

Rencontres imaginaires

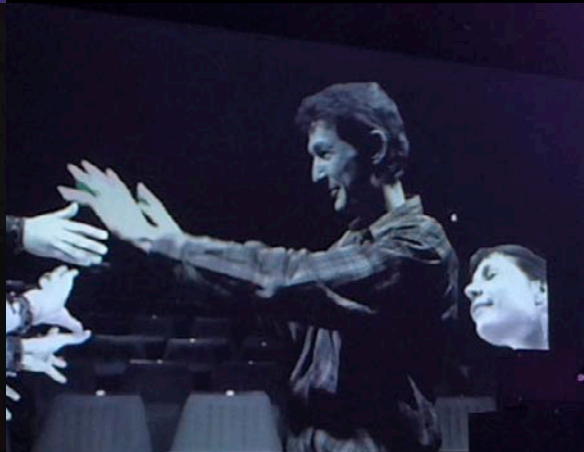
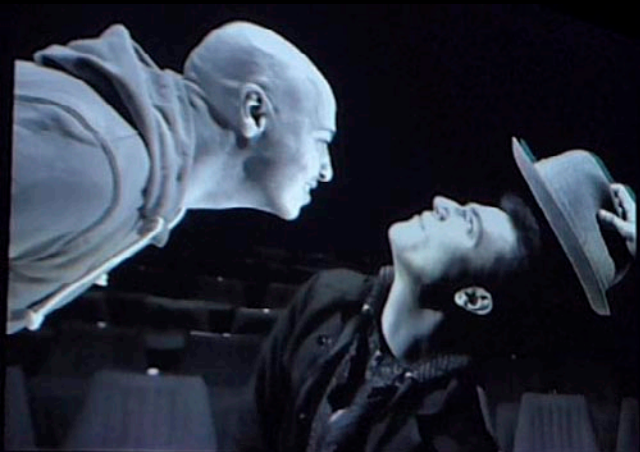
Oeuvres vidéos interactives comportementales

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







Galerie d'Art contemporain de la ville de Talant - Talant (Fr)
Espace culturel Georges-Brassens



"Rencontres imaginaires" est une série d'œuvres vidéos interactives comportementales

Le visiteur se retrouve face à un espace d'interaction signifié par un écran miroir. Celui-ci reflète son corps, son visage. Son reflet attire progressivement des mains et des visages virtuels qui tentent de le toucher, de le caresser, de le fuir, de l'attraper, de le surprendre... autant de comportements qui interrogent les relations que nous avons à l'autre. Les mains et les visages perçoivent la présence et se déplacent le long du visage du spectateur. Lorsque ce dernier sort du cadre, les mains et les visages disparaissent. Ils réapparaîtront avec des comportements différents lorsqu'une nouvelle personne se présentera.

Dans cette création, nous suscitons réactions et gestes chez les spectateurs en réponse à des contacts virtuels. Le public joue de ces mains baladeuses qui grattent l'oreille, caressent les cheveux, touchent le bout des lèvres etc.

Le contact est virtuel mais donne à ressentir d'étranges sentiments réels chez le spectateur.

Il peut s'en trouver amusé, gêné, agacé, ou éprouver un certain plaisir.

Les mains et visages virtuels apparaissent en noir et blanc en superposition avec l'image du spectateur filmé. Cet artifice donne l'illusion d'une réalité fantomatique troublante. Nous utilisons ici les technologies numériques mais donnons à voir une image qui rappelle les premiers trucages du cinéma telle que la technique des surimpressions employée par Georges Méliès

Plus d'informations et vidéos :

www.scenocosme.com/rencontres_imaginaires.htm

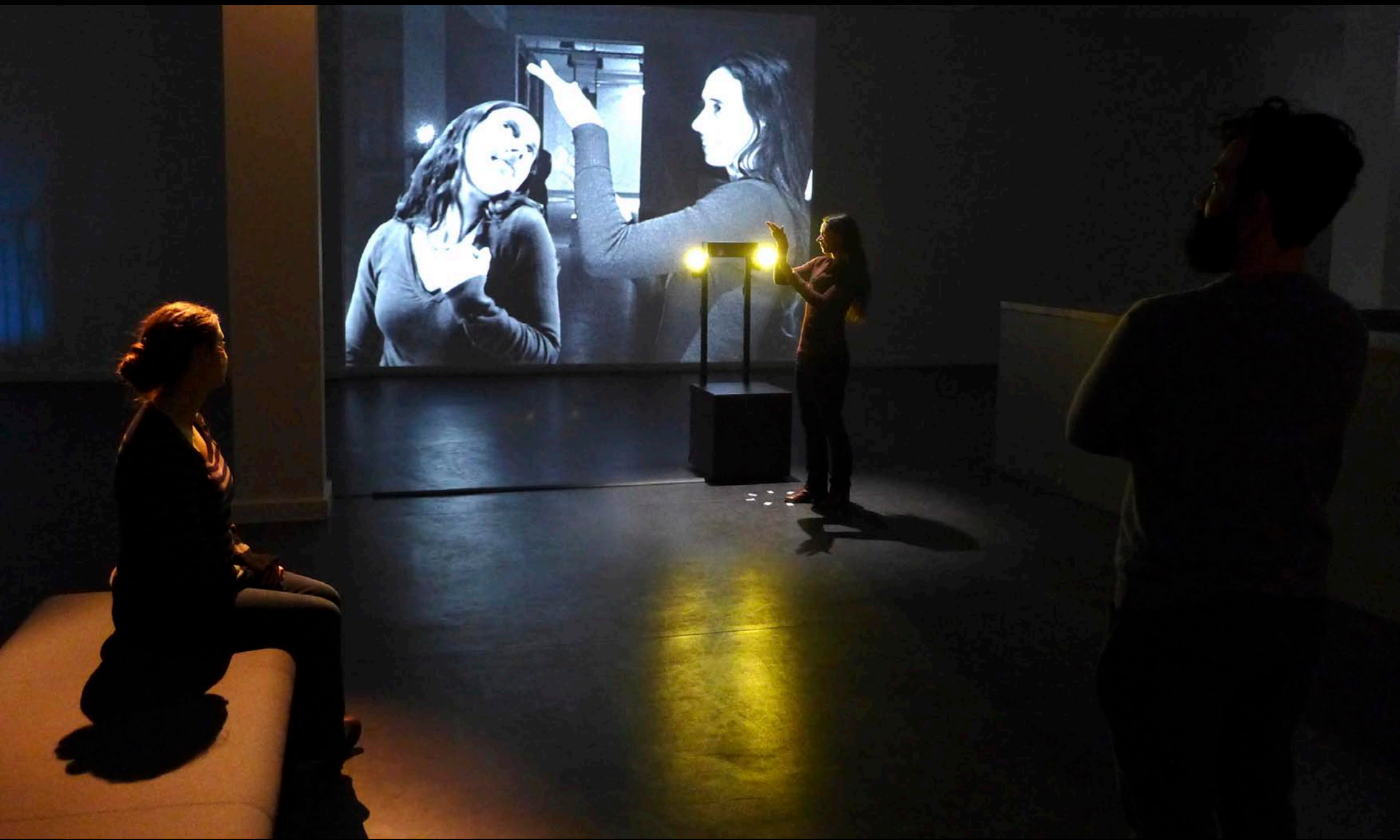
Lauréat de la Bourse en art numérique ICI ARTV CANADA

Soutien et coproduction : AADN, Salle des Rancy, Institut Français, Ville de Saint Etienne



Dimensions of the interactive projection : 30m x 9m
Urban Screen / Canada's largest non-commercial outdoor urban
screen dedicated to presenting digital and interactive art.
Surrey Art Gallery / Chuck Bailey Recreation Centre - Surrey (Canada)





Rencontres imaginaires 4 : Des comportements multiples

Cette version de l'oeuvre est participative dans son processus de création. Les contenus vidéos (mains, visages et objets) proviennent de captations réalisées en amont avec différents publics acteurs et proposent ainsi de nombreuses mises en scène et comportements possibles. Dans cette version, des spectateurs peuvent être filmés en amont pour que leurs comportements viennent enrichir la base de données vidéos de l'oeuvre.

Rencontres imaginaires 3 : Les mains et les visages Cette version de l'oeuvre mélange la version 1 et 2, mains ou visages apparaissent de manière aléatoire, démultipliant ainsi les choix d'interactions et de rencontres possibles.

Rencontres imaginaires 2 : Les baisers des artistes

Dans cette version de l'oeuvre, deux visages s'approchent de part et d'autre du spectateur.

Ces visages sont les nôtres : Grégory et/ou Anaïs. Nous venons virtuellement embrasser les spectateurs. Nos visages peuvent avoir une centaine de comportements virtuels différents : timide, aguicheur, tendre, écoeuré, colérique etc. Ils provoquent autant de réactions réelles et de mises en scène chez le spectateur.

Rencontres imaginaires 1 : Les mains curieuses

Dans cette première version seules des mains apparaissent.

Démarche artistique:

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.

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.

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 vidéos interactives

Urban Lights Contacts : www.scenocosme.com/urban_lights_contacts_.htm

Rencontres réelles et imaginaires : www.scenocosme.com/rencontres_reels_et_imaginaires.htm

Matière noire : www.scenocosme.com/matiere_noire.htm

Metamorphie : www.scenocosme.com/metamorphie.htm

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

Ombres incandescentes : www.scenocosme.com/ombre.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 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 «Rencontres imaginaires»

- **Surrey Art Gallery** / Chuck Bailey Recreation Centre - Surrey (**Canada**)
- **Urban Screen** / Canada's largest non-commercial outdoor urban screen dedicated to digital and interactive art
- **New Forms Festival** - Vancouver (**Canada**)
- **Congrès mondial acadien / Pavillon de la France** - Grand-Falls (**Canada**)
- **Espace ARTVstudio** | ICI ARTV - Place des Arts - Montreal (**Canada**)
- **Nocturne Art at Night** - Halifax (**Canada**)
- **Artengine** / Curator : Remco Volmer - Ottawa (**Canada**)
- **Culture Night / Embassy of France in Ireland** - Dublin (**Irland**)
- **Festival Bonjour India / Pavillon «The Experience»** - India Gate Lawns- New Delhi (**India**)
- **Festival Bonjour India / Pavillon «The Experience»** - Gateway of India- Mumbai (**India**)
- **Festival Bonjour India / Pavillon «The Experience»** - Milan MelaK / Book Fair - olkata (**India**)
- **Central House of Artists** - Moscou (**Russia**)
- **Unpainted / media art fair** - Munich (**Germany**)
- **Künstlerhaus Mousonturm / Frankfurt buchmess** - Frankfurt (**Germany**)
- **Festival Stuttgarter Filmwinter** - Festival for Expanded Media - Stuttgart (**Germany**)
- **Museum of Contemporary Art of Vojvodina / Festival Videomedeja** - Novi Sad (**Serbia**)
- **Centre Culturel du Brabant Wallon** / Festival «En l'air» - Court-St.-Étienne (**Belgium**)
- **Transcultures** - Centre Interdisciplinaire des cultures numériques et sonores
- **Festival Electrochoc** / Les Abattoirs - Bourgoin-Jallieu (Fr)
- **Festival Videoformes** : arts vidéos et numériques - Clermont-Ferrand (Fr)
- **Espace d'Art Contemporain La Tôlerie** : Curator : Gabriel Soucheyre
- **Festival des arts numériques Trace(s)** - Bagnols-sur-Ceze (Fr)
- **Prieuré Saint-Pierre** / Sillages Numériques : Curator : Cyril Delfosse - Pont-Saint-Esprit (Fr)
- **Festival Minuit avant la Nuit** / Curator : Didier Ringalle - Amiens (Fr)
- **Musée Savoisien** - Chambéry (Fr)
- **Musée de Millau et des Grands Causses** / Scenocosme : Rencontres sensorielles - Millau (Fr)

- **Centre d'Arts Visuels Labanque** / Curator : Philippe Massardier - Béthune (Fr)
- **Centre d'Art Les Églises** - Chelles (Fr)
- **L'arteppes - espace d'art contemporain** - Annecy (Fr)
- **Festival international d'art contemporain A-part / Face2face** - Curator : Ariel Kyrou, Leïla G.Voight - Baux-de-Provence (Fr)
- **Orangerie du château de la Louvière** / Curator : Lucie Bisson - Montluçon (Fr)
- **Abbaye de l'Escaladieu / Festival Horizons numériques** - Bonnemazon (Fr)
- **Château de Saint-Priest** - St-Priest (Fr)
- **Nuit de la création** / Curator : Eve Poinsard - La Motte-Servolex (Fr)
- **Centre d'exposition Les Réservoirs** - Limay (Fr)
- **Centre culturel Odysud** / Curator : Maud Denjean- Blagnac (Fr)
- **Centre culturel La Passerelle** / Frontières Intimes - Pays de La Gacilly (Fr)
- **Centre culturel Arc-en-ciel** - Liévin (Fr)
- **Centre Montesquieu** - Maisons-Laffitte (Fr)
- **Espace culturel ECLA** - Saint-Cloud (Fr)
- **Espace culturel MAIF Social Club** / Curator : Anne-Sophie Berard - Paris (Fr)
- **Espace culturel Puzzle** / DESconnexions / Curators : Charline Roch, Thierry Benoit - Thionville (Fr)
- **Espace d'exposition La Serre** - St Etienne (Fr)
- **Espace d'exposition de la ville de Ploumagoar** (Fr)
- **Galerie d'Art contemporain de la ville de Talant** - Talant (Fr)
- **Galerie d'exposition de la Bibliothèque Municipale La Part-Dieu** - Lyon (Fr)
- **Galerie H+** / curateur Olivier Nérot - Lyon (Fr)
- **La Ferme d'en Haut - fabrique culturelle** / Curator : Céline Dacquin - Villeneuve-d'Ascq (Fr)
- **Département Arts Plastiques** du Lycée de la Cité scolaire Roger Frison-Roche - Chamonix (Fr)
- **Médiathèque François Mitterrand** - Bassens (Fr)
- **Médiathèques du Tampon** / K@ravann Numérik - (Ile de La Réunion)
- **Festival Printemps d'Étoiles** / Médiathèque Max-Pol Fouchet - Givros (Fr)
- **Videophonic AADN** / Arts et Cultures Numériques - Lyon (Fr)
- **Théâtre Municipal d'Abbeville** - Abbeville (Fr)
- **Scène Nationale de Poitiers TAP** / Curator : Patrick Treguer / Espace Mendès France- Poitiers (FR)

Plusieurs exemples d'installations

Le dispositif interactif :

L'oeuvre fonctionne dans un espace noir ou éclairé.

Une caméra est dissimulée à côté de l'écran. Elle filme le spectateur et transmet l'image à un ordinateur. L'image est analysée, et transformée en temps réel par un logiciel qui gère le choix et le déplacement des mains et visages filmés préenregistrés en amont. La silhouette réelle entre en interaction avec des mains, des bras, des visages virtuels aux comportements multiples constamment renouvelés. Chaque relation engendre de nouveaux comportements et mises en scène.

Matériel technique

TV HD ou Ecran (taille variable)

Caméra 3D HD

Ordinateur avec Logiciel spécifique (analyse temps réel)

Eclairage (2 spots pour éclairer le spectateur seulement si nécessaire)

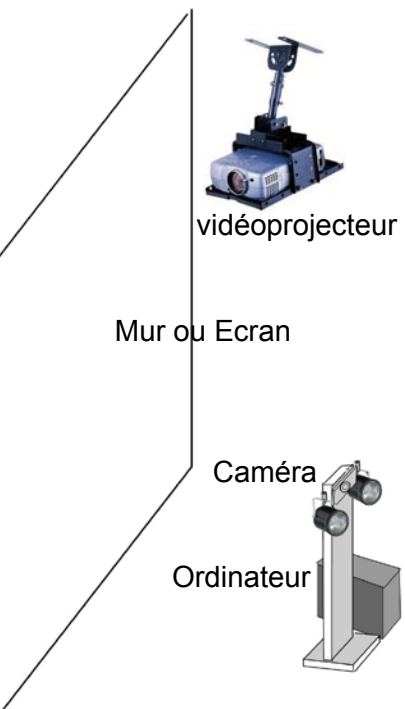
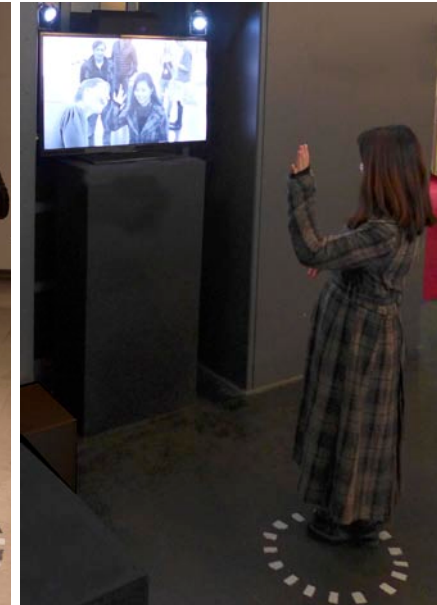
TV derrière un mur



TV accrochée au mur



TV posée sur un piedestal



Grande vidéoprojection sur un mur



Transmission sur écran géant dans la ville



Ateliers de participation (option complémentaire)

Avec cette création, nous pouvons aussi proposer des ateliers de participation en amont de l'installation ou en parallèle dans un autre espace proche du lieu d'exposition.

Cette seconde ouverture vers le public offre la possibilité de travailler avec les habitants d'un territoire, les visiteurs d'un évènement etc.

Des spectateurs peuvent alors enrichir le contenu de l'oeuvre en se prêtant au jeu de se faire filmer. Leurs comportements sont ensuite ajoutés à la base de données vidéo de l'oeuvre.

Le processus de captation, montage et intégration ne prend à chaque fois que quelques minutes. Les nouvelles vidéos peuvent ainsi être rapidement intégrées à la base de données de l'ordinateur de l'oeuvre.

Contactez-nous si vous souhaitez en savoir plus sur la mise en place optionnelle de ces ateliers.



Critical review from Rhys Edwards about Rencontre imaginaires for the exhibition of the artwork at UrbanScreen at Surrey in Canada in 2016-2017

About the Writer

Rhys Edwards is a critic, artist, and curator. He has written for The Capilano Review and BC Studies, along with multiple Vancouver-based art blogs. In 2014 he won the C Magazine New Critics prize. In 2015, he co-founded the Agent C Gallery with artist Debbie Tuepah in the Newton region of Surrey. As a curatorial assistant at the Surrey Art Gallery, he has helped coordinate several exhibitions, and contributed texts and design elements to many others. He also co-authored the City of Surrey's 2015 Surrey Operations and Civic Infrastructure Art Plan with artist Alan Storey, and has published several essays about the City of Surrey's Public Art collection.

Screen Tearing: Imaginary Encounters in the Real World

Foregrounded within the work of artists Grégory Lasserre and Anaïs met den Ancxt, who collaborate under the name Scenocosme, is technological innovation. However, whereas for other artists technology becomes a principle unto itself, for Scenocosme technology is never more than a means to realize an idea that originates in a dream. In this way, technological innovation is not mere novelty, but required to experience the art.

Scenocosme's practice is always oriented toward the public realm. This is not because of a sense of duty to involve the public in all art-making, which many artists subscribe to, but because the public is itself the perfect medium for artistic experimentation. Scenocosme works for the public because this mode of creation allows for the greatest degree of unpredictability and dynamism in the manifestation of their art.

Many of Scenocosme's previous installations feature formal and experiential elements that only appear upon interacting with the artwork or with other people in its presence. In *SphèrAléas* (2004), for example, a series of hand-operated sensors control a light and sound-emitting half-spherical structure inside of a tent. Groups of people can interact with the sensors to produce a magnificent sensory experience, composed by mutual collaboration. In *Alsos* (2006), a garden immersed in black lighting produces music when a flashlight is shone upon individual plants and flowers, thereby creating an organic symphony of sound.

Rencontres Imaginaires, installed at Surrey UrbanScreen over the fall and winter of 2016, invites visitors to play in a virtual world with a variety of eccentric characters. The artwork utilizes a newly-built digital kiosk system to capture live video footage of its users, and project them onto one of the largest outdoor screens in North America. Their hand movements can then be used to manipulate characters (performed by Surrey residents, whom were previously recorded by the artists in production sessions at the Surrey Art Gallery) that appear upon both lateral edges of the screen. This interaction occurs spontaneously, and different performers are dynamically generated by the artwork's software.

Although the way in which a visitor to the UrbanScreen site can directly manipulate the movement of the on-screen characters is limited either to "pushing" them away with their hands, or to making them appear and disappear by moving to and away from the kiosk, these elementary gestures permit endless variations to the artwork. The software that powers Rencontres Imaginaires complements the basically human tendency to play, and it is playing itself that fosters enduring fascination with the work — both for those who observe it and those who participate in it.

The simplicity of the technology underlying Rencontres Imaginaires ensures that clearly defined parameters for play-making are instantly apparent to anyone who approaches it, regardless of their familiarity with technology. This ease-of-access affects the experience of the work in two ways: first, there is a sort of identity loss, wherein participants adopt universal and playful mannerisms in order to respond to the characters they are presented with, dispensing with the self-consciousness that otherwise characterizes our personal life; second, the simplicity of the work sets us up for surprise. In those moments where our own being and the character we are faced with happen to have a perfectly harmonious interaction — when a frown, a wave, or a smile is met with an immediate and intuitively correct response — we are brought briefly out of ourselves and into the virtual world that we have created. This form of interaction is intrinsically enjoyable and empowering because it happens in a space outside of our own life. We are literally able to witness ourselves — not an avatar — have an impact on another. Such an experience would not be possible if the range of interaction parameters were expanded, since the basic pleasure of playing — playing with no objective in mind — would be lost in the search for the apparently correct way to play.

Critical review from Rhys Edwards about *Rencontre imaginaires* for the exhibition of the artwork at UrbanScreen at Surrey in Canada in 2016-2017

The sense of universal childhood, and the possibility of surprise, are both united in a state of play. The British psychotherapist Donald Winnicott famously articulated the importance of playing, both for children and adults, by suggesting that it occurs in a world that is halfway between the inner reality of our own selves and the outer reality of the objective world; and that in the process of development, playing is a way to gain control over the world.¹ Critically, for this sense of control to emerge, it must be facilitated by others, whether by a mother or by one's friends. When a subject finds an other entering into their play space and responding to it affirmatively, they are surprised by the recognition of their own agency. In this way, the subject is empowered by play.

Winnicott even goes so far as to suggest that playing is essential to becoming a complete person: "It is in playing and only in playing that the individual child or adult is able to be creative and to use the whole personality, and it is only in being creative that the individual discovers the self."² Individuals who are unable to create in any way are, in one sense, not truly alive.

Opportunities to play are widely available in our current era. They are present not only in the multi-billion dollar gaming industries, or in the fields of sports; they may be witnessed in the widespread gamification of culture, which progressively invokes child-like language and points-based systems to reward travel and consumption,³ and utilizes graphic design motifs derived from games to market virtually any service or product. Much of this playing occurs at a virtual level, via a screen interface. Access to games is widespread and instantaneous. Although screen technology has firmly cemented the place of social networks in everyday life, the artists of *Scenocosme* note that screens are also a means of alienating users from one another, as they promote interpersonal engagement at a superficial level while discouraging interaction within physical space.

The ethos of *Rencontres Imaginaires* is, in part, remedial — it is an attempt to reframe virtual interface technology as a means of encouraging interpersonal connection. The type of play which this interface enables is not mediated via graphics, avatars, or points. It is direct, manifesting only through the imagination of users, and rewarding them through the use of their imagination. In this way, it is more demonstrative of the variety of play that Winnicott discusses in his work, wherein playing is an extension of an individual's imagination into the tangible world, rather than a foray into a pre-arranged, determinate system. Further, playing within *Rencontres Imaginaires* transcends age, gender, or ethnicity, invoking the most simple and universal user interface in the world: touch. As such, the interactions that transpire during an experience of the artwork permit the generation of connections between individuals who might otherwise never communicate with each other.

Rencontres Imaginaires presents an alternative model of socialization, in which technology complements the natural compulsion to play. The latent desire to see oneself communicate, share, and learn from others is universally inherited; the artwork of *Scenocosme* provides a creative avenue for this desire to express itself, while enhancing the dimensions of this expression through virtual space. While virtual reality is in most contexts a means of escapism, it is here a means of connecting to an embodied, real world.

Rhys Edwards, 2016

Notes

1. Donald Winnicott, *Playing and Reality*. (Oxon, UK: Routledge, 2005), 55.
2. *Ibid*, 72.
3. For example, the widespread popularity of the apps FourSquare and its follow-up Swarm, as well as the colossal ascension of Pokémon Go.

© Surrey Art Gallery, artists, and authors.

Source and full text

Surrey Art Gallery presents a series of publications on exhibitions and projects

ISSN 1918-1302 ISBN 978-1-926573-43-4

Published 2016

Extract : www.surrey.ca/files/Rencontres%20Imaginaires%20essay%20final.pdf

About UrbanScreen

Imagined by artists and built by the City, Surrey's UrbanScreen is Canada's largest non-commercial outdoor urban screen dedicated to presenting digital and interactive art. UrbanScreen is an offsite venue of the Surrey Art Gallery and is located on the west wall of Chuck Bailey Recreation Centre in City Centre. The venue can be viewed from SkyTrain, between Gateway and Surrey Central stations. Exhibitions begin 30 minutes after sunset, and end at midnight.



Centre Arc-en-ciel - Liévin (Fr)

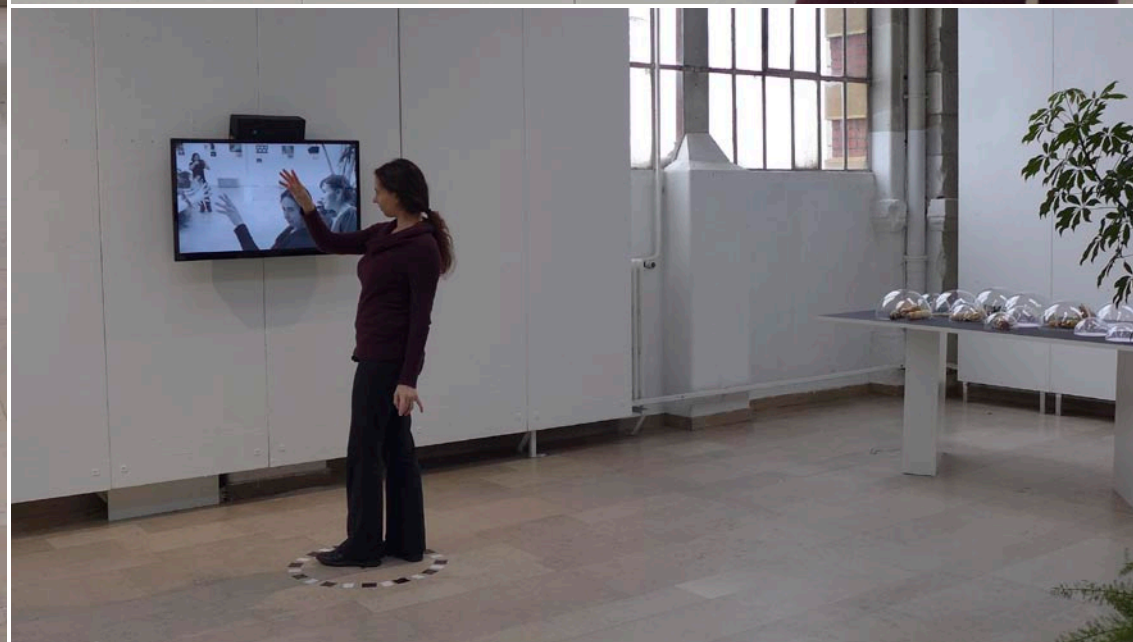
The Central House of Artists - Moscou (Russia)



Musée de Millau et des Grands Causses - Millau (Fr)

La Tôlerie - Espace d'Art Contemporain / Videoformes - Clermont-Ferrand (Fr)





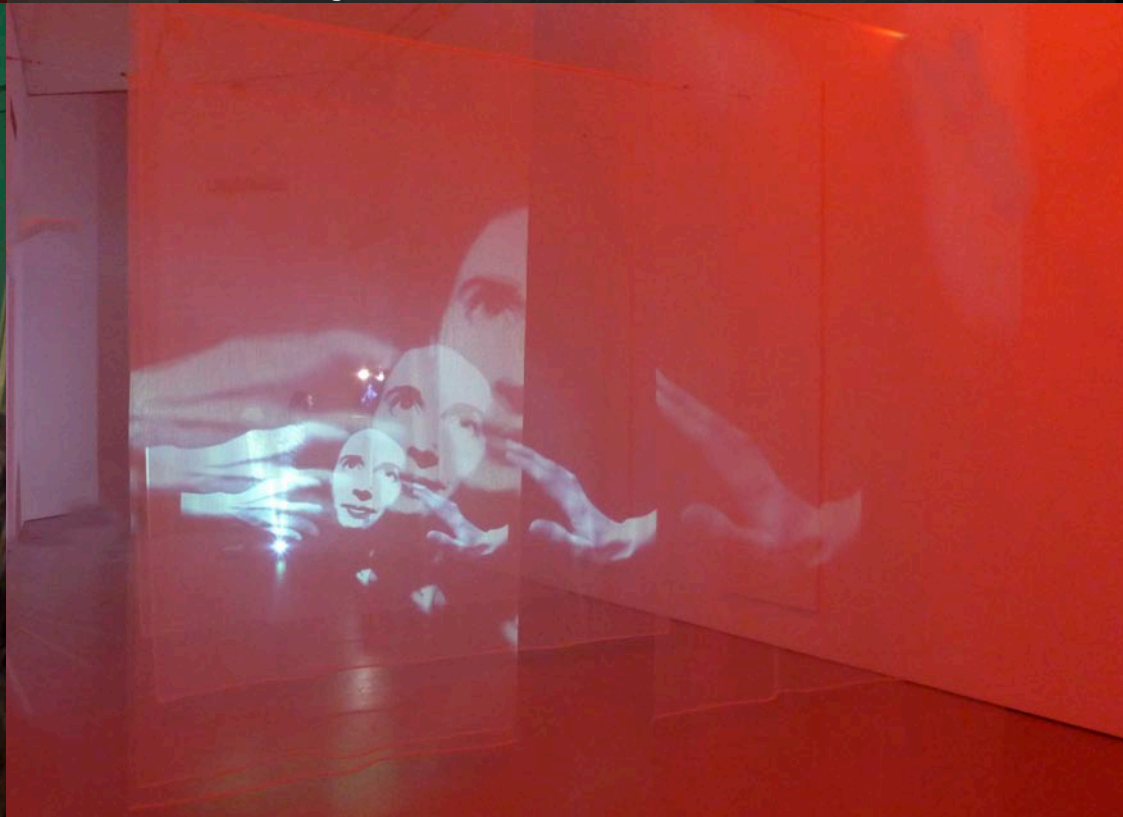
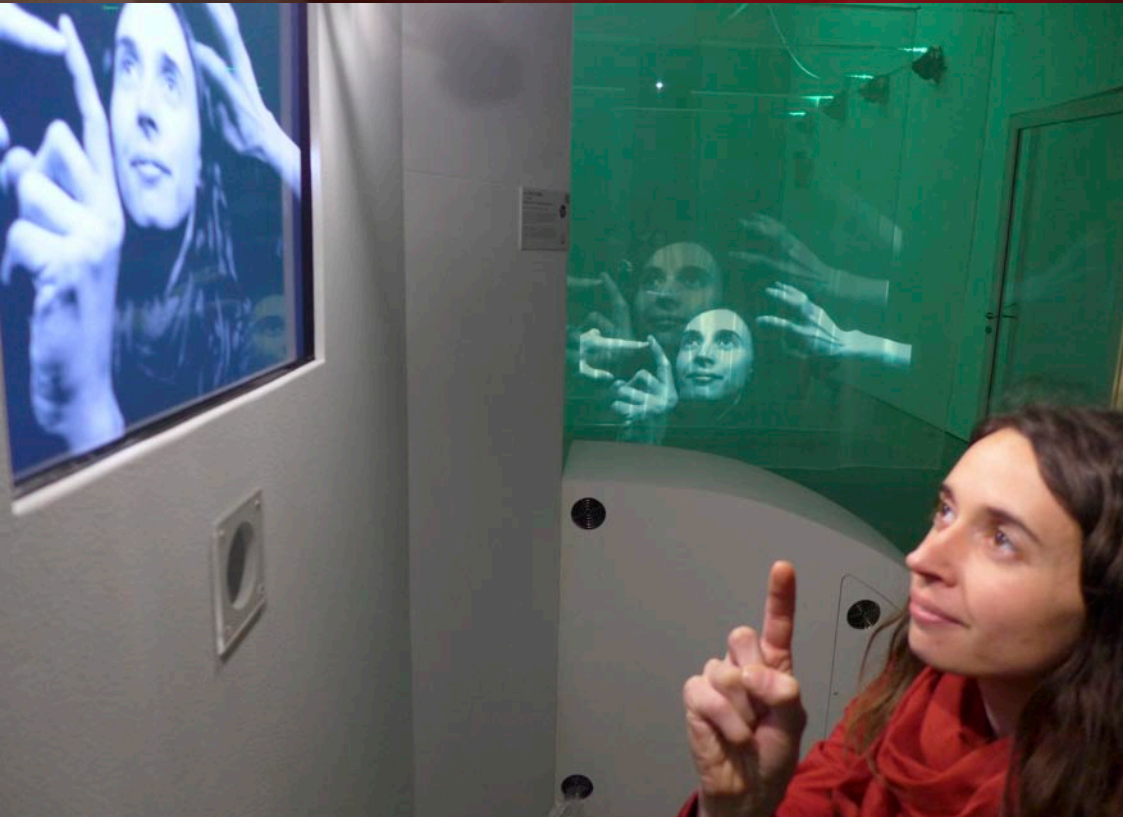






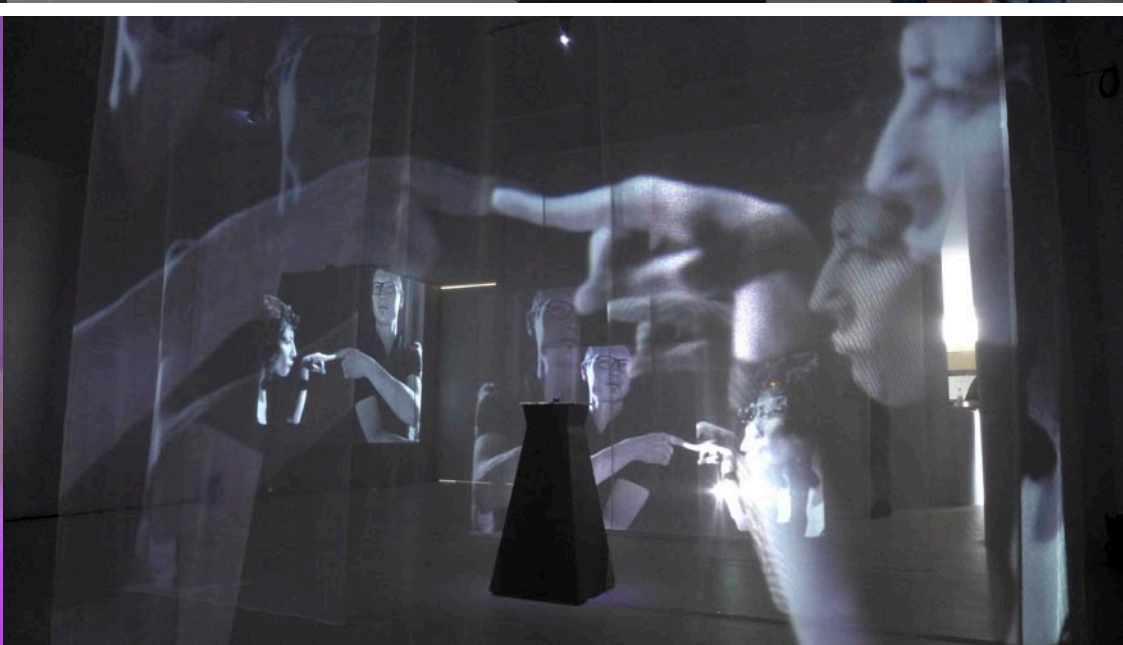


Rencontres réelles et imaginaires





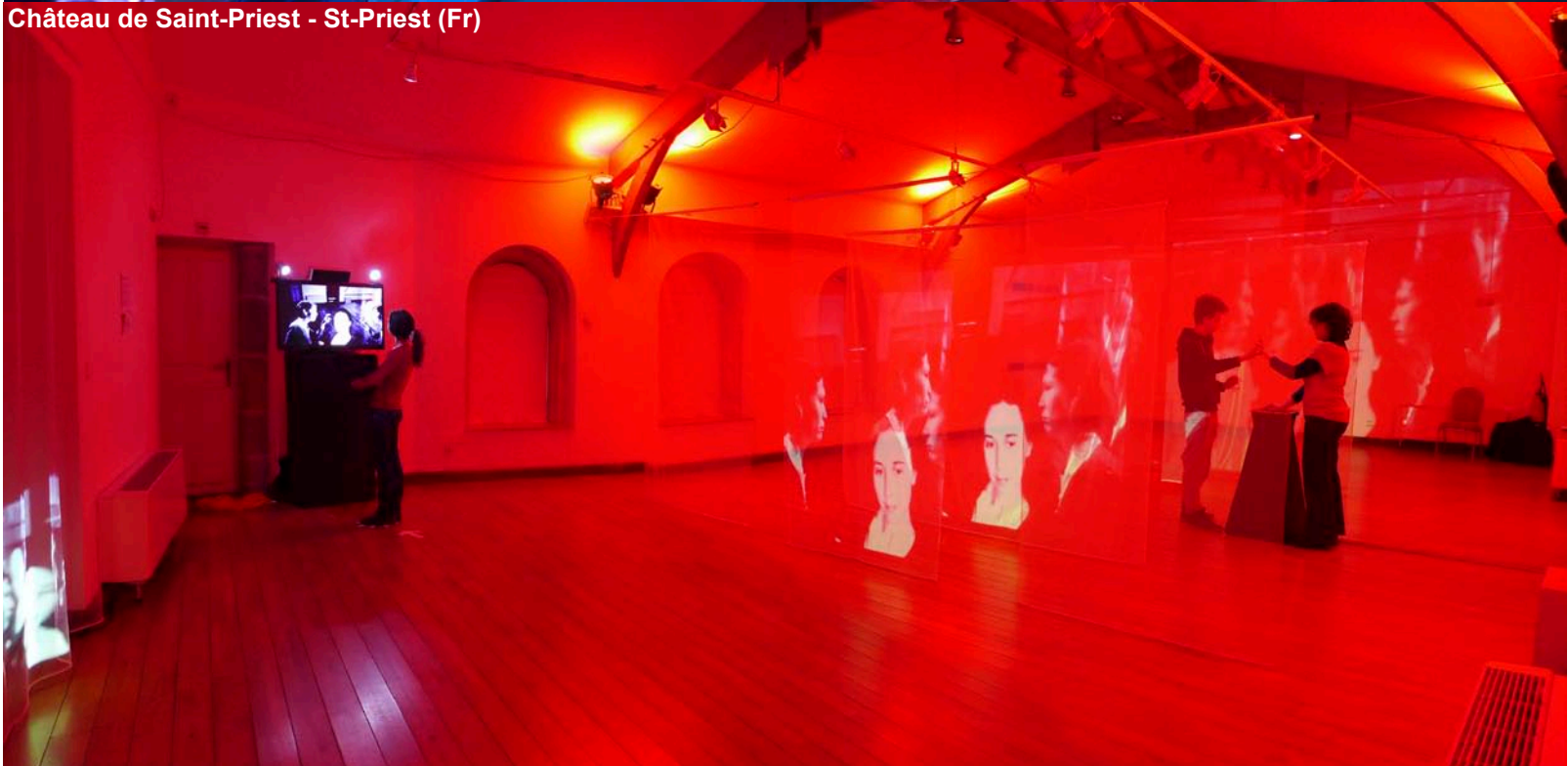
Espace culturel Puzzle - Thionville (Fr)



Espace culturel Puzzle - Thionville (Fr)



Château de Saint-Priest - St-Priest (Fr)





Musée Savoisien / Cloître de l'ancien couvent Franciscains - Chambéry (Fr)

