

# Synergies

Mapping interactif et participatif

Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

[www.scenocosme.com](http://www.scenocosme.com)

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

L'œuvre est en mesure de prendre corps avec la façade d'un immeuble le temps d'une soirée et devenir un mapping interactif géant dans l'espace urbain. Mais elle peut également être présentée dans un espace plus petit, sur le mur d'une salle d'exposition.



**Synergies** est une œuvre d'art numérique interactive, collective et performative qui aborde de manière inédite le mapping vidéo.

Le logiciel de l'œuvre permet de créer en temps réel des mises en scènes narratives infinies en créant et manipulant des "éléments vidéo" produits en temps réel avec les publics. Ces mises en scène s'animent sur une surface de projection : une grande fresque interactive.

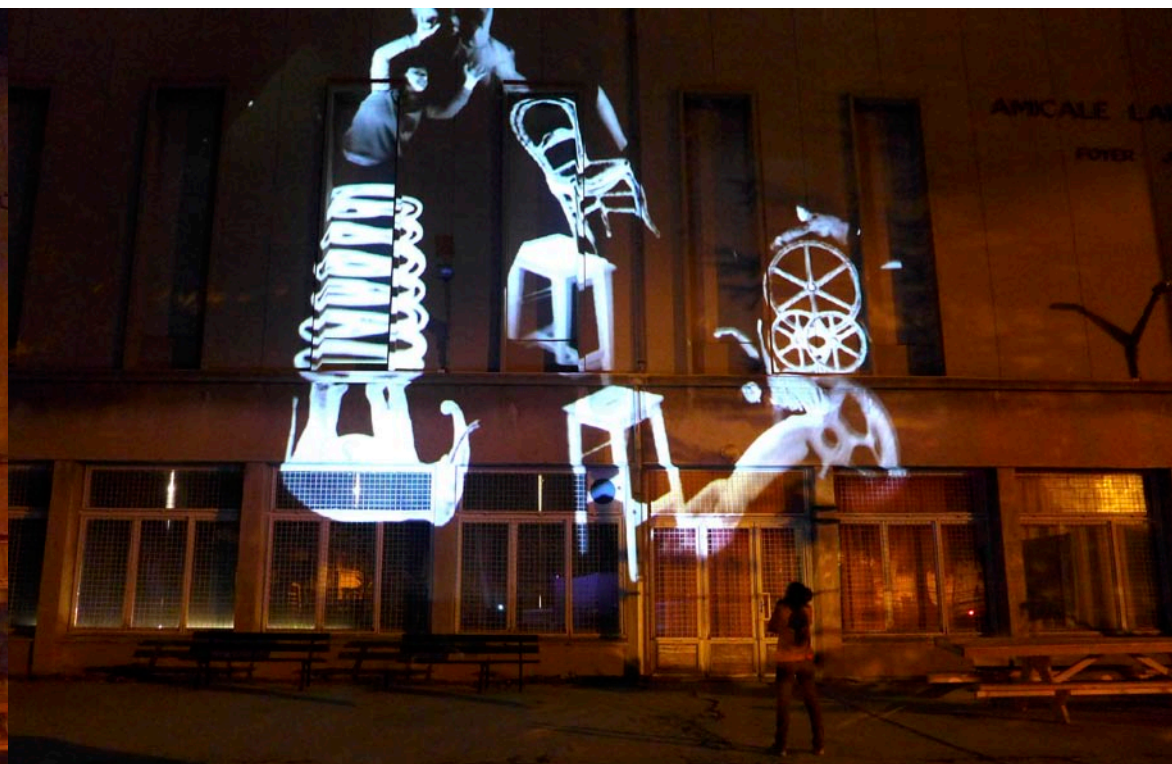
**Synergies** est une œuvre collective qui propose des mécaniques imaginaires. Elle construit des relations improbables et aléatoires entre des personnes, des situations, des objets, en produisant une énergie virtuelle commune. Ces mécaniques évoluent au fur et à mesure des interactions avec les publics. Cette œuvre interactive et collective est en mesure de rassembler les spectateurs dans des mises en scène imprévisibles.

**Synergies** offre un espace d'expression et d'abstraction. Devant la caméra, les spectateurs peuvent choisir de mettre en scène des éléments présents dans une bibliothèque d'images, ou de se laisser filmer afin de devenir un élément de cette mécanique virtuelle. Les fresques naissent ainsi de l'inspiration, et de l'improvisation de l'ensemble des spectateurs.

**Synergies** propose un mapping simple et singulier: Un vidéoprojecteur permet de projeter les images du logiciel sur un mur, un espace, ou bien une façade d'immeuble. 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'espace d'interaction fait face à la vidéoprojection. Il est composé d'une caméra et d'un espace de mise en scène avec un fond noir.

Plus d'informations et vidéos : [www.scenocosme.com/synergies.htm](http://www.scenocosme.com/synergies.htm)

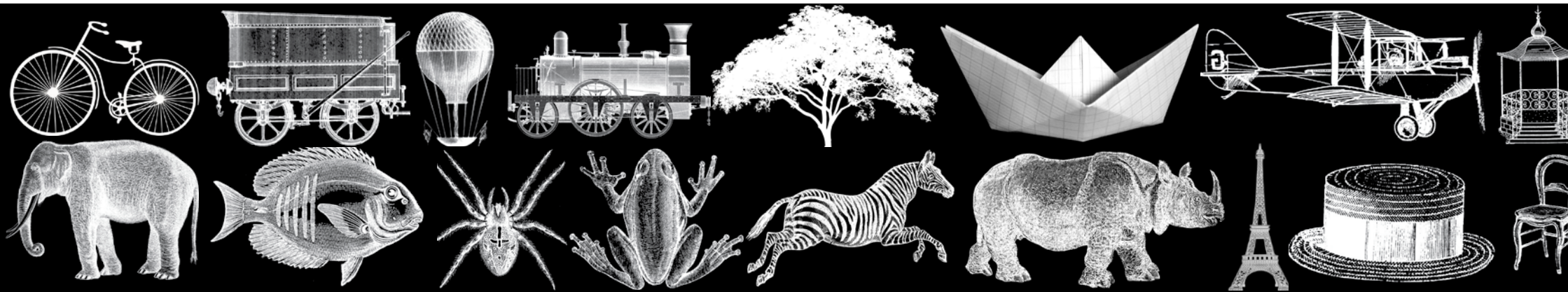




Dans cet espace d'interaction, le spectateur peut :

- Soit, à l'aide d'une tablette numérique, choisir de rajouter un élément de la bibliothèque d'images en le sélectionnant puis en le positionnant devant la caméra, pour le filmer et le mettre en scène. Cette tablette permet en effet de choisir dans une liste des éléments visuels : des objets des machines, des éléments de décors, des animaux etc...
- Soit se proposer comme nouvel élément sur scène, et se placer devant la caméra, pour se faire filmer en train d'effectuer une action pendant quelques secondes. Il a aussi la possibilité de filmer uniquement ses mains, son visage ou de faire toute autre proposition. Il ajoute alors autant de nouvelles actions/réactions en chaîne éphémères qui évoluent avec les propositions des publics in-situ.

Dans les deux cas, chaque élément est redimensionnable et orientable afin de créer des jeux d'échelle, où des personnages minuscules peuvent par exemple côtoyer des objets immenses.



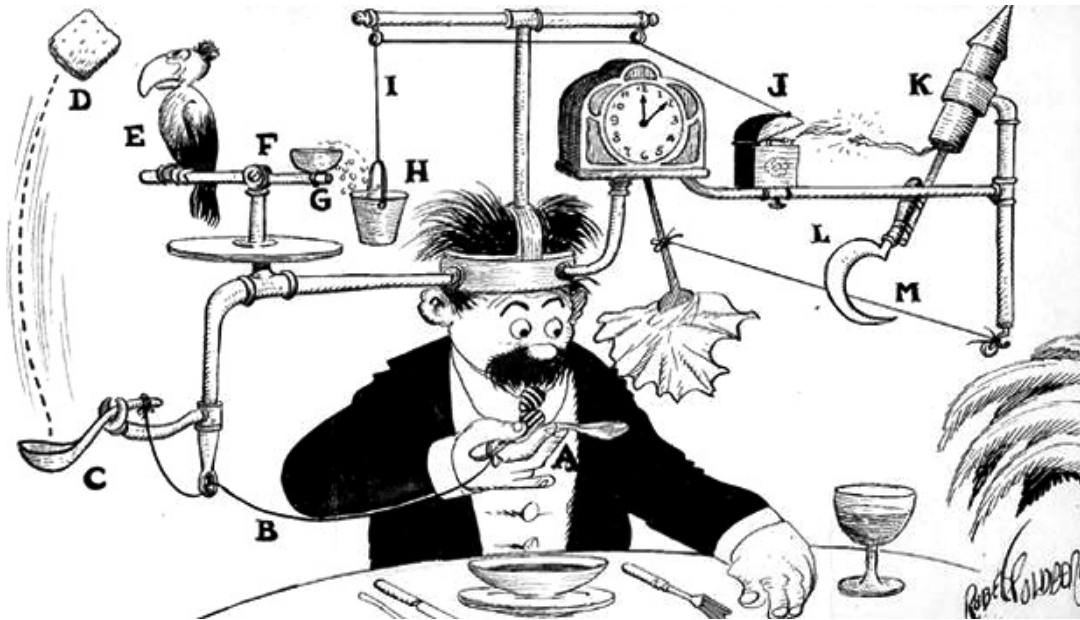
Tous les éléments visuels sont juxtaposés ou superposables et forment un corpus d'objets graphiques réels et imaginaires. L'association de tous les éléments constitue dans cette œuvre une infinité de mécaniques virtuelles. Chaque élément joue indépendamment un acte de l'œuvre. Le scénario évolue au fur et à mesure en fonction des improvisations des participants. Dans cette création, la coopération de chacun contribue à la production d'une œuvre commune.

Lorsque la juxtaposition des nombreux éléments placés par les visiteurs finit par créer une composition trop chargée, le tableau est remis au noir afin de laisser place à de nouvelles propositions. Les tableaux animés de l'œuvre se renouvellent ainsi constamment tout au long de la durée d'exposition.



## Sources d'inspirations

Machines de Goldberg



Théâtre d'ombres



## **Synergies : 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» 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 leurs oeuvres, les artistes Scenocosme s'intéressent à tisser des organicités singulières entre les éléments naturels, le corps des spectateurs et la technologie. Au cours de leurs créations, ils interrogent 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**

**Synergies** est en perpétuelle transformation.

Elle peut être intimiste et s'immiscer facilement dans une salle d'exposition ou être de dimension plus importante et s'afficher de nuit sur un bâtiment dans l'espace urbain afin de générer une grande frise interactive avec de nombreux éléments accolés ensemble.

Voici quelques exemples de scénarios possibles réalisés avec plusieurs éléments vidéo disposés les uns à côté des autres.

Le dispositif de l'oeuvre permet d'agencer facilement les éléments ensemble, de changer leurs dimensions ou leurs orientations. Il existe une infinité d'agencements possibles.

## Implantation : schéma de principe

(Zone d'image)  
Grand espace de vidéoprojection  
ou façade d'un bâtiment



Distance et dimension variable  
(en fonction du recul nécessaire  
pour la vidéoprojection)

(Zone de captation)

Le spectateur désirant se mettre en scène utilise  
- soit la manette de positionnement  
- soit la tablette numérique

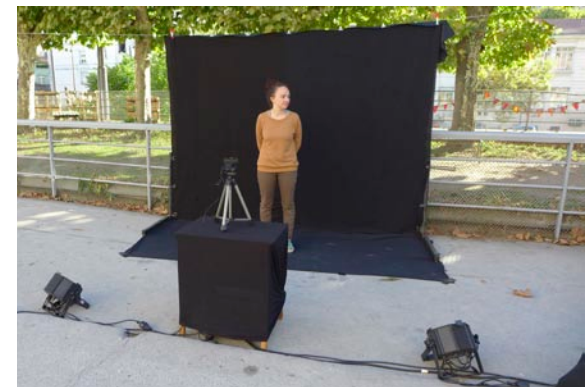
Caméra

Le spectateur est éclairé  
de part et d'autre par  
2 spots

Ordinateur  
+ vidéoprojecteur

Au fond un tissu tendu  
fait office de fond noir  
(environ 3 m de long  
et 2m40 de haut)

En extérieur par temps de pluie il est possible  
de créer la zone de captation sous une petite tonnelle de 3m x 3m







Exemples d'interaction du public face à la caméra  
Culture Night / Embassy of France in Ireland - Dublin (Ireland)





Zone de captation  
Culture Night / Embassy of France in Ireland - Dublin (Irland)



Exemples de fresques filmées réalisées par les publics



## Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt : [www.scenocosme.com](http://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 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](http://www.scenocosme.com/PDF/scenocosme_BOOK_FR.pdf)

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

## Précédentes expositions de Synergies

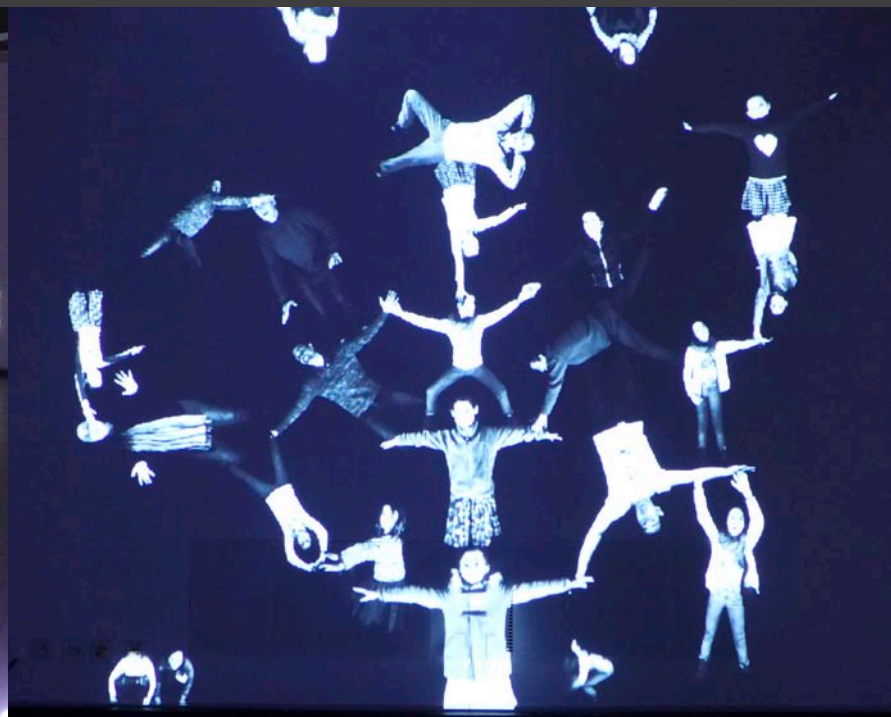
(Création sept 2018)

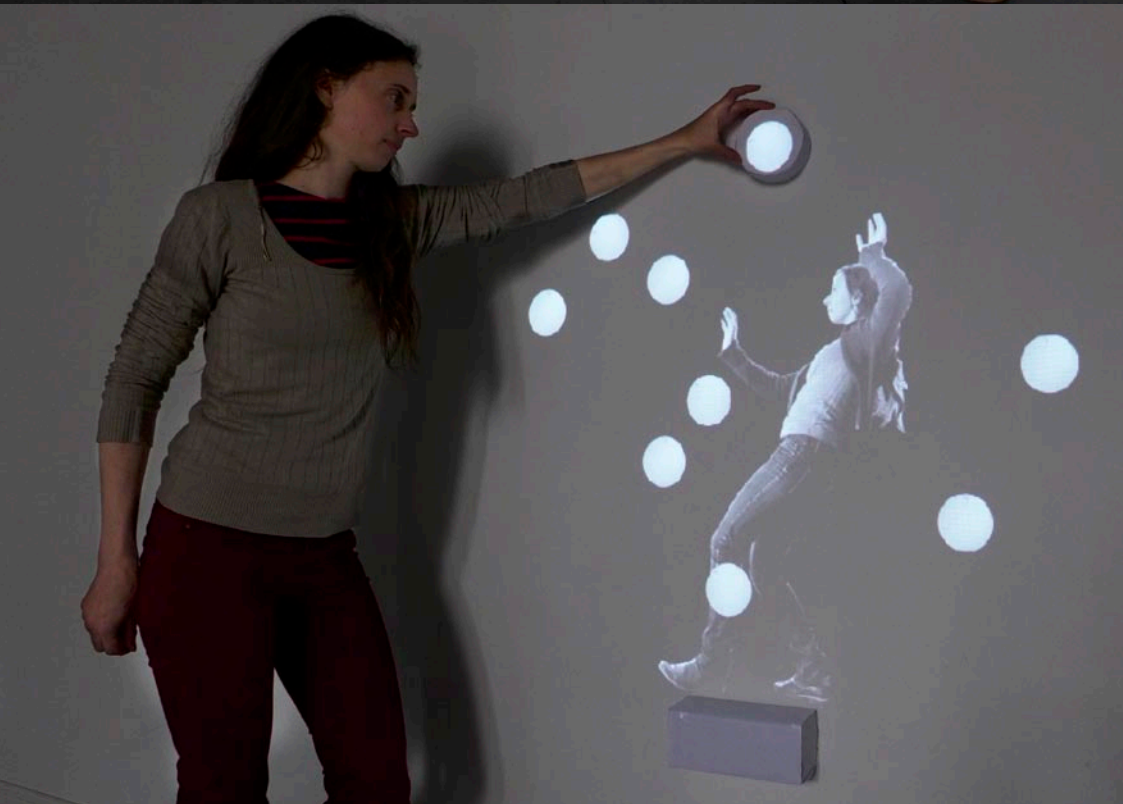
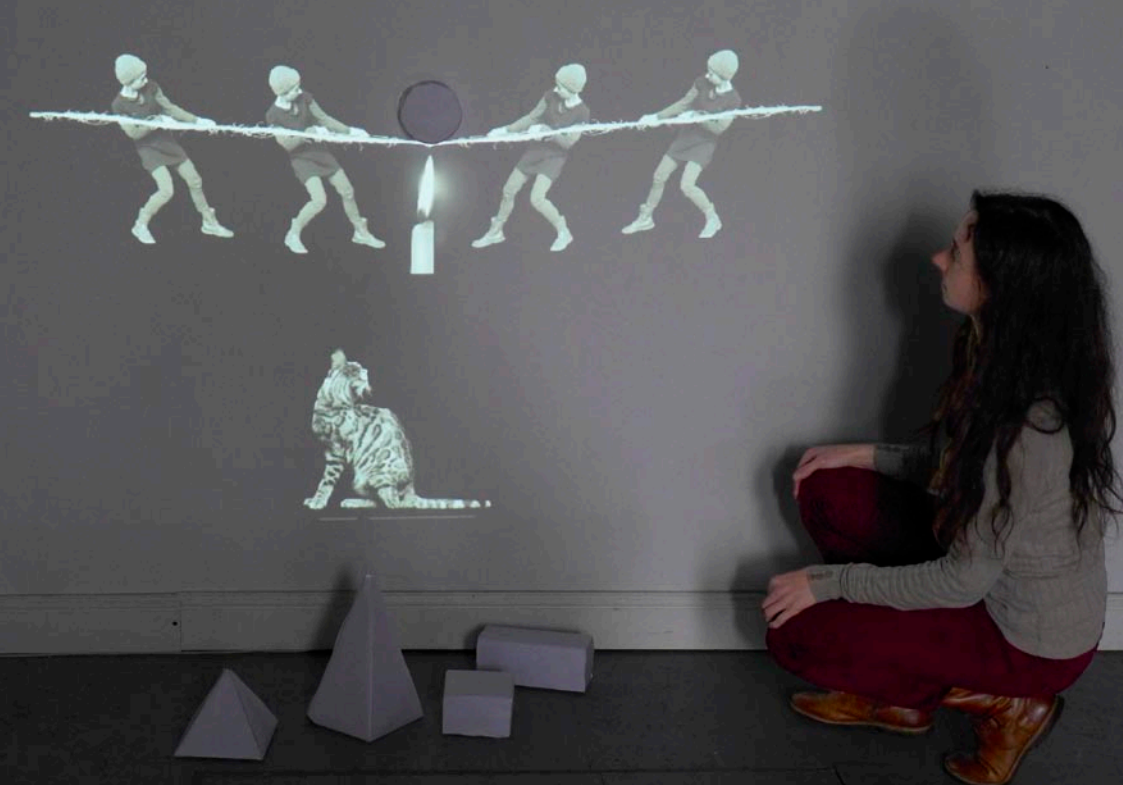
- Culture Night / Embassy of France in Ireland - Dublin (**Irland**)
- Cité des Arts de la Réunion / Curator : Nathalie Gonthier- Saint-Denis (**La Réunion**)
- Nuit Blanche Paris / La Commanderie / Curator : Ophélie Petit - Saint-Quentin-en-Yvelines (Fr)
- Nuit de la création / Curator : Eve Poinard - La Motte-Servolex (Fr)
- Festival Univers Numériques UGINE / Curator : Josselin Vinay - UGINE (Fr)
- Festival des arts numériques Pléiades - Saint-Etienne (Fr)
- Espace Numérique Cyber-base | MJC Louis-Aragon - Bron (Fr)
- Test / quartier Tardy - St Etienne (France)





Indoor exhibition / Festival Univers Numériques Uguine (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 œuvres 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 œuvres comme des « médiateurs » entre les spectateurs, qui rassemblent, stimulent des interrelations, des échanges, au-delà d'un simple rapport frontal.

## Autres œuvres vidéos interactives

Rencontres imaginaires : [www.scenocosme.com/rencontres\\_imaginaires.htm](http://www.scenocosme.com/rencontres_imaginaires.htm)

Urban Lights Contacts : [www.scenocosme.com/urban\\_lights\\_contacts\\_.htm](http://www.scenocosme.com/urban_lights_contacts_.htm)

Matière noire : [www.scenocosme.com/matiere\\_noire.htm](http://www.scenocosme.com/matiere_noire.htm)

Metamorphose : [www.scenocosme.com/metamorphose.htm](http://www.scenocosme.com/metamorphose.htm)

Maison sensible : [www.scenocosme.com/maison\\_sensible.htm](http://www.scenocosme.com/maison_sensible.htm)

Ombres incandescentes : [www.scenocosme.com/ombre.htm](http://www.scenocosme.com/ombre.htm)

