

Phytopoïesis

Plante interactive et intelligence artificielle
Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

www.scenocosme.com

Scenocosme : Grégory Lasserre / Anaïs met den Ancxt
scenocosme@gmail.com - Tel : 06 61 09 50 52

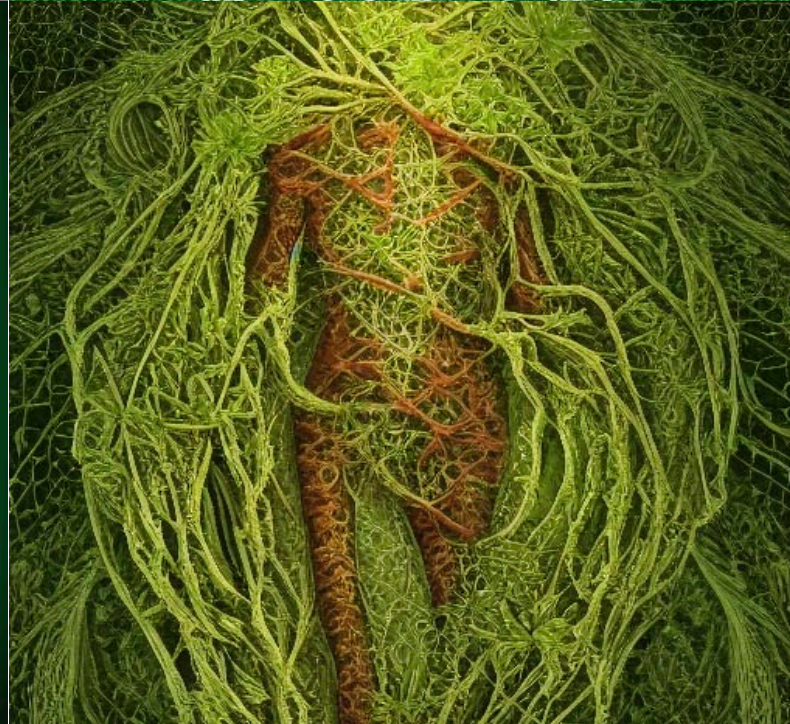
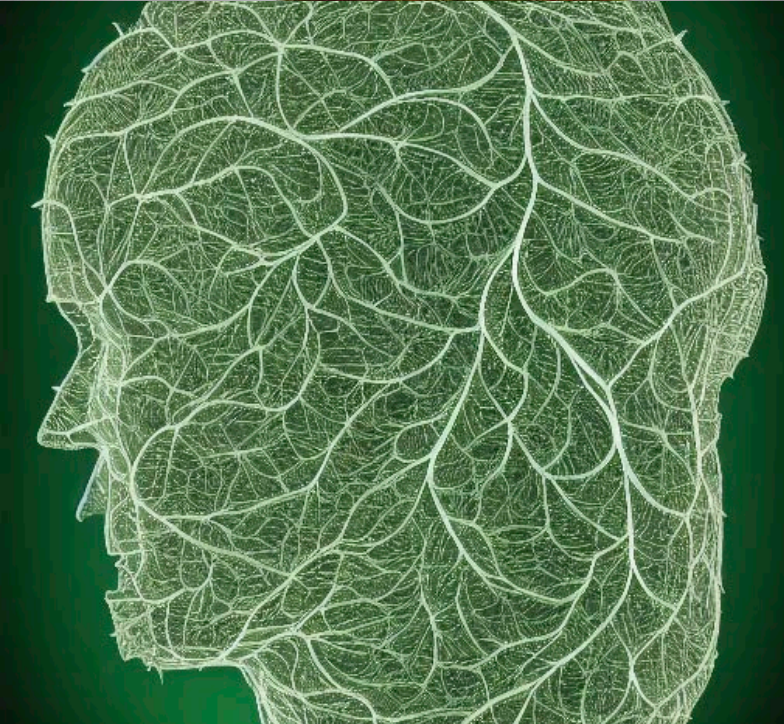
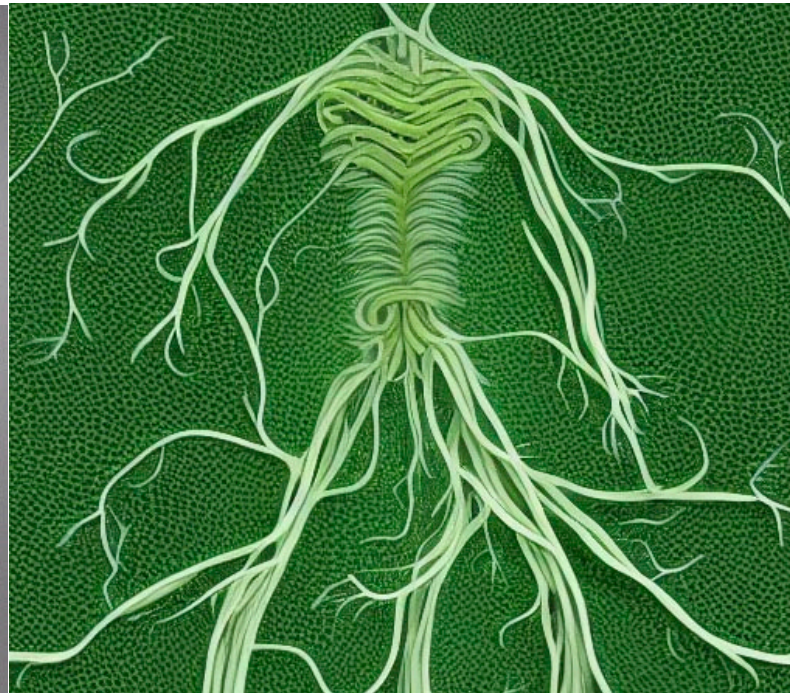




Phytopoïesis est une installation artistique interactive visuelle et sonore.
Elle est composée d'une plante vivante capable de générer des images en utilisant une intelligence artificielle.



Phytopoïesis génère des images qui se renouvellent constamment. Elle génère des prompts, et est interfacée avec l'open IA Stable Diffusion. Cette plante rêve de s'hybrider avec des êtres humains.



Description de l'oeuvre

Phytopoïesis est une installation artistique interactive visuelle et sonore composée d'une plante vivante capable de générer des images en utilisant l'intelligence artificielle. Cette oeuvre interactive présente une plante qui réagit au moindre contact humain. Sensible à notre énergie électrostatique, elle réagit à notre toucher comme à notre proximité par des caractères sonores et des images évolutives. En étant interfacée à un ordinateur, la plante a la possibilité d'envoyer des requêtes : des prompts à une intelligence artificielle afin de générer des images originales issues d'hybridation entre des organismes végétaux et des êtres humains.

Les images changent et apparaissent en temps réel sur l'écran qui lui fait face.

Mêlant chair, sève, sang, corps, feuilles, racines, épines, poils,... les formes organiques des images évoluent, créant une expérience visuelle évolutive et qui se renouvelle constamment pour les visiteurs.

Plus d'informations et vidéos www.scenocosme.com/phytopoiesis.htm

Nos installations artistiques s'articulent autour d'interactions sensibles avec l'environnement, afin de sublimer des rapprochements symboliques entre êtres humains et êtres végétaux. Cette installation végétale interactive hybridée à une IA tend à questionner la parité humain/végétal qui nous traverse, à bousculer les rapports de domination et de soumission établis.

Dans cette installation, comme dans la plupart de nos oeuvres, nous cherchons à créer un miroir symbolique avec le corps, afin de générer des interactions sensibles qui interrogent nos relations contemporaines avec l'environnement.

Cette oeuvre s'inscrit dans la continuité de nos oeuvres interactives et sensorielles dans lesquelles les plantes réagissent aux contacts et caresses des spectateurs par des comportements sonores.

Oeuvres précédentes avec des plantes interactives

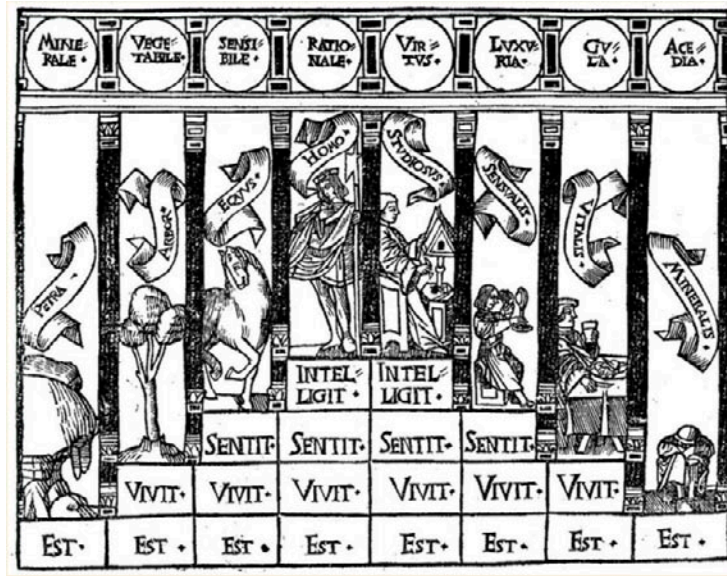
Akousmaflora : www.scenocosme.com/akousmaflora.htm

Domestic plant : www.scenocosme.com/domestic_plant.htm

Lumifolia : www.scenocosme.com/lumifolia_oeuvre.htm



L'intelligence est une notion humaine. La plupart des êtres humains considèrent d'ailleurs leur intelligence au-dessus de toute autre forme de vie. Dans cette installation interactive conduite par une IA, l'immersion visuelle et sonore des interactions interrogent la place et la considération de chacun des êtres. L'hybridation de l'IA avec une plante permet de générer un croisement symbolique singulier par des fantasmés visuels de chair et de sève et de nous inciter à rêver à plus d'équilibre, d'égalité, d'empathie inter-règnes.



Dans le livre *L'intelligence des plantes* (2018) de Stefano Mancuso et Alessandra Viola, est mentionnée la «Pyramide des vivants» de Charles de Bovelles (1509) qui marque encore aujourd'hui notre conception du monde naturel: la plante «vit» seulement, tandis que l'animal «sent» et l'homme (au-dessus) a la faculté de comprendre. Et pourtant, comme le démontrent ces auteurs, tant d'aspects nous invitent à considérer les plantes autrement, à prendre conscience de leur intelligence, de ce qui nous rapproche, d'un point de vue sensoriel ou social.

Nous sommes notamment touchés et inspirés par les travaux menés sur les droits de la nature, qui peuvent prendre les noms de droits écosystémiques ou droits du vivant. Ils cherchent à donner une voix aux non-humains, en les considérant d'un point de vue juridique comme des êtres et non comme des objets, ce qui est par exemple le cas des arbres.

Cette œuvre d'art interactive questionne l'évolution de l'art et de la technologie, comme de la considération des intelligences autres qu'humaines. Comment un autre être-vivant qu'un humain pourrait avoir une relation spécifique avec une IA ? Comment une plante pourrait interagir avec elle ? Est-ce que les capacités d'une plante peuvent être augmentées via l'utilisation d'une intelligence artificielle ? Est-ce que la plante peut être dans ce cas considérée comme une artiste ?

Si l'on considère que l'artiste est une personne qui crée des œuvres d'art pour exprimer une vision personnelle, alors une plante équipée d'une IA ne peut pas être considérée comme une artiste. Cependant, si l'on élargit cette définition pour inclure des créations générées par des processus automatisés, alors la plante peut être vue comme une artiste. Dans le cas d'une œuvre d'art interactive impliquant une plante équipée d'une IA, on peut considérer que l'IA est la principale force créative derrière les images générées. Mais on pourrait également soutenir que la plante est une composante essentielle de l'œuvre, car c'est elle qui fournit le feedback environnemental qui alimente l'IA. En fin de compte, il s'agit d'une question de perspective et d'interprétation.



Démarche artistique: hybridations entre nature et technologie

En tant qu'artistes œuvrant dans les arts interactifs, Scenocosme: Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt, explorent les capacités que leurs offrent les technologies afin de dessiner des relations sensibles au sein de créations capables d'augmenter nos sens et nos perceptions. Leurs œuvres sont issues d'hybridations possibles entre le monde vivant et la technologie dont les points de rencontres les incitent à inventer des langages sensibles et poétiques.

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

Les interactions qu'ils offrent aux spectateurs dans leurs oeuvres rendent sensible des échanges invisibles. Plutôt que de dévoiler clairement leurs complexités, elles ouvrent l'imaginaire de chacun. Entre ce qui est et ce qui nous apparaît perceptible, il y a toujours une sorte de point aveugle qui stimule l'imagination.

Lorsqu'ils créent des oeuvres interactives, ils inventent des langages sonores et/ou visuels. Ils traduisent des échanges entre les corps, et entre les corps et l'environnement. Ils proposent des interrelations où l'invisible devient perceptible. Matérialisées, nos sensations s'en retrouvent augmentées. A travers une interprétation poétique des mécanismes invisibles, les technologies leur permettent de dessiner des relations sensorielles, et de générer des interactions imprévisibles liées au vivant. En plus des interrelations sensibles qu'ils proposent aux spectateurs, leurs œuvres jouent de leurs propres sens augmentés en vivant d'elles-mêmes, avec la technologie, et avec des réactions qui échappent volontairement à leur contrôle.

Autres oeuvres végétales interactives

Akousmaflores : www.scenocosme.com/akousmaflores.htm

Phonofolium : www.scenocosme.com/phonofolium.htm

Phonofolium et Lux : www.scenocosme.com/phonofolium_et_lux.htm

Domestic plant : www.scenocosme.com/domestic_plant.htm

Lumifolia : www.scenocosme.com/lumifolia_oeuvre.htm

Phonofolia : www.scenocosme.com/phonofolia_oeuvre.htm



Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt : www.scenocosme.com

Le couple d'artistes Scenocosme réunit Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt. Ils vivent en région Rhône-Alpes en France.

Leurs créations singulières prennent forme à travers diverses expressions: installations interactives, art plastique, art numérique, art sonore, performances collectives etc...

En distillant la technologie numérique, ils en font ressortir des essences de rêve et de poésie, ils en utilisent ainsi la partie vivante, sensible voire fragile.

Artistes plasticiens, ils détournent diverses technologies pour créer des oeuvres d'art contemporaines. Ils développent la notion d'interactivité, par laquelle l'œuvre existe et évolue grâce aux relations corporelles et sociales des spectateurs. Ils réalisent d'étonnantes hybridations entre technologies et éléments vivants ou naturels (végétaux, humains, eau, bois, pierres...). La plupart de leurs oeuvres interactives perçoivent diverses relations invisibles entre les corps et l'environnement. Ils rendent sensibles les variations énergétiques infimes des êtres-vivants en proposant des mises en scène interactives où les spectateurs partagent des expériences sensorielles extraordinaires. Leurs œuvres sont présentées dans de nombreux musées, centres d'art contemporain et festivals d'art numérique dans le monde.

Leurs installations artistiques ont notamment été exposées au ZKM Centre for Art and Media Karlsruhe (Allemagne), au Musée des beaux-arts de la Nouvelle-Écosse (Canada), au Daejeon Museum of Art (Corée), au National Centre for Contemporary Arts (Moscou), au Contemporary Art Museum Raleigh (USA), au Bòlit Centre d'Art Contemporani (Girona); dans de nombreuses biennales et festivals internationaux : Art Center Nabi / INDAF (Séoul), Biennial International Experimenta (Australie), Futuresonic (UK), BIACS3 Biennial International of Contemporary Art (Seville), NAMOC National Art Museum of China / TransLife Triennial of Media Art (Pékin), WRO (Pologne), FILE (São-Paulo), ISEA International Symposium on Electronic Art (2009 Belfast, 2011 Istanbul, 2012 Albuquerque, 2013 Sydney), EXIT, VIA, Lille3000, Ososphere, Scopitone, Seconde nature (France)... lors d'événements importants : Exposition universelle (Shanghai), Nuits Blanches (Toronto, Halifax, Singapour, Bruxelles, Brighton, Amiens, Segovia, Bucarest), Fête des lumières (Lyon)... ainsi que dans plusieurs centres d'art : MONA (Australie), MUDAC, Fondation Claude Verdan (Lausanne), Musée Ianchelevici (Belgique), Kibla (Slovénie), Banff Centre (Canada), la Villa Romana (Florence), Utsikten Kunstsenter (Norvège), Watermans (UK), Centre des arts d'Enghien-les-Bains, La Gaîté Lyrique (Paris) etc.

Biographie complète : www.scenocosme.com/PDF/scenocosme_BOOK_FR.pdf

Wikipedia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/scenocosme>

Précédentes expositions de Phytopoiesis

Creation 2024

- **Lumen Prize for Art and Technology** - London (**UK**)
Selected for the Lumen Prize in the category «Futures Award Finalists»
- **Science Gallery Monterrey** / "Brave New Future" - Monterrey (**Mexico**)
- Festival des arts numériques Pléiades - Saint-Etienne (Fr)

**Création 2024 : cette oeuvre est un nouveau projet.
Nos idées de mise en forme et scénographie pourront évoluer.**



Matériel technique

- une plante
- un PC sous windows
- un système audio
- un vidéoprojecteur (ou un écran plat)
- capteurs et interfaces électroniques
- un socle
- une planche de bois (ou un cadre)

