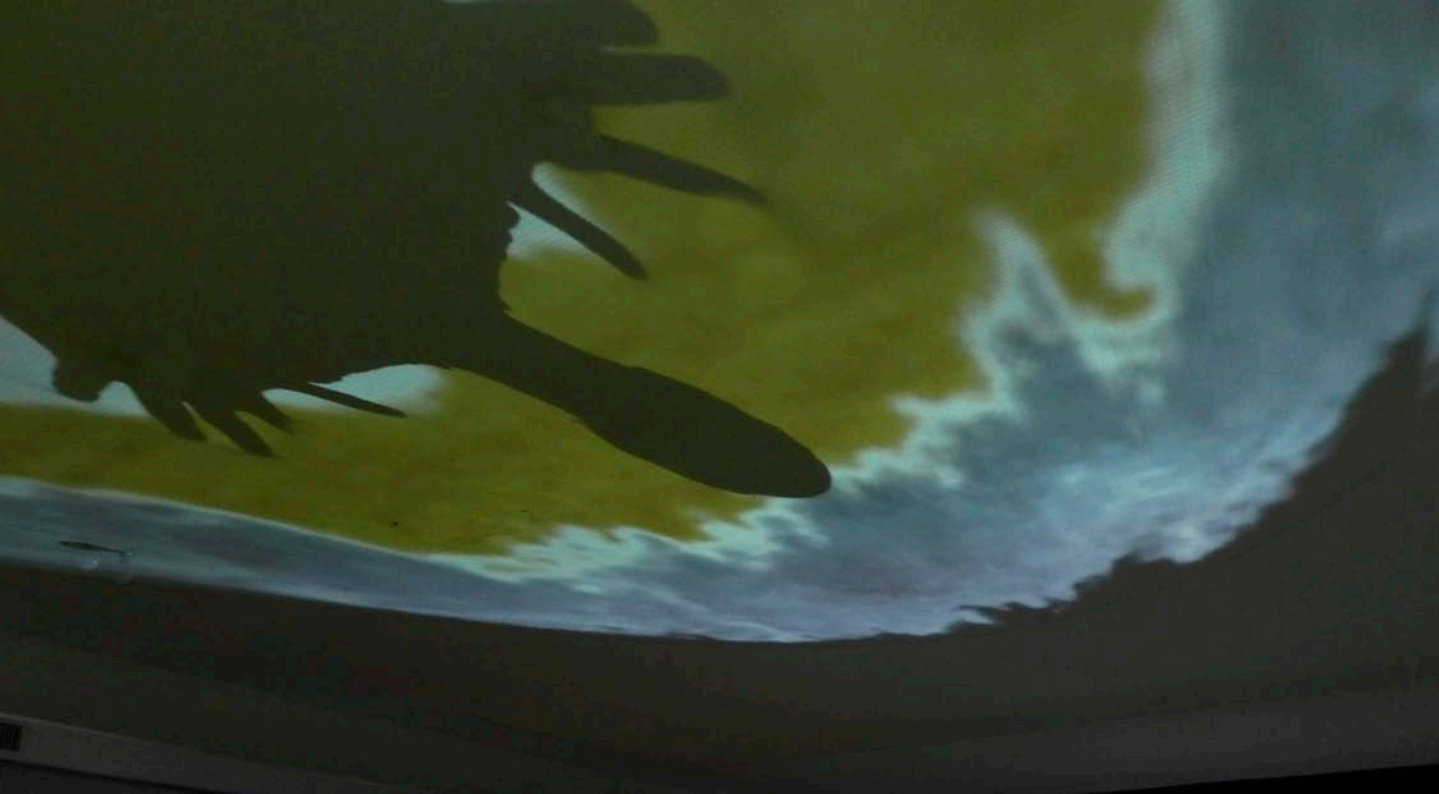
Oeuvre interactive visuelle et sonore

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







Métamorphose est une oeuvre interactive, visuelle et sonore. Les spectateurs sont invités à toucher et explorer la profondeur du voile semi-transparent de l'installation. Cette peau symbolique possède une élasticité qui s'inscrit dans le processus de la métamorphose : elle se déforme lorsque le spectateur la touche, et reprend sa rigidité lorsqu'il la relâche.

Chaque appui de la main en révèle des profondeurs différentes. L'exploration de ses différentes couches en profondeur révèle l'intimité d'un univers imaginaire. Les matières visuelles et sonores évoquent des univers profonds, méditatifs, à travers des substances organiques, liquides ou incandescentes.

Métamorphose crée une ambiguïté entre un espace physique réel, un espace virtuel matérialisé par le reflet d'un vrai miroir, et un espace virtuel généré par les vidéoprojections d'un dispositif numérique. Dans cette création sensorielle, les reflets réels se confondent avec les images virtuelles, donnent l'illusion d'une réalité déformée.

À l'image d'une partition, les zones d'interaction dévoilent des matières sonores en sommeil sur les différentes zones du tissu. Enfin, lorsque plus personne ne touche le voile, celui-ci se retend et les matières virtuelles disparaissent. Seul le reflet du spectateur reste visible.

Métamorphose a reçu plusieurs prix :

- **Lumen Prize Silver Award** (international award for digital art) - London (UK)
- **Interfaces Award** / Interactive Art Competition : honorable mention / (CITAR) Research Center for Science and Technology of the Arts - Porto (Portugal)
- **Share Prize** / honorary mention - Turin (Italy)

Soutien à la Création Artistique Numérique de la Région Rhône-Alpes [SCAN],
Ville de St Etienne

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



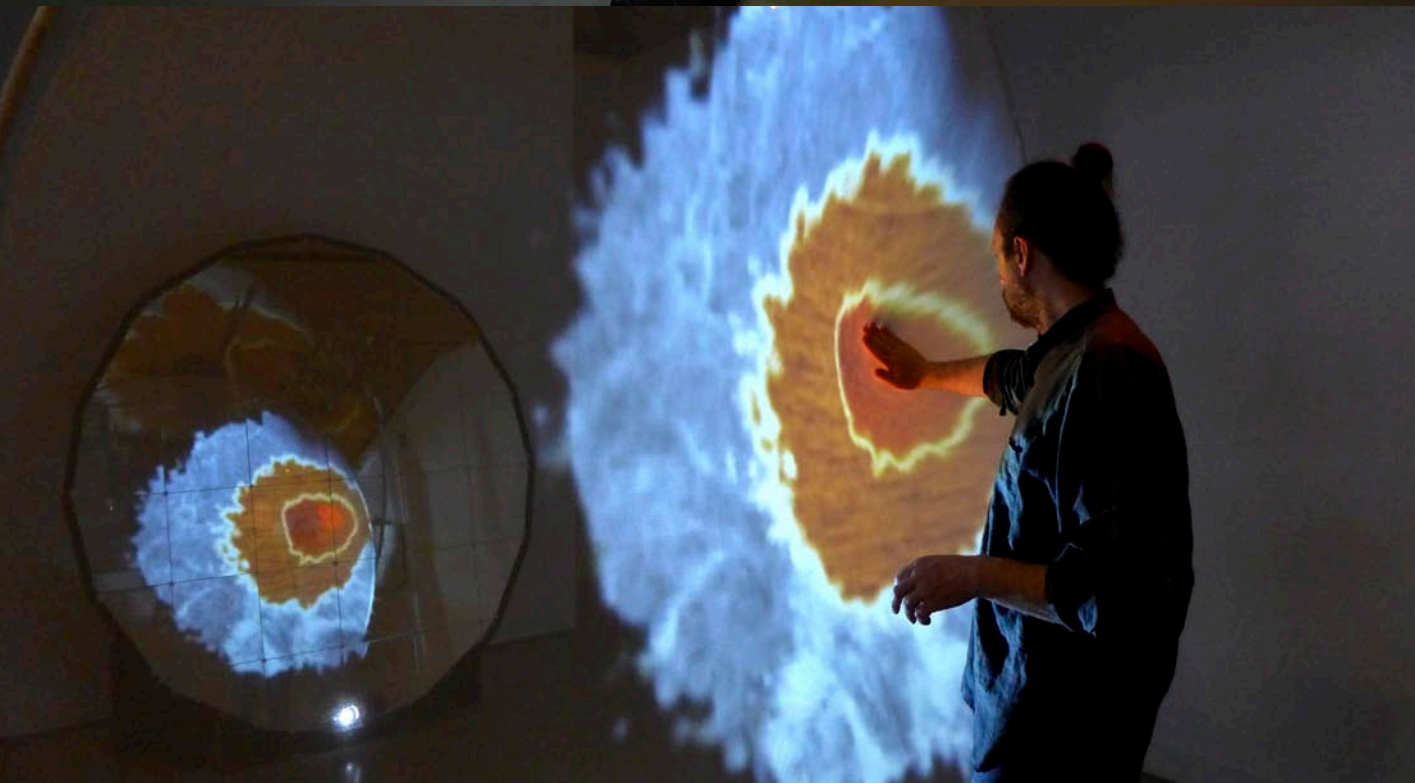


L'interactivité

Les gestes des spectateurs sur le voile permettent de modifier les matières visuelles et sonores en temps réel. Elles varient en fonction de l'emplacement et de la profondeur de l'appui généré par les spectateurs et se superposent au reflet du spectateur visible dans le miroir.

Une caméra-3D est située en face pour permettre la capture et l'analyse des gestes, des déformations du tissu.

L'image 3D est traitée et analysée en temps réel de manière logicielle. La déformation physique du voile est mappée en matrice de données. Le contact des spectateurs sur le voile révèle une image texturée de calques et effets vidéos superposés selon différentes profondeurs. A l'image d'une partition, les zones d'interaction dévoilent aussi des matières sonores en sommeil sur les différentes zones du tissu.





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. 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. 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.

Autres oeuvres sensorielles et sonores interactives

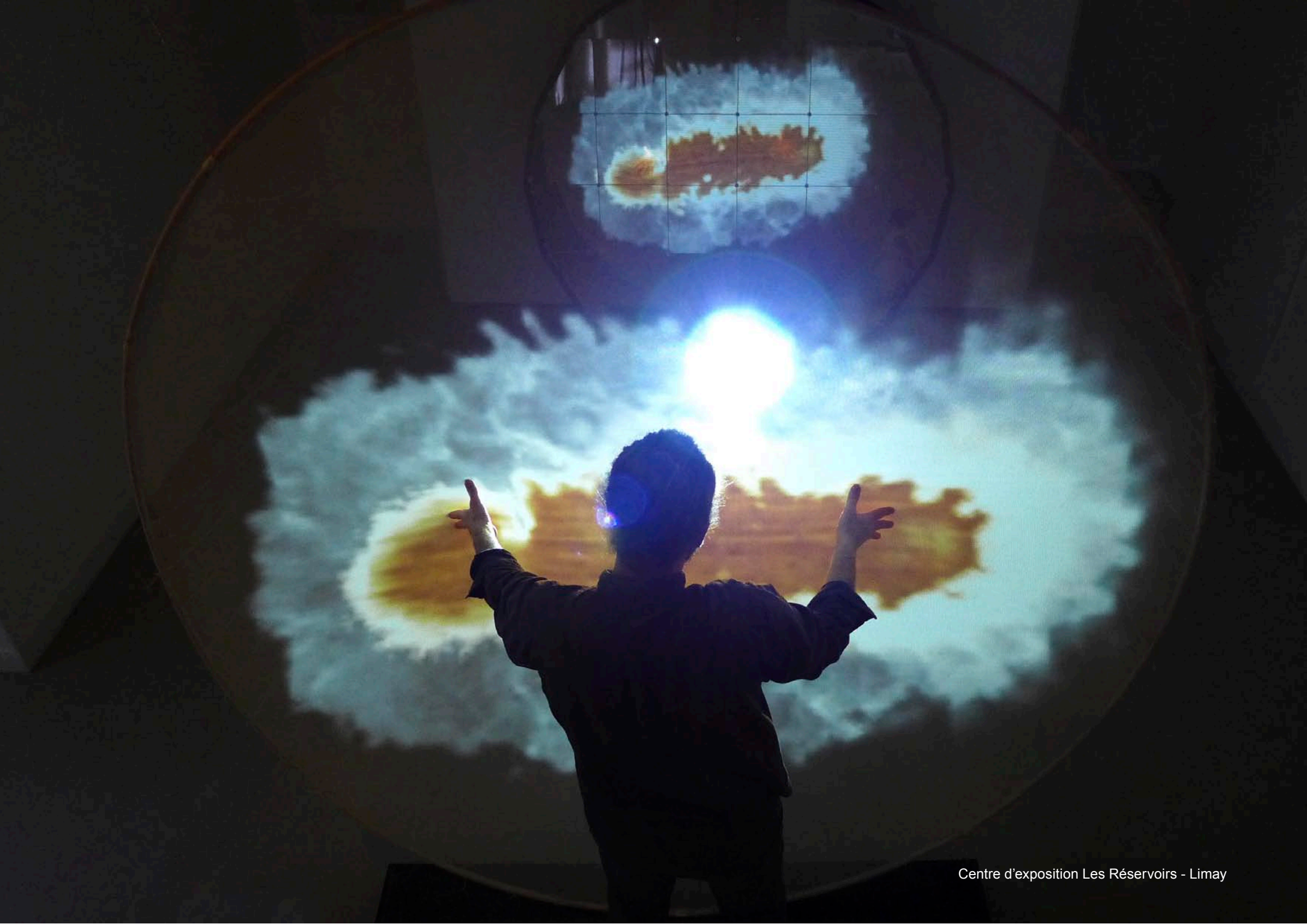
Fluides : www.scenocosme.com/fluides.htm

Maison sensible : www.scenocosme.com/maison_sensible.htm

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

SphérAléas : www.scenocosme.com/spheraleas.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'oeuvre 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 oeuvres 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 Métamorphose

- **NCCA | National Centre for Contemporary Arts** - Moscow (**Russia**)
Special Program of **Moscow Biennale of Contemporary Art**
«To see the Sound» : Curators : Vitaly Patsyukov, Anna Dorofeeva, Anastasia Kozachenko etc.
- **Rubin Museum of Art** / Curator : Elena Pakhoutova - New York (**USA**)
- **'Art Today' / Ancient Bath Center for Contemporary Art** - Plovdiv (**Bulgaria**)
- **MAXXI** | National Museum of the 21st Century Arts / Rome Media Art Festival - Roma (**Italy**)
- **FILE 2016** (Electronic Language International Festival) - Sao-Paulo (**Brazil**)
Galeria de Arte do Sesi / Curator : Paula Perissinotto
- **Temporary contemporary** / Curator : Shigeho Tajima - Tokyo (**Japan**)
- **E-Fest - Digital Art Festival / Palais Abdellia** - Curator : Afif Riahi - Tunis (**Tunisia**)
- **MIRA** - Visual Arts Festival / **Arts Santa Monica** - Centre de la creativitat - Barcelona (**Spain**)
- **Festival des Arts Numériques F.A.N.** / Centre culturel de Comines Warneton - (**Belgium**)
- **Festival Showroom of Contemporary Sound** / Galerija SC - Zagreb (**Croatia**)
- **Festival Art & Algorithms** / Digital Arts Festival - Titusville (**USA**)
- **FIMAV / Centre d'art Jacques-et-Michel-Auger** - Curator : Erick d'Orion - Victoriaville (**Canada**)
- **Congrès mondial acadien** / Pavillon Multimedia - New-Brunswick (**Canada**)
- **Share Festival** / «Ghosts» - Turin (**Italy**)
- **Künstlerhaus Mousonturm / Frankfurt buchmess** - Frankfurt (**Germany**)
- **Leeds Digital Festival** / Lumen Prize Exhibition / Curator : Carla Rapoport - Leeds (**UK**)
- **Espace Culturel Moulay Ali** / Institut Français de Marrakech - Marrakech (**Morocco**)
- **Fondation Claude Verdan** / Musée de la main UNIL-CHUV - Lausanne (**Switzerland**)
- **MEG - Musée d'ethnographie de Genève** / Festival Histoire et Cité - Genève (**Switzerland**)
- **Galerie Le Manège** / Institut français de Dakar - Dakar (**Sénégal**)
- **Festival des arts numériques Trace(s)** / Curator : Cyril Delfosse / Chartreuse de la Valbonne (Fr)
- **Festival Horizons numériques / Abbaye de l'Escaladieu** - Bonnemazon (Fr)
- **Festival Les Composites** / Espace Jean Legendre - Compiègne (Fr)
- **Festival Electrochoc** / Les Abattoirs - Bourgoin-Jallieu (Fr)
- **Festival Safra'Numériques** / Centre culturel Le Safran / Curator : Didier Ringalle - Amiens (Fr)
- **Festival Curiositas** / Arts-sciences - Orsay (Fr)
- **Scène Nationale L' Archipel / Festival Aujourd'hui Musiques** - Perpignan (Fr)
- **La Gaîté Lyrique** / Extra Fantômes : les vrais, les faux, l'incertain - Paris (Fr)
Curators : Mouna Andraos, Melissa Mongiat, Anne-Sophie Berard
- **LaM - Lille métropole musée d'art moderne et d'art contemporain** - Villeneuve d'Ascq (Fr)
- **Centre d'Arts Visuels Labanque** / Curator : Philippe Massardier - Béthune (Fr)
- **Centre d'exposition Les Réservoirs** / Curator : Richard Penloup - Limay (Fr)
- **Centre culturel odysseus** / Curator : Maud Denjean - Blagnac (Fr)
- **Centre culturel Arc-en-ciel** - Liévin (Fr)
- **Centre culturel Visages du Monde** - Cergy (Fr)
- **Château de Saint-Saturnin / Festival d'Arts contemporains Les Jours de Lumière** - Saint-Saturnin (Fr)
- **Orangerie du château de la Louvière** / Curator : Lucie Bisson - Montluçon (Fr)
- **Villa Vermorel** / Curator : Jean-Emmanuel Rosnet / Mirage Festival - Villefranche-sur-Saône (Fr)
- **Espace d'exposition La Serre** - St Etienne (Fr)
- **Musée de Millau et des Grands Causses** / «Scenocosme : Rencontres sensorielles» - Millau (Fr)
- **Musée de la lumière et de la matière Science-ACO** - Orsay (Fr)
- **Maison de l'image et du signe : La Miss** - Sevrin (Fr)
- **Nuit de la Création** - La-Motte-Servolex (Fr)
- **Nuit Blanche Paris** / Ecole des Beaux-Arts - Villejuif (Fr)
- **Théâtre Municipal d'Abbeville** - Abbeville (Fr)
- **Territoire numérique** / Médiathèques d'Eprenay (Fr)
- **Médiathèque Gabriela Mistral** / Semaine numérique - Artigues-près-Bordeaux (Fr)
- **Le tetris / Salle de spectacles pôle de création** / Fort de tourneville - Le-Havre (Fr)
- **Le Shadok / fabrique du numérique** - Strasbourg (Fr)
«Espaces sonores» : Curators : Sébastien Clara, Gaëtan Gromer, Eric Maestri
- **Palais de l'Archevêché** / Octobre Numérique - Arles (Fr)

Scénographie du dispositif interactif

L'installation est sonore et doit être présentée dans une **salle plongée dans l'obscurité**.

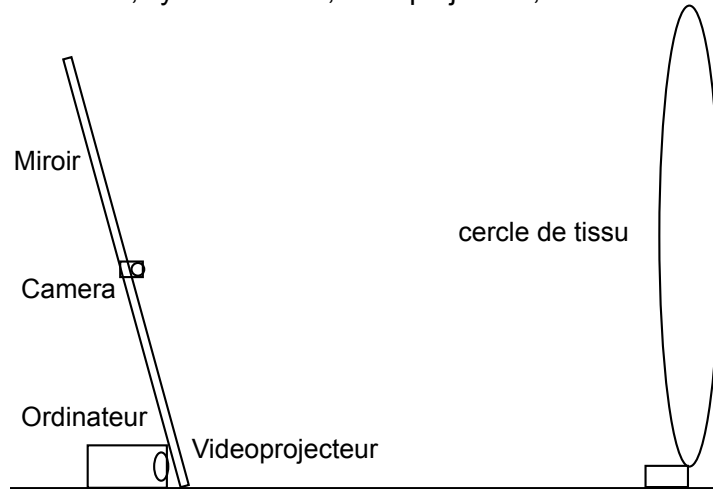
Le diamètre de la voileure fait 2m30. Elle doit être accrochée en plusieurs points en hauteur et fixée au sol (ou maintenue avec une base lestée)

Superficie au sol minimum nécessaire : 3m x 4m de long juste pour l'installation. Il faut prévoir en plus un espace d'interaction et de déambulation minimum autour.

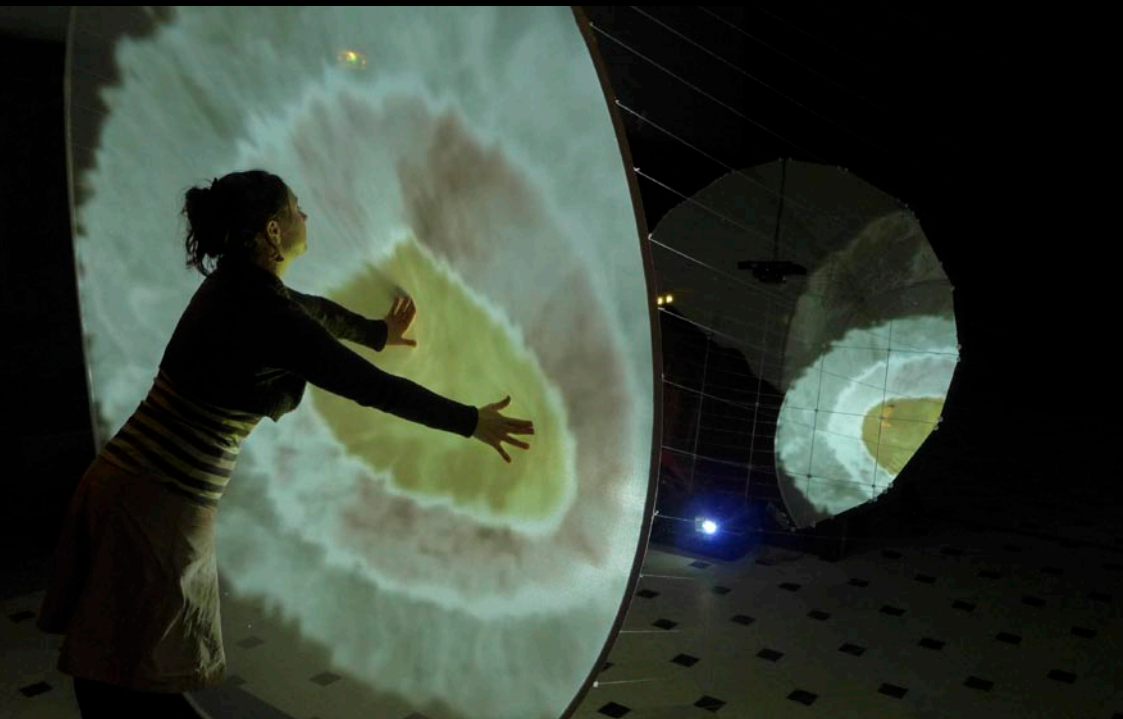
Les interactions sont visibles devant et derrière le voile.

Matériel

Caméra 3D, ordinateur, système audio, vidéoprojecteur, voileure circulaire, petits spots Leds, miroirs









Arts Santa Monica - Centre de la creativitat / MIRA - Visual Arts Festival - Barcelona



Palais Abdellia / E-Fest - Digital Art Festival - Tunis



Musée de Millau et des Grands Causses







