

Vortex Incandescent

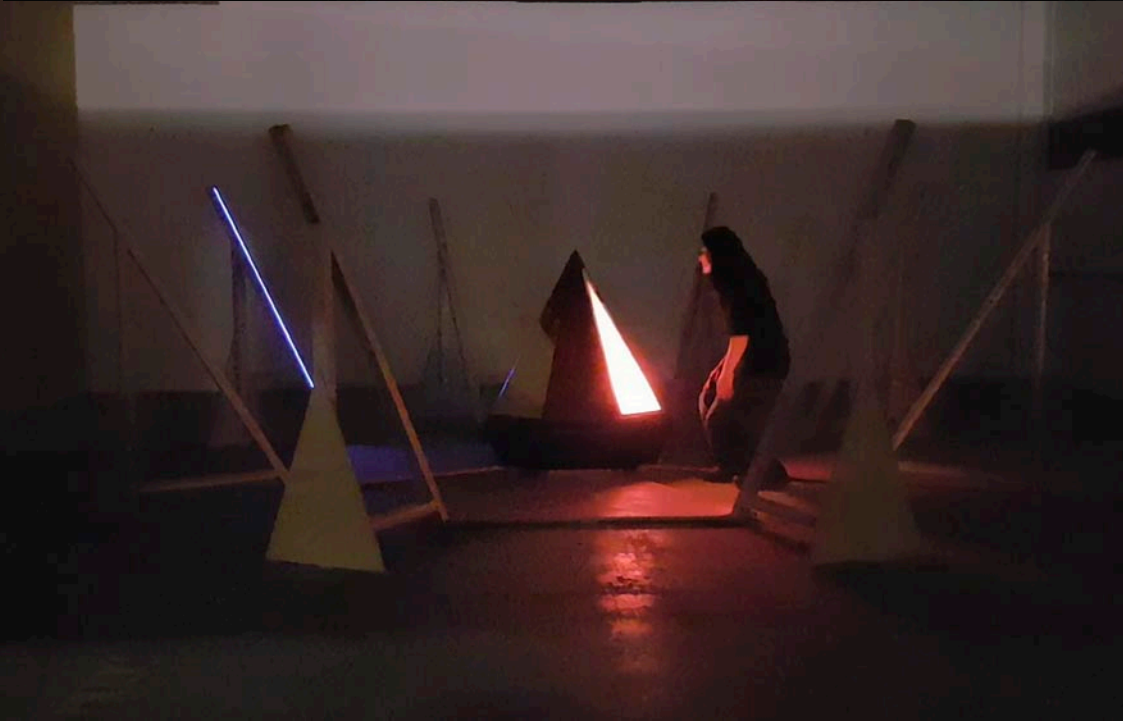
Installation immersive interactive, lumineuse et sonore

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

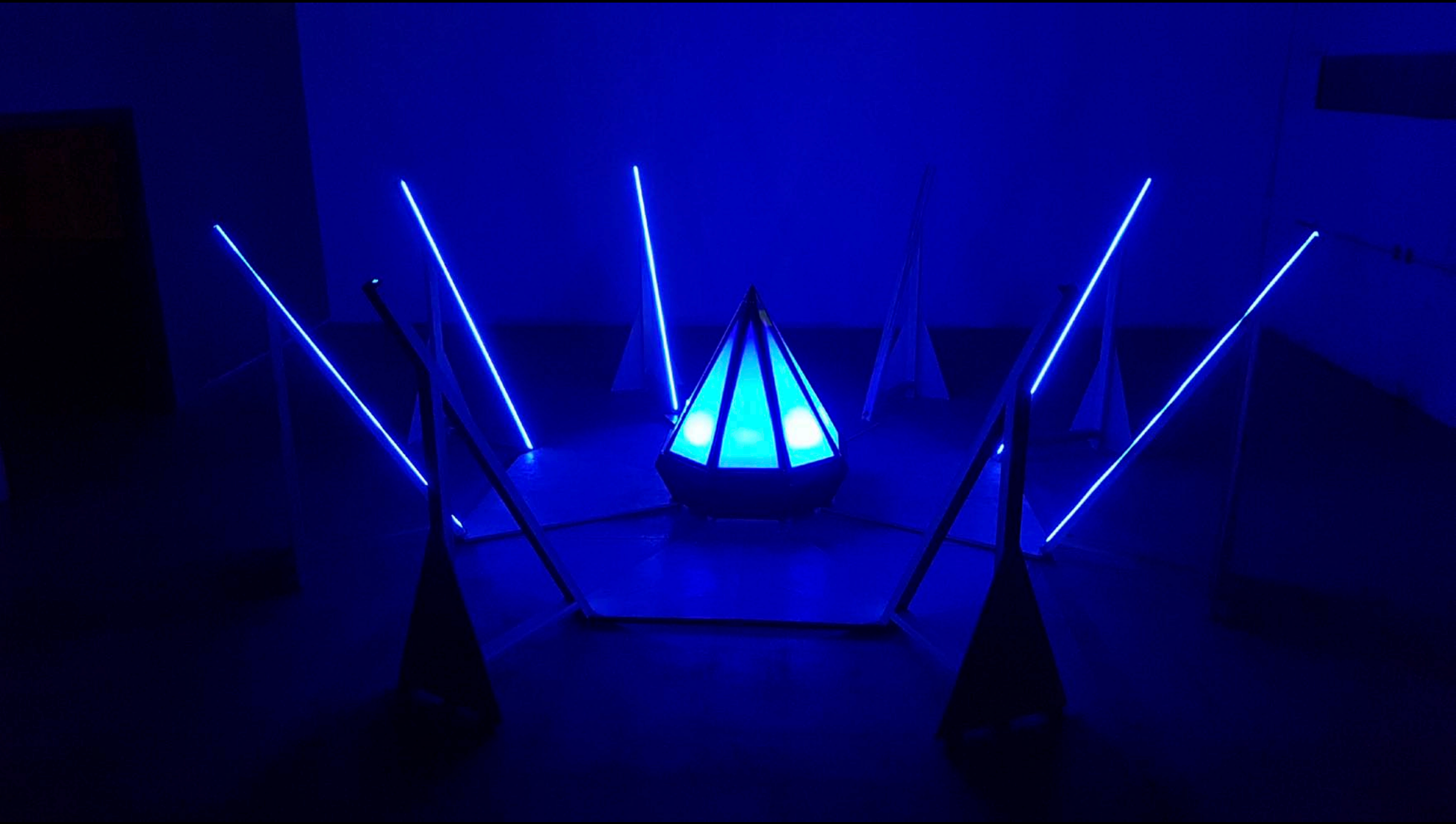








Vortex - Biennale d'arts numériques, les folies numériques - Crévoux (Fr)
Crédit Photo (Marc Limousin)



Vortex - Hamilton (Canada)



Vortex incandescent est une œuvre interactive, lumineuse et sonore, qui rassemble et stimule les rencontres entre les publics autour d'un foyer symbolique. Cette installation immersive lumineuse et sonore s'inspire du feu en tant que source de rassemblement autour d'une lumière singulière. Notre processus artistique nous conduit à créer des œuvres interactives, dans lesquelles les corps des spectateurs sont physiquement et socialement impliqués au cœur de l'installation.

Les publics se réunissent autour de ce foyer sensible qui, interactif à leurs proximités, se modifie. En fonction de la distance avec le feu, des vibrations sonores et lumineuses évoluent à l'intérieur du polyèdre comme sur les montants extérieurs. Cette scénographie singulière évoque la sensation d'une chaleur humaine.

Le cœur de ce feu prend la forme d'un polyèdre dont chaque face réagit à la présence et à la distance des visiteurs par une vibration lumineuse et sonore. Les «flammes lumineuses» de ce polyèdre se prolongent également au niveau des montants extérieurs. La présence évolutive des publics autour génère un ensemble de vibrations dynamiques.

La proximité devant chaque face déclenche une nappe sonore différente.

Lorsque personne ne se trouve à l'intérieur de l'installation, un ensemble de scénarios lumineux délicats spécifiques attirent et invitent les visiteurs à entrer dans ce cercle symbolique.

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

Vidéo de l'oeuvre : <https://www.youtube.com/watch?v=vlz2XKbyOZk>



En intérieur

Dans un espace intérieur, plongé dans le noir, la relation avec l'installation est intense et immersive.

Exposée dans une salle blanche, une église, un espace patrimonial, elle illumine et en révèle de manière lumineuse et dynamique l'ensemble de l'architecture.

En extérieur

L'œuvre est également possible dans l'espace public en extérieur. L'œuvre est résistante à la pluie.

L'œuvre fonctionne alors de nuit comme de jour d'un point de vue sonore. La relation lumineuse devient intense et immersive à la nuit tombée.

Plusieurs scénarios enrichissent la diversité du feu. La rotation dynamique comme l'intensité des lumières est en relation avec la création sonore.

Le dispositif interactif est caché en son centre: ordinateur, système audio, capteurs de présence, contrôleur lumière, bandeaux LED ...

Les montants verticaux en périphérie renferment de la lumière interactive (bandeaux à LED translucide)

Le polyèdre central est composé de bois, de miroirs sans tain et de PVC translucide, il s'illumine de l'intérieur au moment des interactions.

- Lorsque les publics sont proches des faces du polyèdre, l'œuvre génère de la lumière et du son depuis l'intérieur

- Lorsque les spectateurs sont plus éloignés des faces du polyèdre, ils voient leurs reflets dans les miroirs.

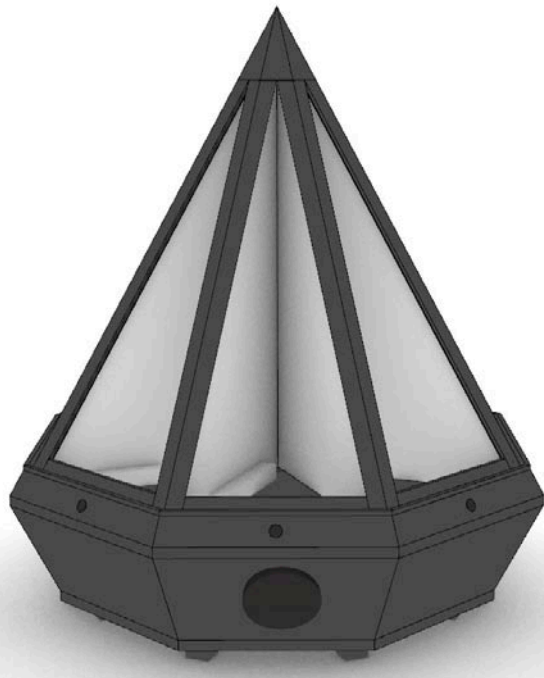
Coproduction et soutien :

«Cobalt Connects» (Hamilton / Canada) avec l'aide de Jeremy Freiburger et son équipe

Folie Numérique, by Fées d'hiver (Embrun / France)



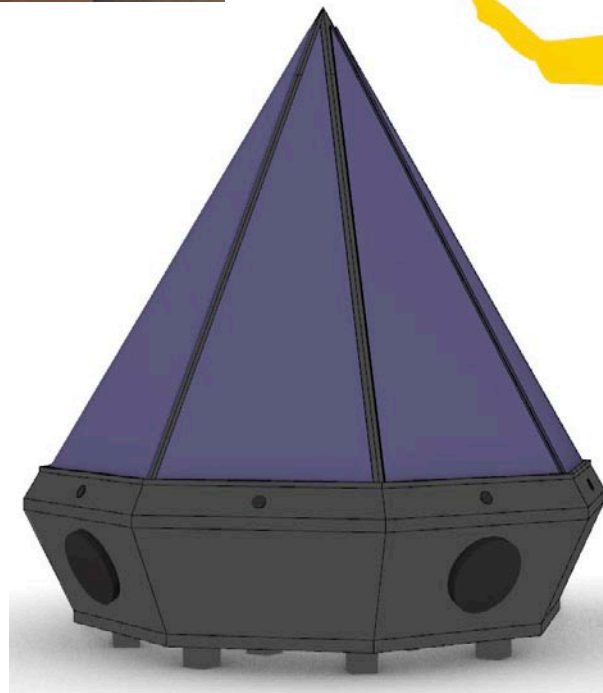
Détails techniques Structure centrale



Espace pour les Spots LED à l'intérieur



En dessous PVC translucide



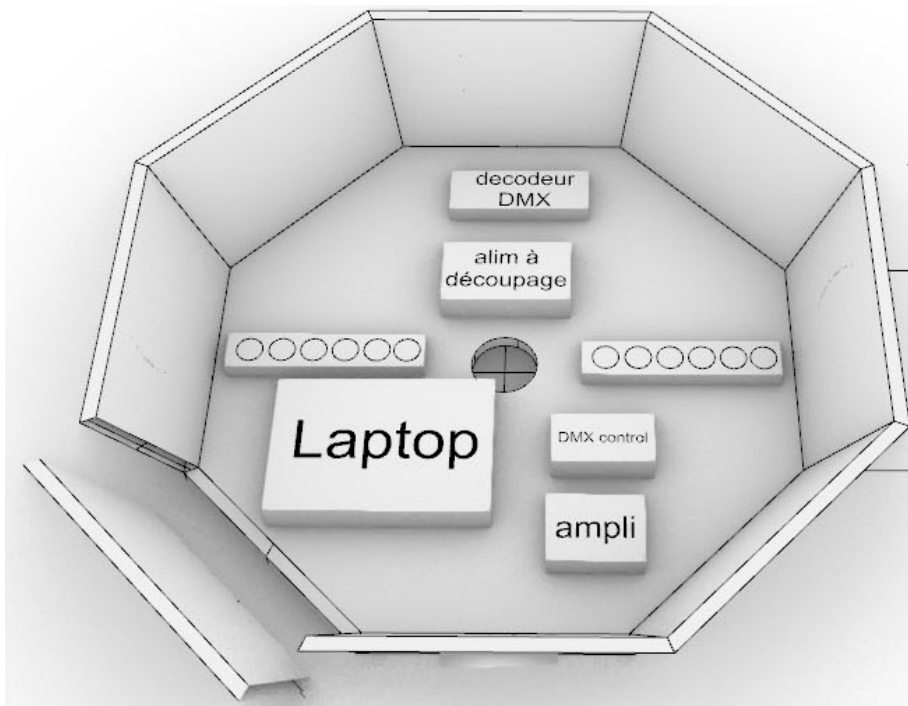
En surface : miroir sans tain



Détails techniques

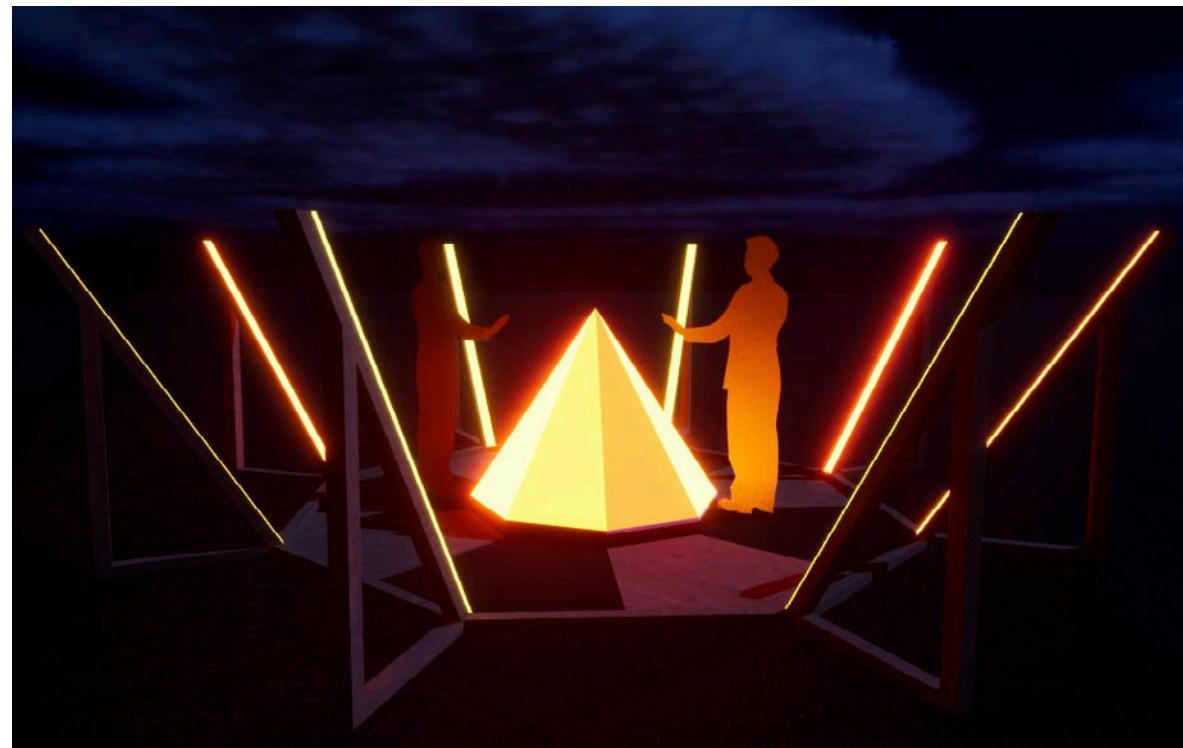
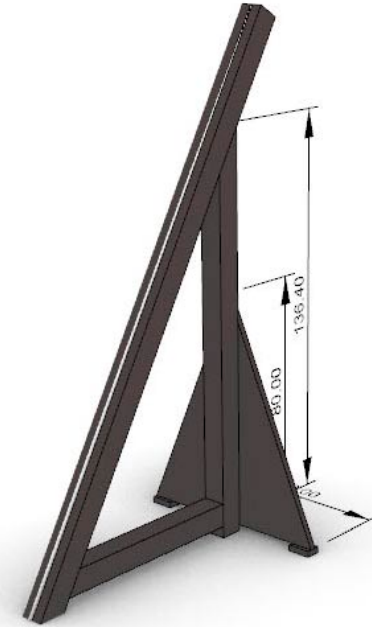
A l'intérieur de la structure centrale

- 1 ordinateur
- 1 contrôleur DMX (pour piloter dynamiquement la lumière)
- 1 microcontrôleur (arduino)
- 8 capteurs de présence par faces
- 8 PAR LED RGB par faces
- 4 hauts parleurs + 1 amplificateur audio



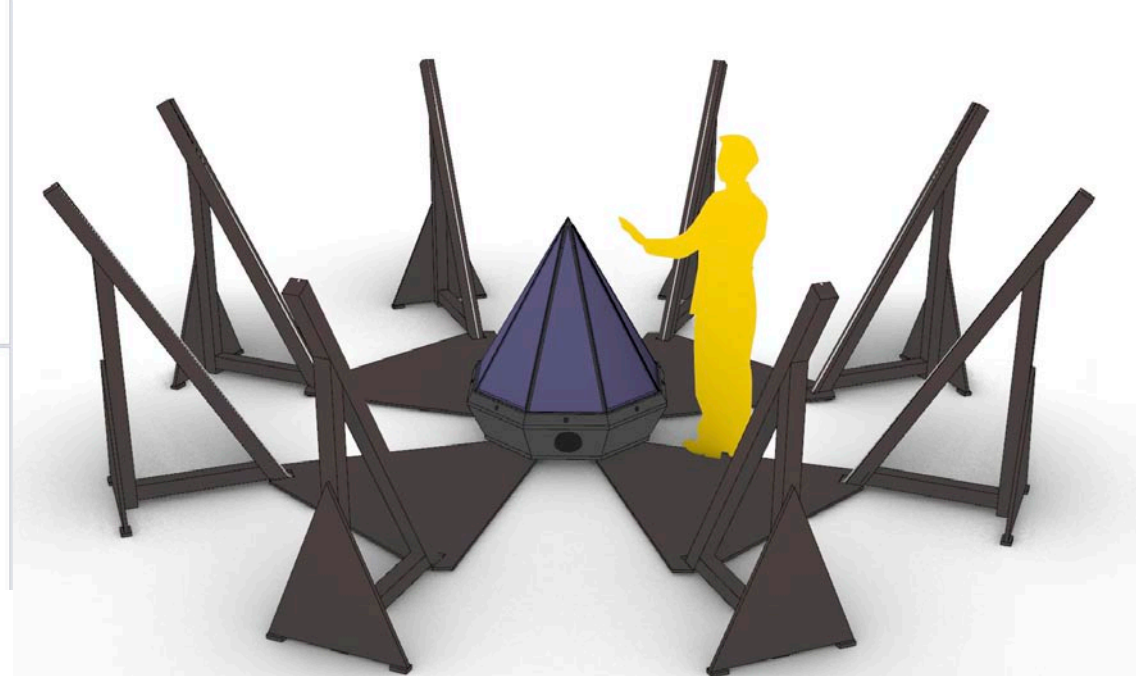
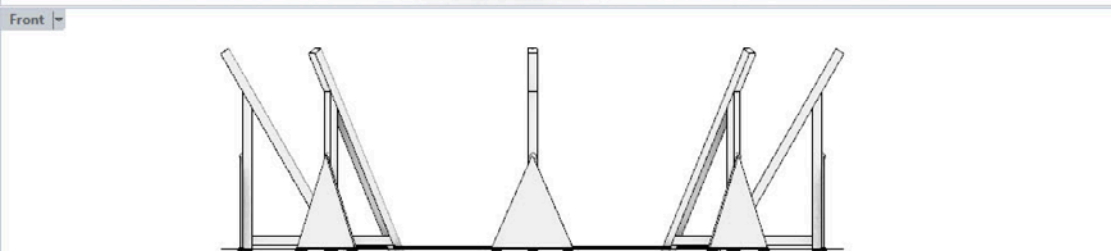
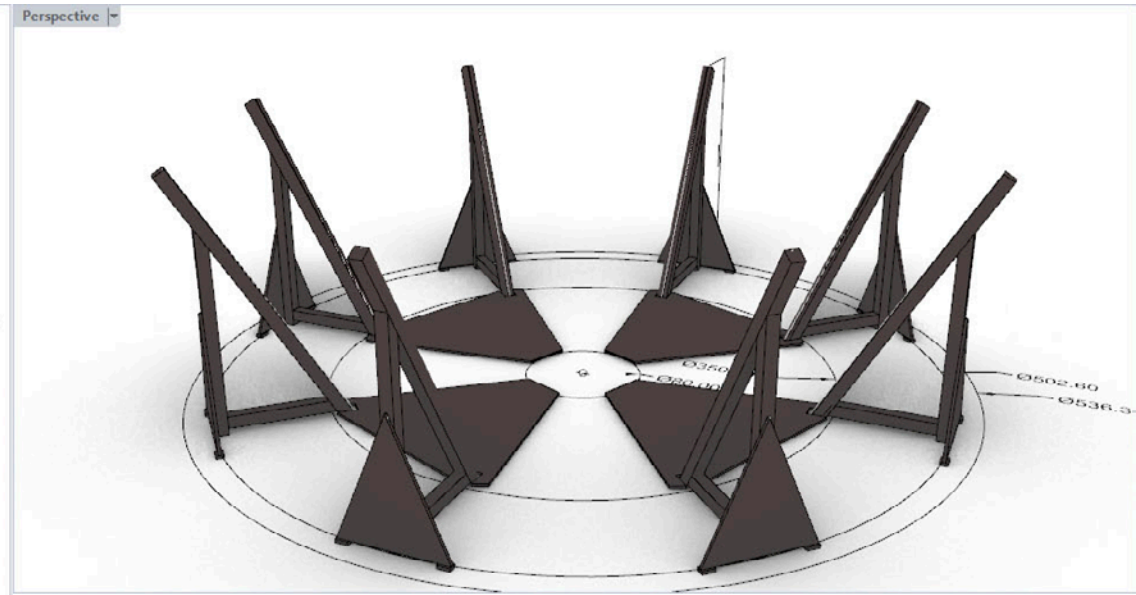
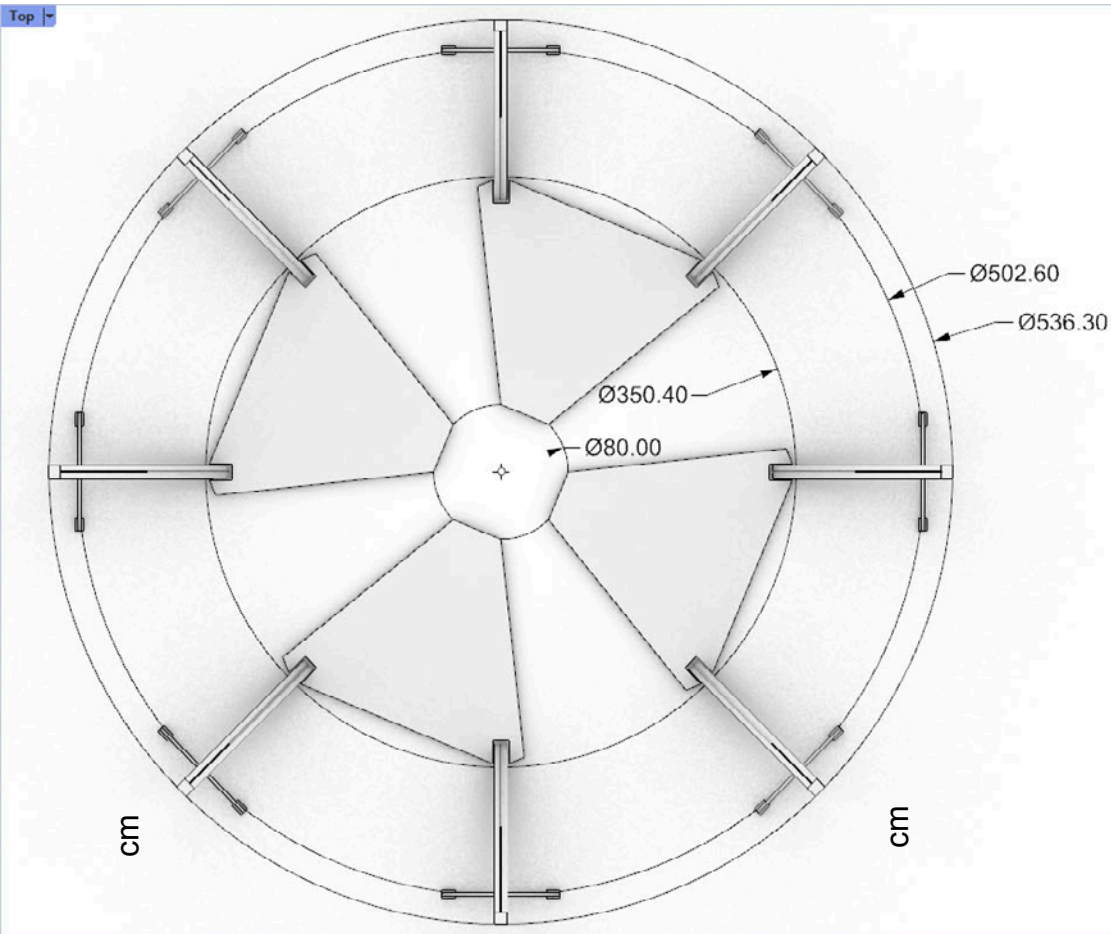
Sur chaque montant vertical

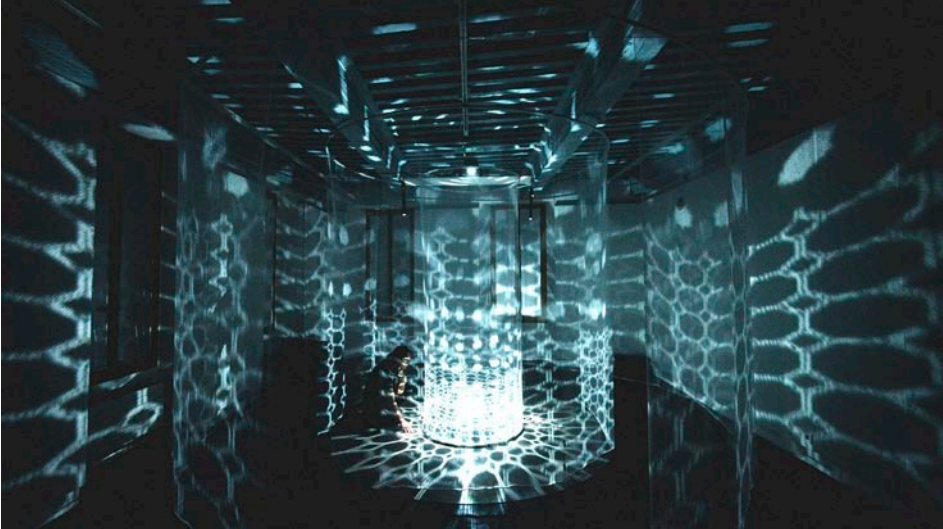
Bandeau à LED RGB translucide en inclusion dans le bois



Détails techniques

Structure extérieur





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.

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.

Quelques autres oeuvres interactives immersive

Cyclic : www.scenocosme.com/cyclic.htm

Metamorphie : www.scenocosme.com/metamorphie.htm

crystallisation : www.scenocosme.com/crystallisation.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 Vortex Incandescent

Création 2023

- Hamilton Winterfest - Hamilton (Canada)
- Festival des Arts numérique Pléiades - Saint-Etienne (Fr)
- Biennale d'arts numériques, les folies numériques - Vallée de Crévoux (Fr)
- «Crépuscule artistique» / Curators : Videoformes (Gabriel Soucheyre), Horizons «Arts-Nature» en Sancy - Saint Nectaire (Fr)
- L'Artsolite - espace d'exposition d'art contemporain - Saint-Jean-en-Royans (Fr)

