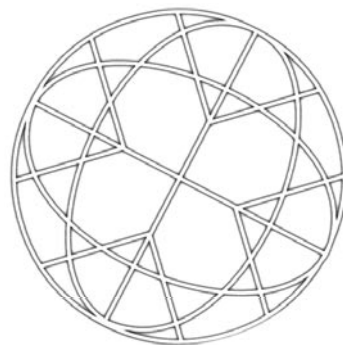


SphèrAléas

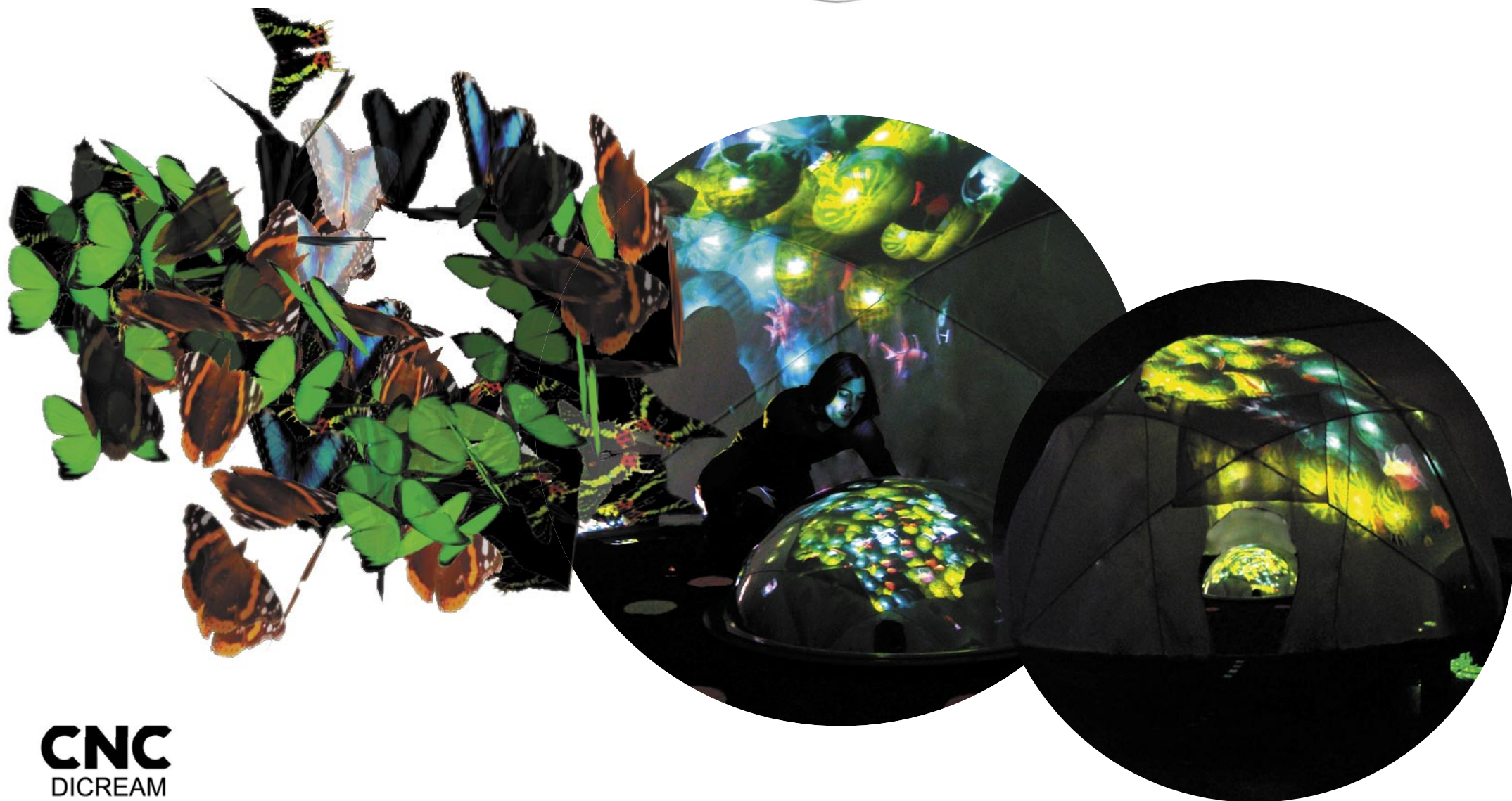
Installation tridimensionnelle visuelle / sonore / interactive

Art numérique : Installation / Performance



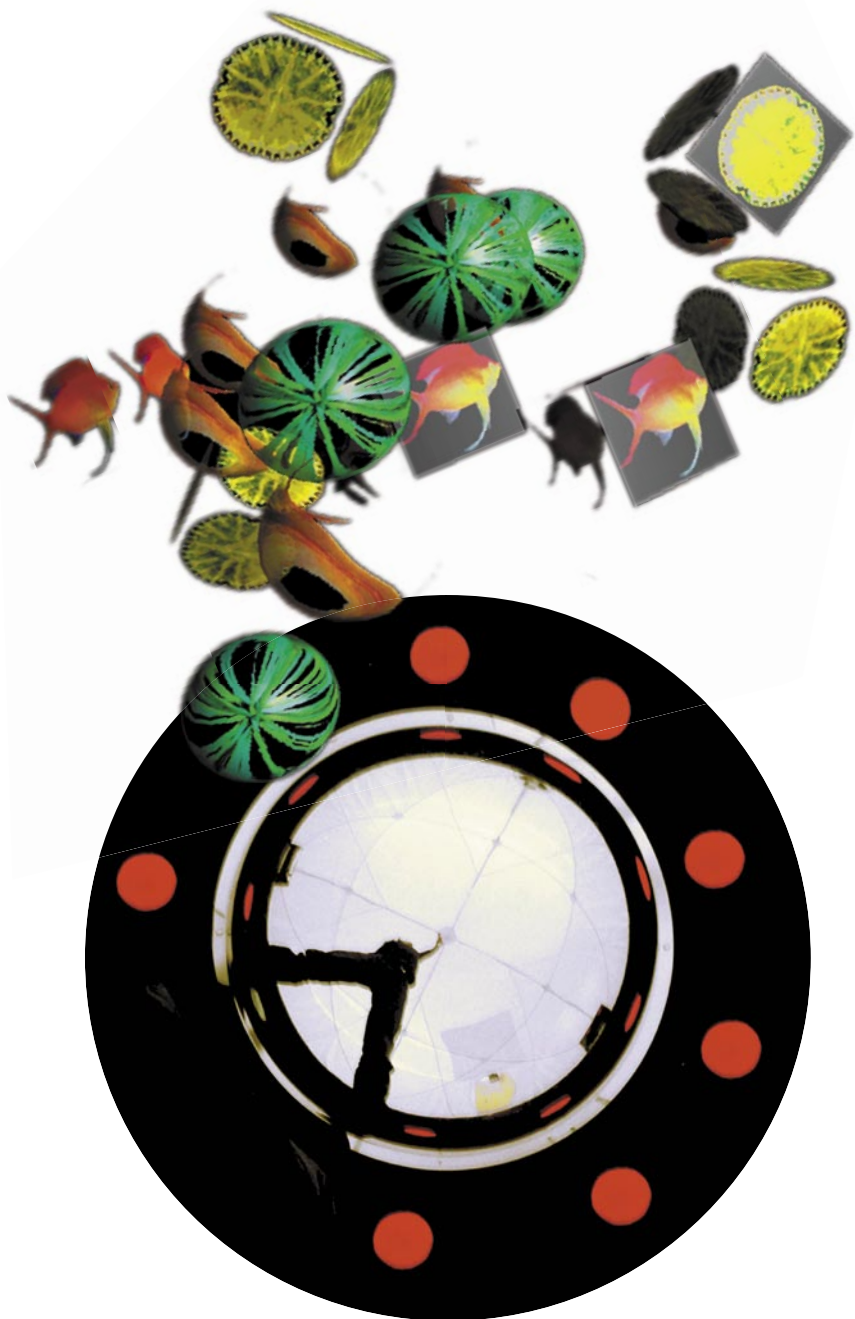
www.spheraleas.com
www.scenocosme.com

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



CNC
DICREAM

Un dispositif interactif et immersif



Cette installation se présente sous la forme d'un espace immersif, évolutif et interactif. Au sein de cette demi-sphère, une relation entre l'homme, l'image et le son est mise en jeu. Propice à des performances collectives, SphèrAléas est un espace de création onirique dans lequel le public crée, manipule, juxtapose, superpose des formes lumineuses audibles, instables et réactives pour composer des microcosmes visuels et sonores.

Comme pour l'apprentissage d'un instrument de musique, SphèrAléas s'expérimente dans la durée et à plusieurs, en accordant une attention, une écoute à une mélodie ou atmosphère recherchée. Assis en cercle autour du foyer matérialisé par un miroir hémisphérique, les spectateurs-musiciens peuvent activer les capteurs sensoriels et construire de véritables symphonies visuelles et sonores. Il est possible d'intervenir continuellement sur la structure globale en jouant sur différentes variations : ordre, juxtaposition, superposition, vitesse, rythme, hauteurs harmoniques... Comme dans un orchestre, le chef d'orchestre guide ses musiciens, et coordonne l'agencement des objets visuels et sonores.

La scénographie a été pensée pour une complète immersion du spectateur par le biais d'un dispositif de capteurs interactifs, d'une diffusion sonore multipoints, d'un système de vidéo projection à 180°, d'une architecture membraneuse demi sphérique. Cette expérience communautaire, hors du commun, devient poème du sensible : au cœur de cet espace vitellin, les perceptions sensibles sont amplifiées, modifiées jusqu'à faire résonner une multitude de mondes métaphoriques imprévus.

L'installation est en perpétuelle transformation...

Quand le lieu et le public le permet, nous proposons la mise en place d'ateliers de participation en amont de l'installation. Chaque temps de création vient ainsi enrichir SphèrAléas de nouveaux matériaux visuels et sonores pour constituer ce que nous nommons microcosme. Ainsi, peu à peu, Aléas se structure de cette mémoire dont les strates nourricières restent accessibles au gré des diffusions successives. Le public peut alors choisir de voyager d'un microcosme à un autre.

Bourse DICREAM du CNC

Coproduction : Résidence de création à Médias-Cité

Soutien : La Région Rhône-Alpes, La Ville de Lyon, MGcréation



Une scénographie pour une complète immersion du spectateur.

Conçu pour des interactions musicales et visuelles en temps réel, l'espace immersif est constitué d'une structure en demi sphère semi-transparente de 2m50 m de haut. Cette structure fait office d'écran pour des projections d'images diffusées à 180°.

Ce procédé permet une immersion totale du public dans des atmosphères irréalistes et captivantes.

Un dispositif d'enceintes et d'amplification offre des jeux de spatialisation du son.

A l'intérieur, le public assis ou allongé peut manipuler les capteurs sensoriels ou simplement se laisser aller à la rêverie. Les manipulations sont interprétées par le logiciel Aléas qui produit le son et les compositions en 3D.

En mêlant ces structures visuelles et sonores, les spectateurs créent ensemble, tel un orchestre, des symphonies à contempler.

Aléas : un logiciel/instrument de musique virtuelle original

Né d'une réflexion sur la manière de matérialiser/dessiner le son grâce à des images en 3D, Aléas est un logiciel de synthèse, de traitement de sons et d'images abstraites capable de nouer un dialogue avec le réel à l'aide de capteurs sensoriels. Il fait exister ainsi un rapport interactif et sensible avec le public.

Il permet de créer, de modifier, d'observer et de manipuler les formes 3D en mouvement. Chaque image est associée à un son et permet de visualiser la partition sonore en train de se jouer.

Ainsi, en plaçant de nouvelles matières visuelles, les utilisateurs créent des mélodies soutenues de relations rythmiques animées par de subtils déphasages temporels.

Chaque utilisateur s'approprie le système en créant des processus particuliers de polyphonie répétitive où les parties se superposent puis disparaissent dans des tourbillons hypnotiques. Le public détermine le devenir de l'oeuvre en expérimentant des orchestrations infinies. Il contrôle ainsi simplement la mélodie générée: une relation directe entre l'homme, l'image et la musique.



L'équipe artistique

Les artistes Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt forment le duo Scenocosme. (www.scenocosme.com)

Ils vivent et travaillent ensemble en France. Ils mêlent art, technologie, sons et architecture afin de concevoir des œuvres évolutives et interactives originales. 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.

A travers des formes d'expressions pluridisciplinaires, Scenocosme développe la notion d'interactivité, par laquelle l'œuvre existe et évolue grâce à l'action des spectateurs. Ils sont ainsi des variables actives propres à développer et donner vie à des microcosmes oniriques au centre de performances collectives musicales ou chorégraphiques. Ils explorent entre autres les relations invisibles que nous entretenons avec l'environnement: ils rendent alors 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 ont été présentées dans divers espaces d'art contemporain et d'art numérique.

Depuis 2004, leurs installations artistiques ont notamment été exposées au ZKM / Centre for Art and Media Karlsruhe (Allemagne), à la Villa Romana (Florence) au Musée des beaux-arts de la Nouvelle-Écosse (Canada), au Bòlit / Centre d'Art Contemporani (Girona), dans de nombreuses biennales et festivals internationaux: Art Center Nabi / INDAF (Séoul), Experimenta (Australie), BIACS 3 / Biennial International of Contemporary Art of Seville (Espagne), C.O.D.E (Canada), FAD (Brésil), Futuresonic (UK), NAMOC / National Art Museum of China / TransLife / Triennial of Media Art (Pékin), WRO (Pologne), ISEA / International Symposium Electronic Art (Belfast & Istanbul), EXIT, VIA, Lille3000, Ososphere, Scopitone, Seconde nature (France)... lors d'événements importants : Exposition universelle (Shanghai), Nuits Blanches (Toronto, Bruxelles, Brighton, Amiens), Fête des lumières (Lyon)... ainsi que dans plusieurs centres d'art : Kibla (Slovénie), KIM? (Lettonie), Utsikten Kunstsenter (Norvège), MONA (Australie), Watermans (UK), Centre des arts d'Enghien-les-Bains, Carré des Jalles, Maison Salvan (France)...

Précédents lieux d'exposition de SphèrAléas

Festival Ososphere - Strasbourg (FR)

La Fête des Lumières de Lyon (FR)

Nuit Blanche - Amiens (FR)

L'abbaye de Noirlac - Centre culturel de rencontre Amiens - Noirlac (FR)

Théâtre de la ville de Valence / Lumières et Images - Valence (FR)

Antico palazzo di Città / SMIR - Mondovi (ITALIE)

Musée départemental de Préhistoire d'Ile-de-France - Nemours (FR)

Le Moulin du Roc - Scène Nationale - Niort (FR)

Share Festival - Festival di arte e cultura digitale - Turin (ITALIE)

Centre culturel de Taverny - Taverny (FR)

Festival Electrochoc / Nuit de l'image - Villefontaine (FR)

ACM2007 - ACM Multimedia Interactive - Augsburg (ALLEMAGNE)

Sélection pour **SIGGRAPH 2007** - San Diego (USA)

Festival Les Féeries nocturnes - Embrun (FR)

Festival Nuits-Sonores - Lyon (FR)

Centre Culturel Condorcet / Festival Mon Œil ! - Viry-Chatillon (FR)

Centre Culturel René Char - Digne les Bains (FR)

Médiathèque de Saint-Etienne (FR)

ECM Béziers (FR)

Médiathèque de Camponac - Pessac (FR)

N.A.M.E. Festival - Lille (FR)

TILT Festival - Perpignan (FR)

Centre culturel Bellegarde - Toulouse (FR)

Espace M. Achard - (FR)

Festival L'enfance de l'art - (FR)

Festival Arborescence - Aix en Provence (FR)

Festival Scopitone - Nantes (FR)

VAD International Festival - Girona (ESPAGNE)

Le Carré des Jalles / Médias-Cité (FR)

Maison Folie hospice d'Havré - Tourcoing (FR)

Festival Olala - Lientz (AUTRICHE)

Prix

TTA-05 : Award : Top Talent Quality Seal for TTA-05 :

EUROPRIX - Multimedia Top Talent Award - Vienne (Autriche)

Bourse DICREAM du CNC

Bourse Défi-Jeunes

Lieux de présentations

IHM 2005 : Conférence sur l'interaction Homme-Machine - Toulouse

GA2006 - International Conference on Generative Art - Milan (Italie)

VIII Salon Internacional de Arte Digital - La Habana (Cuba)

Festival of Electronic Art 404 - Rosario (Argentine)

11th International Conference on 3D Technology - (USA)

Quartz Electronic Music Awards - Paris

Festival Emergences - Paris



Matériel Technique

L'installation est matériellement indépendante.

Nous amenons tout le matériel technique :

(vidéoprojecteurs, enceintes, structures géodésiques, ordinateurs, miroirs etc...)

Vous devez juste prévoir

- 1 écran d'ordinateur (seulement pour le temps du montage)
- 2 rallonges électriques indépendantes
- Un rouleau de gaffeur noir
- Un rouleau de gaffeur blanc
- Un rouleau de scotch double face à moquette
- Un aspirateur

Plan de mise en espace (vue du dessus)

L'espace d'exposition doit avoir les particularités suivantes :

- **Une salle dans le NOIR** : la seule lumière proviendra de l'installation
- Hauteur sous plafond : 2m50 minimale
- La surface d'occupation au sol correspond à un carré de $5m \times 5m = 25 m^2$
Il est préférable de prévoir un espace supérieur à cette surface
Plus la salle sera grande plus l'installation sera mise en valeur
- L'installation diffuse du son
(cette donnée importante doit être prise en compte)
- **Une salle dans le NOIR** : la seule lumière proviendra de l'installation
- Temps de montage : entre 6h et 8h
- Temps de démontage : entre 2h et 3h

Sécurité

L'installation est sécurisée contre les risques de feu :

La moquette, le tissu et le socle en bois sont ignifugés

