

# “Vibrisses”

Installation en plume interactive immersive, lumineuse et sonore

Scenocosme : Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt  
Avec la collaboration de M.Marceau, Maxime Leroy

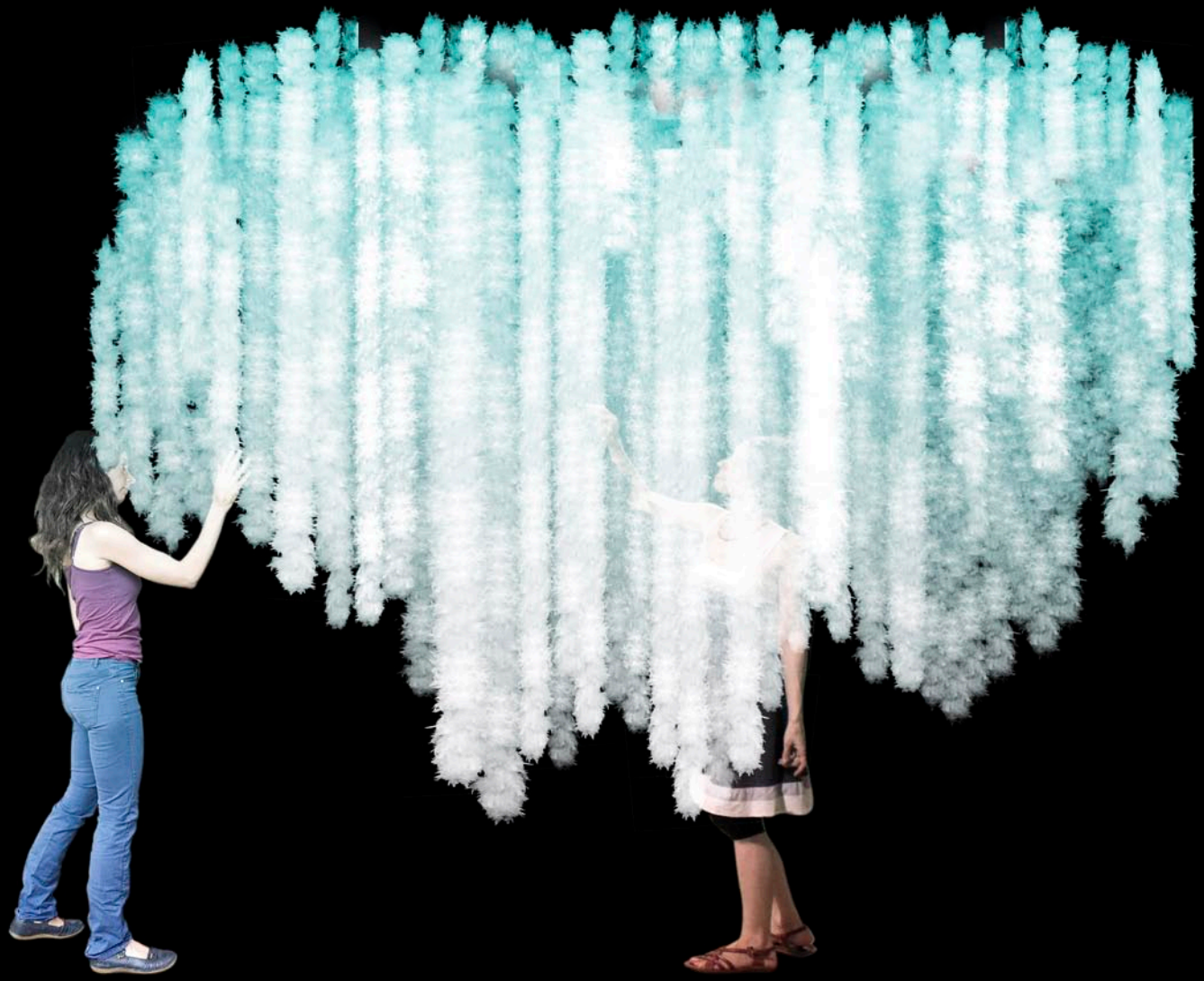
[www.scenocosme.com](http://www.scenocosme.com)

Scenocosme : Grégory Lasserre / Anaïs met den Ancxt  
scenocosme@gmail.com - Tel : 06 61 09 50 52













## **“Vibrisses” : une œuvre sensorielle en plumes**

“Vibrisses” est une installation interactive sonore, lumineuse et immersive. Elle est composée d’une très grande quantité de plumes suspendues et forme un nuage. L’œuvre est délicate, sensible et aérienne. Elle invite le visiteur à pénétrer à l’intérieur pour l’explorer, la toucher, l’effleurer.

La sensation des plumes sur le visage est d’une douceur remarquable et propose une expérience tactile inédite. Interactives, les plumes réagissent aux souffles comme aux contacts délicats des spectateurs en produisant des sonorités et luminosités évolutives, en fonction de la qualité, et de l’intensité des interactions.

Les plumes créent une relation épidermique singulière avec le nuage : des effleurements, des mouvements sont provoqués par la dynamique de la traversée. En contact avec les fragments symboliques du nuage, le corps explore une surface et une matière nuageuse: ses plumes, qui, telles des vibrisses forment des terminaisons nerveuses, des accroches vaporeuses sensibles.

Le nuage est ici l’entité d’un micro paysage qui vit et se déploie en fonction de ce qui se passe autour de lui comme ce qui le traverse. Ce sont les interactions avec le nuage qui forment sa consistance lumineuse et sonore. Avec les plumes, il forme un microclimat symbolique de relations entre le corps, le ciel, l’animal. Au cours de cette traversée tactile, le nuage est sensible aux mouvements d’air, de souffles, de déplacements, de froissements, d’effleurements liés aux passages et aux rencontres des visiteurs. Le corps devient ainsi un mouvement d’air dynamique, participant à l’évolution du nuage. Cette nuée immersive génère des interrelations de notre corps avec les autres comme avec l’installation composée d’attributs animaux: les plumes qui dessinent un symbole d’élévation, de légèreté, d’imaginaire spirituel. Ces fragments sensibles génèrent des interactions microclimatiques lumineuses et sonores méditatives.

**Plus d’informations et vidéos : [www.scenocosme.com/vibrisses.htm](http://www.scenocosme.com/vibrisses.htm)**

Soutien :

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

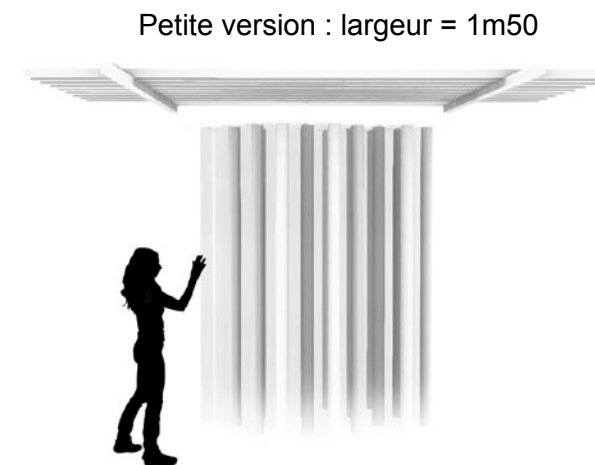
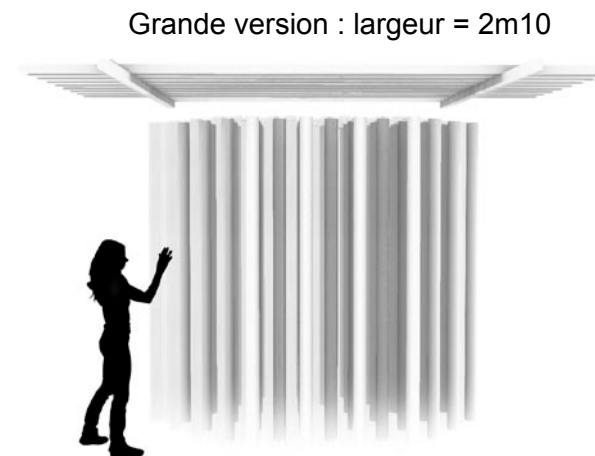
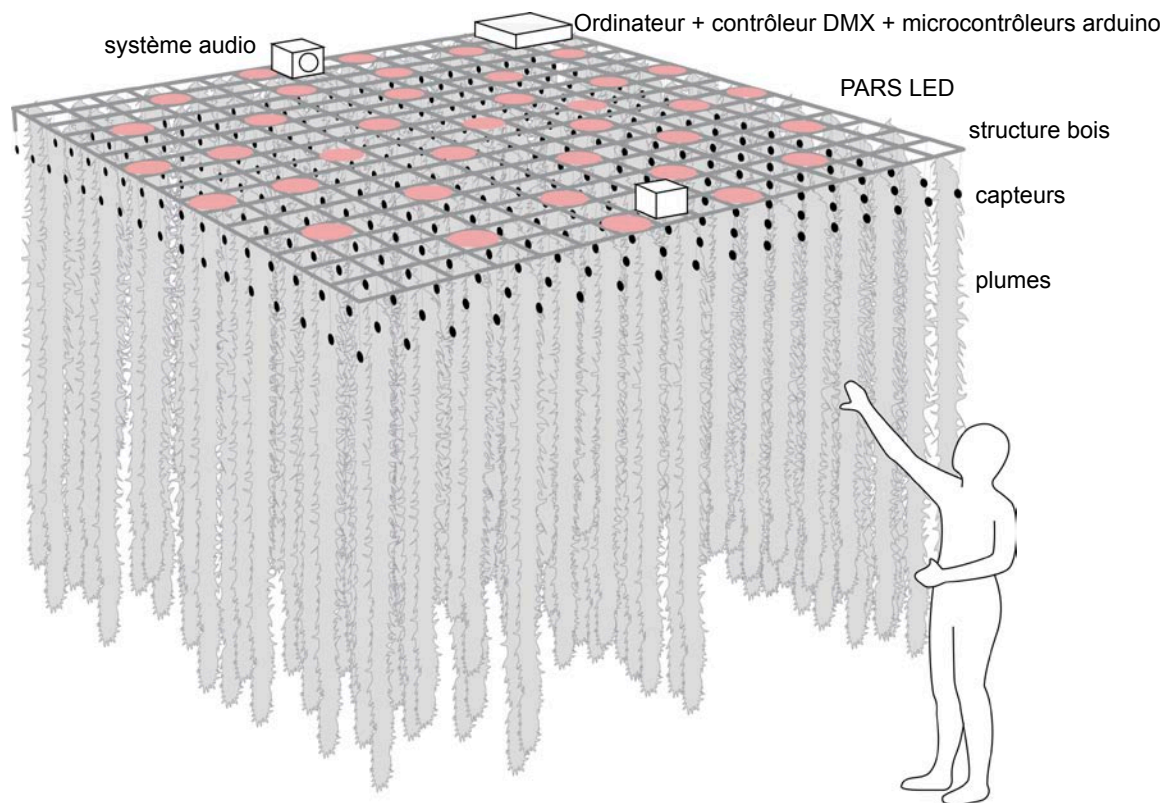


## Développement technique et recherche

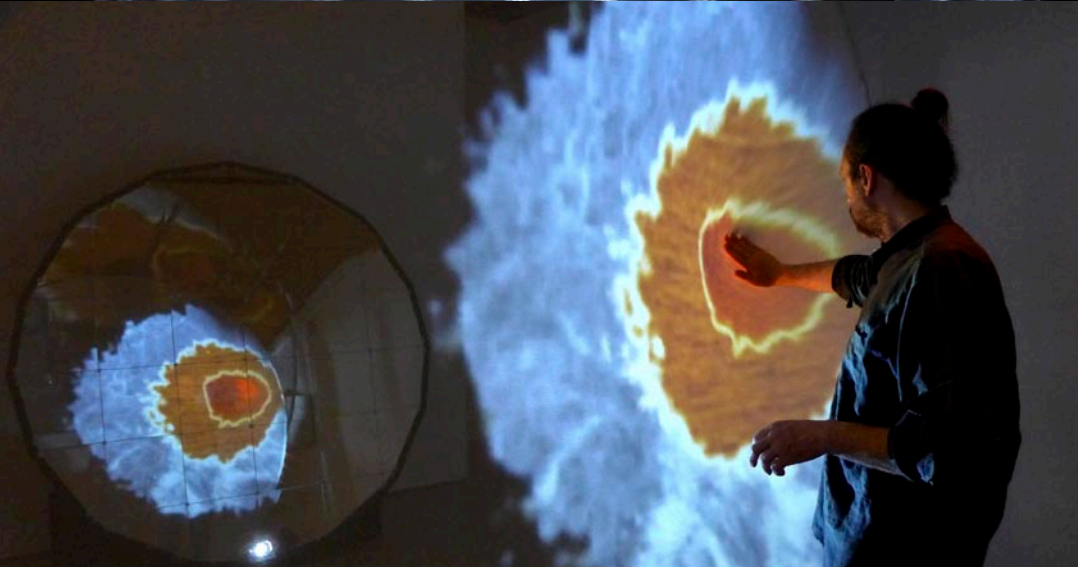
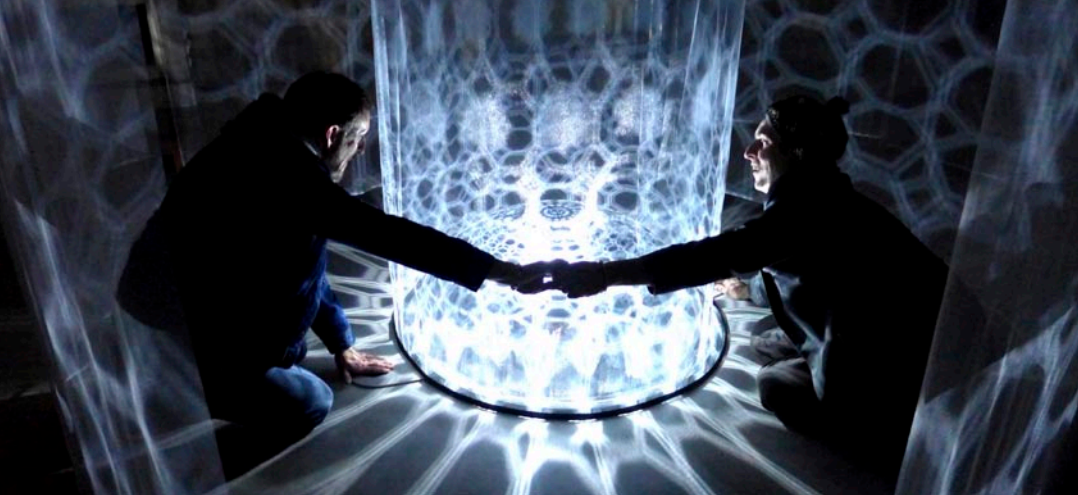
Les plumes composées de  $\beta$ -kératine sont parmi les matériaux naturels les plus doux et solides à la fois  
Le nuage de plumes est composé d'une centaine de boîtes de plumes suspendus sur un treillis en bois accroché au plafond.  
Chaque liane de plumes est à sa base connectée à un capteur de vibrations et mouvements de grande sensibilité.  
Le moindre souffle sur la moindre plume devient alors perceptible au niveau logiciel.  
Des dispositifs lumineux à LED contrôlés en temps réels sont également parsemés en hauteur sur la structure.  
Il peuvent baigner le nuage de plumes dans une lumière vaporeuse subtile ou aller jusqu'à la faire flamboyer de couleurs éclatantes.  
Le logiciel de l'œuvre analyse les données modifiées par les capteurs pour en retranscrire les rétroactions lumineuses et sonores.  
Les scénarios logiciels sont évolutifs et chaque interaction d'un spectateur vient transformer la forme lumineuse et sonore de l'œuvre.



## Matériel







## Démarche artistique

En tant qu'artistes œuvrant dans les arts interactifs, Scenocosme: Grégory Lasserre & Anais 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.

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. 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.

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.

## Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt : [www.scenocosme.com](http://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](http://www.scenocosme.com/PDF/scenocosme_BOOK_FR.pdf)

Wikipedia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/scenocosme>

## Précédentes expositions de Vibrisses

Création 2022

- Musée de Vence / Fondation Émile Hugues - Vence (fr)
- Musée Paul-Dupuy / Curator : Francis Saint-Genès - Toulouse (Fr)

