



## Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

### Un art écosophique pour le XXI<sup>e</sup> siècle ?

**Auteur et critique : Pascal Krajewski**

*Pascal Krajewski est docteur en sciences de l'art, chercheur associé au CIEBA de l'Université de Lisbonne (FBAUL). Ses travaux portent sur les effets de la technologie et des médias dans les arts plastiques contemporains.*

Publication extraite de CON VOC ARTE - Revista de Ciências da Arte n.º 17 | 2025  
Arte e Ecologia – Processos Criativos e Culturais  
ISSN 2183-6973 <https://convocartebelasartes.wordpress.com/publicacoes>

#### Résumé

L'article propose une analyse quasi-exhaustive du travail du duo d'artistes français Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt. Les œuvres technologiques produites depuis vingt ans, sont ici présentées en fonction du rapport qu'elles dévoilent entre l'homme et son milieu. Celui-ci est décortiqué en quatre couches successives : la sphère naturelle, où les éléments premiers et l'arbre dominant ; la sphère sociale, où les interactions interpersonnelles priment ; une sphère infra-phénoménologique, où les formes mêmes de la sensibilité sont re-interprétées ; et une sphère technologique où le numérique se manifeste comme nouveau pan du sensible. Sans être déclarativement écologique, cet art pourrait alors être considéré comme une approche écosophique, c'est-à-dire poétique et spéculative, de notre relation à l'intégralité de ce qui nous entoure.

**Mots clés proposés :** Technologie, Milieu, Interaction, Énergie, Écosophie.

## Introduction

Au début du XIX<sup>e</sup> siècle, Schelling introduit et défend l'idée d'une *NaturePhilosophie* qui, à l'encontre de la *Philosophie der Natur*, serait un moyen de rendre compte de l'intégralité des phénomènes naturels en les rapportant à des forces originaires, en substituant des modèles chimiques et organiques au modèle mécanique fortement mathématisé, et finalement en réconciliant la nature et l'esprit. Dans l'esprit de Schelling, une « physique spéculative » globalisante est possible et pertinente en lieu et place des sciences de la nature, positives mais compartimentées. Il propose ainsi une langue homogène, quasi-poétique, pour parler de toutes les formes d'activité de la nature là où chaque discipline scientifique isole différents systèmes de forces ou de relations matérielles<sup>1</sup>. Le projet épistémique n'a pas résisté à ses dérivées et aux avancées scientifiques – mais le projet poétique pourrait être, lui, source d'un renouveau. Ne serait-ce que comme inspiration.

Ne pourrait-on ainsi imaginer un *NaturKunst*, par opposition à un *Kunst der Natur*, qui serait moins un art de la nature, qu'un « art naturiste », apte à créer ou à faire percevoir l'unité globale des forces sous la variété des formes, désireux d'hybrider les règnes, les ordres et les sphères, œuvrant vers une « poétique spéculative » qui serait synesthésique, fictionnelle, métamorphique. On pourrait alors considérer « l'art écologique », tel qu'il se présente et s'invente depuis cinquante ans, comme une étiquette globale recouvrant des œuvres dédiées à l'exaltation ou la défense de la nature, brassant large depuis les peintures de paysage jusqu'à l'activisme militant, en passant par le *land art*, les *earth works*, l'art environnemental, les approches didactiques, documentaires, politiques, curatives, haptiques, etc. Dans ce spectre étendu, on proposera d'appeler « art écosophique », celui qui, moins soucieux de démontrer, défendre ou critiquer tel programme ou tel enjeu écologique – aura à cœur d'expérimenter de nouvelles façons de faire monde avec la nature. Arne Naess introduit ce terme pour définir une « philosophie de l'harmonie ou de l'équilibre écologique » :

*« Une philosophie, en tant que genre de sophia-sagesse, est ouvertement normative, elle contient à la fois des normes, des règles, des postulats, des proclamations exprimant un système de valeurs prioritaires et des hypothèses au sujet de la situation de fait de notre univers ».*<sup>2</sup>

Guattari reprend ce terme pour pointer la nécessaire « articulation éthico-politique susceptible d'éclairer convenablement ces questions [écologiques] » en entremêlant « les trois registres écologiques, celui de l'environnement, celui des rapports sociaux et celui de la subjectivité humaine »<sup>3</sup>.

L'étymologie est sans équivoque : l'art écosophique sera moins soucieux de discours (*logos*), donc de savoir, de connaissances, de sciences – que de sagesse (*sophia*), donc d'éthique, de comportements, de spiritualité. Une façon de renouveler nos manières d'habiter notre milieu : avec la nature, avec les autres et avec nous-mêmes – le tout uniment et indéfectiblement. Moins désireux de porter un discours (critique) qu'une invitation à repenser son être-au-milieu ; moins centré sur l'objet du réel que sur les relations que l'homme noue avec lui ; moins obnubilé par les faits et les données, que par l'irruption d'une poétique commune au sein de toutes les sphères de notre environnement. Et qui, comme Guattari l'appelait de ses vœux, s'intéresse au difficile « rapport de la subjectivité avec son extériorité – qu'elle soit sociale, animale, végétale, cosmique »<sup>4</sup>.

C'est dans cette perspective que nous avons choisi d'analyser le travail du duo d'artistes français Scenocosme. Depuis une vingtaine d'années, ces stéphanois présentent des œuvres délicates et poétiques dans lesquelles se reflète ou se transmue notre relation à la nature, aux autres et au monde. Le milieu ainsi révélé peut alors se décortiquer comme la confluence de quatre sphères interconnectées : celle de la nature manifeste, celle de l'habitat humain, celle des formes sous-jacentes et celle de la technologie.

---

1 La notion de « matière » est ainsi la première totalité relative (§51), quand les notions de « pesanteur » (§54), « lumière » (§62), « magnétisme » (§68) sont au cœur du système schellingien. FWJ Schelling, *Exposition de mon système de la philosophie* [1801], Paris, Vrin, 2000.

2 Arne Naess, *L'écologie profonde* [1972], Paris, PUF, 2021, p.38.

3 Félix Guattari, *Les trois écologies*, Paris, Galilée, 1989, p.12-13.

4 Le milieu est à entendre comme environnement historique, géographique et écologique dans lequel se découvre et habite l'homme (individu subjectif, doublé de sa dimension sociale). Tetsurô WATSUJI, *Fûdo : le milieu humain*, Paris, CNRS Editions, 2023.

## 1. PHYSIS : la poétique de la nature

L'art de Scenocosme vise à nous relier à la nature environnante, en en révélant certains aspects inaperçus ou en transfigurant ce que l'on croyait connu. Une approche selon l'échelle de l'élément naturel pris en considération pourrait alors être proposée...

### Stoicheia : les éléments

Dans nombre de traditions humaines et à quelques variantes près, l'eau, le feu, la terre et l'air forment les quatre éléments premiers, comprenez les quatre entités matérielles originelles à partir desquelles tout prend forme et tout s'amalgame. Ils forment la « quadruple racine de toute chose »<sup>5</sup>. Cet intérêt séminal pour les éléments premiers irrigue le travail de nos artistes.



Kymapetra



Sonolithique

*Kymapetra* et *Sonolithique* orchestrent un rituel qui vise à faire chanter la matière minérale ; *Dilution* ou *Fluides* rassemblent les spect-acteurs autour d'une vasque d'eau qui s'anime ; *Nuages solides* ou *Ondulations* tentent de signaler la présence invisible de l'air environnant ; *Vortex incandescent* propose un dispositif quasi-chamanique où l'approche des spectateurs déclenche l'activation d'un foyer incandescent. C'est sans doute moins une volonté alchimique qui est à l'œuvre, que le souci de proposer des médiations entre l'homme et son milieu naturel, ici dans ses formes les plus élémentaires. Cette connexion immémoriale, invisible, parfois imperceptible, devient tout à coup le lieu d'un phénomène mystérieux, entre magie et technologie, mi-phénomène naturel mi-invention numérique : le spectateur, arrivant avec son énergie propre et singulière, entre en contact avec l'objet, pour l'activer, le transpercer, réveiller un imaginaire enfoui, sonore ou visuel.



Dilution



Fluides

5 Empédocle, fragment B 6 : Les présocratiques, Gallimard, coll. « Pléiade », 1988, p. 376





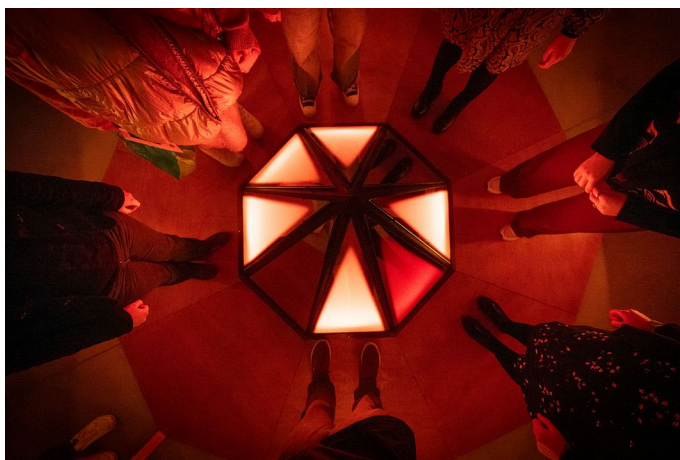
*Nuages solides*



*Ondulations*



*Vortex incandescent*



Dans *Sonolithique* (2019), le spectateur est invité à s'agenouiller devant cinq blocs de pierre, installés en demi-lune et légèrement rehaussés. Le contact du regardeur avec la pierre déclenche à la fois un bruit particulier (le chant de cette pierre en écho au stimulus de cet individu) et la projection d'une forme ondulatoire éphémère sur un écran ressemblant à une vasque d'eau qui s'animerait soudainement d'un élan propre. On retrouve dans *Dilution* (2011) la vasque, remplie d'une eau qui révèle sa mémoire visuelle quand un spectateur y plonge la main : le fond uni et terne se couvre soudainement d'un paysage géologique mouvant rappelant la variété des fonds de rivières et comme retournant le point de vue héraclitéen : ce n'est plus la rivière que l'on considère comme un flux d'eau toujours changeant, mais, selon le point de vue rattaché à un volume d'eau particulier, son paysage minéral (son lit) en constante transformation par son avancée.

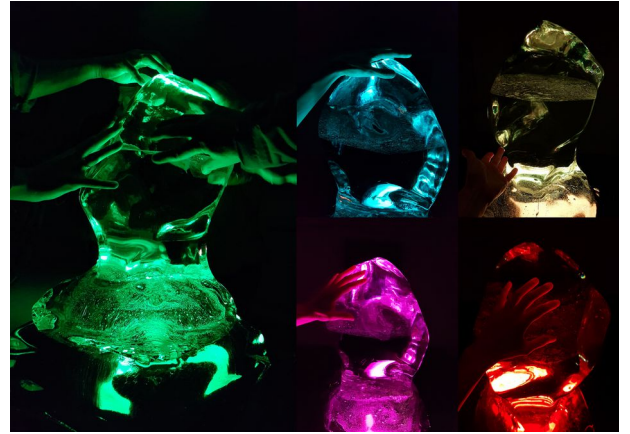
Les dispositifs retenus pour agencer cette mise en résonance de l'homme avec la matière de la nature, ne sont pas sans rappeler une certaine esthétique zen ou orientale. Comme le salon de thé japonais (*chashitsu*) est ce lieu intime, silencieux, de rassemblement, destiné à un protocole minutieux de quiétude et d'ouverture<sup>6</sup> – les œuvres de Scenocosme se présentent volontiers comme des parenthèses hétérotopiques<sup>7</sup> : un lieu hors du temps et du quotidien, pour se poser et se reposer, et délicatement placer une main nouvelle sur le derme du monde. L'accroupissement devant telle œuvre est une manière de reconfigurer notre posture, notre stature – et déjà de nous mettre dans une autre disposition. La centralité d'une œuvre, autour desquelles les spectateurs peuvent aller et venir et s'installer en cercle, est aussi hautement symbolique et immémoriale.

6 Voir par exemple : Kakuzô Okakura, *Le Livre du thé*, ed. Philippe Piquier, 2006.

7 Foucault appelait hétérotopies : « des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables. Ces lieux, parce qu'ils sont absolument autres que tous les emplacements qu'ils reflètent et dont ils parlent, je les appellerai, par opposition aux utopies, les hétérotopies ». Michel Foucault, « Des espaces autres », in *Dits et écrits*. Tome II : 1976-1988, Paris, Gallimard, 2001, p. 1574.



*Kryophone*



C'est une cérémonie que l'œuvre ouvre.

Au-delà des éléments matériels premiers, le duo recourt aussi volontiers à un imaginaire des solides parfaits. Le cercle, on l'a vu ; mais aussi la sphère ou la demi-sphère ; ou encore des solides à la forme plus sophistiquée comme l'icosaèdre de *Kryophone* (2019) (œuvre doublement élémentaire puisque faite d'un bloc de glace, taillé dans ce volume à douze faces), en passant par le trapézoèdre de *Cristallisation* (2021). Autant de références directes aux formes que Platon conjecture pour chacun des éléments dans le *Timée*, et que les artistes ont tenu à mettre en scène dans *Résonances végétales* (2021)... en les végétalisant.



*Cristallisation*





## Phyto : la plante

Chaque penseur grec désireux de sérier les quatre éléments eut tendance à en élire un comme substance originelle. Le corpus d'œuvres de Scenocosme nous inclinerait à trouver dans le bois, le cinquième élément le plus fascinant. Si ce bois peut être présent sous différentes formes – de la lame de bois de *Matières sensibles* au tronc d'arbre mort sacralisé de *Reliquae mirabilis* – c'est d'abord et avant tout sous la forme de la plante et de l'arbre qu'il apparaît dans le travail des artistes.



*Akousmaflora*

*Akousmaflora* (2007) est l'une des œuvres les plus emblématiques des artistes : dans une pièce de trente mètres carrés, pendent du plafond cinq ou six plantes débordant de leur pot, laissant descendre leur feuillage comme Raiponce sa chevelure. Le spectateur est invité à toucher délicatement les feuilles ainsi tendues à sa rencontre, passant d'une plante à l'autre pour déclencher autant de sonorisations singulières. Se fait entendre le chant de chaque plante qui s'éveille à la caresse humaine, et pour peu que le public nombreux stimule différentes plantes en même temps, s'orchestre une symphonie chorale à plusieurs voix – et toute la salle de s'animer au gré de ces échanges individuels. Oublieux du strict aspect décoratif habituel des plantes en pot, le spectateur découvre une matière vivante, tactile, sensible à la pression qui s'exerce sur elle, traversée d'énergie propre et captant celle de son environnement.



*Phonofolium*

*Phonofolium* (2011) ré-implémente un même principe pour faire chanter un arbuste, accessible simultanément par le public rassemblé autour de lui. La feuille n'est plus ce que l'on arrache en passant sans bien y penser – mais le lieu d'un contact charnel et poli, qui fait basculer le corps du spectateur dans une relation bienveillante avec la plante. Renversement des perspectives : c'est l'homme qui est ici l'environnant de la plante, et non elle qui compose notre environnement. Rappel de la triste réalité : c'est bien l'homme qui stimule d'abord et avant tout son milieu naturel – ici, pour faire naître un élan sonore derrière la rencontre plastique, mais le reste du temps comme agression et arraisonement pragmatique.



*Pulsations*

Il y a plusieurs leçons à retirer de ces expériences : la sensibilité des surfaces, même de celles que l'on pourrait qualifier trop vite d'inertes ; la particularisation de chaque organe, feuille, arbre, cerne, dont l'effleurement renvoie un écho original ; l'excitabilité de tous ces individus à la présence humaine, tout à coup évidente car sonore ; l'échange avec un individu vivant qu'implique notre simple existence. On peut y voir une sorte de cheminement permettant d'entrer dans le sens de l'œuvre : de l'interaction vers la relation, puis l'échange pour aller jusqu'à la rencontre. Non pas la rencontre de l'œuvre, enjeu de la relation esthétique, mais la rencontre de l'individu vivant, représentant de toute la biosphère, et qui fait face, ni comme ressource ni comme menace, mais comme entité *bienveillante*, chaleureuse, spirituelle presque. A cet égard, l'arbre est une sorte d'homologue apte à nous porter ses leçons de sagesse.

Regardons encore ces gens qui, collés au tronc de l'arbre de cette forêt française, l'oreille posée sur son écorce écoute le bruit de sa croissance, le son de ses battements de vie. Ce n'est donc pas un face-à-face que *Pulsations* (2008) propose, mais un peau-à-peau, entre l'écorce de l'arbre et le visage de l'homme. Le contact est sensible, tactile, dermique : seul moyen pour l'homme curieux d'entendre l'arbre. Les artistes décrivent d'ailleurs l'arbre comme « le trait d'union entre le ciel et la terre »<sup>8</sup> ; nous ajouterions volontiers qu'il est le transformateur de l'eau et du feu, si nous voulions assoir encore plus sa place centrale dans le jeu des quatre éléments précités.



*Reliquiae mirabilis*

*Reliquiae mirabilis* (2022) pourrait seul nous autoriser cette lecture. L'installation est constituée de ce qui ressemble à un tronc calciné, duquel suinte un liquide odorant avec l'approche de spectateurs. Ce « totem », à la fois mort et visiblement en activité, est accompagné d'une grande toile blanche présentant un dessin qui s'anime de projections vidéo représentant des matières liquides et incandescentes. Le tout est baigné d'un enveloppement sonore, constitué de sons organiques souterrains. Le titre renvoie aux reliques saintes recensées par l'Eglise (aux fameuses statues qui pleurent, saignent ou transpirent) en en présentant une version païenne et même animiste. Le liquide qui suinte est autant l'eau vitale qui vient revigorer, que le pue de la plaie ou le baume qui cicatrise. Et si la relique quitte son statut d'arbre mort et calciné pour se draper d'une vitalité soudaine, c'est bien parce qu'un spectateur-adepte vient, par sa présence seule, la réveiller et la panser/penser.

8 « De par ses racines et sa cime, l'arbre est une forme de trait d'union entre la terre et le ciel ».  
Scenocosme, « Pulsations » <https://www.scenocosme.com/pulsations.htm>



## Locus : le paysage

Les artistes ont encore le souci d'œuvrer *in situ*, dans les espaces naturels, pour proposer des « œuvres climatiques ». Ils peuvent ainsi révéler d'autres composantes du règne naturel, comme le soleil et le vent. Deux outils sont au cœur de leurs propositions climatiques : la résonance lumineuse et la réflexion mobile.



*Résonances cristallines*



*Calice*

Les artistes proposent en effet de placer des résonateurs magnétiques réagissant à la quantité de photons reçus, installés dans des écrans aux formes hautement symboliques (des cristaux pendant des arbres comme des gouttes transparentes dans *Résonances cristallines* (2018), ou un gigantesque diamant icosaédrique protégé par une cage membraneuse dans *Calice* (2021), et distillant une ambiance sonore évolutive selon le taux d'ensoleillement. Celui-ci varie par le jeu de cache-cache du soleil et des nuages, par la course de l'astre, par la présence fluctuante de la canopée environnante et parfois par l'interaction directe du public qui peut focaliser des rayons complémentaires en usant de petits miroirs (*Hylé-hélios*, 2014).



*Miroitements*



*Hylé-hélios*

De fait, les œuvres ont très souvent recours aux miroirs, outils permettant à la fois de renvoyer l'image de l'environnement, de fragmenter cet environnement et, par leur mobilité, de dynamiser la manifestation de l'œuvre. Ainsi de *Miroitements* (2023), cette œuvre extérieure située près de la ville des Ponts-de-Cé, qui dresse face au paysage une tapisserie parcellaire faite de dizaines de miroirs ronds mobiles, tournant individuellement au gré du vent. L'œuvre est autant une fenêtre sur le ciel en arrière-plan qu'un portrait fragmentaire de tout le paysage environnant. Le thème du miroir déborde d'ailleurs largement l'emploi de l'outil, tant il est vrai que les œuvres sont souvent des miroirs de l'âme ou de la psyché de l'individu qui les constitue – plante, matière – ou leur fait face – milieu, spectateur.

Dans ces œuvres qui relèvent véritablement d'un art environnemental, il s'agirait moins pour les artistes de réveiller le génie du lieu que de révéler la magie de sa météo. Le paysage prend ici une nouvelle valeur : non plus l'assemblage plus ou moins esthétique de la flore et des reliefs – mais le rythme et la puissance de l'ensoleillement ou du souffle du vent. Il s'agirait peut-être alors de continuer l'art du paysage, qui donne toute sa place à la beauté et à l'ambiance atmosphérique, depuis les couchers de soleil de De La Tour jusqu'aux taches de couleur rieuses et labiles qui percent les feuillages chez les impressionnistes. C'est bien le même souci d'appréhender l'atmosphère solaire ou venteuse d'un lieu qui se joue ici, même si les outils sont tout autres.





*Lumifolia*

Par ailleurs, les concepteurs n'hésitent pas à investir des lieux fermés, pour dessiner de véritables jardins d'intérieur. Prime souvent la relation à l'arbre, à l'ambiance lumineuse et sonore, au jeu d'ombre issu – afin d'implanter une bulle éthérée au cœur de notre tissu urbain (*Lumifolia*, aéroport Charles de Gaulle, 2012-2015 ; *Phonofolia*, Albertville, 2012).

Bien qu'issu d'une culture occidentale à l'ontologie 'naturaliste' séparant nature et culture, on pourrait repérer chez Scenocosme des tentatives pour toucher du doigt les autres ontologies repérées par Descola pour décrire la relation des hommes à la nature <sup>9</sup>: 'animiste' en révélant la subjectivité des minéraux et végétaux, 'totémique' en dévoilant la caractéristique commune des entités qui se font face (le son, l'énergie, le pouls) voire 'analogiste' dans la relation que peut nouer le spectateur avec cet arbre embrassé comme un frère ou un autre lui-même <sup>10</sup>...



*Phonofolia*

9 Philippe Descola, *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard, 2005.

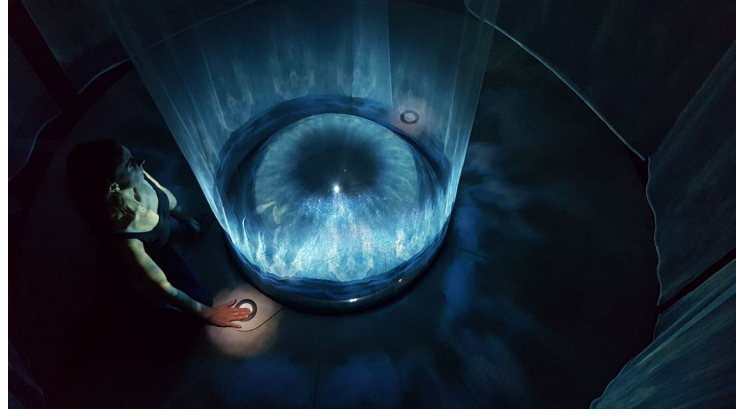
10 Voir aussi : Pascal Krajewski, « Scenocosme, ou l'art du techno-chamanisme », *Lacritique.org*, 21/12/2024, <https://www.lacritique.org/scenocosme-ou-lart-du-techno-chamanisme/>

## 2. OIKOS : l'assemblée des individus

Le second aspect notable du travail de Scenocosme tient à leur volonté de mise en relation des hommes entre eux, réinterrogeant non seulement notre être-avec-la-nature, mais encore notre être-ensemble, nos manières d'habiter ensemble le monde que nous secrétons. Ce monde n'est pas neutre, il nous traverse, par ses énergies et son ergonomie, de sorte qu'il participe à l'édification de notre subjectivité ou, plus exactement, œuvre à notre individuation.

### Le temple et son autel

Le temple est ce lieu qui rassemble un public large autour de la manifestation du sacré. Souvent un objet vient focaliser l'attention et le cérémoniel : l'autel. Il est à la fois le point névralgique où sont invoquées les puissances invisibles et le cercle des interrelations entre ces puissances et les adeptes. *Cyclic* et *Light contacts* présentent de façon particulièrement convaincante une version moderne de ce point de convergence.



*Cyclic*

On pénètre dans *Cyclic* (2019) comme dans un temple aux murs diaphanes, invité à aller prendre place en son saint des saints où nous attend une demi-sphère réfléchissante posée par terre. Au contact physique du spectateur, l'œuvre s'active et délivre un spectacle son et couleur prodigieux. Mais l'œuvre est surtout conçue pour convoquer l'interaction du public, appelé à se toucher physiquement afin de transformer le spectacle en cours. La sphère est à la fois le point de rassemblement cérémoniel, l'interface de la rencontre entre le public et les puissances invoquées et le lieu de la manifestation des puissances invisibles. Le spectacle intègre d'ailleurs pleinement l'interacteur dans sa phénoménalité, grâce à la surface spéculaire qui constitue la sphère centrale.





*Lights contacts*

Avec *Lights contacts* (2009) (et *Urban Lights contacts*, 2015), un dispositif rassemble les gens dans l'espace de la galerie (ou dans l'espace public urbain), selon un protocole social encore plus affirmé. Là, un spectateur sert d'interface avec l'œuvre, mais ne peut seul la mettre en marche. Il faudra nécessairement que d'autres spectateurs viennent en contact dermique avec lui pour déclencher le spectacle lumineux ambiant. On pourrait parler du premier spectateur comme d'un authentique médium, lui qui permet l'apparition des forces invoquées par les puissances de la technologie et l'intentionnalité floue des autres spectateurs. On ne sait jamais ce qui va se manifester. Chaque nouveau contact relance l'invocation et transforme les apparitions. Dans la version urbaine, l'assemblément des « fidèles » peut s'apparenter à un véritable rituel réunissant une assemblée dense : les corps se cherchent, se touchent comme dans des scènes de liesse populaire.



*Les Cent visages*

Cet intérêt pour notre être-avec les autres se voit réinvesti dans l'installation *Les Cent visages* (2017). Sur un disque vertical d'un mètre de diamètre, est projetée une vidéo silencieuse d'un visage d'homme ou de femme qui semble attendre patiemment le spectateur, tel un oracle muet. En touchant la toile de projection, l'inter-acteur crée une zone de transformation dans laquelle affleure une portion de visage d'une autre personne. Le public est invité à caresser délicatement le visage gigantesque pour en révéler un autre sous-jacent ou faire sourdre une transformation latente, comme si un devenir-autre se terrait déjà dans ce visage. A moins que ce ne soit une référence à Protée, ce dieu marin que l'on disait détenteur d'une vérité qu'il n'acceptait de dire que quand son interlocuteur avait réussi à le saisir et le garder prisonnier de son étreinte tandis qu'il passait par une myriade de transformations. La vérité est peut-être ce que l'on découvre en acceptant un corps-à-corps physique avec une entité monstrueuse en perpétuelle transmutation. Ce corps-à-corps ici est un peau-à-peau, médié par une peau en toile : tactilité, interactivité, éloge de l'autre se rejoignent pour forger l'âme de la pièce, dont l'aspect composite et insaisissable est redoublé par la présence d'un miroir (carré et au cadre blanc affirmé) qui lui fait face et en offre un pendant.

## Le foyer et ses pénates

Il est un lieu particulier dans la relation de l'homme à son milieu : sa maison. Là se joue à la fois le repos méditatif du sujet, le lieu de réception et de vie de l'individu avec ses semblables, et le cocon qui sert d'interface avec l'extérieur. C'est un espace double où l'habitant est en contact avec la technosphère qui le protège tout en ménageant une liaison avec l'écosphère qui le vitalise.



Domestic Plant

En 2013, les artistes inventent une plante domestique : *Domestic Plant* (2013). Bien qu'amarrée à son point d'attache, cette plante en pot est mobile, conçue pour interagir avec les résidents ou les visiteurs. Le contact physique des habitants avec ses feuilles déclenche sa réaction sonore et surtout sa mise en mouvement, lui conférant un tout autre degré de sensibilité. On sait comme d'Aristote à Linné, les sciences ont longtemps considéré trois règnes du vivant, séparant les plantes qui ressentent, les animaux qui agissent et les humains qui réfléchissent. Ici, la plante adopte un comportement animal, fait de soubresauts, de miaulements étranges, d'hésitations et de quêtes affectives. C'est moins d'un devenir-animal de la plante qu'il faudrait parler que d'une relecture de sa sensibilité propre, soudain réévaluée. Le représentant du règne végétal apparaît enfin dans toute sa grandeur : une plante de compagnie, pleine d'élans, de désirs – que son état « végétatif » habituel nous faisait oublier et que l'on s'émerveille à redécouvrir dans des films accélérés. La domestication est ici transfiguration des plantes et édification des humains.



Alsos

Depuis 2006, c'est toute une forêt enchantée qui est venue planter ses racines dans les espaces clos des galeries. Avec *Alsos* (2006), une clairière ambulatoire offre la possibilité de renouer avec la magie des rêves enfantins, en quête des créatures invisibles terrées dans la sombreur sylvestre. La pièce est plongée dans l'obscurité ; des éléments vaguement organiques brillent sur ses pourtours ; le spectateur s'aventure dans cette clairière armé d'une petite lampe torche. Il découvrira au fur de sa déambulation un décor floral dans lequel des fleurs fluorescentes strident quand elles sont illuminées. Un capteur situé dans chaque pistil permet en effet de déclencher des sons particuliers selon l'intensité lumineuse reçue. Et la plante de se mettre à chanter, la forêt à bruisser, révélant toute une vie obombrée. C'est que la forêt est pleine d'âmes, qu'il faut savoir réveiller, qu'il faut apprendre à apprivoiser, qu'il faut vouloir découvrir.





*la Maison sensible*

En 2015 le duo avait travaillé sur la mise en œuvre d'une véritable *Maison sensible* (2015), où les surfaces murales et les meubles étaient réactifs au passage et au toucher des gens. Des flux sonores et visuels venaient répondre à chaque sollicitation illuminant les volumes d'un spectacle onirique. Non que la maison était hantée, mais elle était « sentiente »<sup>11</sup>. L'habiter signifiait être en dialogue et en harmonie constant avec ses murs et son agencement ; y évoluer installait déjà l'idée d'une chorégraphie commandée par les déplacements et les contacts du public. Ici aussi, la maison était à révéler, dans son être-caché d'être sensible, communiquant, accompagnant.

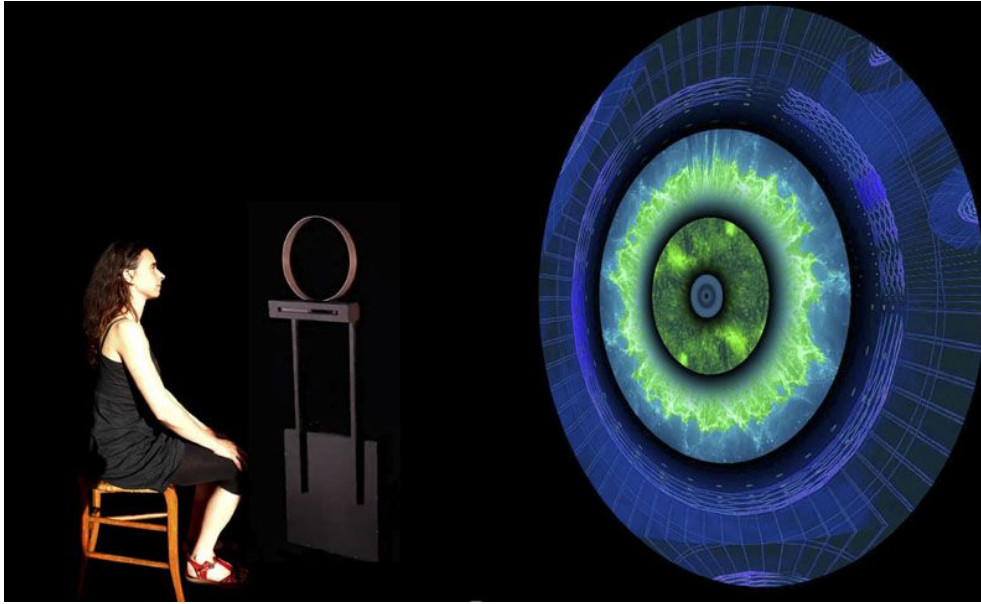
Chaque fois, le spectateur semble réveiller l'esprit du lieu, sous une forme miroitante, lumineuse, incandescente, version moderne car technologique des petits dieux protecteurs ancestraux : les génies du lieu d'un côté, les pénates du foyer de l'autre. Ce ne sont plus des divinités ou des ancêtres anthropomorphes, mais plutôt des flux, des dynamiques, des échos – tout aussi sibyllins dans leur intention mais bien plus enveloppant dans leur omniprésence diffuse.



11 Un être « sentient » est capable : d'évaluer les actions des autres en relation avec les siennes et de tiers ; de se souvenir de ses actions et de leurs conséquences ; d'en évaluer les risques et les bénéfices ; de ressentir des sentiments ; d'avoir un degré variable de conscience. Donald M Broom, « The evolution of morality », in *Applied Animal Behaviour Science*, #100, 2006, : [https://www.researchgate.net/publication/257017900\\_The\\_evolution\\_of\\_morality](https://www.researchgate.net/publication/257017900_The_evolution_of_morality) , p. 11.

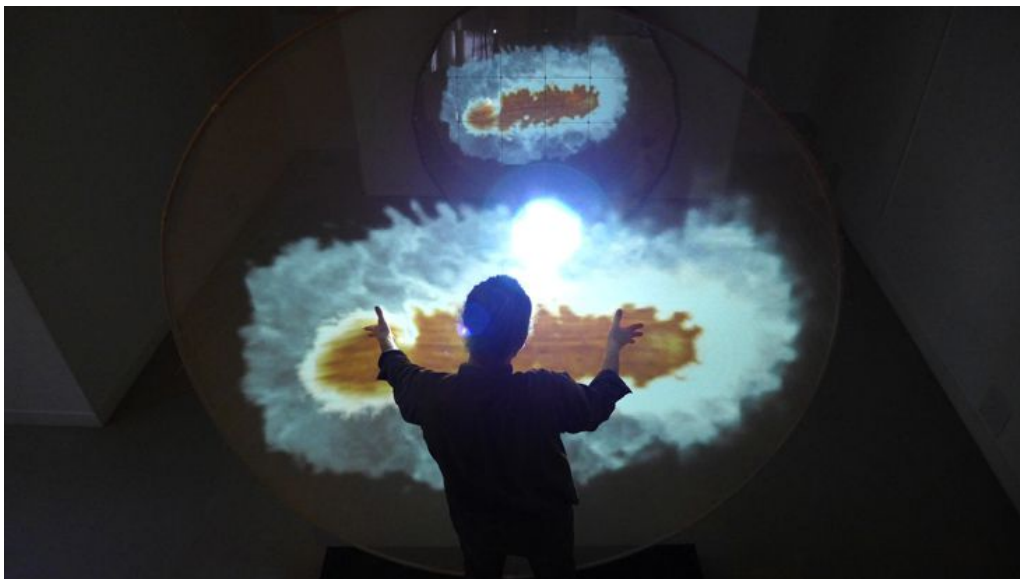
## L'individu en ses métamorphoses

A côté du temple pour communier avec les autres et de la clairière où approcher les forces invisibles, les installations de Scenocosme peuvent aussi être le siège d'une rencontre plus méditative avec soi-même. Une rencontre qui prend différentes expressions.



*Iris*

Grâce à *Métamorphie* (2013), le sujet se découvre ivre d'une puissance inconnue. Planté devant un voile blanc et souple translucide, l'interacteur doit y porter la main pour libérer un spectacle visuel abstrait et ardent. Le tout est reflété par un miroir circulaire apposé derrière la toile. Tout se passe comme si le spectateur, par la seule force de sa présence pesante, réussissait à faire parler une surface coite, en ouvrant un brusque point de rencontre entre trois espaces : l'espace physique de la toile, l'espace imaginaire que la vidéo y projette et l'espace spéculaire renvoyé par le miroir. Le spectateur se retrouve au centre même de ce jeu de forces qu'il a déclenchées, ne sachant pas si c'est là l'énergie de la chose ou bien la sienne propre révélée par la toile. Tendait le ou les bras pour courber la toile, le public déchaîne en effet un feu ondulatoire qui prend sa source au point de contact pour se diffuser sur toute la surface dans des halos colorés enveloppant. Il découvre ainsi, peut-être, l'image de son aura... Cette faculté phénoménalisante de l'homme se retrouve encore dans l'installation *Iris* (2021) grâce à laquelle, le spectateur, par la seule puissance du regard est capable de transformer le spectacle vidéo projeté devant lui ! C'est une nouvelle mythologie qui est ainsi proposée par les artistes : les héros n'y sont plus des exceptions, mais de simples mortels, simplement reconnectés avec leur plein potentiel.



*Métamorphie*





Cogito ergo sum

L'expérience devient particulièrement solipsiste avec *Cogito ergo sum* (2017) : le spectateur touche un crâne de sel posé sur un piédestal à sa hauteur, pour déclencher, selon son énergie propre et la zone du cortex caressée, une diffusion sonore particulière. Fait assez rare dans la production des artistes, cette phénoménalité n'est pas diffusée alentour, mais concentrée dans un casque audio et audible uniquement par l'inter-acteur. Caressant un crâne, siège de l'esprit et de l'âme, et étant le seul à en percevoir les échos, le spectateur se trouve intriqué dans un face à face symbolique avec sa propre représentation de son esprit. Le public est seul avec lui-même quand il entend les échos de son toucher au travers du casque. Le titre de l'œuvre l'induit sur la voie d'une méditation métaphysique<sup>12</sup> où il se surprend dans sa condition essentielle d'homme neuronal (dirait-on de nos jours, après Changeux) : si mes sens me trompent, si l'œuvre organise ma tromperie, elle témoigne dans le même temps de ma nature essentielle d'esprit et d'être cogitant.

Dans ces œuvres qui interrogent notre relation à notre environnement, le spectateur réinvestit sa position de sujet, redécouvrant sa naturalité, sa participation à un grand tout. Mais philosophiquement, le « sujet » est un pôle de la relation de connaissance d'un « objet », posé devant soi, que l'on appréhende et analyse dans un face-à-face asymétrique. La proposition de Scenocosme, toute d'interactions et d'échanges, transforme le spectateur en le transperçant d'informations nouvelles, en mettant en lumière les flux qui le relie constamment à son entourage, en le baignant dans un milieu diffus inobjectivable. L'œuvre participe alors peut-être moins de sa subjectivation que de son individuation, métastable, dynamique, perpétuellement informée par son milieu (Simondon).

---

<sup>12</sup> Chez Descartes, le « cogito ergo sum » du *Discours de la méthode*, se retrouve dans les *Méditations métaphysiques* sous la forme « ego sum, ego cogito ».

### 3. RYTHMOS : l'apocalypse des formes

Ce travail de dévoilement des sphères relationnelles qui sont les nôtres et qui forment notre habiter-ensemble-la-terre, ne se cantonne pas au visible et à ses phénomènes. Il porte encore sur l'essence des choses, leur dynamique interne, leurs conditions d'apparition parfois. L'idée consistera alors plus seulement à éclairer les forces manifestes mais à révéler les formes cachées de l'esthétique de l'univers, quelque chose comme le souffle du monde.

« Les différents flux invisibles biologiques, climatiques, électromagnétiques ou énergétiques complexifient l'espace et nous entourent, que nous le voulions ou non. Ils sont "fantosmatiques". Ce mot valise signifie qu'ils sont à la fois fantômes (ils hantent l'espace) et sources de fantasmes (ils suscitent à la fois désirs, craintes et peurs). Le projet du *design de l'invisible* consiste à donner des contours sensibles à ce non-perceptible, à le matérialiser, en le considérant comme une constituante active et vivante du territoire. »<sup>13</sup>



Fantosmatique, pour un design de l'invisible

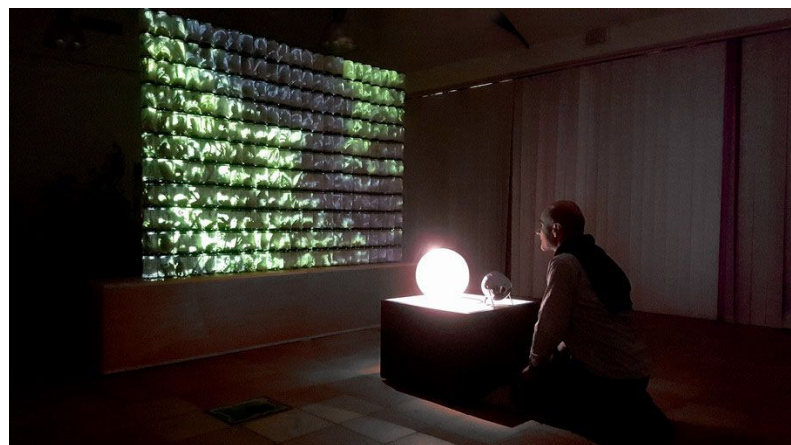
Ainsi s'ouvre la présentation de *Fantosmatique, pour un design de l'invisible*, 2004), témoignant de préoccupations déjà anciennes. C'est sur le nuage, la nuée ou le brouillard qu'insistera cette œuvre, mais d'autres travaux postérieurs viendront confirmer l'intérêt de Scenocosme pour le souffle, l'onde et le temps – autant d'éléments constitutifs d'un rythme mondain infra-sensible.

### Pneuma

En 2017, Scenocosme propose de recueillir le souffle du spectateur dans une sphère d'argile de la taille d'un ballon de basket, percé par une ouverture ronde de quelques centimètres de diamètre (*Inspirations*, 2017). Le spectateur peut soit caresser délicatement la sphère, dans un geste rappelant la main de la femme enceinte sur son ventre rond, déclenchant ainsi une sonorisation d'inspiration aquatique, soit souffler par l'orifice ménagé dans la sphère, déclenchant un bruit plus aigu et long, sorte d'écho lointain du souffle répercuté par l'œuvre. L'œuvre se nourrit de l'énergie et de la vitalité du spectateur, en sa modulation aérienne ; celui-ci se découvre joueur néophyte d'un instrument à vent inédit.



*Inspirations*



*A la lueur des souffles*



En 2024, *A la lueur des souffles* (2024) en propose peut-être une forme de continuation, moins intime, plus spectaculaire et ambivalente. Cette fois le souffle recueilli (« déposé » disent les artistes) déclenche concomitamment la production d'une nuée dans une boule de cristal disposée devant lui et la mise en lumière d'un mur de bocaux contenant des prélèvements végétaux ou animaux. Une nappe sonore changeante vient accompagner l'expérience. Le spectateur, ramené à son souffle vital, ranime une nature fragmentaire qui dormait autour de lui ; il la vivifie d'une façon à la fois particulière et incontrôlable ; il induit la symphonie visuelle d'une nature sous serre, devenue pixel d'un paysage global. La leçon est mélancolique. Le spectacle oscille entre beauté (des lumières vaporeuses) et terreur (une nature enfermée, une forme technologisée par sa pixellisation), une fascination et un malaise devant ce mystère sacré. Le sacré, comme le révèle Gadamer<sup>14</sup> est en effet ce qui contient en même temps le sacré et le maudit : *mysterium tremendum* et *mysterium fascinans* tout ensemble. L'homme se trouve alors dans la position du fidèle qui dépose son offrande et du chaman qui convoque le spectacle monstrueusement hybride d'une nature qui tente peut-être de survivre en se réinventant.



Souffles 1



Deux autres installations utilisent encore le souffle pour révéler des paysages alentour : *Souffles 1* (2011) et *Souffles 2* (2017). Le spectateur, tel un randonneur de salon, pénètre un dispositif qui l'enjoint à souffler dans un capteur sphérique. Ce faisant, il déclenche la projection d'un paysage mouvant, en transformation, émergeant autour de lui (ou devant lui, selon les versions de l'œuvre), et entre dans un jeu de cache-cache et de réflexion avec des bribes de paysages, habités ou non – comme s'il enquêtait sur les cheminements de l'homme dans ses panoramas et les stigmates qu'il a pu parfois y laisser.

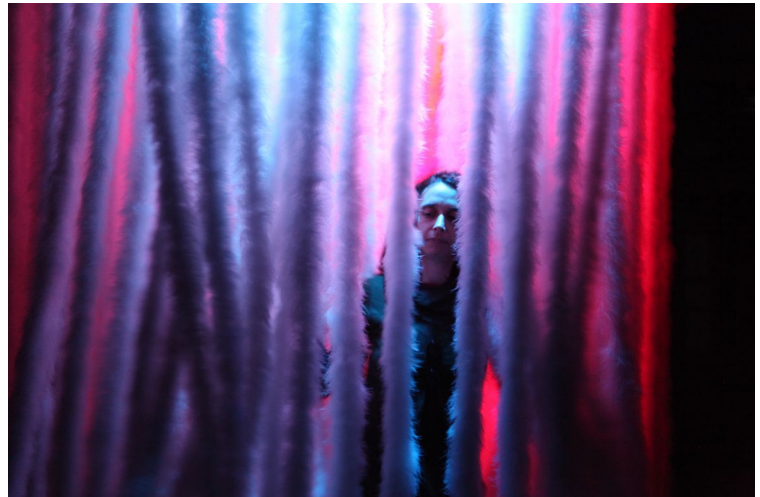
Le souffle est autant ce que l'œuvre révèle que ce qui révèle l'œuvre. Cet inconscient de notre nature vivante, que l'habitude nous fait oublier et que seule la menace (noyade, apnée) ou l'effort (course) nous rappelle – devient ici doublement central. Cette condition à notre survie, ou plutôt cet indice de notre nature animale (les plantes ont-elles un souffle ?), se fait ici condition de notre créativité assistée. Cet infime éther sans consistance, qui n'est qu'une forme sans matière, moins donc même que le verbe divin, est l'étincelle qui vient lancer l'œuvre dans son jaillissement.



Souffles 2

14 Ernst Cassirer, *La philosophie des formes symboliques. 2 : la pensée mythique*, Paris, Minuit, 1972, p.105.

C'est encore le souffle, de la Terre cette fois, qui est approché à travers des œuvres se confrontant à la figure du nuage. Ainsi de *Vibrisses* (2022), qui nous autorise à traverser un volume douxereux fait de plumes blanches, ou du *Nuage solide* (2009), sorte de bulles emprisonnant un air qui se vaporise au-dessus d'un lac en fonction de la météo et de l'ensoleillement.



*Vibrisses*

## Kyma

Au souffle, allant aérien, répond l'onde, sa modulation. L'onde modalise le souffle, le met en forme pour lui donner cet aspect régulier qui deviendra marée ou musique. C'est un souffle rythmé, qui se déploie principalement dans un milieu gazeux ou liquide.

On peut jouer de *Kymapétra* (2008) comme d'un instrument de musique. L'interacteur/musicien, assis devant un grand bol d'eau, actionne l'une des cinq pierres positionnées devant lui pour provoquer l'apparition d'une forme ondulatoire à la surface aquatique de la vasque. La figure éphémère qui se dessinera dépendra de l'intensité de l'interaction entre le corps humain et la pierre touchée. Si la pierre est un capteur, l'onde créée devient une image de l'énergie du sujet, et la surface de l'eau un miroir de l'âme de celui qui s'y mire.



*Ondulations*

*Ondulations* (2015) propose de rendre visible le souffle de l'air. Installé dans un bâtiment bio-climatique, dans une salle traversée par les vents, l'œuvre consiste en plusieurs dizaines de bandes de tissus accrochées au plafond, sorte de gigantesque feuille de ginkgo à la grâce légère et translucide. S'agit-il d'une girouette gracile qui rend visible la course du vent ou d'un diaphragme mécanique pouvant contrôler la respiration du bâtiment ? L'œuvre ne parle ni de l'air ni du bâtiment mais bien de leur fonctionnement osmotique : la réaction de l'air au bâtiment, conçu comme une solution climatique à sa propre survie. Elle révèle l'interconnexion essentielle de leur co-présence et signe leur destin commun.



## Chronos

S'intéressant au rythme des atomes, Démocrite appelle « rythme » la « forme que prennent les atomes en conjonction éphémère ». « Skhéma désigne une forme fixe ; rhuthmos semble désigner (...) la forme en tant qu'elle est en mouvement. (...) Le rythme, c'est une forme en formation »<sup>15</sup>. Le souffle et l'onde sont peut-être deux formes archétypales d'un *rythme*, vivant, vivace, insaisissable, autrement dit un *skhema* transpercé par le temps, une mise en mouvement de principes morpho-génétiques mis en branle par le déroulé du temps. Le rythme, c'est le schème transpercé par la flèche du temps...



*Echos*



*Fluorythme 2*

*Echos* (2011) et *Fluorythme 2* (2017) sont deux œuvres qui donnent à percevoir le temps long. Pour *Echos*, une fine tranche de murier, pleine de cernes dénotant son âge, tourne sur elle-même. Une tête de lecture piézo-électrique est posée dessus et suit les reliefs des cernes. En tournant, la tête de lecture traverse le relief des années de croissance de l'arbre et, percevant différentes hauteurs, produit une ritournelle sonore particulière. La forme générale est bien sûr celle du tourne-disque, mais ici ce n'est pas le sillon du vinyle qui est suivi pour dérouler l'ensemble de la mélodie – c'est l'histoire de l'arbre qui est traversée pour en livrer une signature, tournant en boucle, se répétant inlassablement. C'est l'écho lointain d'une vie longue qui se donne à entendre comme son leitmotiv.



*Ecorces*



*Ecumes*

Le temps qui passe peut encore s'appréhender comme mémoire. *Ecorces* (2012) se présente comme un large disque en bois, placé devant l'interacteur, tel un miroir laissé dans la pénombre. Il ne s'anime que lorsque le public pose ses mains à sa surface déclenchant son illumination jaune-orangé (comme s'il se mettait soudainement à flamber) et l'apparition à sa surface de séquences de vidéo de bouillonnements. Tout se passe comme si, le bois, réanimé par ce contact physique, se réchauffait, se réveillait, et s'ébrouait pour raconter un souvenir de son existence. Au-delà de son individualité propre, ne tient-il pas encore le rôle de tout bois voire de toute matière vivante que l'on croyait inerte et que l'on découvre littéralement légendaire ? Dans *Ecumes* (2011), le spectateur joue de ses mains comme de révélateurs à la surface d'un bois placé devant lui, dont seules les zones correspondantes aux positions des mains du public s'éclairent pour laisser découvrir ses formes, ses cicatrices, ses élans – son histoire.

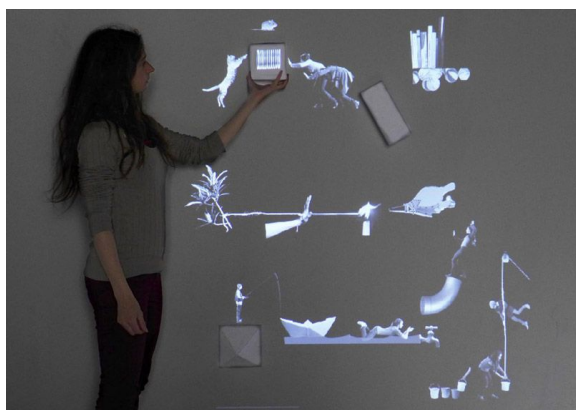
15 Pierre Sauvanet, *Le rythme grec : d'Héraclite à Aristote*, Paris, PUF, 1990, p. 44, p. 47.

## 4. CRYPTO : la maïeutique du virtuel

La mise en relation de l'individu avec son milieu ne serait pas totale si les artistes laissaient de côté ce qui constitue aujourd'hui une part de plus en plus prégnante de notre réalité et de notre environnement : le milieu technologique lui-même. Apparu au milieu du XX<sup>e</sup> siècle, cette crypto-sphère, dans laquelle les puissances informatiques se sont interconnectées entre elles, puis interfacées avec nous, tout en appareillant toujours plus le réel, a totalement reconfiguré notre milieu. Parmi les artistes soucieux d'investir et de mettre en lumière notre manière d'être-au-monde, rares sont ceux qui incluent ce nouveau pan du sensible, si décrié par ailleurs. Actant de sa présence et de son emprise, les artistes ont plutôt à cœur d'en chercher les ressources poétiques.

### Imaginaire de synthèse

L'informatique actuelle est inventrice de formes. On l'a vu, la quasi-totalité des productions de Scenocome y a recours, proposant des productions sonores et visuelles qui sont d'une part issues de programmes informatiques et d'autre part orchestrées selon des algorithmes programmés. Certaines œuvres vont plus loin : recourant à des corpus d'objets numériques préprogrammés, elles les appariant selon une grammaire algorithmisée pour constituer autant de « textes » inédits, imaginaires ou symboliques.



Mécaniques imaginaires



Synergies

Ainsi de *Mécaniques imaginaires* (2019), une œuvre numérique qui propose aux spectateurs d'échafauder une image mouvante à partir d'éléments visuels figés ou dynamiques. L'imagerie est volontairement datée, renvoyant beaucoup plus aux premières heures du cinéma qu'aux spectaculaires effets spéciaux actuels. Le spectateur doit choisir dans un florilège d'éléments de quoi composer un tableau général. Le résultat final relève de la fantasmagorie inspirée des féeries de Méliès, des tableaux surréalistes, des photographies de Gilbert Garcin ou du théâtre optique de Pierrick Sorin. Une poésie douce, mélancolique, sépia, émane de ces étranges amalgames visuels.

*Synergies* (2018) propose un résultat proche selon un dispositif assez différent : cette fois les spectateurs sont invités à ajouter un nouvel élément visuel au paysage en décidant de sa taille et sa position, ou bien d'intégrer eux-mêmes le tableau imaginaire en laissant une caméra capter leur image. Le résultat est ensuite vidéo projeté sur une façade architecturale, donc visible par un public bien plus fourni. Le spectateur qui choisit d'intégrer l'œuvre entre en dialogue à la fois avec les éléments imaginaires pré-fournis et avec les fantômes des spectateurs qui l'ont précédé.



harpe à tisser

Avec *la harpe à tisser* (2010), c'est à la fois une toute autre modalité d'interaction et un sens très différent qui doit se dégager de la rencontre entre le spectateur et l'œuvre. Celle-ci se compose de huit fils verticaux tendus devant le spectateur qui doit les faire vibrer en les frappant avec une baguette. Chaque vibration déclenche une note, mais surtout l'apparition d'un tronçon de texte, coloré selon la corde frappée, dans une large vasque circulaire posée derrière les



barreaux de chanvre. Le résultat synesthésique allie le son d'une corde pincée, à la couleur qui l'indexe, à un groupe de mots qui en surgit (« la nuit qu'elle enveloppe dans son voile sombre infini » ; « une virgule de coton »). Le résultat est finalement moins lisible que visible, car le textuel, pris dans un rhombe et un jeu de superpositions, s'avère visuel d'abord. En effet, les bribes de phrases tournent et se laissent aspirer dans un tourbillon, tandis qu'elles se superposent et que leurs couleurs se mêlent.



*In fabula*

Pour le centre Mémoires & Société de Villeurbanne, un quatuor d'artistes a créé une œuvre composite qui récolte puis propage les vies des habitants. Les récits des uns trouvent dans les voix des autres et les visages de troisièmes des relais, des échos. L'œuvre finale diffuse une vidéo chimérique qui raconte non des histoires mais des vies, se greffant à différents visages pour élaborer leur image : *In fabula* (2009).

## Réalité augmentée : rencontres virtuelles-réelles

Le principe de la réalité augmentée consiste à apposer sur le réel une surcouche d'éléments issus du virtuel, souvent grâce au truchement d'un appareil optique. Ainsi des casques des pilotes de chasse, des parebrises de voiture de luxe ou des expérimentations de lunettes *high tech*. L'idée est d'ajouter au réel un tissu d'informations complémentaires pour nous aider à y habiter. Scenocosme utilisera plus volontiers l'espace de la vidéo projetée dans le réel pour créer un lieu de coprésence entre les réserves du virtuel et les actualisations du réel.



*Rencontres imaginaires*



*Distances*

Les *rencontres imaginaires* (2013) déclinent un principe commun pour des œuvres qui peuvent varier dans leur manifestation finale. Le principe est le suivant : une caméra vient capter l'image du spectateur en temps réel pour le projeter sur un écran où d'autres entités (visages, mains) vont venir interagir avec ce nouvel arrivant. Le résultat peut varier selon que l'œuvre est dans l'espace de la galerie ou dans une rue, l'écran un poste de télévision, une série de toiles de tulle translucides où la surface d'un bâtiment de plusieurs étages. Le public réagit en direct et dans le réel, à une rencontre qui n'a lieu que dans l'imaginarium du virtuel, surgissant sur l'écran projeté. Autrement dit, ici, l'environnement stimulant du sujet, celui qui le fait réagir, est constitué d'entités du virtuel qui interagissent avec son avatar...

Avec *Distances* (2020), l'écran vidéo joue le rôle de lieu de rencontre de deux individus isolés l'un de l'autre. L'image de deux spectateurs séparés par une distance plus ou moins grande, est captée et projetée sur un même écran : c'est dans cet espace imaginaire qu'ils peuvent enfin se retrouver, s'approcher, se tourner autour dans une grande proximité physique, presque sensuelle. A l'heure où la covid imposait la distance et le masque, l'écran et son dispositif offrent un ersatz de toucher virtuel, sorte de pis-aller, de remèdes doux et de compensations, dérisoires et déprimants en même temps que salvateurs et témoins de la nécessité des rapports directs...



*Matière noire : Les symétries discrètes*

Les *symétries discrètes* de *Matière noire* (2014) nous offrent une autre façon d'interroger notre réel et notre réalité. Invités à illustrer quelques vérités de la mécanique quantique, Scenocosme avait proposé de refléter l'image du spectateur en lui faisant subir l'une des trois transformations suivantes : le reflet achromatique, le renversement temporel et l'apparition en négatif. Se regardant dans ce qu'on pourrait baptiser un « miroir quantique », le sujet se trouve confronté à trois versions de lui-même, étrangement autres et mêmes, moins ses fantômes que ses doubles compossibles qui évolueraient dans des réalités parallèles.

## L'intelligence de la matrice

Quand, au-delà de l'invention et de la rencontre, s'orchestre un véritable dialogue entre l'individu réel et une entité virtuelle, prisonnière ou rejeton des puissances informatiques, apparaissent sans doute des enjeux plus cruciaux encore. L'arrivée de l'intelligence artificielle, dernier avatar en date, est forcément une réalité avec laquelle il faudra compter et qu'il faut apprivoiser, dévoyer, poétiser...



*Psyché*



*Exister*

*Psyché* (2017) rejoue l'une des scènes les plus fameuses de nos contes enchantés. Telle la reine marâtre de Blanche Neige qui interroge son miroir sur sa beauté immarcescible, le spectateur approche une surface réfléchissante pour en invoquer les mânes dormantes. A l'énoncé de la phrase sésame (« ouistiti »), paraît un visage d'homme flottant dans l'obscurité. L'entité virtuelle veut d'abord et avant tout être photographiée et diffusée sur les réseaux (elle cherche à s'échapper de sa condition d'être en cage). Si vous l'acceptez, elle consentira ensuite à partager avec vous un temps bref d'échanges, entre burlesque et fantaisie, autour d'une réflexion sur son être, la réalité, la condition humaine. La pastille dialoguée joue parfois presque comme un koan, ces contes zen énigmatiques qui doivent faire prendre conscience d'une énigme sans l'analyser ni même la traiter : « une question : "l'autre côté du miroir", c'est de quel côté ? Le vôtre ou le mien ? ». L'entité qui nous fait face est une sorte de prisonnier, qui serait devenu conjointement sage et fou à force d'enfermement.

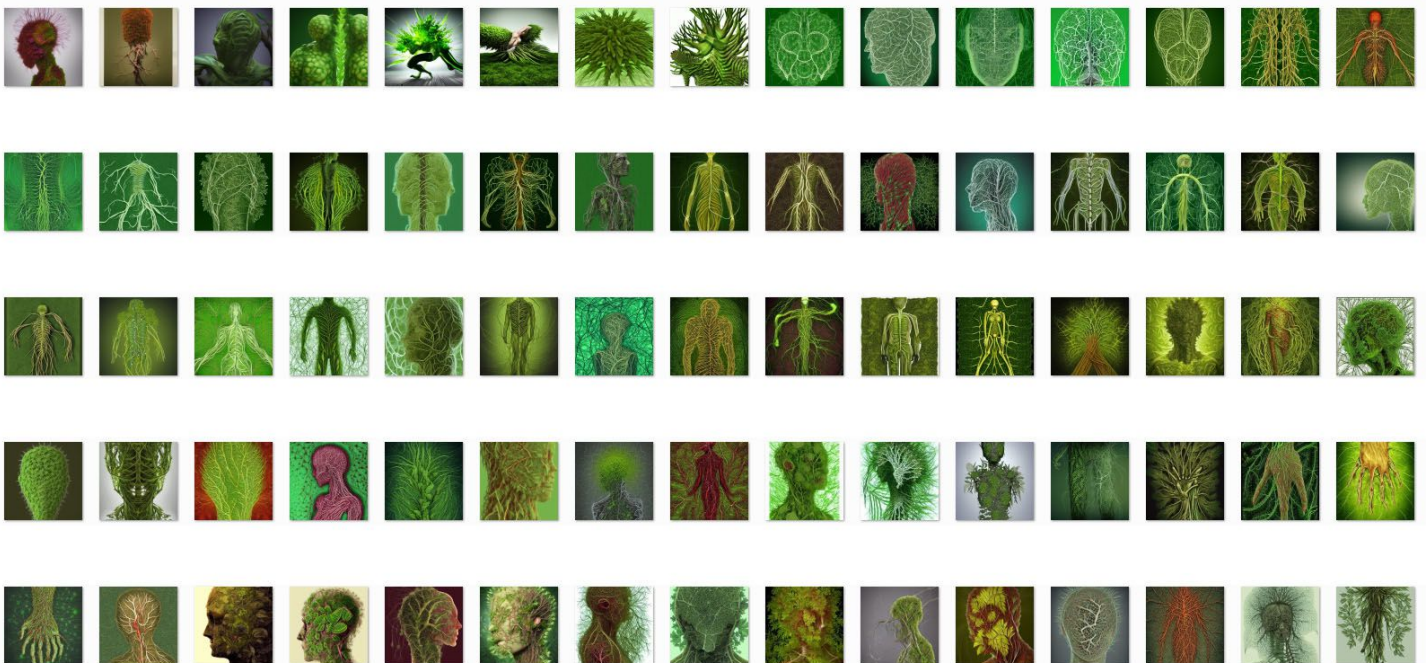
*Exister* (2019) prolonge l'expérience en installant l'œuvre dans l'espace public. Cette fois, le spectateur est le passant, qui se fait interpeller par l'entité virtuelle en quête de reconnaissance, de dialogues et de voyages dans les diverses strates de notre réalité (numérique ou physique). L'entité, dénommée Otto Ecce, réduite à son image photographiée par le public, rêve d'exister en échappant à son cadre obscur.





### *Phytopoiesis*

En 2024, Scenocosme s'empare de l'intelligence artificielle, en proposant de mettre en images l'imaginaire d'une plante. Le projet *Phytopoiesis* (2024) réinvente la mise en contact du spectateur et de la plante, en déclenchant la création sur un écran d'une image d'hybridation entre plante et humain. Le contact avec le public déclenche l'écriture de « prompts », ces lignes de commande qui décrivent à une intelligence artificielle la forme que l'on veut lui voir inventer. Les formes qui apparaissent sous nos yeux sont donc le fruit créatif de l'intelligence artificielle. Elles semblent révéler les désirs profonds de la plante qui, excitée par le contact humain, rêverait d'une hybridation avec son interlocuteur et projetterait cet imaginaire sur cet écran décoder de sa « pensée ». Si *Domestic plant* participait d'un changement de regard sur la nature végétative de l'arbre, lui octroyant les facultés animales d'action et de désir, *Phytopoiesis* va un cran plus loin, intégrant la plante à l'ordre des êtres à l'imaginaire fécond, voire à la conscience de soi et des autres : les humains.



## Conclusion

Si Scenocosme est un duo d'artistes technologiques, présentant des pièces interactives sous-tendues par l'informatique et les interfaces modernes, ils se distinguent cependant par un usage masqué de ces appareils afin de laisser libre la relation entre le spect-acteur et l'objet de l'interaction (souvent végétal). La plupart du temps, celle-ci n'est en effet pas médiée par les dispositifs technologiques habituels (écran, souris, boutons) ; elle se préfère camouflée, occulte, mal intelligible, se présentant au corps du spectateur plus comme un mystère (insondable) que comme une énigme (à déchiffrer). L'œuvre excite moins la curiosité du spectateur, attiré par les rouages ou la mécanique, qu'elle ne l'enjoint à suivre ses instincts, ses envies, son intuition sur la relation à l'objet médiée. L'interaction se joue alors souvent comme une zone de contact infra-mince : surface des peaux, toucher délicat, membrane à caresser, ou simples promesses d'effleurement.

Le dispositif artistique ménage un lieu de contact entre humains et non-humains, dessine une scène où se joue la rencontre de l'individu avec une portion de son sensible. Cette portion est habituellement non perçue ou très différemment, elle n'en a pas moins une influence sur les entités qui y séjournent et leur mise en relation. L'œuvre en scène est doublement cosmique (le cosmos est d'abord l'ordre, par opposition au chaos) : en tant qu'elle est révélatrice d'un certain ordre caché des choses et dans la mesure où elle en propose un réagencement, une nouvelle ordination. Voilà donc le projet artistique dans sa synthèse : une mise en scène d'un cosmos – ce que les artistes semblent avoir perçus et affirmés jusque dans leur nom de baptême : Scéno-cosme.

**Auteur : Pascal Krajewski**

### Source des œuvres des artistes

Scenocosme	<a href="https://www.scenocosme.com">https://www.scenocosme.com</a>
Akousmafflore	<a href="https://www.scenocosme.com/akousmafflore.htm">https://www.scenocosme.com/akousmafflore.htm</a>
Metamorph	<a href="https://www.scenocosme.com/metamorph.htm">https://www.scenocosme.com/metamorph.htm</a>
Lights contacts	<a href="https://www.scenocosme.com/contacts_installation.htm">https://www.scenocosme.com/contacts_installation.htm</a>
Cyclic	<a href="https://www.scenocosme.com/cyclic.htm">https://www.scenocosme.com/cyclic.htm</a>
Reliquiae mirabilis	<a href="https://www.scenocosme.com/reliquiae.htm">https://www.scenocosme.com/reliquiae.htm</a>
Vibrisses	<a href="https://www.scenocosme.com/vibrisses.htm">https://www.scenocosme.com/vibrisses.htm</a>
Membranes	<a href="https://www.scenocosme.com/membranes.htm">https://www.scenocosme.com/membranes.htm</a>
Cogito ergo sum	<a href="https://www.scenocosme.com/cogito_ergo_sum.htm">https://www.scenocosme.com/cogito_ergo_sum.htm</a>
Kryophone	<a href="https://www.scenocosme.com/kryophone.htm">https://www.scenocosme.com/kryophone.htm</a>
SphèrAléas	<a href="https://www.scenocosme.com/spheraleas.htm">https://www.scenocosme.com/spheraleas.htm</a>
Rencontres imaginaires	<a href="https://www.scenocosme.com/rencontres_imaginaires.htm">https://www.scenocosme.com/rencontres_imaginaires.htm</a>
Urban Lights contacts	<a href="https://www.scenocosme.com/urban_lights_contacts_.htm">https://www.scenocosme.com/urban_lights_contacts_.htm</a>
Souffles	<a href="https://www.scenocosme.com/souffles.htm">https://www.scenocosme.com/souffles.htm</a>
Exister	<a href="https://www.scenocosme.com/exister.htm">https://www.scenocosme.com/exister.htm</a>
Inspirations	<a href="https://www.scenocosme.com/inspirations.htm">https://www.scenocosme.com/inspirations.htm</a>
Vortex Incandescent	<a href="https://www.scenocosme.com/vortex_incandescent.htm">https://www.scenocosme.com/vortex_incandescent.htm</a>
Résonances cristallines	<a href="https://www.scenocosme.com/resonances_cristallines.htm">https://www.scenocosme.com/resonances_cristallines.htm</a>
Pulsations	<a href="https://www.scenocosme.com/pulsations.htm">https://www.scenocosme.com/pulsations.htm</a>
Calice	<a href="https://www.scenocosme.com/calice.htm">https://www.scenocosme.com/calice.htm</a>
Cristallisation	<a href="https://www.scenocosme.com/cristallisation.htm">https://www.scenocosme.com/cristallisation.htm</a>
Phonofolia	<a href="https://www.scenocosme.com/phonofolia_oeuvre.htm">https://www.scenocosme.com/phonofolia_oeuvre.htm</a>
Lumifolia	<a href="https://www.scenocosme.com/lumifolia_oeuvre.htm">https://www.scenocosme.com/lumifolia_oeuvre.htm</a>
Ondulations	<a href="https://www.scenocosme.com/ondulations_oeuvre.htm">https://www.scenocosme.com/ondulations_oeuvre.htm</a>
Miroitements	<a href="https://www.scenocosme.com/miroitements_oeuvre.htm">https://www.scenocosme.com/miroitements_oeuvre.htm</a>
Etc.	