Cogito ergo sum

Crâne de sel interactif et sonore

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

Cogito ergo sum: Crâne de sel interactif et sonore

Cette nouvelle œuvre interactive est constituée d'un crâne de sel fixé sur un piédestal et d'un casque audio. Le crâne est composé de différentes zones interactives qui produisent des sons aux contacts électrostatiques du spectateur. Le spectateur est invité à mettre un casque sur sa tête et à explorer les différentes parties du crâne de sel avec ses mains. Cette mise en scène intimiste crée un miroir symbolique entre le crâne de sel et le crâne du spectateur.

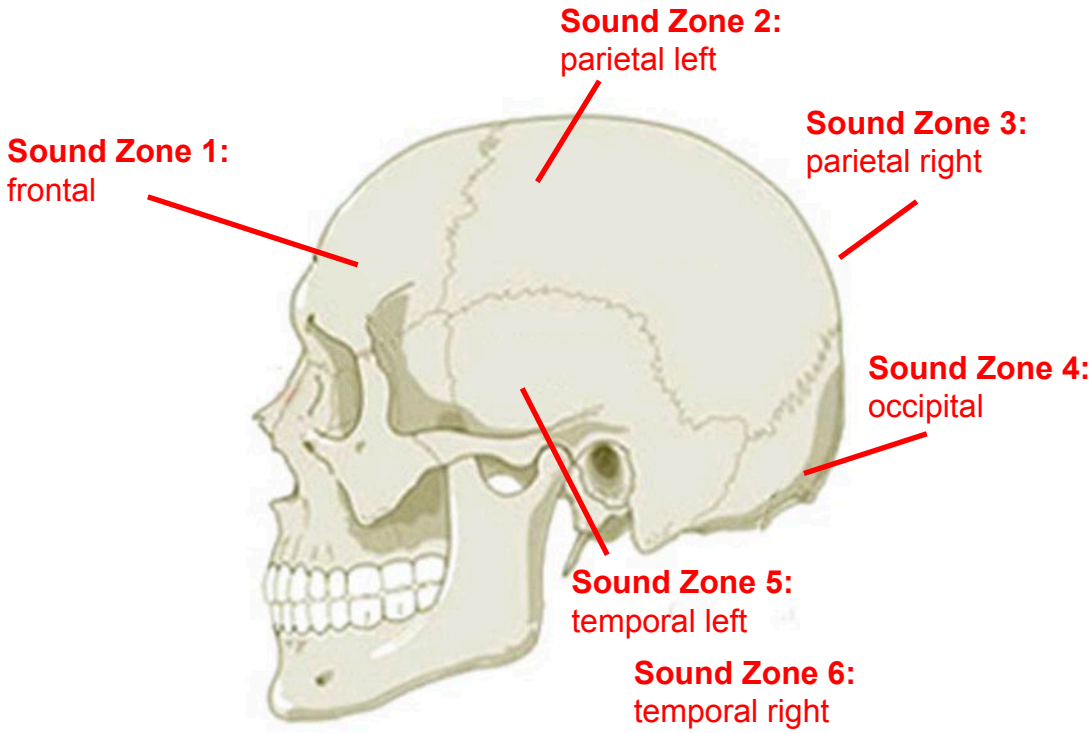
Le positionnement des mains sur les différentes zones du crâne modifie la spatialisation sonore. La qualité des gestes, l'intensité des contacts et des énergies électrostatiques révèlent et font varier les diverses textures sonores polyphoniques associées à chacune des zones de ce paysage sonore.

L'installation interactive propose une exploration méditative, intuitive et sonore de ce lieu inconnu qui contient notre pensée. Il s'agit d'une interprétation sonore du lieu géographique où se construit notre pensée, de cette Terra incognita qu'est l'intérieur de notre crâne. Il est constitué ici de sel, matière à la fois dure, précieuse, irritante, fragile et poreuse.

Le sel est indispensable à la vie. Il est un des constituants essentiels du corps humain, tant dans les os que dans le sang ou les cellules. Il est non seulement un élément de notre paysage biologique intérieur mais aussi des paysages qui nous entourent: sous sa forme solide et rocailleuse, ou liquide, dilué dans la mer. Contenant et contenu sont ainsi mis en miroir dans ce crâne de sel.

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

Plus d'informations et vidéo :
www.scenocosme.com/cogito_ergo_sum.htm



Conception sonore

L'œuvre délimite chaque zone naturelle du crâne :
zone frontale : front,
zones pariétales gauche et droite,
zones temporales gauche et droite : la tempe,
zone occipitale : face postérieure de la tête.

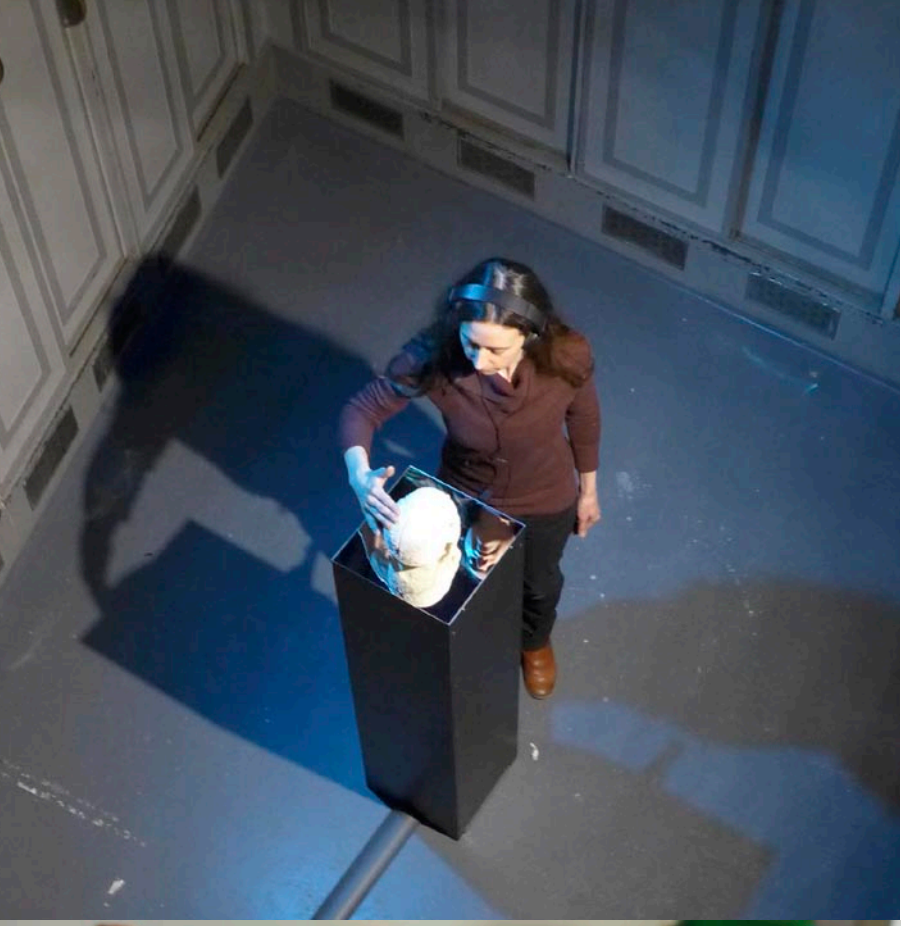
La conception sonore s'appuie sur la méthode binaurale. Chaque partie du crâne réagit par une sonorité différente qui évoluera en texture en fonction de la qualité du toucher électrostatique. Et chaque zone ainsi explorée reflète la spatialisation sonore. C'est un paysage sonore organique à écouter de matière intimiste. Le visiteur se laisse porter par une fouille anatomique et émotionnelle singulière d'un lieu que l'on ne connaît pas de l'intérieur, mais qui regorge de lieux géographiques.

Ainsi, comme Giuseppe Penone le décrit dans son livre *L'image du toucher* (1994), à propos de ses «paysages du cerveau», (1990): «c'est un véritable paysage, avec dépressions, lits de rivières, montagnes, plateux, un relief semblable à la croûte terrestre. Le paysage qui nous entoure, nous le possédons à l'intérieur de cette boîte de projection. C'est le paysage à l'intérieur duquel nous pensons, le paysage qui nous enveloppe. Un paysage à parcourir, à tâter, à connaître avec le toucher, à dessiner point par point, comme l'aveugle tâtonne de sa canne et déchiffre l'espace qui l'entoure ».

Albrecht Dürer, *Saint Jérôme*,(1521)

Cette mise en scène reprend le tableau de Dürer intitulé « Saint Jérôme », où le Saint pose une main sur le crâne mort (l'objet de sa pensée) et son crâne vivant (lieu de la pensée) « En créant ce réseau de contacts des deux mains sur ces deux crânes, Dürer nous aura fait découvrir un rapport évident du lieu tactile au lieu de la pensée » (Georges didi hubermann, «Etre crâne», 2000).

Le lieu de la pensée (celui du spectateur matérialisé par le casque) et objet de la pensée (le crâne) se rejoignent par le bais de cette interaction tactile.



Démarche artistique: hybridations entre nature et technologie

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.

Ils proposent de sonder, de ressentir des éléments du réel qui nous sont invisibles ou auxquels nous sommes insensibles. Dans leurs créations, l'image du nuage est utilisée en tant que métaphore de l'invisible, par sa forme incertaine, imprévisible, en constante métamorphose et dont le processus échappe à notre sphère sensorielle. Divers nuages invisibles nous entourent, qu'ils soient naturels ou artificiels (biologiques, climatiques, énergétiques, électromagnétiques). Ils évoquent souvent l'idée de nuages énergétiques (électrostatiques) dont se revêt tout être vivant, à l'image d'une ombre mouvante. Parfois, ces nuages se croisent et s'échangent des informations. Ils interprètent alors ces liens invisibles dans des mises en scène poétiques visuelles et sonores. Dans leur démarche artistique, lorsqu'ils imaginent les nuages invisibles des être vivants, les limites du corps deviennent perméables. Leur technologie leur permet de révéler et de dessiner des relations extraordinaires entre les humains, et entre les humains avec leur environnement.
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. A travers une interprétation poétique des mécanismes invisibles, 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.

Autres oeuvres interactives:

Matières sensibles : www.scenocosme.com/matiere.htm

Kymapetra : www.scenocosme.com/kimapetra.htm

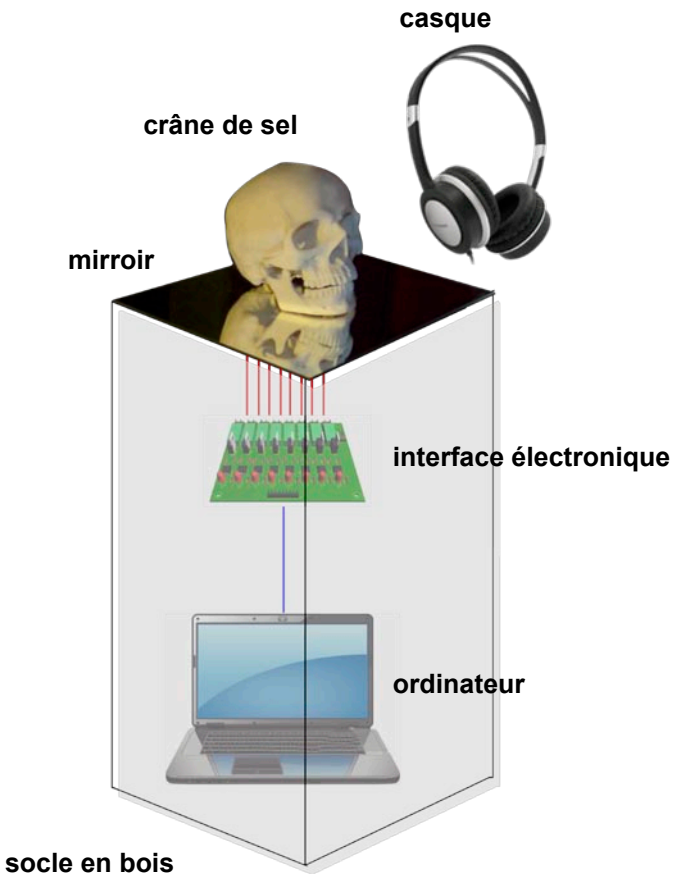
Akousmaflore : www.scenocosme.com/akousmaflore.htm

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

Fluides : www.scenocosme.com/fluides.htm

Ecorces : www.scenocosme.com/ecorce.htm

Depuis de nombreuses années, les artistes Scenocosme créent des oeuvres interactives issues d'hybridations singulières entre éléments naturels et technologies. Ils proposent ainsi des relations symboliques et sensorielles entre le corps et son environement naturel et social. La plupart de leurs oeuvres sont interactives à travers le toucher et offrent différents degrés de proximités et d'intimités. Les technologies disparaissent afin de sublimer des relations sensorielles. Les éléments naturels deviennent autant de matières interactives et révèlent des sonorités en fonction des contacts physiques.



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 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 Cogito ergo sum

Création 2017

- **Centre Pompidou** - Paris (Fr)
- **Centre d'art Les Églises** - Chelles (Fr)
- **Labanque / Centre d'Arts Visuels** / Curator : Philippe Massardier - Béthune (Fr)
- **L'Angle / Espace d'Art Contemporain** / Curator : Marion Dupressy - La Roche-sur-Foron (Fr)
- **L'Arteppes - Espace d'art contemporain** - Annecy (Fr)
- **Biennale ArtFareins 2018 / Château Bouchet** / Curator : Jacques Fabry - Fareins (Fr)
- **Musée des Marais Salants** - Batz-sur-mer (Fr)
- **Château de la Veyrie** / «Présence» / Curator : Gilles Fourneris - Bernin (Fr)
- **Lab71** / Science Innovation Culture - Dompierre-les-Ormes (Fr)
  Sans décoder - Festival des cultures numériques / Curator : Anne Laviron
- **Festival Accès-s** - culture(s) électronique)s / Curator : Jean Jacques Gay - Pau (Fr)
- «Lug-du-Num» / «Les Arts Numériques sur le devant de la scène» - Mornant (Fr)