

Aisos*

La lumière source de création sonore

Le spectateur-promeneur est invité à pénétrer dans Aisos, clairière d'une petite forêt imaginaire reconstituée au cœur d'un espace. Lieu de rencontres intimistes, cet espace de repos suscite rêverie et création d'univers fantastiques. Le cœur mystérieux de la forêt révèle ses secrets acoustiques au spectateur-promeneur devenu porteur de lumière.*

www.scenocosme.com

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





capteur de lumière

Préambule

Dans les contes, la forêt est l'endroit où l'on s'égaré. A la fois protectrice et périlleuse, elle est ambivalente, mystérieuse. Silencieuse, secrète, sombre, la forêt favorise les rencontres imprévues. Elle est le lieu des maléfices et des enchantements. Lieu fermé, elle ramène l'homme à ses origines, à ses racines. Les forêts, par leurs caractères lugubre et sombre suscitaient dans l'esprit de nos ancêtres un profond sentiment de sacralité. Les végétaux arborescents étaient souvent, sinon adorés comme des divinités, regardés du moins comme leurs demeures.

* Alsos signifie bois sacré en grec, il était une des constantes des sanctuaires guérisseurs, avec la fontaine, le portique d'incubation, et le théâtre.

A cause de cette part d'ombre, la forêt, si elle n'est plus le théâtre d'aventures fantastiques, symbolise cependant pour l'homme moderne, l'inconscient, la part secrète qu'il porte en lui. Les terreurs vécues dans la forêt représenteraient la peur des révélations de l'inconscient, de la part cachée qui est en chacun de nous.

Le désir de créer l'installation Alsos est né d'une volonté d'allier nature et technologie. Une relation au vivant à travers les possibilités qu'offrent les technologies numériques, en amenant notamment ici une réflexion sur une hybridation possible végétale numérique. Nous nous intéressons à la relation aléatoire liée au flux de données, ainsi qu'à l'interaction sonore. Nous abordons ici un traitement, une modification des données liée à la déambulation des spectateurs dans l'œuvre et ce via la génération d'impulsions lumineuses. Les spectateurs peuvent agir de manière non déterminée sur un univers musical déjà prêt à s'éveiller. A l'intérieur de l'espace sonore ils ont la possibilité d'intervenir sur des nappes de sons comme des apprentis musiciens. Les gestes et les mouvements des spectateurs permettent d'engendrer ou de superposer des flux sonores mais aussi d'en modifier les teintes et les fluctuations. Cette génération non maîtrisée, proche de l'aléatoire, donne ici l'illusion d'une œuvre douée d'une vie propre.

Description

L'œuvre existe par la présence et la participation des promeneurs-spectateurs, qui, ensemble, créent une œuvre commune. La clairière étant un espace intimiste mais aussi de rencontres, elle se transforme et vit par l'intervention collective des promeneurs.

Le spectateur, muni d'une lampe torche, guidé par un chemin de cailloux lumineux pénètre à l'intérieur d'un espace plongé dans le noir.

Une nappe sonore l'immerge d'un univers musical évoquant le souffle vivant de la forêt. Il découvre et explore cet espace en pointant sa lampe sur la végétation et l'espace environnant. Au cœur de cette forêt fantastique il éclaire une étrange végétation faite de branches lumineuses.

La lumière noire transforme l'espace et en modifie les perceptions à travers une étrange bichromie. L'univers rappelle les forêts imaginaires et fantastiques décrites dans les contes. Les fleurs fluorescentes dispersées dans les branchages réagissent aux modifications des flux lumineux.

Elles camouflent dans leur pistil des capteurs de lumière. Ceux-ci retranscrivent les impulsions et les variations lumineuses à un programme informatique. En retour un ordinateur relié à des enceintes dissimulées dans la pièce traduit la mélodie engendrée par les mouvements des halos de lumière. Chaque fleur reliée à des sonorités variées permet de générer un univers acousmatique évoluant en fonction des intensités lumineuses, des aléas des interventions des spectateurs.

Scénographie : L'espace de déambulation

En extérieur :

En prenant en compte les contraintes d'intempéries, l'installation peut être faite en extérieur, en utilisant la nature environnante et en y remplaçant les fleurs musicales.
(Exemple : exposition dans un petit parc public pour Nuit Blanche à Amiens)

Dans un jardin ou une serre botanique

L'installation peut être incorporée à de vrais végétaux. (Exemple : nous avons déjà exposé ce projet pour la nuit des musées dans une serre semi tropicale.)

En intérieur

L'agencement se fait en fonction de la taille de la pièce. L'espace requis est une pièce dans l'obscurité, entre 20 et 40 m² voir plus... (Exemple : ce projet a été présenté dans de nombreux types de salle d'exposition, souterrain, chapelle...)

Les branchages blancs sont disposés contre les murs et assemblés de manière à créer une hauteur de 2m 50 environ. Agencés en cercle, ils créent l'espace de la clairière.

Une quinzaine de fleurs synthétiques et interactives sont dispersées dans les branchages. Elles ont leurs pistils dotés de capteurs de lumière. Elles sont peintes en couleurs fluorescentes: orange, jaune, rouge, vert qui contrastent avec les branchages blancs.

Des néons Ultra-violet de 120 cm de long sont disposés en hauteur, accrochés au mur ou suspendus. Les cailloux phosphorescents posés au sol guident les spectateurs-promeneurs jusqu'à la clairière.

Des lampes-torches doivent être prêtées aux spectateurs à l'entrée d'Alsos*. Devenus porteurs de lumière, ils entrent par petits groupes de 5 et explorent la clairière musicale à l'aide des rayons lumineux.

L'espace acoustique

Les enceintes sont camouflées autour de la pièce pour une immersion acoustique totale. Une composition électroacoustique originale sur la thématique de la forêt, est diffusée en continu pour générer une ambiance sonore. Les spectateurs-promeneurs munis de lampes torches éclairent les fleurs fluorescentes. Chaque fleur a sa propre sonorité qui se joue différemment en fonction de l'intensité lumineuse. L'univers acousmatique évolue ainsi grâce aux aléas des interventions des spectateurs.

Espace requis

Une pièce plongée dans le noir entre 20 et 50 m²

(il est peut être possible de rajouter des penderies au mur, parquet, moquette noire)
Agencement en fonction de la taille de la pièce, nous devons planifier pour cela et avec vous la scénographie en amont

Rappel important : l'espace doit être dans le NOIR, la seule lumière sera celle que nous mettrons

Alsos* - Installation interactive

Mise en espace

Pour le montage d'Alsos* il est nécessaire de recréer une petite clairière boisée dans l'espace d'exposition en coupant et ramassant des branches de 2m50 à 3m de haut.

Refaire une mini forêt sur place en coupant et ramassant de nouvelles branches, plusieurs cas de figures sont possibles :

- Prévoir les jours de travail nécessaire et/ou les coups de mains nécessaire
- Prévoir l'accord d'un propriétaire pour prélever suffisamment de branches dans une forêt ou un bosquet d'arbres.
- Il est aussi possible de récupérer des branches dans une déchetterie. Dans ce cas attention à la provenance, à la taille de coupe, à la quantité...
- Il est aussi possible de travailler avec les espaces verts de votre ville
- Prévoir le ou les transports des branchages feuillus.

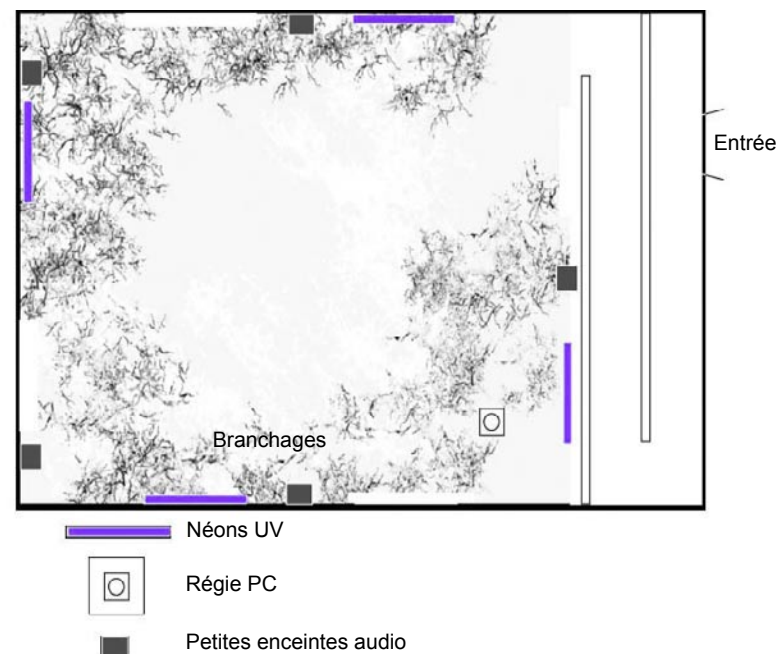
En étant sur place vous connaissez peut être d'autres solutions, des volontaires, des habitants prêts à couper des branches, les services espaces verts de la mairie... pour nous permettre d'accélérer les temps de montage en préparant les branchages en amont.

Matériel que vous devez fournir

- 1.lianes, branchages, arbustes (quantité nécessaire : en fonction de la taille de la salle)
- 2.rallonges électriques et multiprises (quantité en fonction de la salle)
- 3.Gaffeur noir
- 4.Un petit écran d'ordinateur (un vieux 15 pouces fait l'affaire)

Matériel que nous fournissons

De nombreux bois blancs fluorescents (3 m³), 1 PC avec windows XP, Carte son 5.1, Enceintes 5.1, câblage audio RCA 4 x 10 m), fleurs capteurs de lumière (x 15), câblage électrique capteurs, interface de contrôle, néon UV + support (x 4), lampes torches, piles rechargeables, chargeurs de piles.



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 Salvat (France)...

Précédents lieux d'exposition d'Alsos*

Fêtes des Lumières de Lyon (FR)

Nuit Blanche - Amiens (FR)

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

London Design Festival - London (UK)

Jardin botanique de Neuchâtel / La nuit des musées - Neuchâtel (SUISSE)

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

Le Carré des Jalles - centre culturel - Saint-Médard-en-Jalles (FR)

Centre d'exposition les Réservoirs - Limay (FR)

Centre arc en ciel - Liévin (FR)

Maison du tourisme de l'eau et de la nature - Pont-de-Vaux dans l'Ain (FR)

La Maison du Savoir - Saint Laurent de neste (FR)

Nicéphore Days - Châlon-sur-Saône (FR)

Festival Musiques de rues - Besançon (FR)

Festival Digitalis - festival d'arts numériques - Mende (FR)

Festival Streamfest 2007 - Festival di arti elettroniche culture digitali - Lecce (ITALIE)

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

Festival Electrochoc - Bourgoin-Jallieu (FR)

Festival duch'air(e) - Lyon (FR)

Festival Libellul'Express - Ecaille (FR)

Médiathèque François-Mitterrand - Saintes (FR)

Médiathèque Les Colonnes - Blanquefort (FR)

Médiathèque Gabriela Mistral - Artigues (FR)

Médiathèque de Gradignan - Gradignan (FR)

Le Millenium - L'Isle d'Abeau (FR)

Le Féesti'Val / Fées d'Hiver - Crévoux (FR)

Centre de la Vallée « S. Allende » - Saint-Malo (FR)

Espace Jean Jaurès - Tomblaine (FR)

Jardin botanique alpin La Jaÿsinia - Journées Botaniques 2011 - Samoëns (FR)



Alsos*

