

“Les cent visages”

www.scenocosme.com

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

Installation interactive visuelle / morphing interactif
Scenocosme : Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt







**Cette œuvre est nourrie d'une multitude de visages d'habitants.
L'œuvre grandit et évolue au fil du temps d'exposition.**

L'œuvre aux Cent visages est interactive.

Un visage apparaît en vidéoprojection sur un cercle de tissu couleur chair. Ce tissu tendu est extensible, il forme une peau symbolique, à toucher et à explorer. Chaque pression de la main permet de parcourir en profondeur un premier visage.

Un autre visage apparaît alors sous cette première strate, puis un autre encore plus profondément.

Telle une poupée russe, les visages sont imbriqués les uns dans les autres. Ou comme si une multitude de visage puzzle étaient superposés les uns sur les autres. Ce puzzle se déforme sous l'action de la main mais il reprend sa place tel un liquide lorsque la main s'en écarte.

Une multitude de scénarios de rencontres tactiles se révèlent alors sous les gestes des visiteurs.

Un appui sur les yeux révèle le regard d'une autre personne.

Un frôlement sur les lèvres d'un homme révèle le sourire d'une femme.

L'effleurement de la joue d'un enfant laisse entrevoir les rides d'une personne âgée.

Etc...

La profondeur des contacts fait ainsi apparaître divers fragments d'autres visages, formant un visage aux traits mouvants, évolutifs.

Au bout de quelques minutes, les strates de visages changent et se mélangent différemment. Le premier visage laisse aussi sa place à un autre. Chaque proposition change ainsi aléatoirement au fil du temps. L'œuvre se renouvelle indéfiniment, de manière autonome, mais révèle aussi toute sa diversité sous les mains curieuses des visiteurs

Les visages de l'œuvre sont ceux d'habitants volontaires que nous avons filmés en amont pendant quelques secondes.

Au fil du temps d'exposition, quand cela est possible, de nouveaux visiteurs et habitants peuvent être invités à faire partie de l'œuvre.

Nous proposons dans ce cas aux visiteurs de filmer leurs portraits dans une cabine de captation.

Cet autre petit espace de captation vidéo est à leur disposition et leur donne la possibilité de se faire filmer pour que de nouveaux visages rejoignent l'œuvre aux Cent visages. Chaque captation de 2 minutes vient ainsi enrichir la base de données de l'œuvre, et offrir de nouveaux fragments à ce visage singulier.

Le tissu extensible est quant à lui une surface épidermique, sensible, proche du corps.

Le toucher est un vecteur qui permet d'affleurer un état de corps, une intimité. Cette œuvre propose ainsi des relations de proximité avec des visages connus ou inconnus mais constituée de fragments d'êtres aux horizons multiples. Ce visage pluriel et évolutif renvoie à l'idée d'une identité composite et d'une humanité partagée. Elle n'est jamais figée, mais en évolution constante à chaque instant.

L'œuvre aux Cent visages est capable de renfermer plusieurs centaines de visages, d'individus de tout âges et horizons formant un reflet singulier du territoire.

Coproduction : Labanque - Centre d'art visuel Béthune : production Artois Comm./Labanque

Plus d'informations : www.scenocosme.com/cent_visages.htm





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

Rencontres imaginaires : www.scenocosme.com/rencontres_imaginaires.htm

Metamorphie : www.scenocosme.com/metamorphie.htm

Lights Contacts : www.scenocosme.com/contacts_installation.htm

In fabula : www.scenocosme.com/infabula.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 Des cent visages

- Telfair Museum of Art / Jepson Center for the Arts - Savannah (**USA**)
- Nocturne Art at Night / Curator : Anna Sprague & Emily Lawrence - Halifax (**Canada**)
- Hubs immersive festival / Curator : Isabelle Chaffaud & Jérôme Meyer - The Hague (**Netherlands**)
- Impact (International Meeting in Performing Arts and Creative Technologies) - Liège (**Belgium**)
- Wonderspaces Arts Celebration / B Street Pier / in common : Curator : Kendall Warson - San-Diego (**USA**)
- Luminaria | Contemporary Arts Festival - San-Antonio (**USA**)
- Festival Videofformes / Festival International d'Art Numériques / Curator : Gabriel Soucheyre - Clermont-Ferrand (Fr)
- Festival des arts numériques Pléiades / Eglise Sainte-Marie - Saint-Etienne (Fr)
- Festival Univers Numériques Ugine / Curator : Josselin Vinay - Ugine (Fr)
- Labanque / Centre d'Arts Vsuels / Curator : Philippe Massardier - Béthune (Fr)
- Centre culturel Odysud / Curator : Maud Denjean - Blagnac (Fr)
- Centre culturel Maison Folie Hospice d'Havré / Curator Lille 3000 - Tourcoing (Fr)
- Chapelle du carmel - Tarbes (Fr)

Dispositif technique

Une caméra-3D est située en face du tissu pour permettre la capture et l'analyse des gestes, des déformations du tissu. L'image 3D est traitée et analysée en temps réel de manière logicielle. La déformation physique du voile est mappée en matrice de données. Le contact des spectateurs sur le voile révèle une image texturée de calques et effets vidéos superposés selon différentes profondeurs.

Matériel technique nécessaire:

- Installation interactive : structure + structure tissu + ordinateur 1 + vidéoprojecteur + caméra 3D
- Espace de captation vidéo : ordinateur 2 + pied caméra + caméra + spots lumière + rideau noir

