

SphèrAléas

Art numérique interactif : Installation / Performance

INSTALLATION TRIDIMENSIONNELLE VISUELLE/SONORE INTERACTIVE



Contact :

www.spherealeas.com

Grégory Lasserre
3 rue richan
69004 - Lyon - France
04 78 27 48 76
06 61 09 50 52
<http://le.quartier.free.fr>
le.quartier@free.fr

N° Siret : 449 319 375 00019
N° Maison des Artistes : L437723

Coproduction : **médias-cité**

LE LAPPS
CHANSONS ET BANDES-SON

Soutien : **CNC** Aide DICREAM

mg CRÉATION

DÉF
jeunes



SOMMAIRE

- .P3 L'ESPACE D'INTERACTION
- .P4 UN PROJET EVOLUTIF
- .P5 UNE INSTALLATION NOVATRICE
 - Un dispositif interactif et immersif
 - Aléas : un logiciel/instrument de musique virtuelle original
- .P6 L'EQUIPE ARTISTIQUE / PARTENAIRES
- .P7 DIFFUSION
 - Matériel Technique
 - Plan de mise en espace
 - Sécurité

L'ESPACE D'INTERACTION

SphèrAléas est constituée d'une **structure demi-sphérique** et d'un **dispositif évolutif et interactif** mettant en jeu une **relation entre l'homme, l'image et le son** à l'aide d'outils numériques ; la machine devenant alliée du créateur dans la production de formes visibles et sonores.

Cet espace propice à des **performances collectives** accueille en son sein une constellation de formes visibles, de boucles sonores vrillées, d'éléments vibratoires lumineux.

La bulle-dôme s'improvise hôtesse d'univers et d'objets doués d'une vie propre, s'articulant comme de subtils microcosmes en conversation.

Le visiteur, activement impliqué dans cet espace matriciel crée des interstices sonores et visuels propices à l'éveil des sensibilités, ouvrant ainsi des territoires inattendus pour l'imaginaire. Ce sont alors des faces à faces éphémères mais aussi des opportunités de dialogues qui s'offrent au visiteur-créateur. Il se trouve invité à partager les vertiges de son imaginaire avec ses voisins et se laisser porter par ceux de ces derniers dans une connivence sensible, bercée par des flux d'émotions aléatoires, justifiant sa nécessité par la seule vivacité de la rencontre présente.

La scénographie a été pensée pour une complète immersion du spectateur par le biais d'un dispositif de capteurs interactifs, d'une diffusion sonore multipoints, d'un système de vidéo projection à 180°, d'une architecture membraneuse demi sphérique.

Cette expérience communautaire, hors du commun, devient poème du sensible : au cœur de cet espace vitellin, **les perceptions sensibles sont amplifiées, modifiées jusqu'à faire résonner une multitude de mondes métaphoriques imprévus.**

SphèrAléas est bien **un espace de création onirique** et sécurisant dans lequel le public crée, manipule, juxtapose, superpose des formes lumineuses audibles, instables et réactives.

Au sein de la demi-sphère le spectateur manipule et intervient sur l'œuvre, il est invité à créer, expérimenter ou ressentir des structures visuelles et sonores proches du vivant. **Par sa performance, le spectateur développe ainsi une oeuvre** faite d'univers hypnotiques. Il devient créateur et explorateur d'un microcosme né d'échantillons sonores et visuels.

L'installation est en perpétuelle transformation...



UN PROJET EVOLUTIF

- des créations originales
- des situations de contributions et de manipulations
- mise en scène par le biais d'un dispositif.

SphèrAléas est malléable, adaptable au lieu / au thème. Chaque univers de l'installation s'imprègne d'une nouvelle identité à travers une prise de sons et d'images représentatifs des atmosphères des lieux, des habitants ou d'un imaginaire.

Chaque temps de création vient enrichir SphèrAléas de nouveaux matériaux visuels et sonores pour constituer ce que nous nommons microcosme. Ainsi, peu à peu, Aléas se structure de cette mémoire dont les strates nourricières restent accessibles au gré des diffusions successives. Le public peut alors choisir de passer d'un microcosme à un autre.

La thématique pourra être traitée de 2 manières différentes:

1 - Résidence et temps de création in situ : implication des publics, mise en place d'ateliers de participation

SphèrAléas est un espace commun de rencontres physiques, via l'interaction entre les spectateurs.

Elle peut aussi l'être pour des publics impliqués en amont via la mise en place d'ateliers de captation (photo numérique et prise de son) puis de traitement visuel et sonore en partenariat avec un lieu d'accueil. Ces éléments seront ensuite retransformés pour l'installation.

Il s'agit de confronter notre regard artistique avec le regard des membres d'une communauté (les habitants d'un territoire par exemple).

Le propos est alors :

- de **confronter le regard « extérieur » au regard « intérieur »** la communauté étant l'objet du regard.
- les regards se croisent et se rencontrent dans un espace collectif de manipulation.
- sensibiliser à l'utilisation des outils numériques

Les créations sont de l'ordre :

- **Plastiques et visuelles** : elles peuvent s'apparenter à des photographies, dont les traitements appliqués les singularisent. Elles sont mises en volume et en mouvement dans un nouveau contexte en 3D.
- **Sonores** : des « briques sonores » captées, et transformées retranscrivent un paysage sonore.
- **Scénographiques** : la richesse du projet porte également sur une mise en scène particulière, permettant de sortir du rapport frontal à l'œuvre pour se situer au cœur de l'œuvre, jusqu'à contribuer à son existence même par les différentes manipulations.

2 - Créations d'univers imaginaires :

Nous créerons et imaginerons de toutes pièces, en fonction de notre sensibilité, des univers oniriques visuels et sonores imaginaires en rapport avec la thématique choisie. La cohérence des sonorités s'épanouira autour de la mise en place de musique répétitive et acousmatique.

UNE INSTALLATION NOVATRICE

Un dispositif interactif et immersif

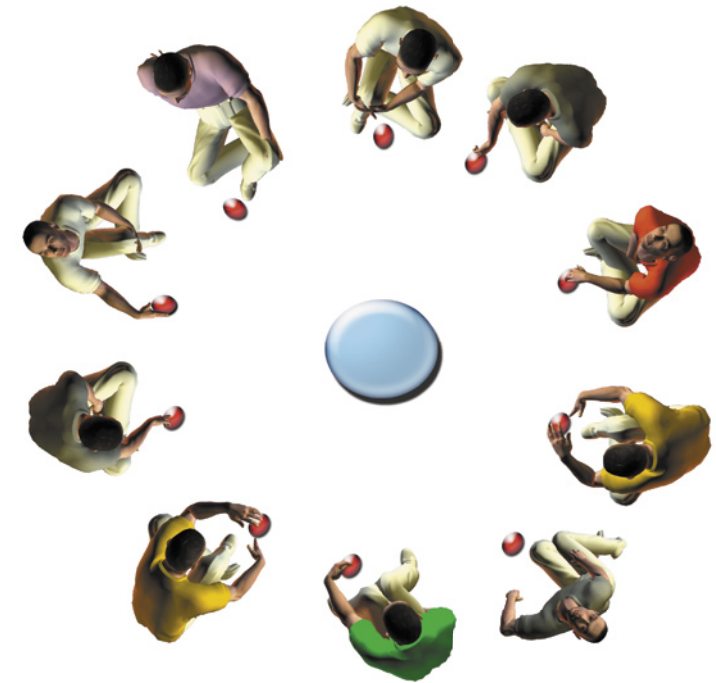
Conçue pour des **interactions musicales et visuelles en temps réel**, l'espace immersif est constituée d'une structure en demie sphère semi-transparente de 2m50 m de haut. Cette structure fait office d'écran pour des **projections d'images diffusées à 180°** selon un système comparable à celui des planétariums. Ce procédé permet une **immersion totale du public** dans des atmosphères irréalistes et captivantes.

Un dispositif d'enceintes et d'amplification offre des **jeux de spatialisation du son**.

A l'intérieur, le public assis ou allongé peut manipuler les capteurs sensoriels ou simplement se laisser aller à la rêverie.

Les manipulations sont interprétées par le logiciel Aléas qui produit le son et les compositions en 3 D.

En mêlant ces structures visuelles et sonores, **les spectateurs créent ensemble, tel un orchestre, des symphonies à contempler**.



Aléas : un logiciel/instrument de musique virtuelle original

Né d'une réflexion sur la manière de **matérialiser/dessiner le son grâce à des images en 3 D**, Aléas est un logiciel de synthèse, de traitement de sons et d'images abstraites capable de nouer un dialogue avec le réel à l'aide de capteurs sensoriels. Il fait exister ainsi **un rapport interactif et sensitif avec le public**.

Il permet de créer, de modifier, d'observer et de manipuler les formes 3 D en mouvement. Le spectateur peut, par la manipulation des capteurs, intervenir continuellement sur la structure globale en jouant sur différentes variations : ordre, juxtaposition, superposition, vitesse, rythme, hauteurs harmoniques...

Ainsi, en plaçant de nouvelles matières, les utilisateurs créent des mélodies soutenues de relations rythmiques animées par de subtils déphasages temporels.

Chaque utilisateur s'approprie le système en créant des processus particuliers de polyphonie répétitive où les parties se superposent puis disparaissent dans des tourbillons hypnotiques.

Le public détermine le devenir de l'oeuvre en expérimentant des orchestrations infinies.

Il contrôle ainsi simplement la mélodie générée: une **relation directe entre l'homme, l'image et la musique**.



L'EQUIPE ARTISTIQUE

Grégory Lasserre : Créateur multimédia-numérique

Possédant à la fois des **compétences artistiques et techniques**, Grégory Lasserre conçoit et crée des oeuvres multimédias en réalisant des installations interactives, des visuels de spectacle, des Cd-roms, des films ainsi que des sites internet.

Il est avide de «visuel», de tout ce qui peut toucher à l'image et à la représentation virtuelle du réel, à travers la 3D, les effets spéciaux, la création vidéo ou sonore. Il travaille sur l'élaboration de formes d'art numérique interactives et autonomes.

En quête de modes de sensibilisation, il recherche et expérimente à travers des formes d'expressions pluridisciplinaires.

Grégory Lasserre, 28 ans, est titulaire d'un **Master en Multimédia**, il réalise aussi de nombreux projets avec des compagnies de théâtre et des musiciens en tant que **plasticien, graphiste et vidéaste**.

Anaïs met den Ancxt : Scénographe

En mêlant divers médium (photographie, vidéo, dessin, peinture, sculpture), elle aborde une démarche anthropologique du citadin et de son environnement architectural et fonctionnel, pour proposer une réflexion scénographique, musicale et chorégraphique de la ville, et plus particulièrement de l'espace public. Celui-ci devient un terrain de fiction possible et de re-création où les passants font partis de la scène.

Anaïs met den Ancxt, 23 ans, est titulaire d'un Diplôme National d'Arts Plastiques et d'une Licence d'anthropologie, en 4ème année de design d'espaces à l'école des Beaux Arts de Lyon. Elle est actuellement résidente à la Friche Artistique Autogérée RVI de Lyon.

PARTENAIRES

médias-cité

Au sein de l'ECM (Espace Culture et Multimédia) de Saint-Médard-en-Jalles, Médias-Cité met en oeuvre des actions d'accompagnement, de soutien et d'aide à la diffusion des pratiques artistiques faisant intervenir le multimédia. Médias-Cité participe à la définition d'une programmation artistique et culturelle mettant en valeur la création multimédia.

(www.medias-cite.org)



CHANSONS ET BANDES-SON

Le Laps a pour objet de permettre un accompagnement structuré de projets d'artistes professionnels en répondant à des besoins techniques, administratifs et économiques, en organisant des espaces de recherche et de développement créatifs spécifiques, en établissant les liens avec les différents partenaires et en assurant la promotion notamment par la mise en oeuvre des différents axes de diffusion. (<http://lelaps.free.fr>)



DICREAM - Dispositif pour la création artistique multimédia du Centre national de la cinématographie (CNC) (ministère de la culture et de la communication) Ce fonds spécifique d'aide aux créateurs d'oeuvres originales dans l'univers numérique prévoit des aides à la maquette, des aides à la réalisation, et des aides aux manifestations collectives d'intérêt national. L'aide à la maquette a pour objet de permettre à un artiste de formuler un projet. (www.cnc.fr)



Le Défi Jeunes a pour vocation de susciter, d'accompagner et de soutenir les initiatives de jeunes âgés de 15 à 28 ans dans tous les domaines. Défi jeunes met en place un dispositif d'accompagnement personnalisé, qui permet à chaque porteur de projet d'être conseillé et soutenu en fonction de ses besoins. (www.defijeunes.fr)

DIFFUSION

Matériel Technique

L'installation est matériellement indépendante.
(vidéoprojecteurs, enceintes, structures géodésiques, ordinateurs, miroirs etc...)

Sauf, prévoir

- 3 rallonges électriques indépendantes
- 3 multiprises électriques
- Un rouleau de gaffeur noir
- Un rouleau de gaffeur blanc

Plan de mise en espace (vue du dessus)

- Une pièce ayant les particularités suivantes :
 - Dans l'obscurité ou la pénombre (pour la vidéoprojection)
 - Hauteur sous plafond : supérieure à 2m50
 - Surface au sol : supérieure à un carré de $5\text{m} \times 5\text{m} = 25\text{ m}^2$
 - L'installation diffuse du son (contrainte à prendre en compte)
- Montage : 8 h
- Démontage : 3 h

Sécurité

- L'installation est sécurisée contre les risques de feu :
La moquette et le tissu utilisés sont ignifugés

