

Akousmaflore

Végétaux musicaux sensibles et interactifs

Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

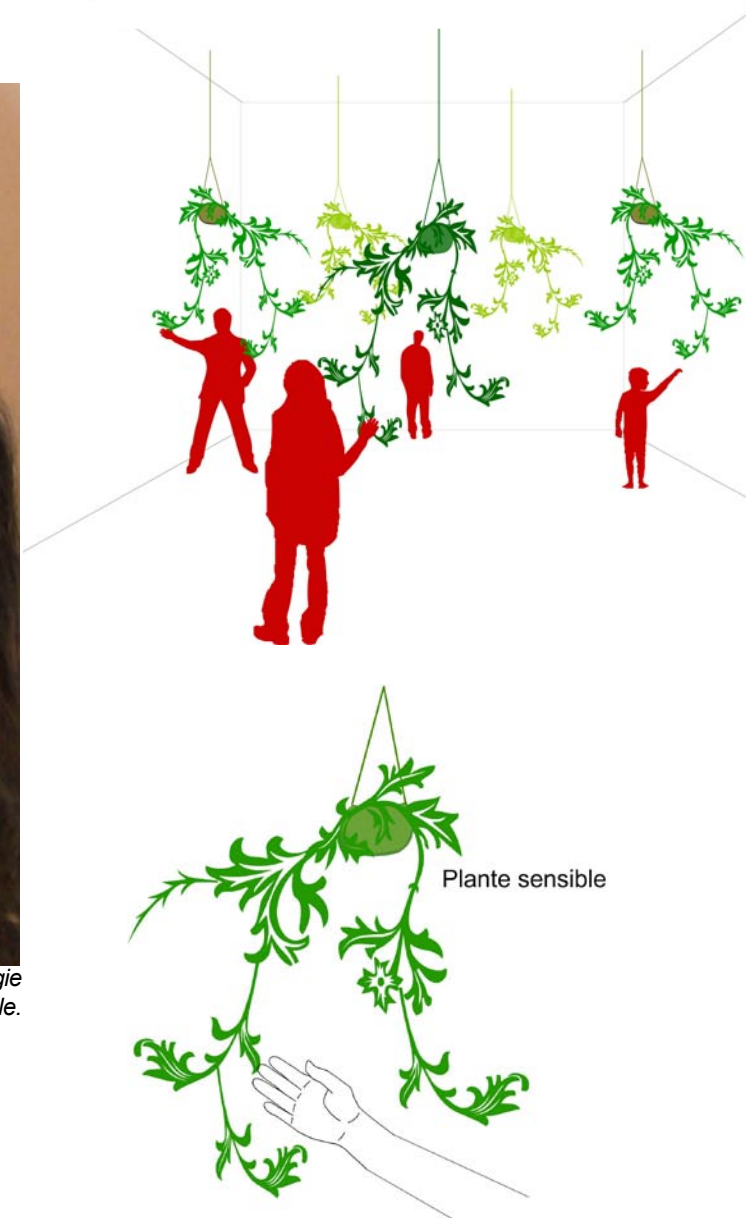


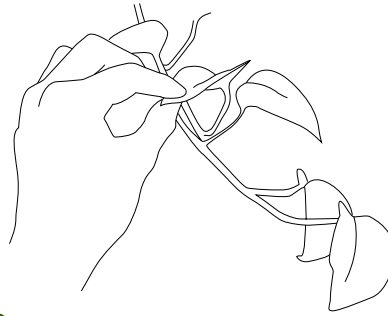
Je ferme les yeux. J'étends les bras et je tourne sur moi-même. Mes mouvements semblent être accompagnés d'une énergie qui fait trace dans l'air. Transparente, chaude, éphémère. Je dessine des empreintes énergétiques dans l'espace que je frôle.

www.scenocosme.com

Scenocosme : Grégory Lasserre / Anaïs met den Ancxt

scenocosme@gmail.com - Tel : 06 61 09 50 52





Préambule : alliance végétal et numérique

À travers nos créations, nous travaillons sur des hybridations possibles entre végétal et technologie numérique. Les plantes sont des capteurs naturels et vivants, sensibles à des flux énergétiques divers. Dans ce projet, nous interprétons ces flux perçus par la plante en proposant une interaction sonore. Nous abordons un traitement, une modification des données liée à la déambulation et aux interventions des spectateurs dans l'œuvre. Les spectateurs peuvent agir de manière non déterminée sur un univers musical prêt à s'éveiller. Les gestes des spectateurs permettent d'engendrer ou de superposer des flux sonores mais aussi d'en modifier les teintes et les fluctuations.

Description du jardin interactif

Akousmaflore est un jardin composé de véritables plantes musicales réactives à nos gestes et frôlements. Chaque plante s'éveille au moindre contact humain par un langage sonore qui lui est propre. Ce langage végétal fonctionne ainsi par le toucher. Notre aura électrostatique, invisible à l'œil nu agit ici sur les ramures végétales en offrant l'expérience d'un environnement réactif à son existence. Ainsi, lorsque les spectateurs les caressent ou les effleurent celles-ci se mettent à chanter. Devenues instruments de musique sensibles, elles offrent la possibilité de composer une orchestration florale.

Démarche : design de l'invisible

Notre corps produit en permanence un territoire biologique qui constitue une forme d'aura électrique. Ce phénomène subtil fait trace dans notre environnement immédiat mais à une échelle que nous ne percevons pas. Notre démarche se poursuit avec la volonté d'«animer» ce qui échappe à notre perception. En mêlant réalité et imaginaire, nous proposons ici une expérience sensorielle qui questionne nos relations énergétiques avec les êtres vivants.

Les plantes domestiques ont souvent un statut ambigu qui oscille entre objet de décoration et être vivant. Selon certaines rumeurs populaires mais aussi scientifiques, ces «objets animés» semblent réactifs à l'attention qu'on leur porte.

Nous rappelons ici que notre environnement est fait non pas de choses inertes, mais vivantes, réactives à notre territoire biologique qui nous échappe. Les plantes rappellent leur existence par un cri, un chant, une vibration acoustique.

L'équipe artistique : scenocosme

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 d'Akousmaflore

ZKM - Centre for Art and Media / YOU[ser] 2.0 - Karlsruhe (**ALLEMAGNE**)

BIACS3 - Biennale Internationale d'Art contemporain de Séville (**ESPAGNE**)

CAM Raleigh - Contemporary Art Museum - Raleigh (**USA**)

ISEA 2009 - International symposium electronic arts - Belfast (**IRLANDE**)

Exposition universelle de Shanghai / Pavillon Lille Europe - Shanghai (**CHINE**)

CODE - Cultural Olympiad's Digital Edition - Vancouver (**CANADA**)

Experimenta - Biennial of Media Arts - Melbourne (**AUSTRALIE**)

The OCT Art and Design Gallery - Shenzhen (**CHINE**)

The OCT Shanghai Suzhou creek / Festival croisements - Shanghai (**CHINE**)

Watermans - New Media Gallery - Brentford-London (**UK**)

MONA - Museum of Old and New Art - Tasmania (**AUSTRALIE**)

Art Ex 2011 - Visual Art in the Exploits Valley - Grand Falls-Windsor (**CANADA**)

Bòlit - Centre d'Art Contemporani - Girona (**ESPAGNE**)

Norwegian Museum of Science, Technology and Medicine - Oslo (**NORVEGE**)

Mornington Peninsula Gallery - Mornington Victoria (**AUSTRALIE**)

Futuresonic 2009 / CUBE Gallery - Manchester (**UK**)

Villa Romana - Florence (**ITALIE**)

EMAF - European Media Art Festival - Osnabrück (**ALLEMAGNE**)

Lab30 - Media Arts Festival - Augsburg (**ALLEMAGNE**)

Festival Rokolectiv / cultural center The Ark - Bucharest (**ROUMANIE**)

Festival Internacional de las Artes de castilla y leon - Salamanca (**ESPAGNE**)

Athens Video & Art Festival - Athènes (**GRECE**)

Kibla multimedia center - Maribor (**SLOVENIE**)

Utsikten Kunstsenter - Kvinesdal (**NORVEGE**)

Les Urbaines / Arsenic - Lausanne (**SUISSE**)

Galeria 13 muz / Digital_ia 2012 / 4th Digital Art Festival - Szczecin (**POLOGNE**)

Cool Silicon Art Award / Ostrale - Dresden (**ALLEMAGNE**)

Albury LibraryMuseum - Albury (**AUSTRALIA**)

ISEA 2011 - International Symposium Electronic Art - Istanbul (**TURQUIE**)

WRO 09 - 13th Media Art Biennale / WRO ART CENTER - Wroclaw (**POLOGNE**)

LICA - Lancaster Institute Contemporary Arts / Environment 2.0 - Lancaster (**UK**)

Alliance Française de Bahreïn - Manama (**BAHRAIN**)

Nuit Blanche Brussels / Beursschouwburg - Bruxelles (**BELGIQUE**)

Maison Salvan - Art & Science - Labège (FR)

Musée des beaux-arts de la Nouvelle-Écosse / Art Gallery of Nova Scotia - Halifax (**CANADA**)

Lille 3000 / Gare Saint-Sauveur - Lille (FR)

Festival Ososphere - Strasbourg (FR)

Festival International EXIT - Creteil (FR)

Festival International VIA - Maubeuge (FR)

Festival 38e Rugissants - Grenoble (FR)

Festival Seconde Nature - Aix en Provence (FR)

Festival Mal au Pixel / Pixelache / Mains d'Oeuvres - Saint-Ouen (FR)

Festival Musiques de rues - Nouveau territoire des arts sonores - Besançon (FR)

Festival Electrochoc - Bourgoin-Jallieu (FR)

Festival vidéoformes - Clermont-Ferrand (FR)

Festival Art Rock / Musée de Saint-Brieuc - Saint-Brieuc (FR)

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

L'Abattoir - Chalon-sur-Saône (FR)

Les Féeries nocturnes - Biennale d'arts numériques - Embrun (FR)

Centre culturel Maurice Eliot - Epinay-sous-Sénart (FR)

Espace Mendès France / le Lieu multiple - Poitiers (FR)

Théâtre de l'Agora - scène nationale d'Evry et de l'Essonne - Evry (FR)

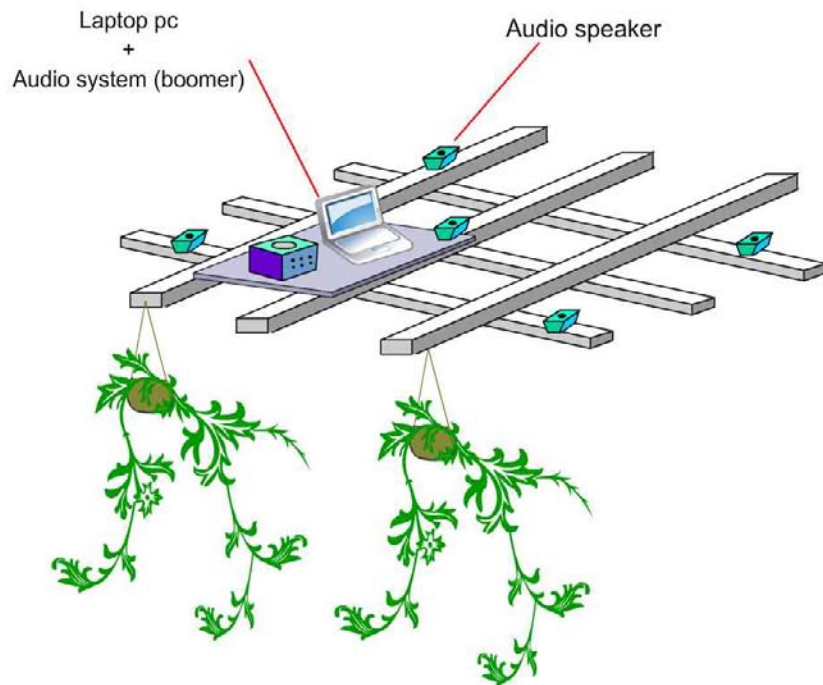
Centre arc en ciel - Liévin (FR)

Médiathèque François-Mitterrand - Saintes (FR)

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

Le Point Commun - espace d'art contemporain - Cran Gevrier (FR)

Centre Culturel René Char - Digne-les-Bains (FR)



Scénographie de l'installation

Pour ce projet nous étudions la scénographie en rapport avec les lieux d'exposition proposés. Le choix des plantes, leur mise en place dans l'espace, dépend à chaque fois des contraintes et opportunités des lieux d'exposition.

Une dizaine de plantes sont suspendues grâce à des accroches en hauteur. Toute la partie technique est non visible, et disposée au-dessus des accroches, sous le plafond. Une pergola peut être mise en place à cet effet si le plafond de la salle d'exposition ne le permet pas.

L'espace acoustique : De très petites enceintes audio 5.1 sont réparties dans la pièce, au-dessus des plantes pour une immersion acoustique totale.

Une petite régie technique : La régie est composée uniquement d'un PC et de quelques petites interfaces électroniques. Tout est dissimulé dans l'espace d'exposition.

Entretien : Cette installation autonome demande un entretien minime. Les plantes doivent être arrosées périodiquement afin d'être maintenues en vie.

Matériel nécessaire simple

En fonction des périodes, des lieux et durées d'expositions nous pouvons fournir tout le matériel nécessaire. Si vous disposez du matériel suivant, il peut aussi être plus judicieux d'utiliser le vôtre, ainsi nous pouvons par exemple simplement venir en train ou en avion avec le minimum dans une valise.

- un PC sous windows XP
- un petit système audio 5.1 pour ordinateur
- une dizaine de plantes en pots accrochées en hauteur
- si nécessaire la construction d'une petite pergola à partir de quelques tasseaux de bois
- et nos interfaces électroniques spécifiques.









