

Biographie



Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt, connus sous le nom de Scenocosme, sont un couple d'artistes plasticiens. Ils vivent et travaillent ensemble depuis leur rencontre à Lyon en 2003.

Anaïs met den Ancxt (née à Lyon en France le 21 juillet 1981) est diplômée de l'école nationale supérieure des Beaux-Arts de Lyon ainsi que de l'Ecole Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne. Elle possède aussi une licence d'anthropologie et a suivi une formation en musique électroacoustique à l'Ecole Nationale de Musique de Villeurbanne.



Grégory Lasserre (né à Annecy en France le 22 décembre 1976) est titulaire d'un Master en multimédia (Valenciennes), d'un diplôme d'Ingénieur-maître en informatique (Avignon) et d'un diplôme universitaire de technologie en électronique (Annecy). Il se met à créer des œuvres interactives pour des spectacles multimédia et des compagnies de théâtre dès la fin de ses études en 2002.

Leurs créations artistiques se composent majoritairement d'installations sonores et visuelles interactives dont ils développent eux-mêmes les logiciels et technologies. La notion d'interactivité développée dans leurs œuvres d'art numérique implique socialement et physiquement les spectateurs, et l'œuvre existe et évolue grâce à ces relations. La plupart de leurs œuvres interactives perçoivent diverses relations invisibles entre les corps et l'environnement et s'intéressent aux influences énergétiques des corps vivants telles que l'énergie électrostatique et la chaleur. Ils réalisent ainsi d'étonnantes hybridations entre technologies et éléments vivants ou naturels (végétaux, humains, eau, bois, pierres...). Leur œuvre « Akousmaflore » utilise ainsi de vrais végétaux qui, rendus interactifs sont capables d'émettre des sons aux contacts physiques des spectateurs. Ces artistes se servent aussi de l'eau, de la pierre et du bois comme des éléments capables d'engendrer une interactivité sensorielle tactile, visuelle et sonore. L'installation « Lights Contacts » invite les spectateurs à toucher la peau et le corps des autres pour produire des sons et lumière, questionnant le passant sur sa perception de l'autre.

Leurs œuvres sont présentées dans de nombreux musées et centres d'art contemporain et festivals d'art numérique dans le monde tels que 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), Art Center Nabi / INDAF (Séoul), ainsi que de nombreux événements : ISEA International Symposium on Electronic Art (2009 Belfast, 2011 Istanbul, 2012 Albuquerque, 2013 Sydney), EXIT, VIA, Lille3000, Exposition universelle (Shanghai), Nuits Blanches (Toronto, Halifax, Singapour, Bruxelles, Brighton, Amiens, Segovia, Bucarest), Fête des lumières (Lyon), MONA (Australie), La Gaîté Lyrique (Paris) etc...

THÈMES

DIGITAL, NUMÉRIQUE OU ÉLECTRONIQUE

Électronique : L'électronique est une science technique, ou science de l'ingénieur, constituant l'une des branches les plus importantes de la physique appliquée, qui étudie et conçoit les structures effectuant des traitements de signaux électriques, c'est-à-dire de courants ou de tensions électriques, porteurs d'informations.

Numérique : vient de numerus (nombre) et sous-entend une numérotation. Les ordinateurs ont évolué à partir de machines à calculer programmables. Ils traitent par l'arithmétique et la logique des données dans laquelle la part des nombres représentant des grandeurs n'a cessé de décroître, au profit de ceux qui pointent vers des symboles et des algorithmes. L'adjectif « numérique » distingue le son numérique, la photographie numérique, la vidéo numérique et le cinéma numérique de leurs versions plus anciennes fonctionnant avec des procédés analogiques². Par extension, l'ère numérique est l'époque où les informations circulent de façon prédominante sous codage informatique, la culture numérique est celle des utilisateurs de ces systèmes, etc.

Digital : le terme recouvre plusieurs champs de part son utilisation notamment internationale. En français, issu de digitus, il désigne ce qui requiert l'utilisation des doigts. Par extension, tous les supports aux contenus dits virtuels auxquels on peut accéder en usant de ses mains : que ce soit par un clavier ou par un écran tactile. En anglais, digital relève des numéros puisque « digit » veut dire chiffre. L'adjectif anglais digital se traduit en français par « numérique ». Les deux termes sont donc synonymes. Comme le préconise la règle avancée par l'Académie française, le terme francophone à employer est donc bien numérique. Dans le cas de Scenocosme, le terme digital offre un double sens tout à fait légitime entre interaction tactile et numérique.

ART NUMÉRIQUE

L'Art Numérique est une expression qui définit tout art réalisé à l'aide de dispositifs numériques – ordinateurs, interfaces et réseaux. Il s'agit donc de l'ensemble des activités humaines créatrices qui traduisent l'expression idéale et désintéressée du beau par des techniques liées aux nombres. Une idée finalement très ancienne puisque le rapport qu'entretient l'Art avec les mathématiques et les sciences peut être observé à tous les stades de son évolution. Le début de l'art numérique est daté du début des années 60. La puissance de calcul des ordinateurs a permis une interaction entre l'homme et le résultat de cette rencontre via le programme. La création numérique s'est ainsi développée en plusieurs catégories bien identifiées. Réservée dès la fin des années 1950 à la musique et aux arts visuels, qui ont été les premiers à utiliser l'ordinateur, la technologie numérique a pénétré peu à peu toutes les formes d'art traditionnelles : le cinéma, la vidéo et la télévision, la littérature (poésie et roman) et les arts du spectacle vivant ainsi que tous ceux qui sont spécifiques du numérique. Indépendamment de chaque projet artistique, l'art numérique s'appuie sur l'état de la technique de son temps, il est donc dépendant du matériel (hardware en anglais) et des logiciels (software). Avant les années 1990, époque où cohabitaient de multiples systèmes d'exploitation, la plupart des artistes numériques réalisaient eux-mêmes les logiciels nécessaires à leurs œuvres. D'autres faisaient appel à des ingénieurs pour créer les outils nécessaires à la mise en œuvre de leur projet. La « réalité virtuelle », la « réalité augmentée », « l'art audiovisuel », « l'art génératif », ou encore « l'art interactif » sont venus enrichir la photographie numérique ou le net-art, suivent de multiples spécialités ASCII, art VJ, living art, 3D...

Quelques artistes : Ben Laposky, Nicolas Schöffer, Harold Cohen, Dan Graham, Rihards Rozans, Adrien M & Claire B, Olivier Auber, Vincent Levy.

THÈMES



INSTALLATION INTERACTIVE

L'art interactif est une forme d'art dynamique qui réagit à son public et/ou à son environnement. Contrairement aux formes d'art traditionnelles où l'interaction du spectateur est surtout un événement mental – de l'ordre de la réception – l'art interactif permet différents types de navigation, d'assemblage, ou de participation à l'œuvre d'art, qui va bien au-delà de l'activité purement psychologique. Les installations artistiques interactives sont généralement informatiques et utilisent des capteurs, qui mesurent des événements tels que la température, le mouvement, la proximité, les phénomènes météorologiques que l'auteur a programmé de manière à obtenir des réponses ou réactions particulières. Dans les œuvres d'art interactives, le public et la machine travaillent ou jouent ensemble dans un dialogue qui produit en temps réel une œuvre d'art unique.



LA FLORE

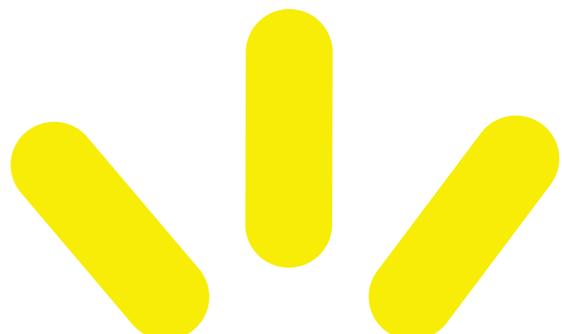
Dans l'art :

La flore est l'ensemble des espèces végétales présentes dans un espace géographique ou un écosystème déterminé (par opposition à la faune). Symbolique ou purement décorative, elle est présente dans l'art depuis l'Égypte ancienne. Étonnante avec Arcimboldo, elle devient un genre à part entière dans la peinture au XVII^{ème} siècle et inspire jusqu'au design de l'art nouveau. Chargée de grâce et de mystères, la flore accompagne de nombreux tableaux jusqu'à se hisser en tant que matériau dans les œuvres contemporaines. Tous les continents ont représenté leur flore avec un rapport bien particulier et différent.

Quelques thèmes et artistes associés: les enluminures et les jardins du Moyen-âge, Van Eyck, Bosch, Botticelli, Arcimboldo, Mucha, William Morris, Monet, Vincent Willem van Gogh, Gustav Klimt, Henri Rousseau, Georgia O'Keeffe, Yannis Kounellis, le land art avec Andy Goldsworthy, Wolfgang Laib, Ernesto Neto, Koons et son chien au Guggenheim de Bilbao, Rebecca Louise Law, Claire Morgan, Letha Wilson, Murakami, Henrique Oliveira, Reynald Drouhin.

Et le numérique :

Souvent opposé symboliquement, ces deux univers sont aujourd'hui les partenaires d'un dialogue riche où la technologie se met au service de l'entretien des plantes, ou bien c'est la plante qui se fait source d'inspiration pour créer de nouveaux systèmes technologiques hybrides et source d'énergie.



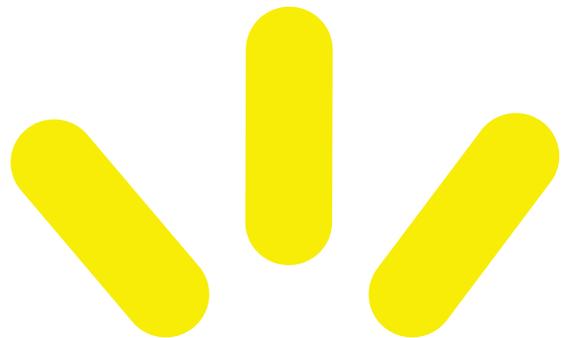
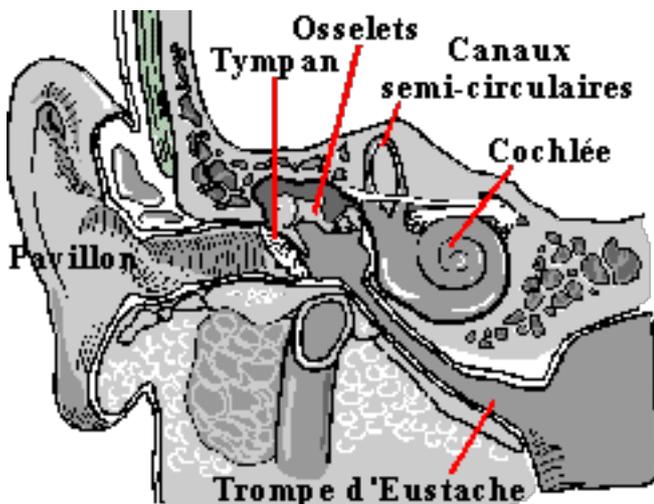
L'OUÏE

L'ouïe est un sens et l'audition en est la fonction, c'est l'action d'entendre.

Les sons sont créés par une perturbation dans l'air, appelée vibration. Pour que vous puissiez entendre la télévision ou votre voisin, la vibration doit faire un voyage long et complexe dans votre oreille, jusqu'à votre cerveau.

La partie externe de l'oreille comprend deux parties, le pavillon et le conduit auditif externe. Le pavillon a une forme spécifique permettant de capter et canaliser les vibrations vers l'oreille moyenne ou caisse du tympan. Celle-ci augmente l'intensité des ondes sonores et les transforme en vibrations mécaniques qui

provoquent des ondes de pression correspondant aux ondes sonores. Ces ondes de pression permettent de communiquer les vibrations à la partie la plus délicate et la plus interne de l'oreille humaine, la cochlée. L'oreille interne est située dans un os appelé rocher. Elle a la forme d'un limaçon et contient de nombreuses cellules réceptrices pourvues de cils microscopiques. Les ondes mécaniques font bouger les cils, ce qui active la production d'influx nerveux chargés de transmettre l'information au nerf auditif, jusqu'au cortex auditif du cerveau. C'est à ce niveau que les vibrations sont finalement reconnues et perçues comme des sons. Ce long processus se produit des milliers de fois tous les jours en une fraction de seconde.



peuvent se transmettre à l'oreille interne. La force de ces vibrations provoque le mouvement de trois osselets, les 3 plus petits os du corps, présents dans l'oreille moyenne : le marteau, l'enclume et l'étrier. Le mouvement du dernier osselet, l'étrier, transmet les vibrations à travers la fenêtre ovale jusqu'à l'oreille interne, appelée labyrinthe, car elle comporte plusieurs cavités. L'oreille interne contient deux liquides, l'endolymphe et la périlymphe. L'endolymphe contribue au contrôle de l'équilibre, tandis que la périlymphe est chargée de recevoir les vibrations sonores. Lorsque les vibrations atteignent la périlymphe, elles

THÈMES

LE TOUCHER

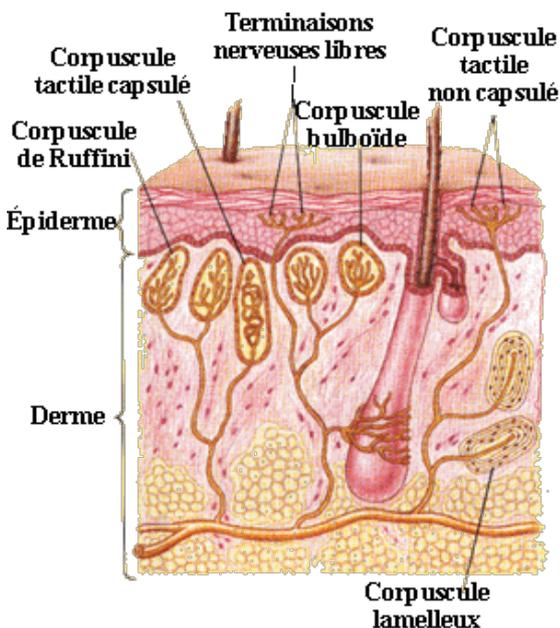
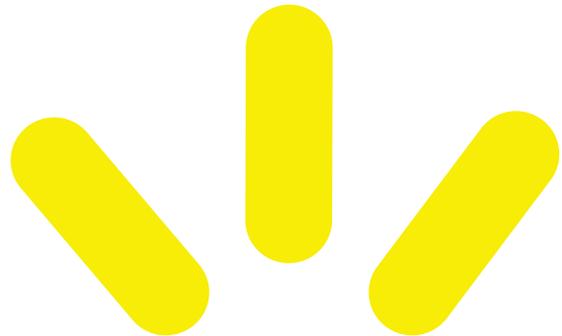
Le toucher est un sens et le contact en est l'action.

Le toucher est probablement le sens le plus indispensable à la survie de l'être humain. Il nous permet le contact avec l'environnement et fonctionne comme un système d'alarme naturel. Sans le toucher, il serait impossible de faire la distinction entre un lieu dangereux et un lieu sûr. Le sens du toucher est dû à la présence de nombreux récepteurs et corpuscules situés sous la peau. Chacun d'entre eux a une tâche particulière et répond à la chaleur, au froid, à la pression ou à la douleur.

Les corpuscules de Pacini sont les plus volumineux de ces organes sensoriels et sont situés dans la partie la plus interne du derme (hypoderme). Ils siègent principalement dans les régions palmo-plantaires et transmettent les informations relatives au tact et à la pression. Ils informent le cerveau des mouvements du corps. Les corpuscules de Meissner, en forme d'olive, sont surtout abondants dans la pulpe des doigts et véhiculent les informations relatives au tact: ils informent le cerveau que la peau a été touchée. Les disques de Merkel sont des organes plats répartis dans les mêmes régions que les corpuscules de Meissner. Il in-

forme le cerveau lorsque la peau est touchée de façon continue. Les récepteurs certainement les plus mystérieux sont les corpuscules de Ruffini et de Krause. Ils sont entourés de tissu conjonctif et de fibres nerveuses. On pense qu'ils servent essentiellement de système d'alarme, car ils sont sensibles au froid, au chaud, à la pression et à la douleur.

La couche la plus externe de la peau, l'épiderme, contient un réseau de terminaisons nerveuses libres, chargées de transformer les informations recueillies par les récepteurs sensoriels en influx nerveux électriques. Les fibres nerveuses qui véhiculent ces informations rejoignent la moelle épinière, qui les transmet au cerveau, qui se charge de les analyser et de les comprendre. Ce sens remarquable qu'est le toucher nous protège tous les jours des agressions de l'environnement.



THÈMES

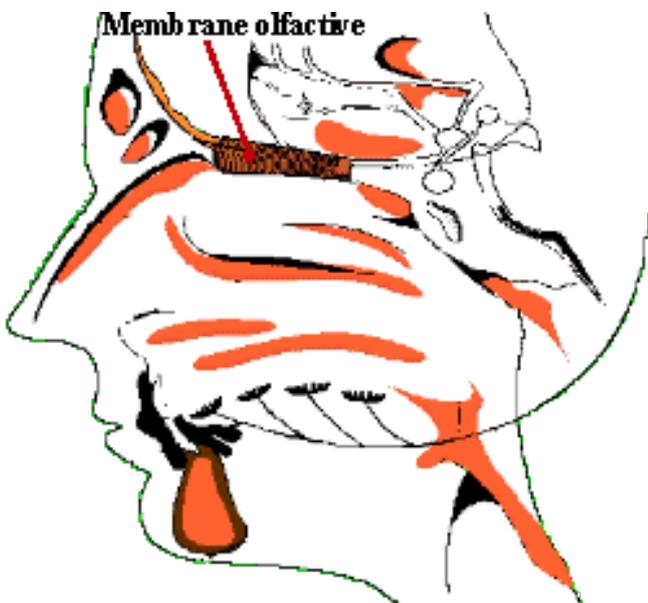
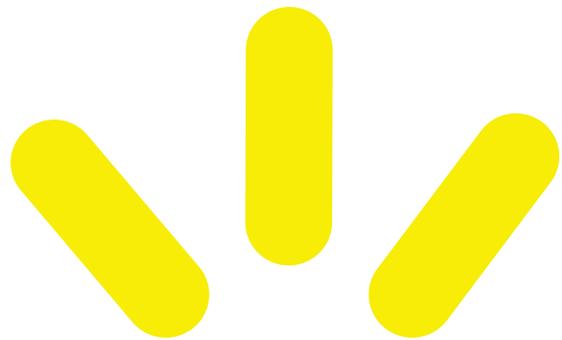


L'ODORAT

L'odorat est un sens et l'olfaction en est la fonction, c'est l'action de sentir.

Comment le corps humain peut-il faire la différence entre l'odeur des gâteaux en train de cuire et l'odeur de brûlé? Autrefois, c'était un grand mystère pour de nombreux chercheurs. C'est ce type de questions qui a amené les chercheurs à s'intéresser davantage à l'origine des odeurs, c'est-à-dire les molécules véhiculées par l'air. La taille des molécules émises par les substances odorantes intervient sur la longueur du trajet qu'elles peuvent accomplir. Les molécules les plus légères voyagent plus vite. On dit qu'elles sont volatiles. Lorsqu'elles pénètrent dans le nez, ces molécules vont atteindre un tissu appelé «membrane olfactive». La membrane olfactive est une région très petite située au sommet de la cavité nasale. Cette membrane est composée de tissu jaune-gris et couverte d'un épais mucus et contient de nombreuses cellules réceptrices. On suppose que chaque type de cellule réceptrice est sensible aux dimensions d'une molécule particulière. Dès qu'une molécule se fixe sur le récepteur qui lui correspond, elle déclenche la formation d'un influx nerveux. L'influx nerveux chemine jusqu'au cerveau par l'intermédiaire d'un os

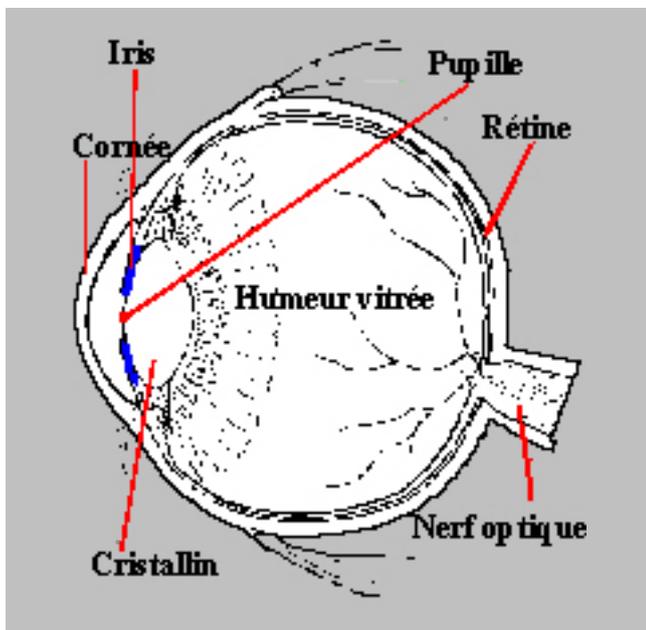
très fin appelé lame criblée, derrière lequel se trouvent les bulbes olfactifs, premier relais avec le cerveau. Ces derniers contiennent de nombreuses structures appelées glomérules. La fonction principale de ces structures est de distribuer les influx nerveux convergents au cerveau de façon ordonnée. Au niveau du cerveau, les influx sont dispersés dans différentes régions qui analysent et décodent ces influx et permettent la perception de l'odeur. Les scientifiques ont déterminé que le cerveau humain peut identifier des milliers d'odeurs différentes. L'odorat est donc l'une des fonctions les plus remarquables du corps humain.



LA VUE

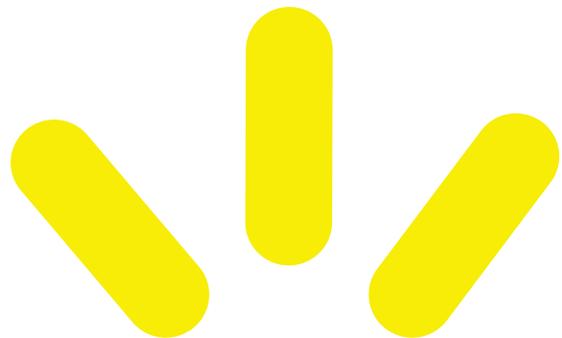
La vue est un sens et la vision en est la fonction, c'est l'action de voir.

La vision est un processus très complexe qui nécessite la participation de nombreux éléments des yeux et du cerveau. Lorsqu'une personne regarde autour d'elle, les rayons lumineux frappent et se réfléchissent sur les objets qui l'entourent. Ces rayons lumineux, qui cheminent généralement en ligne droite, pénètrent alors dans l'œil et s'infléchissent



lorsqu'ils traversent la courbure de la cornée. Ce processus est appelé réfraction. Après cette réfraction, l'entrée de lumière est régulée grâce à l'iris (partie colorée de l'œil) et la pupille (tache noire au cœur de l'iris). Les muscles de l'iris s'adaptent constamment pour réguler la quantité de lumière à laquelle la pupille est exposée. La lumière qui est autorisée à passer à travers la pupille poursuit son chemin et traverse le cristallin, qui fonctionne comme une lentille d'appareil-photo. Le cristallin de l'œil continue d'infléchir les rayons lumineux et les inverse: l'image de l'objet est projetée à l'envers sur la rétine, qui tapisse le globe oculaire et contient les cellules sensorielles de la vision. La rétine est composée de nombreuses cellules photosensibles, ap-

pelées cônes et bâtonnets. Il y a davantage de bâtonnets, qui ont pour fonction principale la vision en lumière crépusculaire. Les cônes contiennent une substance appelée rhodopsine, responsable de la vision des couleurs et des détails. La rétine transforme l'énergie lumineuse en messages électriques qui sont transmis au cerveau par le nerf optique et le chiasma optique. Le chiasma optique est une structure en forme de X, qui véhicule les messages du côté opposé du cerveau dans les bandelettes optiques. C'est là que les fibres de la moitié nasale de la rétine se croisent pour rejoindre la bandelette optique du côté opposé et se prolonger jusqu'au thalamus. Le thalamus contient des fibres qui servent de relais pour transporter les messages jusqu'au cortex visuel du cerveau, qui se charge de reformer une image tridimensionnelle.

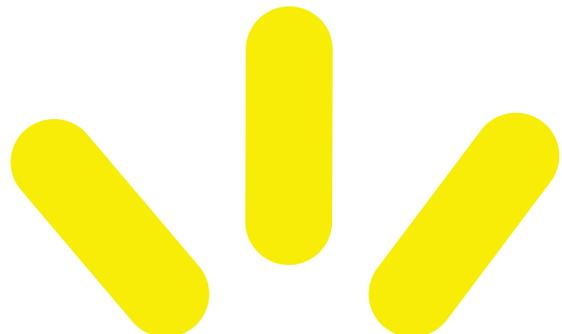
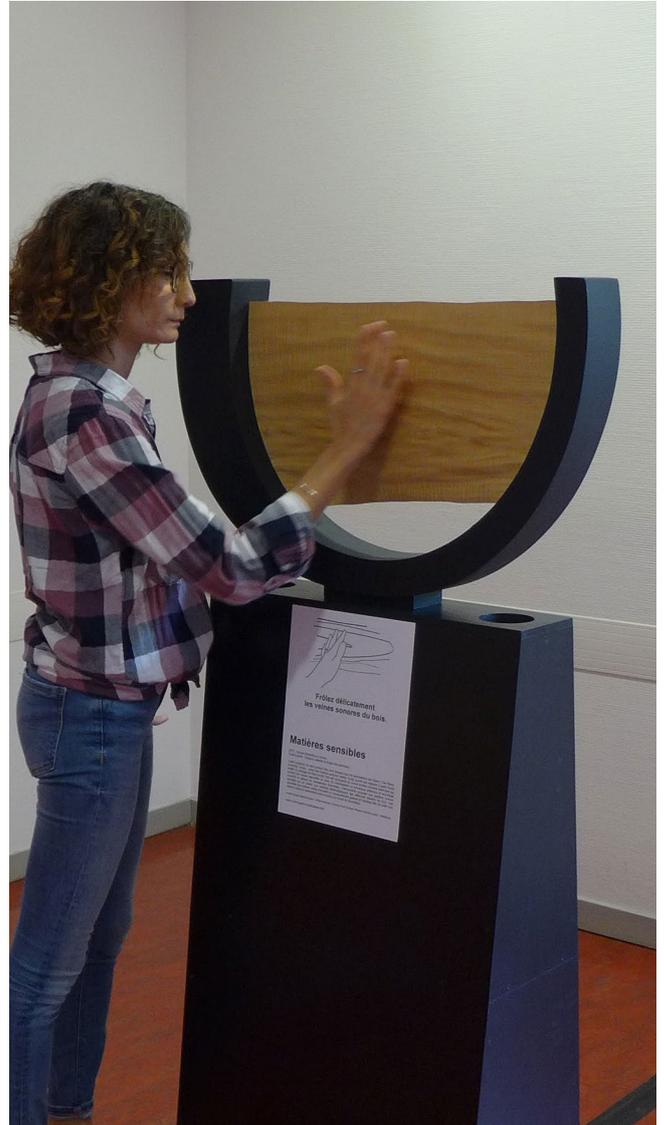


THÈMES



LE CERVEAU

Le cerveau est le quartier général du système nerveux central. Plus de 10 milliards de cellules Coupe latérale du cerveau transmettent et reçoivent des messages des différentes parties de l'organisme. Le cerveau contrôle toutes nos pensées et la plupart de nos mouvements. Le tronc cérébral représente le centre du cerveau. Le bulbe rachidien est la partie inférieure du tronc cérébral et sert de site de connexion entre le cerveau et la moelle épinière. Le cervelet est la structure bilobée à l'arrière du tronc cérébral. Il est chargé de la coordination des mouvements. Il reçoit les influx nerveux de tout le corps, en particulier des centres de l'équilibre situés dans l'oreille interne, traite ces informations et envoie des signaux de régulation aux neurones moteurs du cerveau et de la moelle épinière. Les hémisphères cérébraux constituent la partie la plus importante du cerveau. Ils sont le siège de la raison et de la créativité. Ils sont divisés en quatre parties ou lobes : le lobe frontal, le lobe occipital, le lobe pariétal et le lobe temporal. Le lobe occipital est situé à l'arrière des hémisphères, près de l'os occipital du crâne. Il contient les centres responsables de la vision. Le lobe pariétal est situé dans la partie moyenne du cerveau. Il reçoit les informations relatives au toucher et à l'orientation spatiale. Le lobe temporal est situé sur le côté, près de l'os temporal. Il contient les centres de l'audition, du goût et de la mémoire. Le lobe frontal est situé dans la partie antérieure (avant) des hémisphères cérébraux, c'est-à-dire juste derrière le front. Il est responsable de la coordination motrice volontaire. Il contient les centres chargés du contrôle musculaire, mais aussi des mouvements rythmiques coordonnés de la tête et de la gorge, comme ceux consistant à mâcher, lécher ou avaler. Le lobe frontal contient également les centres de la pensée, de la mémoire, du raisonnement et des associations. Selon certains chercheurs, il serait également le siège de la personnalité.



Espace pour la Culture de la ville de Blagnac.

Scène Convenue par l'État,
la Région et le Département.

4, avenue du Parc
31706 Blagnac Cedex
05 61 71 75 15

T Tramway Ligne T1
Arrêt **Odysud** ou Place du Relais
Direct depuis Toulouse centre

odyssud.com



#odyssud1718

NOUS CONTACTER

.....

Service Exposition
Maud Denjean / Chloé Cassin
05 61 71 75 44 / exposition@odyssud.com

ENTRÉE LIBRE ET GRATUITE

> du mardi au samedi de 14 à 18H

> lors des spectacles une heure avant le début de chaque
représentation et pendant l'entracte

**RÉSERVEZ
EN LIGNE!**

odyssud.com

Acheter
des places
ou s'abonner

