

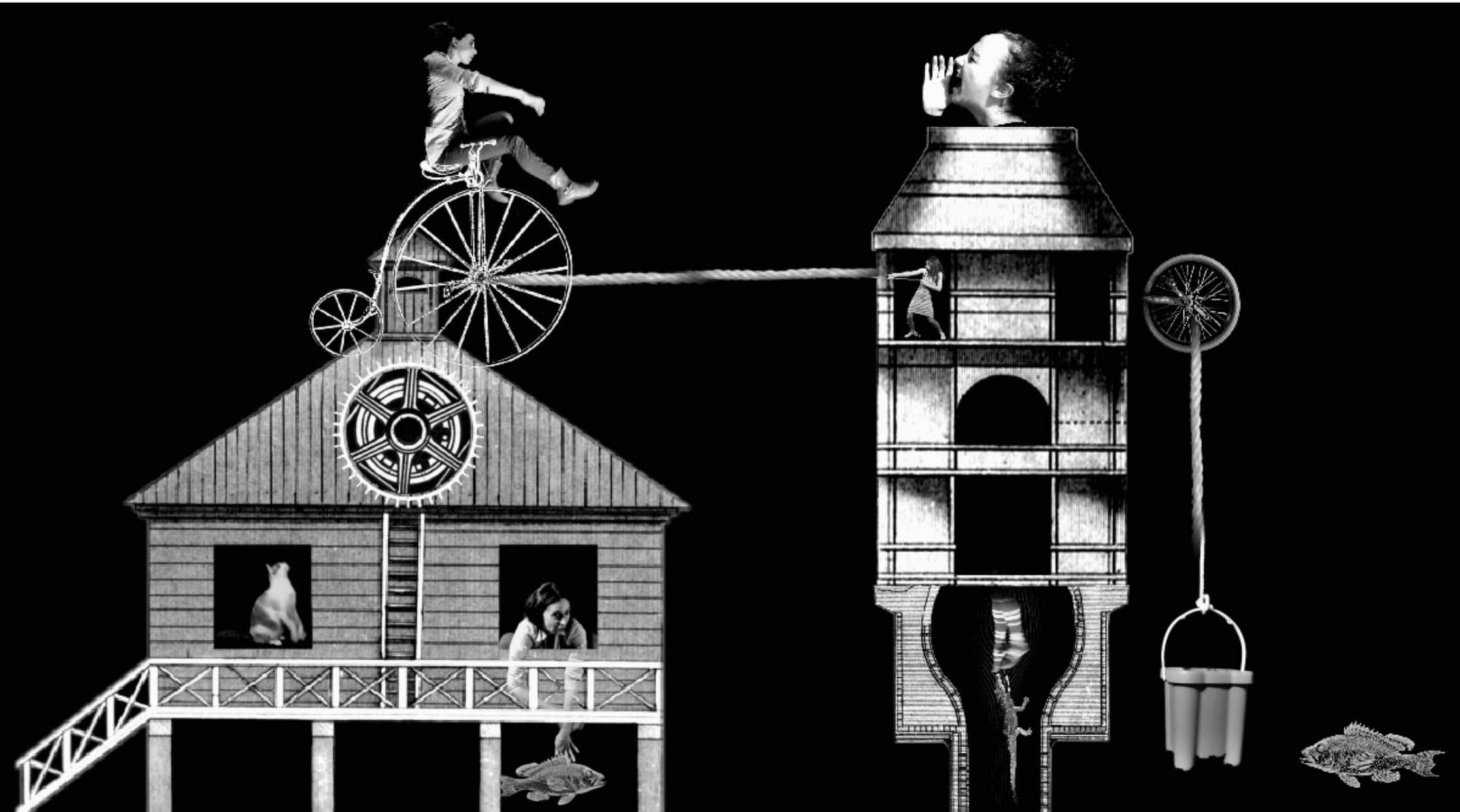
Mécaniques Imaginaires

Une œuvre d'art numérique interactive

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



Mécaniques Imaginaires est une œuvre d'art numérique interactive.

Le logiciel de l'oeuvre permet de créer en temps réel des mises en scènes narratives infinies en manipulant de nombreux «éléments vidéo»: les briques génératives et participatives de l'installation.

Mécaniques Imaginaires offre un espace d'expression et d'abstraction qui permet de créer des relations improbables et aléatoires entre des personnes, des situations, des objets en produisant une énergie virtuelle. Cette œuvre interactive s'inspire du théâtre d'ombres, du cinéma de George Méliès et fait référence aux machines de Goldberg, qui réalisent une tâche simple d'une manière délibérément complexe, le plus souvent à l'aide d'une réaction en chaîne.

Le logiciel permet de choisir et de positionner des «éléments vidéo» qui sont autant d'actions/réactions en chaîne: des personnages qui marchent, courent, sautent, manipulent etc..... des objets: des balles qui rebondissent, des parapluies des soufflets, des livres qui basculent, des bougies, etc... des machines: moulins, cordes, engrenages,...des éléments naturels : des plantes, des animaux, de l'eau qui tombe, des cailloux qui roulent etc...

Tous les «éléments vidéo» sont juxtaposables côte à côte et forment un corpus d'éléments de vie réelle et imaginaire. L'association de tous les «éléments vidéo» constitue dans cette oeuvre une infinité de mécaniques virtuelles. Au fur et à mesure de l'exploration et des interactions avec le logiciel, de nouveaux scénarios s'inventent et s'enrichissent.

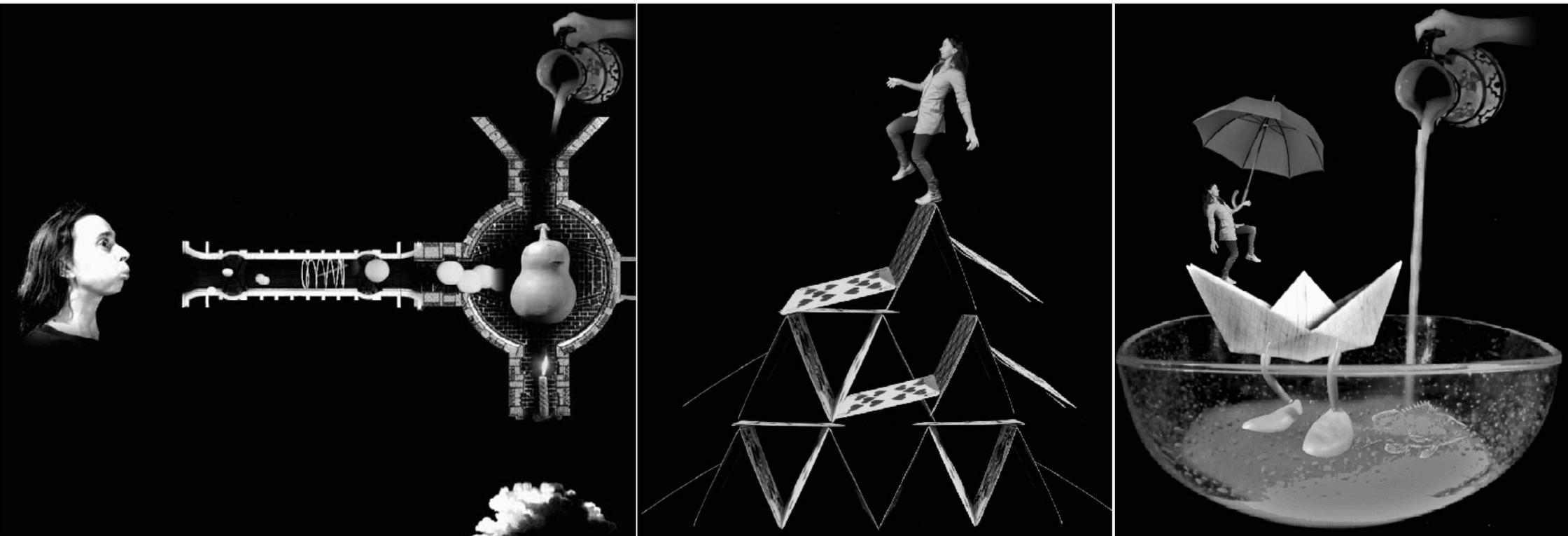
Les «éléments vidéo» sont de durées variables, chacun joue indépendamment un acte de l'oeuvre. L'ensemble peut être agencé de différentes façons afin de créer des scénarios en perpétuelle transformation. Le scénario évolutif de cette création laisse donc une grande part d'improvisation aux participants.

Mécaniques Imaginaires peut être diffusée sur un écran ou une grande TV classique ou via un vidéoprojecteur sur un mur pouvant ainsi devenir surface de mapping.

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

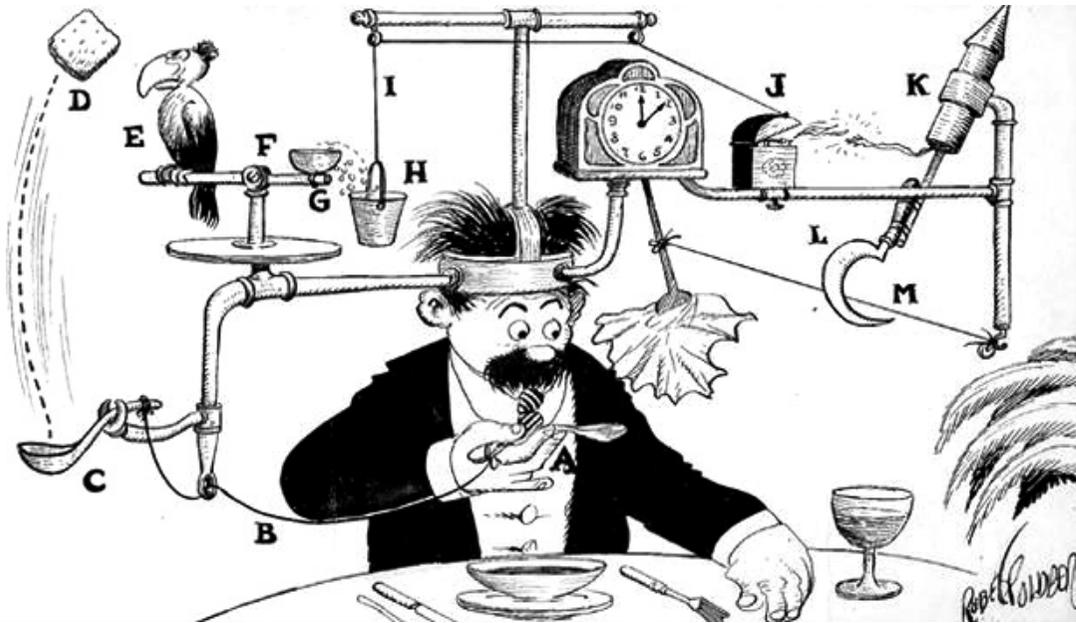
“Mécaniques Imaginaires” a été réalisé dans le cadre de l'appel à création d'une oeuvre d'art numérique pour la ville de Garges-lès-Gonesse.

L'oeuvre «Mécaniques imaginaires» est également lauréate 2019 du «Concours Innovations Numériques pour la Culture» dans la catégorie «Éducation Artistique et Culturelle» porté par «Think Culture / News Tank Culture» (Paris)



Sources d'inspirations

Machines de Goldberg



Théâtre d'ombres



Mécaniques Imaginaires : entre écosystèmes et machines

Chaque expérience de l'oeuvre permet de raconter une histoire toujours différente.

En référence à la poésie combinatoire de Raymond Queneau Cent mille milliards de poèmes, les nombreux «éléments vidéo» que nous intégrons dans l'oeuvre numérique sont propices à construire des scènes aux interactions inattendues et infinies entre les éléments de ces mécaniques virtuelles: entre humains, objets, situations,... Chaque scénario simule une machine qui produit une énergie virtuelle. Les réactions en chaîne sont réalisées avec des éléments mécaniques: rouages, chaînes, cordes,... et des éléments humains: mains, pieds, visages, actions,... Ces mécaniques imaginaires font référence aux machines de Goldberg, qui réalisent une tâche simple d'une manière délibérément complexe, le plus souvent à l'aide d'une réaction en chaîne.

Dans sa mise en jeu, l'oeuvre s'inspire des trucages cinématographiques de Georges Méliès ainsi que des principes des anciens théâtres d'ombre et des leurs figurines projetées sur écran.

Tel un écosystème, les différents éléments sont interdépendants et produisent ensemble une énergie virtuelle. Les mises en scène peuvent former un tout organique, à l'image du corps, de ses articulations entre les formes, les mouvements et les fluides.

Dans la plupart de nos oeuvres, nous nous intéressons à tisser des organicités singulières entre les éléments naturels, le corps des spectateurs et la technologie. Au cours de nos créations, nous nous demandons toujours comment la technologie peut être le medium d'une organicité. C'est aussi une manière de réinterroger la place de la technologie dans nos rapports humains, sur la manière dont elle s'immisce dans notre quotidien, au point d'en devenir incontournable et invisible.

Agencement possible de l'oeuvre numérique

Mécaniques Imaginaires peut être intimiste et s'immiscer facilement dans le quotidien... ou être de grande dimension afin de générer une importante frise interactive avec de nombreux «éléments vidéo» accolés ensemble.

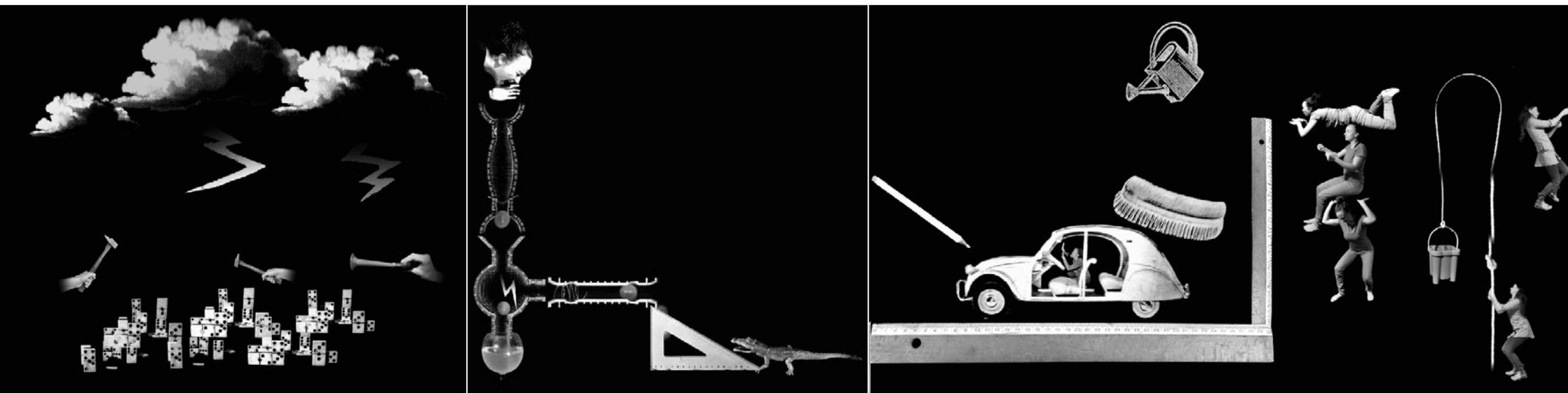
Il existe une infinité d'agencements possibles.

Mécaniques Imaginaires est également en mesure de proposer un mapping simple et singulier. Des objets en cartons blanc peuvent être réalisés et positionnés et mis en scène sur la surface d'interaction. Les objets simples, tels que des cercles, des carrés, des triangles et d'autres formes géométriques symbolisent ainsi des rouages, des architectures, des murs, des toits, des ouvertures, des conduits, des tremplins, des pentes etc.

Un vidéoprojecteur permet alors de projeter les images du logiciel sur les objets blancs posés sur la surface.

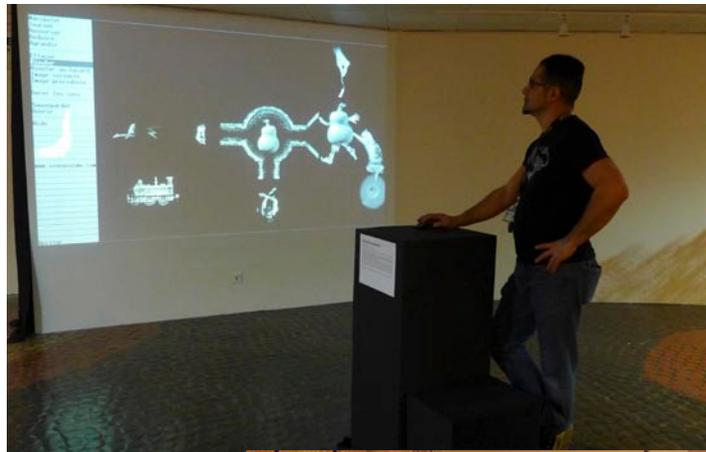
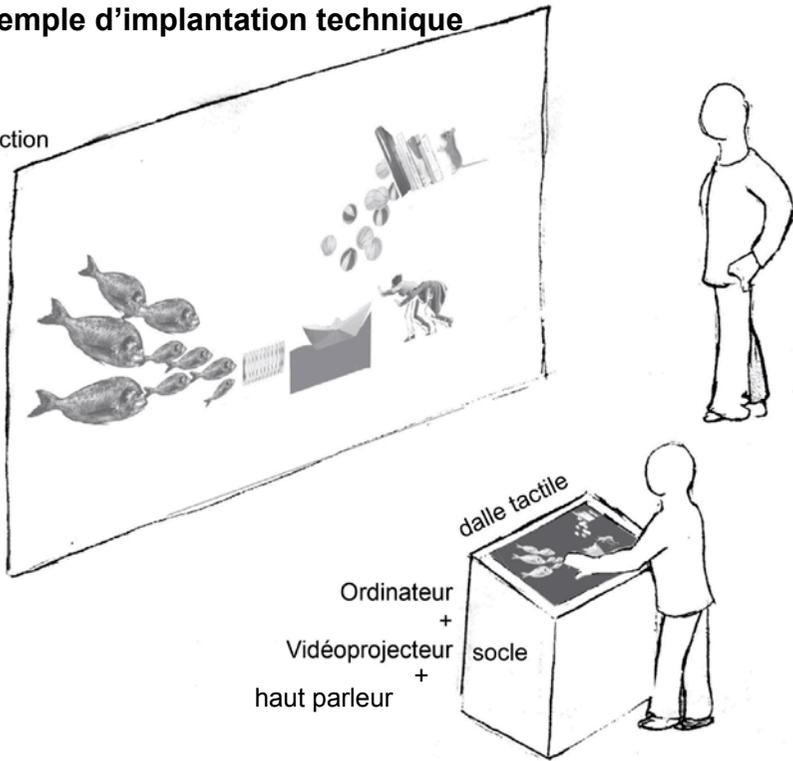
Agrémenter l'oeuvre par des objets réels offre des éléments de mapping possibles : Formes réelles et éléments virtuels s'associent, se complètent, s'opposent ou se superposent en fonction de la construction des mises en scènes désirées.

L'oeuvre fonctionne toutefois tout à fait sans ces objets physiques.



Exemple d'implantation technique

vidéoprojection



Le logiciel

Permet d'afficher des scénarios existants

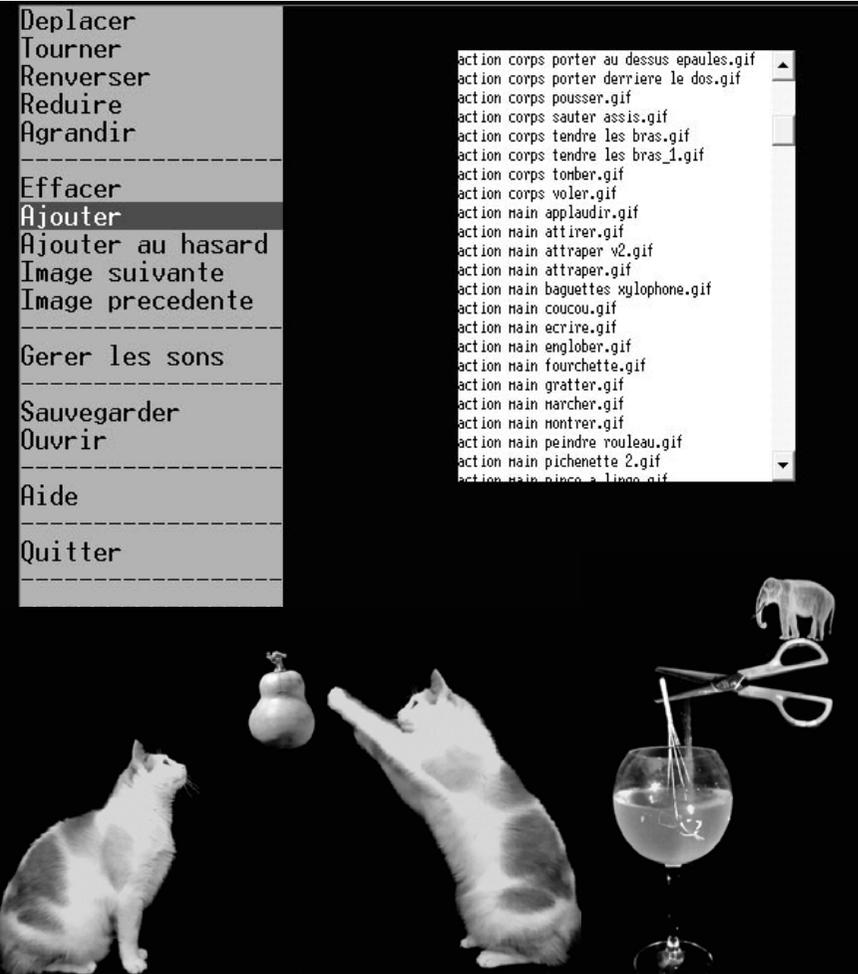
D'ajouter et modifier des éléments dans un scénario (objets, actions, machines etc.)

De créer et sauvegarder de nouveaux scénario

D'ajouter de nouveaux éléments vidéos dans la liste

De sélectionner des sons afin de construire un univers sonore

etc.



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'oeuvre 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 oeuvres sont présentées dans de nombreux musées, centres d'art contemporain et festivals d'art numérique dans le monde.

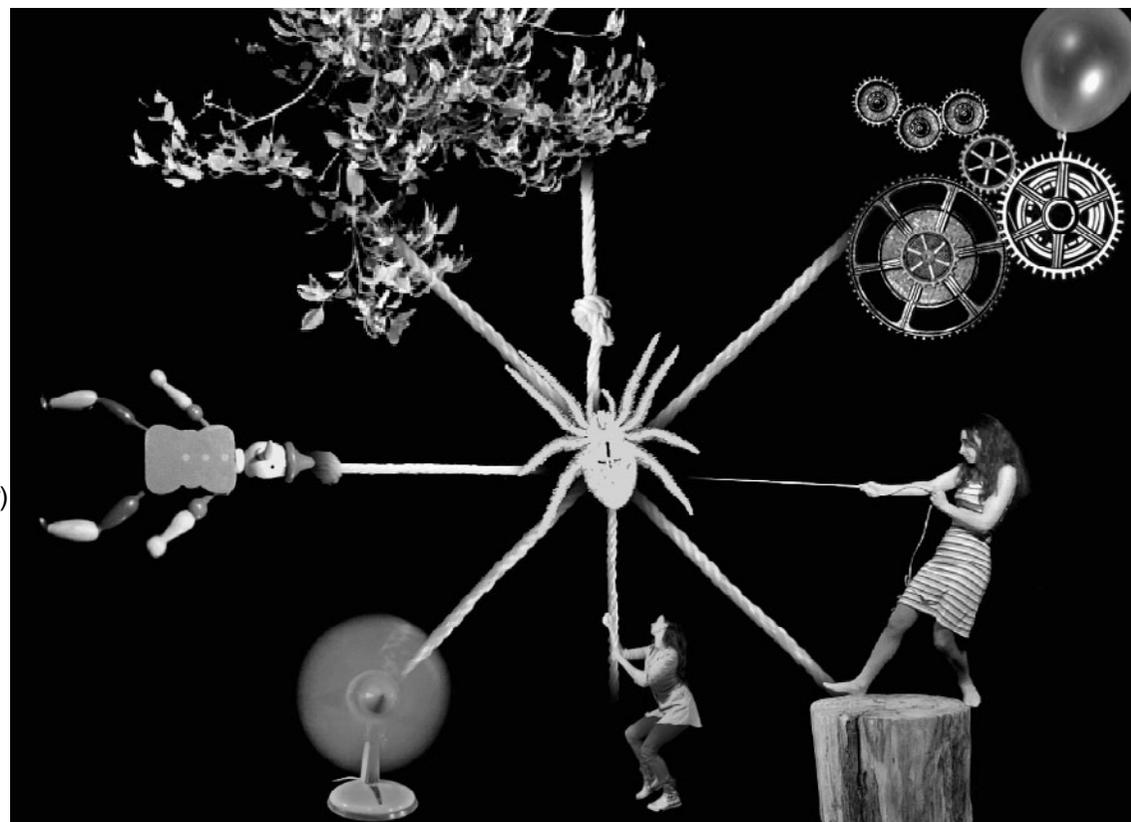
Leurs installations artistiques ont notamment été exposées au ZKM Centre for Art and Media Karlsruhe (Allemagne), au Musée des beaux-arts de la Nouvelle-Écosse (Canada), au Daejeon Museum of Art (Corée), au National Centre for Contemporary Arts (Moscou), au Contemporary Art Museum Raleigh (USA), au Bòlit 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 Kunstsenter (Norvège), Watermans (UK), Centre des arts d'Enghien-les-Bains, La Gaîté Lyrique (Paris) etc.

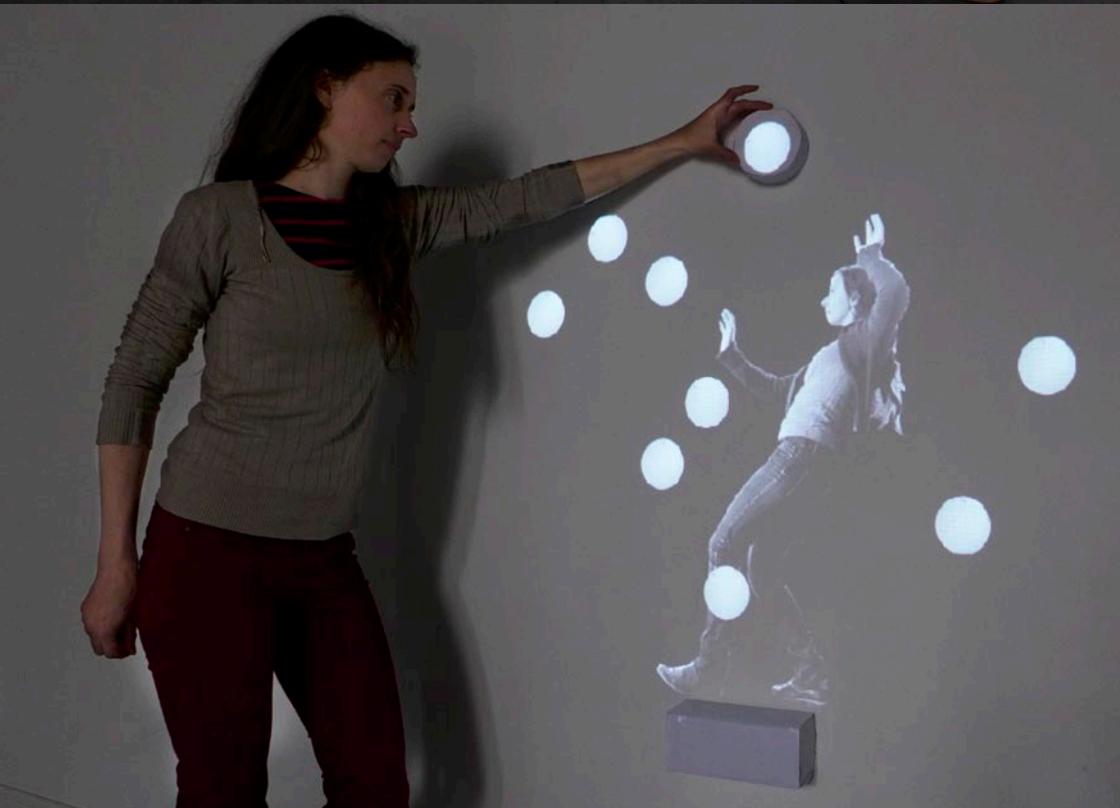
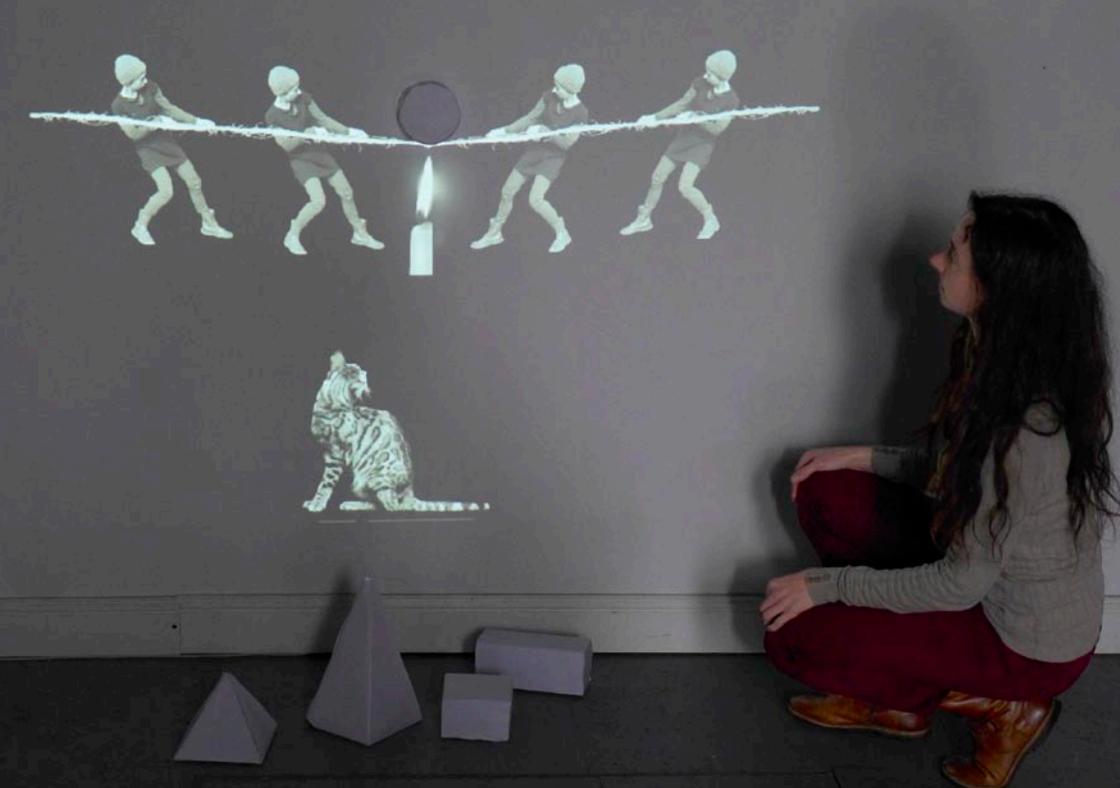
Biographie complète : www.scenocosme.com/PDF/scenocosme_BOOK_FR.pdf

Wikipedia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/scenocosme>

Précédentes expositions de Mécaniques Imaginaires

- Collection d'oeuvres d'art numérique de la Ville de Garges-lès-Gonesse (Fr)
- Institut Français de L'île Maurice - Beau-Bassin-Rose-Hill (**Mauritius**)
- GIFF // Geneva International Film Festival - Geneve (**Switzerland**)
- Festival Toronto Kids Digital - Toronto (**Canada**)
- Festival 404 - Art & Technology / "Mediademic" - Rosario (**Argentina**)
- Festival Clujotronic - Cluj-Napoca (**Romania**)
- Festival Digital On - Maison des arts Paul Fort - Allones (Fr)
- Festival Electrochoc - Bourgoin-Jallieu (Fr)
- Festival des arts numériques Pléiades - Saint-Etienne (Fr)
- Festival Zéro 1 / arts hybrides et numériques / Galerie des hospices - Limoges (Fr)
- Service culturel, Université Sorbonne Paris Nord / Campus de Bobigny (Fr)
- Festival Takavoir / Pavillon Grappelli, espace d'arts numériques - Niort (Fr)
- La Nouvelle Manufacture / «L'Art et la Machine» - Saint-Martin-de-Valamas (Fr)
- Centre culturel Le Prisme - Élancourt (Fr)
- Château de Saint-Priest - Saint-Priest (Fr)
- L'Artsolite - espace d'exposition d'art contemporain - Saint-Jean-en-Royans (Fr)





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.

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.

Autres oeuvres vidéos interactives

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

Urban Lights Contacts : www.scenocosme.com/urban_lights_contacts_.htm

Matière noire : www.scenocosme.com/matiere_noire.htm

Metamorphie : www.scenocosme.com/metamorphie.htm

Maison sensible : www.scenocosme.com/maison_sensible.htm

Ombres incandescentes : www.scenocosme.com/ombre.htm

