



Extrait de la publication : Texte & Image 5 - Les fabriques des histoires

Edition Université de Savoie (2019) - 236 pages - ISBN 978-2-37741-004-0 EAN 9782377410040

Cet ouvrage est lié aux présentations du Colloque Texte & Image 5 / Les Fabriques des Histoires, qui s'est déroulé à l'Université Savoie Mont Blanc (Chambéry) en octobre 2018 organisé par le Laboratoire Langues, littératures, sociétés, études transfrontalières et internationales (LLSETI).

Toucher l'invisible

Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

Nous travaillons sous le nom de « Scenocosme: Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt ». Nous sommes un couple d'artistes œuvrant ensemble depuis 2003. www.scenocosme.com

Nos œuvres interactives proposent des relations sensibles capables d'augmenter nos sens et nos perceptions. Le corps des spectateurs est le centre de toutes nos attentions en ce qu'il est capable d'entrer en relation avec l'autre et avec les éléments. Nous portons un intérêt particulier aux rapports que les individus peuvent avoir entre eux et nous nous attachons à proposer de nouvelles possibilités de rencontres et relations avec les œuvres. Dans notre démarche, nous cherchons toujours à impliquer physiquement et socialement le corps du spectateur au cœur de l'œuvre, de manière à ce qu'il fasse corps avec elle, très souvent par le toucher. L'évolution des technologies nous amène constamment à les détourner de leur utilisation première afin de concevoir des œuvres sensibles capables de percevoir et ressentir. Nous proposons ainsi des interactions sensibles, symboliques, afin d'interroger le public sur nos relations contemporaines avec l'environnement, qu'il soit naturel ou social.

Nous avons exposé nos œuvres dans de nombreux musées, centres d'art contemporain et festivals d'art numérique dans le monde. Nos 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) ainsi que 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 lanchelevici (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.

Les nuages : Introduction aux échanges invisibles avec l'environnement

Notre démarche artistique nous conduit à rendre sensibles, visibles, audibles, les relations invisibles que nous avons avec l'environnement. Le nuage est la métaphore de l'invisible par sa forme imprévisible, en constante métamorphose et dont le processus échappe à notre perception. Le nuage est une projection virtuelle et poétique de l'invisible dans tout ce qu'il dégage comme mystère, une forme de voile continu entre le corps et le monde, un brouillard, entre moi et les choses. Ce qui signifie que toute chose n'est jamais complètement intelligible et comme un nuage, il est impossible d'en décrire un contour précis.

Nous utilisons l'image du nuage pour décrire ce qui entoure biologiquement le corps : un nuage micro climatique composé d'eau, de chaleur, d'humidité, de dioxyde de carbone, d'énergie électrostatique. Ce nuage est comme une forme d'ombre qui nous suit en permanence et qui a une influence sur notre environnement à une échelle qui nous échappe. Lorsque nous prenons en compte ce nuage, les limites du corps deviennent perméables. L'utilisation des technologies nous permet de révéler et de dessiner des relations extraordinaires entre les humains, et entre les humains avec leur environnement. D'ailleurs, il ne s'agit pas de révéler les nuages invisibles de chaque être vivant avec des contours nets et précis, mais d'en suggérer des langages qui laissent une grande liberté d'interprétation aux spectateurs. Nous comparons cette approche au « mystère continu » évoqué par John Ruskin. « Le « mystère » n'est pas seulement celui, partiel et variable, dont les nuages ou les brouillards sont l'instrument, mais le mystère continu, permanent, qui correspond, dans tous les espaces, à l'infinité des choses »¹. D'après John Ruskin, « Nous n'avons jamais une vue limpide de quoi que ce soit. (...) il n'existe littéralement aucun point d'où l'on ait une vue limpide, et qu'il n'en restera jamais »². « Il n'est en fait pas de perception absolument claire et distincte : la seule question est de savoir où commence la mystification, le point d'intelligibilité variant avec la distance »³. Entre ce qui est et ce qui paraît perceptible, il y a toujours un point aveugle qui échappe à notre perception mais qui stimule notre imagination. C'est ainsi qu'à travers nos hybridations entre nature et technologies, nous cherchons à rendre sensibles des échanges invisibles entre notre corps et l'environnement.

Plutôt que de dévoiler leurs complexités, nous proposons d'en suggérer les contours afin d'ouvrir l'imaginaire de chacun.

Ainsi, à travers une interprétation poétique des mécanismes invisibles, les technologies nous permettent de dessiner des relations sensorielles, et de générer des interactions imprévisibles liées au vivant. En plus des interrelations sensibles que nous proposons aux spectateurs, nos œuvres jouent de leurs propres sens augmentés en vivant d'elles-mêmes, avec la technologie, et avec des réactions qui échappent volontairement à notre contrôle. Des « nuages proxémiques » se créent aussi, se matérialisent au cours des interactions avec nos œuvres : nous jouons de ces distances entre le corps et son environnement, entre le corps et les autres êtres-vivants, en rendant sensibles ces différents degrés de proximités, d'intimités, qui peuvent varier d'une personne à une autre, d'une culture à une autre.



Scenocosme, *Les Nuées Passantes*, 2007, crayon et encre de Chine



Scenocosme, *Akousmaflore*, 2007, Installation de végétaux musicaux sensibles et interactifs
www.scenocosme.com/akousmaflore.htm

Hybridations entre nature et technologie

Nos œuvres interactives intègrent le concept d'hybridation depuis 2007, afin d'explorer différents processus artistiques de croisements, de rencontres, d'interactions vivantes et symboliques. Selon le Wiktionnaire, « Hybride provient du latin hybrida (« bâtard, de sang mêlé »), devenu hybrida par rapprochement avec le grec ὑβρις, húbris « excès » »⁴. Et d'après le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, est hybride ce « qui provient du croisement naturel ou artificiel de deux individus d'espèces, de races ou de variétés différentes. Ou qui n'appartient à aucun type, genre, style particulier ; qui est bizarrement composé d'éléments divers. »⁵ Si nous réunissons au sein de mêmes œuvres des éléments naturels et des éléments technologiques, c'est pour que ces rencontres entre ces éléments de milieux différents permettent d'inventer de nouvelles relations symboliques et de nouveaux langages avec notre corps humain comme avec notre environnement. Dans *Hybridation & art contemporain*, Raphaël Cuir indique que « taxonomistes, anthropologues, linguistes, philosophes, sociologues et tant d'autres spécialistes des sciences humaines et sociales, y compris les historiens de l'art, ordonnent le monde, classent les êtres, les choses, suivant des critères que les artistes bouleversent pour les questionner et construire un sens autre. »⁶ L'hybridation présente dans nos créations tend à créer une unité singulière entre des matières qui ne cherchaient pas à se rencontrer. C'est au sein de ces croisements délicats que nous dessinons des interactions sensibles avec le corps. En étant à la fois lieux de rencontre entre des matières, et à la fois lieux de rencontre avec et entre les spectateurs, ces hybridations nous permettent d'augmenter les sens.

Lorsque nous parlons d'hybridation entre nature et technologie, la technologie disparaît afin de sublimer une relation sensible et symbolique qui s'éprouve le plus souvent par le toucher. Dans la plupart de nos œuvres, nous jouons sur différents degrés de proximité, d'intimité, qui dépendent du spectateur comme de son environnement culturel. Nous explorons la profondeur du toucher, du contact réel à l'effleurement. Les différentes qualités de contact et d'approche avec les éléments traduisent des connexions singulières, des rapports symboliques. Ces échanges se traduisent généralement par des langages sonores spécifiques qui

éveillent en nous le sentiment d'exister, tant dans notre corps que dans notre rapport à l'environnement. D'après l'anthropologue et sociologue David La Breton, dans son livre *La saveur du monde* « à tout instant en contact avec l'environnement, la peau résonne des mouvements du monde. La peau ne sent rien sans se sentir elle-même. « Toucher, c'est se toucher, dit Merleau-Ponty [...] les choses sont le prolongement de mon corps et mon corps est le prolongement du monde qui m'entoure [...]. Il faut comprendre le toucher et le se toucher comme envers l'un de l'autre. » L'objet nous touche quand nous le touchons, et se dissipe quand le contact se défait. »⁷ Nos œuvres offrent alors la possibilité de vivre une rencontre singulière avec une œuvre réactive, sensible, imprévisible.

Notre œuvre *Akousmaflore* marque cette rencontre entre le vivant et la technologie. Cette installation interactive est composée de véritables végétaux réagissant aux contacts énergétiques (électrostatiques) humains par des langages sonores. L'action d'hybrider signifie aussi « s'approprier des éléments étrangers »⁸ dans le cas d'une langue. Ces rencontres entre éléments naturels et technologie aboutissent ainsi à la création de langages qui s'éveillent aux contacts de notre corps : notre œuvre *Akousmaflore* aboutit notamment à la proposition d'un langage végétal singulier et comportemental inspiré du monde animal. La force de ce langage insufflé dans cette œuvre est réalisée grâce à l'outil technologique qui disparaît dans la matière végétale. La plante reste aussi le capteur vivant de l'installation, et doit demeurer vivante pour chanter. La relation ainsi proposée est fragile, vulnérable.

Au fil des années, nous avons détourné la technologie pour la fusionner avec des éléments naturels et produire plusieurs autres œuvres. Leurs points de rencontres nous incitent à inventer des langages sensibles et poétiques. *Domestic plant* s'inscrit notamment dans la continuité de nos œuvres végétales. Attachée en laisse contre un mur, elle se déplace tel un animal de compagnie, avec des comportements imprévisibles, farouches ou attachants. Sa mise en scène à la fois dramatique et comique provoque différentes réactions et comportements



Scenocosme, *Domestic plant*, 2012,
Plante comportementale interactive

www.scenocosme.com/domestic_plant.htm

chez les spectateurs. En tant qu'œuvre hybride, elle oscille aussi entre un état de domestication et un état sauvage, entre une plante et un animal, entre un être vivant et un objet technologique.

Notre travail d'hybridations a notamment donné lieu à la création de *Matières sensibles* : une fine sculpture de bois issue d'un travail singulier que nous nommons marqueterie interactive. Ce processus technique, artistique et invisible nous permet de définir des zones tactiles sonores distinctes qui suivent les différentes veines naturelles du bois. Celles-ci réagissent aux contacts électrostatiques par des sonorités organiques. Dans le même état d'esprit, nous avons réalisé des œuvres issues d'hybridations technologiques avec des pierres, de l'eau, des peaux de cuir tendues, du sel, etc. Le spectateur se retrouve ainsi le plus souvent face à un élément naturel qui apparaît dans sa forme la plus sobre et minimale, et où s'immisce une technologie invisible. Les

spectateurs doivent faire contact ou corps avec les œuvres pour les révéler ou les percevoir.

Avec *Lights Contacts*, nous proposons une mise en scène particulière où nous augmentons le corps biologique du spectateur, c'est à dire qu'il devient lui-même un capteur vivant : les contacts peau à peau entre corps humains génèrent sons et lumières en temps réels. Nous proposons ainsi une expérience sensorielle qui rend audibles et lumineux nos contacts énergétiques avec l'autre. Les textures sonores changent véritablement en fonction de l'approche et de l'intensité électrostatique de chacun. Ce langage sonore s'éprouve alors au contact du corps des autres. Nous nous intéressons à la manière dont certains sons influencent la manière de toucher l'autre et nous mettons ainsi en scène les corps des spectateurs. *Lights Contacts* propose un espace de rencontre singulier. Cette installation, ritualisée par le contact, unit et croise des êtres humains de cultures et de personnalités différentes durant une performance qu'ils réinventent ensemble, en temps réel et de manière éphémère.



Scenocosme, *Matières sensibles*, 2013,
Sculpture sonore sur bois, marqueterie interactive
www.scenocosme.com/matiere.htm

Interactivité et interactions

Nous réalisons des œuvres interactives car nous sommes avant tout intéressés par la mise en scène et l'interaction entre les spectateurs. Nos installations créent des espaces de dramaturgies dans le sens énoncé par le sociologue Erving Goffman : le corps entre en jeu, il est outil de communication avec l'autre. La fugacité d'une caresse, l'épaisseur de la présence, l'intensité d'un contact... Ces différentes approches de la communication posturale génèrent la rétroaction sonore de végétaux (*Akousmaflore*) ou de pierres (*Kymapetra*), de cuir animal (*Membranes*), de bois (*Matières sensibles*), le toucher entre deux ou plusieurs personnes déclenche une mise en son et en lumière (*Lights Contacts*), ou d'un espace (*La Maison sensible*). Lorsque nous pensons l'interactivité au sein d'une œuvre, nous pensons avant tout aux sens des interactions entre le spectateur et l'installation. Nos créations proposent d'aller au-delà de simples action/réactions. Elles invitent les spectateurs à prendre conscience de la richesse des relations engagées avec le vivant, qu'elles soient biologiques ou physiques.

Au sein d' *Akousmaflore*, par exemple, le caractère sonore des plantes se réveille sous les caresses des spectateurs. Cette relation augmentée passe par le contact entre la peau et l'énergie électrostatique des corps, et provoque de multiples comportements et émotions. Les spectateurs peuvent ainsi être profondément touchés par cette relation particulière que nous leur donnons à ressentir.

Donner naissance à des installations proposant une interactivité véritablement lisible, perceptible et pertinente nous permet de mettre en avant plusieurs degrés de lecture dans nos œuvres. L'individu en interaction se retrouve ainsi impliqué physiquement dans une relation intimiste. Mais surtout il est mis en scène, il devient un acteur aux yeux des autres spectateurs observateurs. La personnalité, la culture et l'éducation de chacun renouvellent les interactions et émotions liées à nos installations. L'expérience de nos œuvres passe ainsi par des instants de partages émotionnels, d'échanges verbaux et sociaux. Les visiteurs dépassent largement le statut d'éléments déclencheurs en s'appropriant véritablement les espaces d'interactions.

Lights Contacts est l'œuvre la plus représentative de notre approche de l'interactivité. Mise en scène sous la forme d'un rituel de rencontres par le toucher, elle crée des liens inattendus entre des personnes qui se connaissent ou qui ne se connaissent pas. Cette installation sensible, tactile, sonore et lumineuse met en scène les corps des spectateurs et les transforme en véritables instruments sonores humains. L'interaction passe par le toucher avec la peau de l'autre. Cela suscite autant de mises en scène improbables que d'émotions très fortes. Les contacts de peau à peau génèrent une multitude de scénarios sonores possibles qui stimulent des comportements variés. Il arrive d'ailleurs que des chaînes humaines de dizaines de personnes se forment autour de l'œuvre. Des individus qui ne se connaissent pas au départ se caressent les mains, le visage ou inventent des gestes singuliers. L'œuvre crée des instants de rencontre et de jeu très intenses au-delà de toute barrière générationnelle ou sociale. Tout cela est possible via un rituel artistique qui suscite des rencontres intimes et éphémères.

Dans cette œuvre, une première personne pose sa main sur la bille et marque un temps de respiration. Tant qu'elle maintient son contact avec celle-ci, son corps est sensiblement réactif aux contacts d'autres corps vivants. Mais si elle reste seule, il n'y a aucune réaction. Elle doit inviter une deuxième personne à venir la toucher, et le contact doit se faire de peau à peau. En fonction de la proximité des contacts et des spectateurs, chaque toucher corporel provoque des variations lumineuses et sonores.

Nous nous intéressons alors à la manière dont un son peut influencer les relations entre les spectateurs. Les variations de proximité et d'énergie électrostatique influencent les textures sonores et lumineuses qui induisent en retour des interactions singulières entre les spectateurs. Différents groupes de sons sont associés à des teintes lumineuses et génèrent de nombreuses mises en scène. La teinte lumineuse évolue en fonction du pitch sonore et offre des vibrations fragiles liées aux variations énergétiques subtiles entre les corps.

L'installation dessine ainsi une sorte d'espace entre parenthèses où les distances proxémiques telles qu'elles sont vécues dans la vie de tous les



Scenocosme, *Urban Lights Contacts*, 2010, Installation urbaine sonore interactive mettant en scène le corps et la peau des spectateurs.

www.scenocosme.com/contacts_installation.htm

jours sont rompues temporairement. Selon David Le Breton, dans nos sociétés, « le corps dessine le contour du moi, il incarne l'individu. Ses frontières de peau sont doublées d'une non moins prégnante frontière symbolique qui le distingue des autres et fonde une souveraineté personnelle que nul ne saurait franchir sans son assentiment »⁹. Le rituel du toucher suit des mises en condition préalables (tel que le temps de respiration) avant de rentrer en contact avec l'autre. Dans cette situation qui rend sensibles nos contacts énergétiques (électrostatiques) avec l'autre, il s'agit de provoquer, bousculer les degrés de proximités que nous entretenons avec l'être connu ou inconnu : les positions hiérarchiques, les distances sociales sont alors bannies au cours de ces relations sensorielles. *Lights Contacts* génère ainsi un espace-temps transgressif où les relations sociales se retrouvent subitement bousculées, inversées. Les nuages énergétiques prennent ici la forme de « nuages proxémiques », qui, en devenant sensibles, palpables, permettent de jouer sur les distances entre les corps. Ceux-ci se réfèrent aux structures proxémiques étudiées dans différentes cultures par Edward T-Hall dans *La Dimension cachée* où il « envisage l'homme comme entouré d'une série de « bulles » invisibles dont les dimensions sont mesurables »¹⁰. Il s'agit des distances intimes, personnelles, sociales, publiques qui varient en fonction des cultures et des situations.

En tant qu'œuvre médiateur, cette installation offre une dimension sociale, sensorielle et symbolique, avec une implication sensible et émotionnelle du public. Elle possède ainsi la capacité de créer des liens inattendus entre les visiteurs. Elle offre alors la possibilité de rassembler, de provoquer des interrelations, tout en stimulant les imaginaires. De par sa dimension sociale importante, cette œuvre trouve aussi sa place dans l'espace public sous le nom de *Urban Lights Contacts*. La scénographie de l'œuvre et sa dimension lumineuse révèlent l'espace environnant, un bâtiment, une architecture, de manière éphémère, surprenante, vivante et vibrante uniquement lors des contacts entre les spectateurs. Les vibrations lumineuses et sonores apparaissent alors fragiles, elles ne dépendent que des échanges électrostatiques liés aux contacts entre les spectateurs.



Scenocosme, *Urban Lights Contacts*, 2010,
Installation urbaine sonore interactive mettant en scène le corps et la peau des spectateurs
www.scenocosme.com/urban_lights_contacts_.htm

En interagissant avec *la Maison Sensible (ou la Maison empathique)*, les visiteurs éveillent un espace pensé comme une entité biologique, où les murs, les meubles, le sol comme la présence des corps de chacun constitue un équilibre en perpétuel changement. La Maison Sensible est une œuvre immersive interactive, visuelle et sonore que nous avons réalisée en collaboration avec les artistes Lola and Yukao Meet (Lola Ajima & Yukao Nagemi). Cette installation augmente de manière visuelle et sonore un espace physique ainsi que la relation que le spectateur peut avoir avec un environnement délicat. Des milliers de particules fragiles interdépendantes baignent l'espace comme un ensemble cellulaire. Elles réagissent selon les comportements des spectateurs. Chaque surface sensible : murs, sol et meubles révèlent en effet des teintes et ambiances sonores qui évoluent en fonction des qualités des interactions : doux, respectueux, bruyant, agressif,...

Tant que les personnes interagissent avec sensibilité et douceur, la pièce répond en s'engageant dans un dialogue respectueux composé d'harmonies sonores. Si l'activité devient trop bruyante, la pièce atteint sa limite d'empathie et le son se fige, se retire ou s'estompe.

Cette installation est aussi une œuvre médiatrice qui offre une vision sociale et organique de l'interactivité. Les connexions diverses et complexes, la place des spectateurs, et particulièrement leurs interactions sont décisives quant à l'évolution et les réactions de cet espace organique. Les interactions ne sont pas seulement unilatérales, le dialogue, l'attention et l'écoute entre les visiteurs induit le comportement émotionnel de l'espace. En ce sens, nous portons une intention singulière à la règle du jeu qui s'accomplit entre les spectateurs et l'installation. Cette règle du jeu permet la traduction d'un dialogue entre l'humain et les objets mais également entre humains. L'œuvre agit alors comme un écosystème, dont l'équilibre dépend des interrelations spectateurs/environnement et spectateurs/spectateurs. La Maison sensible propose ainsi une mise en scène intimiste qui prend en compte la place de l'humain. Penser l'espace en tant que corps biologique incite ceux qui l'habitent à s'interroger sur leurs relations physiques, émotionnelles et symboliques avec leur environnement.

Cette œuvre invite à prendre conscience de la psychologie et personnalité des espaces habités, des traces que nous laissons sur le monde qui nous entoure. *La Maison sensible* propose d'aller au-delà des comportements proches de l'excitation, du jeu, de l'impatience que nous pouvons avoir au quotidien avec les médias, la technologie. L'idée est de permettre au public de prendre le temps de rentrer en communication avec l'installation tout en sollicitant son écoute et son intelligence.



Scenocosme avec LYM (Lola Ajima & Yukao Nagemi)
La maison sensible (ou La maison empathique), 2015
Installation interactive visuelle et sonore
www.scenocosme.com/maison_sensible.htm

Empathies à fleur de peau : Interfaces sensibles et miroirs du corps

Nous nous intéressons à la façon dont la peau du corps, comme celle des œuvres, se rejoignent, et sur la façon dont ces deux entités : le corps et l'œuvre sont mis en miroir. Différentes identifications symboliques traversent la plupart de nos créations. Celles-ci proposent non seulement des miroirs de notre corps, mais interrogent les notions d'intimité, de proximité, de rapport à l'autre en tant qu'élément biologique, végétal, animal ou humain. Chaque élément, que ce soit du bois, du végétal, un crâne de sel, une peau de cuir, du tissu, un espace... est traité en tant que surface épidermique, poreuse, sensible et proche du corps. D'après David Le Breton, « A la surface du corps s'étend l'intériorité du sujet qui ne s'atteint que par la main sur sa peau nue. »¹¹ Le toucher est ainsi un vecteur, qui permet d'affleurer un état de corps, une intimité. Le corps est une forme d'interface continue avec le monde, et la peau en est à la fois une frontière protectrice et poreuse. Nous explorons ainsi la surface de la peau, et l'épaisseur du toucher : Nous nous intéressons à l'amplitude de ce geste qui peut être fort, proche, intime, effleuré ou éloigné. « La peau est saturée d'inconscient et de culture, elle dévoile le psychisme du sujet, mais aussi la part qu'il prend à l'intérieur du lien social, l'histoire qui le baigne. Le privé et le public se rejoignent en elle. La peau est le point de contact avec le monde et les autres. Elle est toujours une matière de sens. »¹² Nous utilisons alors des similitudes entre le corps biologique et les matières naturelles afin de tisser des liens symboliques : les veines du bois, l'écorce de l'arbre ou l'utilisation du cuir et du tissu en référence à la peau, le sel, présent à la fois dans notre corps comme dans l'environnement. Nous construisons ainsi des identifications singulières et éphémères. Les interactions sensorielles avec nos œuvres interactives prennent tout leur sens dans le contact, et dessinent des relations extraordinaires entre les humains, et entre les humains et leur environnement.

Des matières végétales et animales prennent la forme de sculptures dont les interactions réalisées au contact de notre peau s'inspirent de la matière elle-même afin de nous interroger sur notre rapport à l'animalité. *Membranes* est une installation interactive et sonore réalisée avec du cuir d'agneau. Cette œuvre joue sur des degrés de proximité entre deux peaux



Scenocosme, *Membranes*, 2017
Installation en cuir interactive et sonore
www.scenocosme.com/membranes.htm

tendues, deux corps. La peau de l'homme comme celle de l'animal se rencontrent en miroir, s'approchent, s'éloignent, se côtoient dans un jeu de proximité musicale. Ces peaux sont des médiums, des intermédiaires qui dessinent des rencontres sensibles entre plusieurs personnes. Elles invitent à l'écoute de l'autre afin de créer, d'expérimenter des sonorités conduites par des jeux de rapprochements, de distances, de contacts. Les expressions sonores de nos installations suggèrent souvent une forme d'animalité qui nous traverse, et nous touche en retour jusqu'à nous inviter à la comprendre pour l'appivoiser comme avec *Domestic plant*. Les plantes interactives *d'Akousma flore* produisent des caractères sonores singuliers à notre moindre contact physique et électrostatique. Ainsi, lorsque les publics les caressent ou les effleurent, celles-ci se mettent à chanter en exerçant une influence sur la réaction, l'émotion



Scenocosme, *Métamorphie*, 2014,
Installation visuelle, sonore et interactive
www.scenocosme.com/metamorphie.htm

et l'approche du spectateur. Selon la forme de la plante, ou la texture de ses feuilles, à chacune est attribué caractère différent : agressive, timide, délicate, farouche,... Mais ce langage sonore varie en fonction de la qualité de toucher et de la proximité : par exemple, un ronronnement se transformera en cri agressif si le contact devient trop fort.

L'utilisation du tissu nous permet aussi de créer une identification symbolique avec la peau des spectateurs, tout en les mettant en miroir. Dans *Métamorphose*, les spectateurs sont invités à toucher et explorer la profondeur du voile semi-transparent de l'installation. Cette peau symbolique possède une élasticité qui s'inscrit dans le processus de métamorphose. Sa porosité génère une image virtuelle avec les interactions. Elle se déforme lorsque le spectateur la touche, et reprend sa rigidité lorsqu'il la relâche. Chaque appui de la main en révèle des profondeurs différentes. L'exploration de ses différentes couches en profondeur révèle l'intimité d'un univers imaginaire. Les matières visuelles et sonores évoquent des univers profonds, méditatifs, à travers des substances organiques, liquides ou incandescentes. Le spectateur explore ainsi son propre reflet dans le miroir qui fait face au voile. Les reflets réels se confondent avec les images virtuelles. *Les Cent visages*, œuvre inscrite dans la continuité de *Métamorphose* est aussi constituée d'un tissu élastique. Celui-ci est une surface épidermique sensible, proche du corps et qui présente un visage de grande dimension. En explorant la surface et la profondeur de cette peau symbolique, de nouveaux fragments de visage apparaissent, se superposent les uns aux autres. La diversité des contacts et de leur profondeur construit un visage aux traits mouvants, évolutifs. Cette installation propose une relation de proximité avec des visages constitués de fragments d'êtres aux horizons multiples. Ce visage pluriel et évolutif renvoie l'idée d'une identité composite et d'une humanité partagée qui n'est jamais figée mais en évolution constante.

A travers les gestes sensibles que nous proposons aux spectateurs, certaines de nos œuvres suscitent un sentiment d'empathie, voire de sympathie, et créent un lien affectif le temps de ces échanges,



Scenocosme, *Les Cent visages*, 2017,
Installation visuelle interactive
www.scenocosme.com/cent_visages.htm

que ce soit avec *La Maison Sensible*, *Lights Contacts*, *Domestic plant*, *Akousmaflore*, *Membranes*, *Pulsations*, *Matières sensibles*, *Cogito ergo sum*) L'« Empathie » est un concept psychologique, dérivé de l'allemand « *einfühlung* ». Il a été utilisé en esthétique philosophique pour évoquer la capacité des individus à « se sentir » dans la nature ou dans les œuvres d'art, afin d'être en mesure de découvrir ce que l'œuvre d'art transmet¹³. La question de l'empathie est celle de savoir comment les individus comprennent les états émotionnels des autres. Il nous importe alors de rapprocher les œuvres du corps du spectateur, tant par les matières choisies que par leurs scénographies, le toucher, les textures sonores et lumineuses afin de créer une relation vivante, émotionnelle.

Dans notre installation *La Maison sensible*, la pièce se présente comme une interface épidermique. « Épidermique, » car elle suppose une dynamique invisible et sensible entre les corps et l'espace, entre les corps et l'objet, entre les corps eux-mêmes dans cet espace. Sa « peau architecturale » est une surface active à la fois émettrice et réceptrice d'informations. L'espace est ainsi composé de cellules informatives sensibles aux stimuli. Par leurs actions, les corps des visiteurs métamorphosent subtilement l'environnement ambiant, à la recherche d'un nouvel équilibre. Au sein de cette œuvre, nous nous demandons, en tant que visiteurs, comment nous pouvons connaître les états émotionnels d'un espace. Nous questionnons la façon dont les visiteurs entrent en empathie avec la pièce par leurs interactions avec elle, et la façon dont la pièce réagit à la réception d'empathie ou de l'absence de celle-ci. C'est pour cette raison qu'elle est pensée comme un espace endogène à fleur de peau, et comme un corps aux interrelations internes complexes dont les visiteurs sont des variables actives. *La Maison Sensible* est ainsi construit comme un organisme vivant sensible, qui répond émotionnellement aux visiteurs. Il est fragile, timide et doit être traité avec de la patience, de la curiosité sympathique et des soins empathiques. Une relation de confiance mutuelle doit s'établir. La pièce est presque comme un animal sauvage qu'il faut apprivoiser.

Dans *Lights Contacts*, la peau des spectateurs devient elle-même interface épidermique et source de rencontres sensibles entre plusieurs personnes qui interagissent ensemble. Les textures sonores influencent la qualité du toucher, invitent à découvrir et à comprendre le corps de l'autre. Les sons créent des ressentis qui stimulent des façons de toucher : jouer du corps comme un piano, ou le caresser, ou inciter à des contacts rythmés, dansés,... faisant de chaque rencontre un moment unique, traversé par la créativité et la sensibilité de chacun. Les contacts peau à peau offrent un langage singulier du corps, qui ne prend sens qu'à travers les interprétations des spectateurs : comment jouer de sa relation avec l'autre, en en jouant, en l'explorant, en s'interrogeant sur son caractère, sa posture vis à vis des autres spectateurs, connus ou inconnus.



Scenocosme, *Pulsations*, 2013,
Installation sonore
www.scenocosme.com/pulsations.htm

Que ce soit en intérieur comme en milieu naturel, nos œuvres offrent des instants de partage et créent une continuité entre notre corps et l'environnement. L'œuvre sonore *Pulsations* prend corps au cœur d'un grand arbre vivant dans un environnement naturel. Les spectateurs peuvent l'entendre et la ressentir corporellement seulement s'ils sont en contact avec le tronc de l'arbre. Poser son oreille ou son corps contre le tronc permet de ressentir un son vibratoire en forme de battements de cœur. L'expérience corporelle est totale, marquante et peut donner la sensation de ne faire qu'un avec l'arbre : le son résonne tant dans l'arbre que dans notre propre corps. Le son du battement de cœur crée une continuité, une unité forte et symbolique. Le toucher permet ici de partager une proximité unique avec un arbre. *Pulsations* crée ainsi un miroir symbolique entre le corps et celui de l'arbre tant par son enveloppe que par sa chair. L'écorce est la peau de l'arbre comme celle du corps, en tant que surface d'apparence, à la fois protectrice et fragile. Parcourir les empreintes sinueuses de l'arbre, c'est aussi explorer son ressenti intérieur, son intimité, en tant que miroir de notre propre corps. Cette installation intimiste et méditative s'inscrit toujours de manière discrète dans le paysage, en générant une force émotionnelle et relationnelle entre le corps et l'arbre comme avec l'environnement.

Dans une autre mise en scène intimiste et introvertie, *Cogito Ergo Sum* crée un miroir symbolique entre le crâne de sel et le crâne du spectateur. Le sel, cette matière à la fois dure, précieuse, irritante, fragile et poreuse 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.

Le crâne de sel est composé de différentes zones interactives qui produisent des sons aux contacts électrostatiques du spectateur. Celui-ci est invité à mettre un casque et à explorer les différentes parties de l'œuvre avec ses mains. La conception sonore s'appuie sur la méthode binaurale qui accentue le miroir symbolique entre le crâne de l'œuvre



Scenocosme, *Cogito Ergo sum*, 2017,
Oeuvre interactive et sonore en sel
www.scenocosme.com/cogito_ergo_sum.htm

et celui du spectateur. Chaque partie du crâne réagit par une sonorité différente qui évolue en fonction de la qualité du toucher électrostatique. Et chaque zone ainsi explorée reflète la spatialisation sonore en faisant ressentir les zones frontale, pariétales, temporales et occipitale.

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. Le visiteur se laisse porter par une fouille anatomique 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 son œuvre *Paysages du cerveau*, (1990): «c'est un véritable paysage, avec dépressions, lits de rivières, montagnes, plateaux, 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 »¹⁴. La mise en scène de *Cogito ergo sum* reprend aussi le tableau d'Albrecht Dürer intitulé *Saint Jérôme* (1521), où le Saint pose une main sur le crâne mort (l'objet de sa pensée) et son crâne vivant (lieu de la pensée) D'après Georges. Didi-Huberman, « En créant ce réseau de contacts des deux mains sur ces deux crânes, Albrecht Dürer nous aura fait découvrir un rapport évident du lieu tactile au lieu de la pensée »¹⁵. Le lieu de la pensée (celui du spectateur matérialisé par le casque) et objet de la pensée (le crâne) se rejoignent alors par le bais de cette interaction tactile.

Les relations augmentées que proposent nos œuvres sont liées à l'organicité singulière que nous tissons entre les éléments naturels, le corps des spectateurs et la technologie. Nos installations produisent des résonances émotionnelles au cours des interactions et créent un lien physique unique et symbolique. En plus de la relation physique et comportementale, les mises en scènes que nous proposons sont sources de rencontres et de dialogues entre les spectateurs. Cette continuité, ces liens entre les différents éléments interroge nos relations contemporaines avec l'environnement naturel, social et technologique. Au cours ce nos créations, nous nous demandons toujours comment la technologie peut être le medium de cette organicité. C'est aussi une manière de réinterroger la place de la technologie dans nos rapports humains, sur la manière dont elle s'immisce dans notre quotidien, au point d'en devenir incontournable et invisible.

- 1 Hubert Damisch, *Théorie du nuage, pour une histoire de la peinture*, (Ed du Seuil, Paris, 1972)
- 2 John Ruskin, *Sur Turner*, (Ed. Jean-Cyrille Godefroy, 1983)
- 3 John Ruskin, *Modern painters*, (Ed de 1856), cité dans Hubert Damisch, *Théorie du nuage, pour une histoire de la peinture*, (Ed du Seuil, Paris, 1972)
- 4 <https://fr.wiktionary.org/wiki/hybride>
- 5 <http://www.cnrtl.fr/definition/hybride>
- 6 *Hybridation & art contemporain*, sous la direction de Raphaël Cuir, Ed AICA/AI Dante, 2013
- 7 David Le Breton, *La Saveur du Monde*, 2006
- 8 <http://www.cnrtl.fr/definition/hybride>
- 9 David Le Breton, *La Saveur du Monde*, 2006
- 10 Edward T-Hall, *La dimension cachée*, ed du Seuil, 1971
- 11 David le breton, *La Saveur du Monde*, 2006
- 12 Ibid
- 13 <http://plato.stanford.edu/entries/empathy>
- 14 Giuseppe Penone dans *L'image du toucher*, 1994 cité par Georges Didi-Huberman, *Être crâne Lieu, contact, pensée, sculpture*, Ed de Minuit, 2000
- 15 Ibid