

## *Une écologie de l'illusion : technologies et scénographie dans la redéfinition des relations entre humains et non-humains*

**Patrick LAFFONT DE LOJO\*** 

**Abstract:** This article develops a research I presented at the *Technologies* symposium of the Prague Quadrennial 2024, an international event dedicated to exploring the relationship between technologies and scenography in live performance and exhibition. My presentation, entitled *An Ecology of Illusion*, examined how contemporary scenographic practices are redefining the interactions between humans and non-humans. This text extends that exploration by combining theoretical perspectives with concrete case studies, and by highlighting the ways in which scenography can function as a site of ecological awareness, illusion, and transformation.

**Key-words:** Scenography; Ecology of Illusion; Performance; Exhibition; Technology; Sustainability; Human–Nonhuman Relations.

L'évolution de la scénographie intègre de manière croissante les technologies avancées et les matériaux durables, ouvrant un champ d'expérimentation inédit pour repenser notre coexistence avec le monde non humain. Loin d'être de simples ajouts techniques ou des contraintes liées à l'urgence écologique, ces choix traduisent une transformation plus profonde : ils redéfinissent la place de la scène et son rôle dans la construction de nos imaginaires collectifs.

---

\* Artist and researcher, Artes laboratory, University Bordeaux Montaigne, Pessac, France, patricklaffontdelojo@icloud.com



La scénographie n'apparaît plus seulement comme un cadre destiné à accueillir une action, mais comme un dispositif critique et sensible qui interroge nos manières de percevoir, d'habiter et de coexister.



**Fig. 1** : Vue de l'installation "Bleue" à Lux, Scène nationale de Valence, installation vidéo, lumière, son, miroirs, ordinateur et caméra en direct, 2017.

© Patrick Laffont de Lojo.

Dans mon travail d'artiste et de scénographe, vidéaste et créateur lumière, j'explore comment ces outils peuvent élargir la conscience écologique et modifier notre perception de l'espace et du vivant. Les technologies numériques – capteurs, projections, environnements immersifs – permettent de rendre sensibles des phénomènes imperceptibles : circulation des flux, transformations de la lumière, rythmes naturels, temporalités étirées. Elles donnent une visibilité nouvelle à ce qui échappe habituellement à notre perception et invitent le spectateur à entrer dans un état d'attention élargie. Parallèlement, le recours à des matériaux sobres, recyclés ou issus de filières

locales inscrit l'acte de création dans une continuité avec les cycles du vivant, où la matière devient porteuse d'une mémoire et d'une densité propres.

Cette réflexion s'inscrit dans le prolongement de la **théorie de Gaïa**, formulée par James Lovelock<sup>1</sup> et Lynn Margulis<sup>2</sup> dans les années 1970. Selon cette hypothèse, la Terre n'est pas une simple somme de phénomènes isolés, mais un système autorégulé, où les éléments biologiques, géologiques et atmosphériques forment un tout vivant et interdépendant. Bruno Latour a beaucoup travaillé à diffuser et à reformuler cette théorie dans ses ouvrages, en la reliant aux enjeux politiques et écologiques contemporains. J'ai eu l'honneur de prolonger cette réflexion à ses côtés, en participant à la création du spectacle *Moving Earths*, mis en scène par Frédérique Aït-Touati, où la scénographie devenait un médium pour rendre perceptibles les forces terrestres et les interdépendances écologiques.<sup>3</sup>



**Fig. 2-3** : Aperçus de l'atelier durant l'exposition "Down to Earth" au Gropius Bau, Berlin, 2020. © Patrick Laffont de Lojo.

Après avoir posé ce cadre théorique et esquissé les enjeux écologiques de la scénographie contemporaine, il est important de montrer comment ces

---

<sup>1</sup> James Lovelock, *Gaia: A New Look at Life on Earth*, Oxford University Press, 1979.

<sup>2</sup> Lynn Margulis, *Symbiosis in Cell Evolution: Life and Its Environment on the Early Earth*, W.H. Freeman, 1981.

<sup>3</sup> *Moving Earths*, création au Théâtre Nanterre-Amandiers en 2019, mise en scène par Frédérique Aït-Touati, avec Bruno Latour.

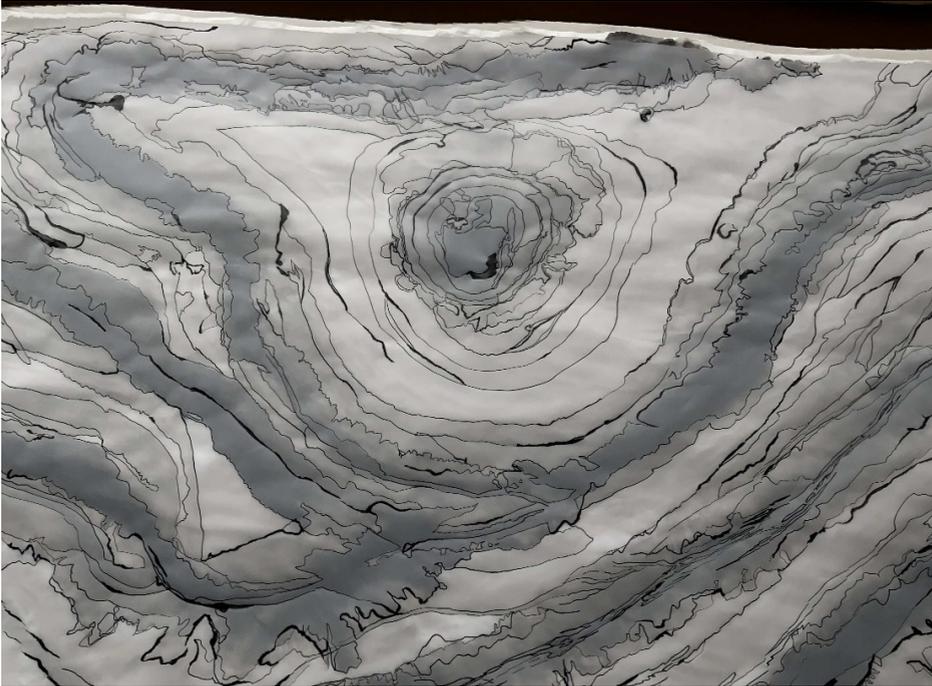
principes trouvent une résonance concrète dans la pratique. Mon parcours m'a en effet conduit à expérimenter directement ces questions à travers des projets où contraintes matérielles, pensée écologique et création artistique se rejoignent.

En août 2020, mon travail m'a ainsi plongé au cœur de l'adaptation scénographique de *La Trilogie Terrestre*, un projet de Bruno Latour et Frédérique Aït-Touati, dans le cadre de l'exposition *Down to Earth* au Gropius Bau de Berlin. Sous la direction de Tino Sehgal pour le programme *Immersion* du Berliner Festspiele, cette exposition posait un défi singulier aux artistes : créer sans électricité, sans écrans numériques et sans éclairage artificiel – une expérience entièrement *off-grid* qui exigeait une réinvention radicale des pratiques artistiques.

Quand on m'a annoncé qu'il n'y aurait ni électricité, ni écrans, ni éclairage artificiel, ma réaction a été immédiate : *je vais dessiner*. J'ai donc décidé de créer un atelier directement dans l'espace d'exposition, transformant ce lieu en un espace de travail ouvert, ce qui a beaucoup amusé l'équipe curatoriale. Pendant un mois, j'y ai collaboré avec les équipes locales, en m'appuyant sur les ressources et matériaux disponibles sur place.

Dans cet atelier, j'ai réalisé une série de dessins à l'encre et au carbone, des œuvres dynamiques et fluides qui se sont rapidement intégrées aux performances, devenant des éléments centraux de la scénographie et l'enrichissant de nouvelles perspectives. Chaque couche était travaillée avec des techniques spécifiques : lavis au pinceau pour les dépôts successifs de matière, tracé des strates à l'aide de bambous taillés. L'un de ces dessins, une grande topographie de 400 × 100 cm, illustre les dynamiques géologiques et la superposition des strates, dont l'Anthropocène constituait la couche la plus récente. Pensé comme un élément narratif, ce dessin s'inspirait directement de l'évolution de Gaïa et fut intégré à la scénographie de la performance *Inside*, où il offrait une profondeur supplémentaire en articulant la matérialité du geste artistique avec les récits cosmologiques explorés sur scène.

Cette expérience m'a conduit à reconfigurer mon rapport aux matériaux et aux contraintes environnementales, en envisageant la scénographie non plus comme une organisation statique d'objets mais comme une pratique processuelle, vivante et continuellement en transformation.



**Fig. 4:** Détail d'un dessin à l'encre réalisé à partir de plusieurs couches de papier superposées : kraft blanc, papier chinois et calque. © Patrick Laffont de Lojo

Ce déplacement rejoint la pensée de Tino Sehgal, pour qui « l'art ne doit pas laisser d'empreinte physique sur le monde »<sup>4</sup>, affirmant ainsi la nécessité d'une esthétique de l'immatérialité et de l'expérience partagée. Il s'articule également avec les fondements conceptuels de *La Trilogie Terrestre*, qui met en question les cosmologies occidentales traditionnelles et invite à une redéfinition de la position du spectateur et du collectif humain au sein de la Terre envisagée comme système actif et interdépendant.

*La Trilogie Terrestre* se déploie en trois volets : *Inside* (2016), qui propose de réinventer notre manière de percevoir la planète en interrogeant les récits cosmologiques occidentaux ; *Moving Earths* (2019), qui explore les implications

---

<sup>4</sup> Adams, Tim. "Artist Tino Sehgal: 'Human Interaction Has Become Much More Palpable'." *The Guardian*, July 11, 2021. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2021/jul/11/artist-tino-sehgal-human-interaction-has-become-much-more-palpable>.

d'une Terre envisagée comme un organisme dynamique, bouleversant nos représentations de la stabilité et de la permanence ; et enfin *Viral* (2020), élaboré en réponse à la pandémie, moment où chacun-e a été contraint-e de reconsidérer son interdépendance avec les autres et de reconnaître la vulnérabilité des systèmes humains. Cette performance examine comment la circulation globale des virus met en lumière l'interconnexion profonde de toutes les formes de vie et ébranle les structures sociales et politiques établies. Mais elle rappelle également que la viralité, loin de n'être qu'une menace, constitue un principe vital : la contamination, comprise comme échange, hybridation et transformation, est au cœur même du vivant. Sans ce mouvement de diffusion, aucune espèce, aucune culture, aucune forme de vie ne pourrait perdurer ni se réinventer.



**Fig. 5:** Vue de l'adaptation scénographique de *Inside et Moving Earths* lors de l'exposition *Down to Earth* au Gropius Bau, Berlin, 2020. © Patrick Laffont de Lojo

En réunissant ces trois performances en une œuvre cohérente, *La Trilogie Terrestre* devient une exploration holistique de notre relation à la Terre, nous invitant à réfléchir à la manière dont nous, en tant qu'humains, comprenons et habitons notre planète dans un contexte de crise écologique grandissante. La trilogie ne cherche pas à maintenir le public dans un rôle de spectateur passif, mais à l'intégrer activement dans un environnement partagé, où tous les éléments — humains et non-humains, vivants et inanimés — interagissent dans un processus dynamique et en perpétuelle évolution.

Ce projet a pris une nouvelle dimension avec *Viral* (2020), conçu spécifiquement en réaction à la pandémie, un moment où chacun·e a été contraint·e de remettre en question ses repères et ses liens avec le monde et les autres. Cette performance a mis en exergue les interrogations fondamentales soulevées par la crise : comment coexister sur une planète menacée ? Quels nouveaux récits devons-nous imaginer pour envisager des futurs viables ?

Cette approche de la scénographie s'inscrit dans la philosophie que j'explore : concevoir des espaces fluides et adaptatifs, capables d'évoluer en fonction de leur environnement et des personnes qui les habitent. Elle interroge le rapport entre l'espace et ses occupant·es, cherchant à repenser la scénographie comme une entité vivante, toujours en transformation.

C'est dans cette perspective que j'ai conçu *Le Musée des Contradictions*, un dispositif scénique léger, démontable et autonome en énergie, amorcé en 2022 à Châteauvallon et présenté depuis dans différents contextes, notamment aux Alyscamps à Arles (2022) et à Avignon (Théâtre des Halles et Festival du Train Bleu, 2023). Développé avec le collectif *ildiidi*, en collaboration avec Sophie Cattani et Antoine Oppenheim — qui en a assuré la mise en scène —, et inspiré de l'œuvre d'Antoine Wauters, ce projet repose sur un principe constant : des structures lumineuses transportables, alimentées par l'énergie solaire, qui se reconfigurent en fonction du lieu d'implantation. Chaque site investit le dispositif de sa propre histoire et de sa matérialité, donnant naissance à des variations singulières qui redéfinissent l'expérience collective.

Aux Alyscamps, les structures illuminées de 400 x 200 cm évoquaient à la fois le format 16:9 des écrans contemporains et les proportions des affiches publicitaires urbaines. Disposés au sol et dans l'espace, ces cadres redessinaient les relations entre corps et paysage, transformant le site patrimonial en un espace de confrontation poétique entre passé et présent, mémoire et vécu dans l'immédiat.



**Fig. 6-7-8 :** *Le Musée des Contradictions*, 2022–en cours. Collectif *ildiidi* (Sophie Cattani, Antoine Oppenheim), mise en scène : Antoine Oppenheim. Inspiré de l'œuvre d'Antoine Wauters. Scénographie : Patrick Laffont de Lojo. Présenté à Châteauvallon (2022), Alysamps – Arles (2022), Avignon, Théâtre des Halles et Festival du Train Bleu (2023). Structures lumineuses 400 × 200 cm, dispositif autonome en énergie solaire. © Patrick Laffont de Lojo.

### *De la perspective à l'écologie: repenser la scénographie à l'ère de l'Anthropocène*

L'histoire de la scénographie occidentale trouve une de ses racines majeures dans le Quattrocento italien, avec l'élaboration de la perspective linéaire par Filippo Brunelleschi et sa théorisation par Leon Battista Alberti dans *De Pictura* (1435). Ce dispositif visuel ne constitue pas seulement une innovation technique : il instaure un régime de vision où la spectatrice ou le spectateur, assigné-e à un point de fuite unique, est placé-e en dehors de la scène qu'il contemple. La scène devient un espace organisé selon les lois d'une géométrie rationnelle, structuré par la distance et l'illusion d'un monde « devant soi », consolidant ainsi un dualisme entre sujet et objet, entre humains et non-humains. Comme l'a montré Erwin Panofsky dans *La perspective comme forme symbolique* (1927), cette invention ne traduit pas une simple conquête de la représentation réaliste, mais incarne une certaine vision du monde, où la mesure, la distance et l'extériorité définissent le rapport au réel.

Ce paradigme se prolonge et s'intensifie au XIX<sup>e</sup> siècle avec les grandes machines optiques. le *diorama* de Louis Daguerre (1822) et le *théâtre optique* d'Émile Reynaud (1892) offrent aux spectateurs et spectatrices des expériences

spectaculaires de lumière, de mouvement et de transformation d'images. Pourtant, malgré leur apparente immersion, ces dispositifs prolongent la logique de la perspective : ils organisent le regard depuis un point centralisé et maintiennent toujours la spectatrice ou le spectateur dans une position extérieure au monde représenté.

Cet héritage de la projection et de l'illusion constitue aussi un terrain d'expérimentation pour des recherches artistiques contemporaines. Mon installation *White Out* (2017), présentée au cinéma du Lux, Scène Nationale de Valence, prolonge et détourne cette tradition. L'œuvre explore la relation entre la projection et la matérialité de l'image, en jouant avec les plis et les textures de l'écran pour créer une profondeur visuelle immersive. Inspirée des réflexions de Roland Barthes dans *La Chambre claire*<sup>5</sup>, elle interroge la nature de l'image et sa capacité à représenter l'absence, en mettant en scène l'interaction entre l'image projetée et la surface tangible. Ce travail témoigne de la manière dont la scénographie contemporaine peut à la fois hériter des dispositifs historiques de l'illusion et les mettre en tension pour ouvrir d'autres régimes de perception.

C'est précisément cet héritage que plusieurs penseurs contemporains ont entrepris de déconstruire. Philippe Descola, dans *Par-delà nature et culture*<sup>6</sup>, montre que la séparation entre nature et culture, si centrale à l'Occident, n'est ni universelle ni nécessaire, mais une construction culturelle particulière, parmi d'autres cosmologies possibles (animistes, totémiques, analogistes). Bruno Latour, dans *Nous n'avons jamais été modernes*<sup>7</sup>, démontre que la modernité repose sur une illusion de séparation, alors même que nos existences sont toujours prises dans un réseau complexe d'interactions entre humains, non-humains, techniques et institutions. Tim Ingold, dans *Être au monde*<sup>8</sup>, propose enfin de substituer à cette vision statique une conception dynamique du monde : non plus un ensemble de points fixes reliés par des lignes, mais un enchevêtrement de trajectoires, où habiter signifie suivre des mouvements et tisser des relations.

---

<sup>5</sup> Roland Barthes, *La Chambre claire: Note sur la photographie* (Paris: Gallimard, 1980).

<sup>6</sup> Philippe Descola, *Par-delà nature et culture* (Paris: Gallimard, 2005)

<sup>7</sup> Bruno Latour, *Nous n'avons jamais été modernes* (Paris: La Découverte, 1991)

<sup>8</sup> Tim Ingold, *Être au monde. Quelle expérience commune ?* trad. Sophie Renaut (Bruxelles : Zones sensibles, 2013)

De la perspective du Quattrocento aux dispositifs optiques du XIX<sup>e</sup> siècle, jusqu'aux expériences contemporaines comme *White Out*, un même fil se dessine : celui du pouvoir de la représentation. Nos dispositifs visuels, en scénographie comme ailleurs, ne se contentent pas de refléter le monde : ils façonnent la manière dont nous le comprenons et dont nous y prenons part. Pour la scénographie, cet héritage est décisif. Représenter l'espace, c'est toujours orienter l'expérience et engager une responsabilité dans nos manières de coexister avec le vivant et le non-vivant. Comme le rappelle Ingold dans *All Art is Ecological*<sup>9</sup>, toute pratique artistique, qu'elle le veuille ou non, est une pratique écologique.



**Fig. 9:** Patrick Laffont de Lojo, *White Out*, 2009 – en cours. -  
Lux – Scène nationale de Valence  
Installation vidéo, projection HD, boucle 01:01:23,280.  
Première présentation : Le Lieu Unique, Nantes, 2009.  
Avec l'interprétation de Cyril Teste. © Patrick Laffont de Lojo

---

<sup>9</sup> Tim Ingold, *All Art is Ecological* (Londres: Penguin Books, 2021)

### *Réinventer les représentations de Gaïa par la scénographie*

Ce point nous amène à une réflexion essentielle sur le potentiel de la scénographie. La scène traditionnelle, héritière de la perspective de la Renaissance, a longtemps encadré et contrôlé la vision du monde en imposant un point de vue singulier et statique. Cette logique du cadre peut être éclairée par Roland Barthes, qui distingue, dans *La Chambre claire* (1980), le cadre photographique du masque cinématographique :

“Pourtant le cinéma a un pouvoir qu’à première vue la Photographie n’a pas : l’écran (a remarqué Bazin) n’est pas un cadre, mais un cache ; le personnage qui en sort continue de vivre : un champ aveugle double sans cesse la vision partielle. Or, devant des milliers de photos, y compris celles qui possèdent un bon studium, je ne sens aucun champ aveugle : tout ce qui se passe à l’intérieur du cadre meurt absolument, ce cadre franchi.”<sup>10</sup>

Cette distinction nous invite à repenser les possibilités de la scénographie. Considérée non plus comme un cadre figé mais comme un masque dynamique, la scène ouvre sur un espace excédant ce qui est visible. Le « champ aveugle », analogue à l’espace hors-scène, devient une zone de potentiel où la vie se prolonge au-delà de ce qui est représenté, obligeant la spectatrice ou le spectateur à imaginer et à compléter ce qui échappe à la perception immédiate. En ce sens, la scénographie ne se réduit pas à une organisation matérielle de l’espace mais devient une pratique relationnelle qui met en jeu notre manière d’habiter le monde.

C’est là que le concept de **Gaïa** prend toute sa portée. Formulée par James Lovelock et Lynn Margulis dans les années 1970, l’hypothèse de Gaïa envisage la Terre comme un système autorégulé, où l’ensemble des organismes vivants et de leur environnement interagissent pour maintenir les conditions de la vie. Bruno Latour, dans ses derniers travaux, a réinvesti cette notion pour en faire le nom de la « zone critique », ce mince film terrestre où se concentrent toutes les interactions vitales. Penser Gaïa, ce n’est pas imaginer une entité mythique, mais reconnaître la matérialité fragile de cette zone où humains, non-humains, vivants et non-vivants sont intriqués.

---

<sup>10</sup> Roland Barthes, *La Chambre claire. Note sur la photographie* (Paris : Gallimard 1980), 89-90.

La scénographie, dans cette perspective, peut contribuer à *réinventer la représentation de Gaïa*. Elle ne montre plus un monde distant, objectivé, mais met en scène notre appartenance à ce réseau d'interdépendances. Elle offre la possibilité d'un basculement de point de vue : passer d'un regard extérieur sur la Terre à une expérience située dans la Terre, au sein même de ce tissu de relations. C'est ce passage, de la scène comme cadre à la scène comme masque, qui ouvre un véritable « point de vie ».

### *Technologies et nouvelles pratiques scénographiques*

La scénographie, à l'ère de l'Anthropocène, ne peut se penser indépendamment d'une généalogie longue où les avancées techniques et les dispositifs d'illusion ont sans cesse déplacé les frontières de la perception. Depuis l'époque baroque, le théâtre s'est constitué comme un laboratoire de la modernité technique, où la machinerie scénique, loin de n'être qu'un artifice spectaculaire, traduisait déjà une volonté de faire du plateau un espace cosmologique. Les inventions de Giacomo Torelli au XVII<sup>e</sup> siècle, avec leurs systèmes de poulies et de contrepoids capables de métamorphoser instantanément le ciel, les paysages ou les architectures du Teatro Farnese de Parme, offraient aux spectateurs et spectatrices l'expérience d'un monde en perpétuel mouvement<sup>11</sup>. La scène devenait un lieu d'apparition et de disparition, de surgissement et de retrait, où l'ordre terrestre semblait rejouer les logiques célestes.

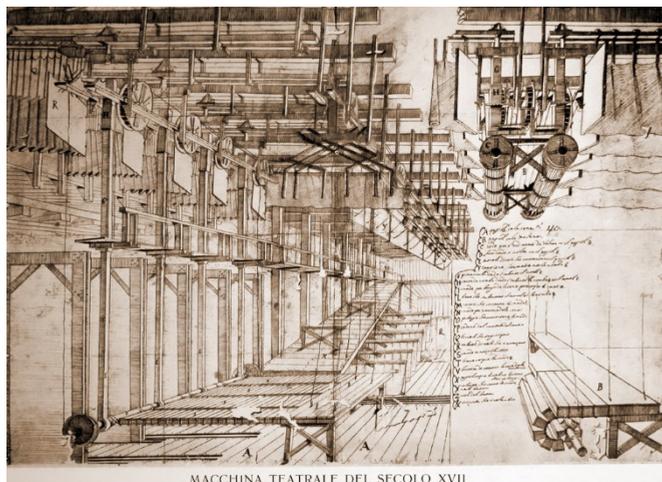
Au XIX<sup>e</sup> siècle, cette ambition se déplace vers une immersion totale. Les panoramas et dioramas, comme le Panorama des Champs-Élysées conçu par Jacques-Ignace Hittorf en 1838, enveloppaient le public dans des environnements peints à 360°, abolissant la distance critique au profit d'une absorption sensorielle complète<sup>12</sup>. Ces dispositifs, qui préfiguraient nos environnements immersifs contemporains, mettaient en scène l'illusion non plus comme un effet ponctuel mais comme une architecture du regard, où la spectatrice ou le spectateur devenait habitant temporaire de l'image. La scénographie ne se contentait plus d'encadrer un monde représenté : elle le faisait littéralement exister autour des corps.

---

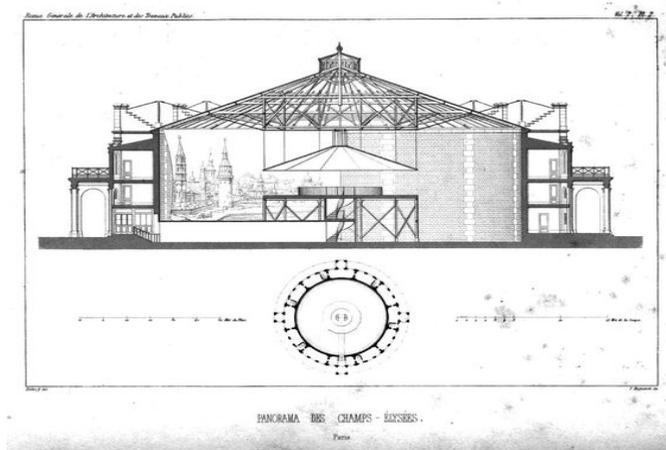
<sup>11</sup> Christopher Baugh, *Theatre, Performance and Technology: The Development and Transformation of Scenography* (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014).

<sup>12</sup> Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (Cambridge, MA: MIT Press, 2003).

UNE ÉCOLOGIE DE L'ILLUSION : TECHNOLOGIES ET SCÉNOGRAPHIE DANS  
LA REDÉFINITION DES RELATIONS ENTRE HUMAINS ET NON-HUMAINS



**Fig. 10:** “Macchina Teatrale del Secolo XVII.” Biblioteca Palatina, Parme.  
Diagramme illustrant les machineries scéniques du Teatro Farnese,  
conçues par Giacomo Torelli au XVIIe siècle.



**Fig. 11:** Coupe architecturale du Panorama des Champs-Élysées, conçu par J.-J. Hittorf  
en 1838. Ce bâtiment, situé à l’intersection des Champs-Élysées et de l’avenue  
d’Antin (aujourd’hui avenue Franklin D. Roosevelt), fut démoli en 1855.  
Il accueillait des expositions panoramiques immersives comme L’Incendie  
de Moscou, La Bataille d’Eylau ou La Bataille des Pyramides.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Cf. Recueil des ouvrages d’architecture et des travaux publics, Paris, XIXe siècle.

Un siècle plus tard, l'introduction de la vidéo bouleverse à nouveau cette relation entre illusion et expérience. *Three Transitions* de Peter Campus (1973) constitue un jalon fondateur de ce passage. L'artiste, par un usage pionnier du chroma key et de la manipulation analogique, découpe, traverse et reconfigure sa propre image. L'écran cesse alors d'être surface de projection : il devient membrane, peau fragile, espace de transit. Ce geste inaugure une scénographie du médium, où l'image elle-même se déploie comme corps, et où le spectateur est invité à éprouver la perméabilité de la frontière entre réel et représentation.



**Fig. 12:** Image de *Three Transitions* de Peter Campus, 1973. Vidéo couleur monocanal avec son, 6 minutes, enregistrée à l'origine sur bande magnétique EIAJ-1 ½ pouce. © Peter Campus

Dans une démarche à la fois archaïque et contemporaine, Roméo Castellucci prolonge cette réflexion en recyclant l'imaginaire des illusions optiques du XIX<sup>e</sup> siècle. Dans *Purgatorio* (2008), l'usage d'un cadre circulaire, qui révèle d'immenses fleurs en papier, évoque à la fois les lanternes magiques et les dioramas de Daguerre. Mais là où le XIX<sup>e</sup> siècle cherchait à produire l'illusion d'un monde extérieur, Castellucci transforme l'objet scénique en sujet.

Le grossissement monumental de la fleur agit comme un gros plan théâtral, bouleversant l'échelle de perception et immergeant le public dans une dramaturgie où le micro et le macro se confondent<sup>14</sup>. La scénographie devient ici un espace de métamorphose perceptive : ce qui était décor devient cosmos.



Fig.13-14-15: Photographies de Purgatorio de Roméo Castellucci, 2008.

Cette logique trouve une intensité particulière dans le travail de Phia Ménard, notamment avec *Vortex* (2011). La performance met en scène un corps qui expulse lentement des sacs plastiques animés par l'air, dans une lente mue libératoire. Loin d'un engouffrement, c'est une délivrance qui se joue : le plastique se disperse, dévoilant un corps presque nu, fragile mais réaffirmé. Ici, l'illusion se transforme en métaphore écologique et existentielle. La matière artificielle, symbole d'une pollution envahissante, devient paradoxalement l'instrument d'une renaissance. *Vortex* n'est pas seulement une performance sur la matière, mais une dramaturgie de la transformation : un rituel de passage où l'artifice dévoile la possibilité d'un corps autre, réinscrit dans un devenir vivant (Ménard 2011).

---

<sup>14</sup> Ioan Pop-Curseu, « Expérimentations optiques et changements de genre dans le théâtre du XIXe siècle », in *Théâtres en liberté du XVIII<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> siècle. Genres nouveaux, scènes marginales ?*, edited by Valentina Ponzetto, (Publications numériques du CÉRÉdI, "Actes de colloques et journées d'étude (ISSN 1775-4054)" : n° 19, 2017, <https://publis-shs.univ-rouen.fr/ceredi/436-1.pdf>)



**Fig.16:** Ménard, Phia. *Vortex*. Biennale de la danse de Lyon, 2011.

Dans toutes ces pratiques — de Torelli à Ménard — se lit une même quête : faire de la scène un espace où se brouille la frontière entre illusion et expérience, entre représentation et transformation. Comme l'affirmait Augusto Boal, « tout théâtre est politique »<sup>15</sup> Mais cette dimension politique ne réside pas seulement dans les contenus dramatiques : elle s'incarne dans les conditions mêmes de la perception, dans la manière dont le spectateur ou la spectatrice est impliqué-e dans un monde partagé, traversé de forces matérielles, sociales et écologiques.

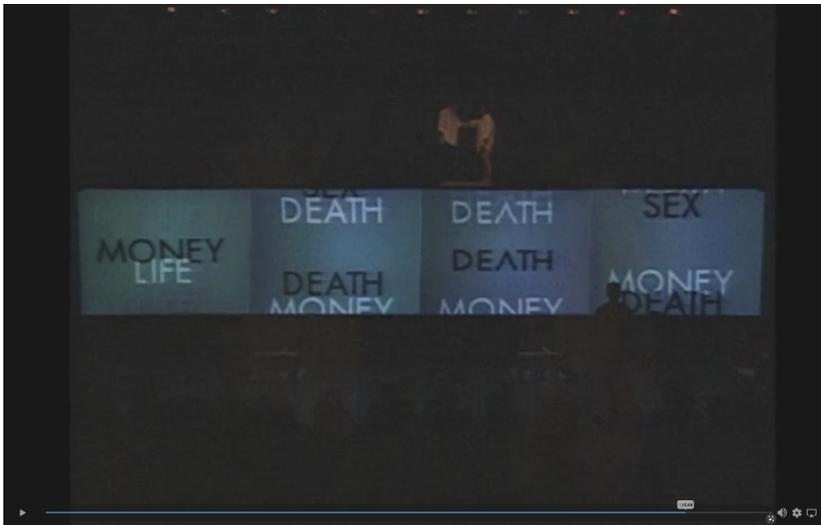
À la fin du XX<sup>e</sup> siècle, cette dimension politique se déplace vers une interrogation sur la surcharge médiatique et les formes d'immersion technologique. Le collectif japonais Dumb Type, avec *S/N* (1994) (fig.17), propose une performance qui explore l'interaction entre technologie, communication et corps humain à travers des projections multimédias, des textes synchronisés et

---

<sup>15</sup> Augusto Boal, *Théâtre de l'opprimé* (Paris: Maspero, 1974).

UNE ÉCOLOGIE DE L'ILLUSION : TECHNOLOGIES ET SCÉNOGRAPHIE DANS  
LA REDÉFINITION DES RELATIONS ENTRE HUMAINS ET NON-HUMAINS

des images numériques. En exploitant les technologies de pointe de l'époque — écrans vidéo, graphismes numériques, systèmes de projection en temps réel — Dumb Type brouille délibérément les frontières entre réalité physique et information virtuelle. La scène se transforme en un espace saturé où l'image déborde et se répète, créant une expérience sensorielle à la fois fascinante et critique. *S/N* constitue ainsi une méditation sur la manière dont les technologies modifient nos identités et nos structures sociales, tout en illustrant l'approche innovante du collectif en matière de médias. En repoussant les limites de la scénographie, Dumb Type fait de l'illusion non plus une fin en soi, mais un outil d'interrogation existentielle sur notre immersion dans un monde saturé de signes et de flux numériques (Dumb Type 1995).



**Fig. 17 – Dumb Type, *S/N*, 1994.** Performance multimédia avec projections vidéo, textes synchronisés et environnements sonores. Captation : WOWOW – Japan Satellite Broadcasting, Spiral Hall, Tokyo, 1995. Montage : Shiro Takatani. © Dumb Type.

La technologie LED a profondément transformé non seulement la scénographie mais aussi la production cinématographique et télévisuelle. Les environnements de studio immersifs utilisant des volumes LED, tels que ceux déployés dans *The Mandalorian*, permettent de créer des décors virtuels

en haute résolution qui remplacent désormais les fonds verts traditionnels. Cette innovation offre aux acteur·rices la possibilité d'interagir directement avec des arrière-plans réalistes et dynamiques, améliorant à la fois la qualité du jeu et l'efficacité du processus de production. L'illusion cesse d'être une projection postérieure pour devenir une composante immédiate de l'expérience, vécue simultanément par les interprètes et par l'œil de la caméra. Comme le montre le dispositif visible sur le plateau (fig. 18), les volumes LED couvrant 270° enveloppent l'espace filmé : à la manière d'un diorama contemporain, ils construisent un environnement immersif qui ne s'adresse pas directement à un public présent dans la salle, mais au regard mécanique de la caméra, qui restitue ensuite au spectateur un monde déjà transformé par cette illusion technologique.



**Fig. 18** – *The Mandalorian*, 2019 – en cours.

Plateau de tournage utilisant la technologie LED "StageCraft", Industrial Light & Magic (ILM). Volumes LED immersifs à 270°. © Lucasfilm Ltd. / Disney.

Ce mouvement rejoint mes propres expérimentations. Dans *Sans Faim 1* (2004) et *Sans Faim 2* (2008), créées avec Hubert Colas, j'ai travaillé sur l'intégration du *mapping vidéo* comme élément constitutif de la scénographie. Les images, projetées sur des tapisseries et des surfaces architecturales, venaient se superposer

aux textures matérielles du décor, produisant un brouillage perceptif entre matière tangible et flux numérique. L'espace scénique devenait ainsi un *palimpseste mouvant*, où la matière et l'image se superposaient, s'effaçaient et se redessinaient continuellement, comme si le réel lui-même se recomposait sous l'effet du virtuel (fig. 19-22). Pour *Sans Faim 1*, réalisé en 2004, j'ai collaboré avec Sophie Urbani sur le tournage et le montage des images, qui venaient s'inscrire dans une dramaturgie de l'effacement et de la réécriture du décor. Dans *Sans Faim 2* (2008), la démarche s'est approfondie : le mapping ne servait plus seulement à recouvrir la surface, mais à révéler les tensions entre l'image projetée et le tissu architectural, inscrivant la scénographie dans une dynamique de transformation continue.



**Fig. 19-22:** Photos de *Sans Faim 1* (2004) et *Sans Faim 2* (2008) de Hubert Colas. Patrick Laffont de Lojo a assuré la création vidéo, les images, le montage, le mapping et le système de projection pour ces deux productions. Pour *Sans Faim 1* (2004), il a collaboré avec Sophie Urbani sur le tournage et le montage des images projetées. © Patrick Laffont de Lojo & @D.R. Diphtong cie

Ces expérimentations visaient moins à renforcer l'illusion d'un décor réaliste qu'à révéler la porosité entre réel et virtuel, à placer le public face à un espace instable, en perpétuelle mutation. Elles s'inscrivent dans une réflexion plus large sur la manière dont la scénographie, à travers ses outils technologiques, peut devenir un *agent de transformation perceptive*, interrogeant non seulement la représentation mais aussi les conditions matérielles de notre expérience commune.

Il est cependant essentiel de rappeler que les technologies employées dans les expériences immersives — écrans LED, systèmes de projection, environnements numériques interactifs — ne sont jamais neutres. Leur déploiement repose sur des chaînes de production lourdes et extractives : extraction de terres rares, fabrication énergivore, logistique mondialisée, auxquelles s'ajoute l'électricité consommée lors de leur utilisation. Les analyses de cycle de vie menées par le *U.S. Department of Energy* montrent que, pour les dispositifs LED, la phase d'utilisation concentre l'essentiel de l'empreinte carbone, mais que la fabrication contribue elle aussi de manière significative à l'impact global (DOE 2012). Dans le même esprit, Tsao et ses collègues insistent sur le fait que l'efficacité énergétique des LED ne doit pas masquer leur coût environnemental initial<sup>16</sup>, tandis que Prendeville rappelle que l'éco-conception dans le design reste largement freinée par la complexité des filières industrielles<sup>17</sup>. La lumière, symbole de clarté et d'immatérialité, apparaît ainsi inséparable d'un poids matériel, énergétique et politique.

Face à ce paradoxe, la scénographie possède une responsabilité particulière. Art historiquement éphémère, adaptable et réutilisable, elle a toujours travaillé dans l'économie des moyens et la contingence des situations. C'est précisément cette tradition qui lui permet aujourd'hui d'affronter les contradictions du présent : comment continuer à expérimenter avec des technologies fascinantes, capables de transformer radicalement notre perception, tout en prenant acte des limites planétaires qui conditionnent leur usage ? Cette tension rejoint les réflexions de Timothy Morton, qui invite à dépasser

---

<sup>16</sup> Tsao et alii, "Solid-State Lighting: An Energy-Economics Perspective", *Journal of Physics D: Applied Physics* 43, no. 35 (2010).

<sup>17</sup> Sharon Prendeville et alii., "Sustainable Design Futures: Circular Economy in the Creative Industries", *The Design Journal* 24, no. 2 (2021): 137–152.

l'« écologie sans nature » pour penser une esthétique où la technologie et la matière sont inextricablement mêlées<sup>18</sup>. Elle résonne également avec les travaux de Sacha Kagan sur l'art et la durabilité, qui insistent sur l'importance des pratiques transdisciplinaires et de la « culture de la complexité »<sup>19</sup>. Enfin, Oliver Grau rappelle combien l'histoire des arts immersifs s'est toujours construite dans cette oscillation entre fascination technologique et conscience critique<sup>20</sup>.

Adopter des pratiques plus durables ne signifie pas renoncer à l'innovation, mais inventer d'autres régimes d'usage : privilégier la réparabilité et la réutilisation des dispositifs, prolonger leur durée de vie en les intégrant à plusieurs productions, limiter la dépendance aux ressources importées en valorisant l'ingéniosité locale et les savoir-faire situés. Dans cette perspective, chaque projet scénographique devient à la fois un espace de représentation et une enquête matérielle, révélant les conditions écologiques de sa propre existence.

Penser la scénographie contemporaine, c'est donc assumer sa double vocation : produire des illusions tout en exposant les réalités matérielles qui les rendent possibles. Loin d'être une contradiction stérile, ce paradoxe – entre désir d'immerger le regard et conscience des limites terrestres – constitue la condition même d'une scénographie à l'ère de l'Anthropocène.

### *Médias interactifs et espaces virtuels*

Les médias interactifs occupent une place croissante dans la conception scénographique contemporaine, créant des espaces réactifs qui se transforment en temps réel au contact du public. Dans des performances comme *Vortex* (2011) de Phia Ménard, des dispositifs mécaniques et lumineux – souffleries, sacs plastiques animés par l'air, jeux de projections – génèrent des environnements

---

<sup>18</sup> Timothy Morton, *Ecology Without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics* (Cambridge, MA : Harvard University Press, 2007)

<sup>19</sup> Sacha Kagan, *Art and Sustainability: Connecting Patterns for a Culture of Complexity* (Bielefeld: Transcript Verlag, 2011)

<sup>20</sup> Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (Cambridge, MA : MIT Press, 2003).

en perpétuelle métamorphose. Le spectateur ou la spectatrice n'assiste plus à un simple spectacle : il ou elle est immergé-e dans un espace en tension, traversé de forces matérielles et symboliques, où l'air, la matière plastique et le corps deviennent les protagonistes d'un récit écologique.

Dans les musées, cette logique interactive s'est rapidement imposée. Les installations contemporaines mobilisent capteurs de mouvement, interfaces sonores ou écrans tactiles pour transformer les visiteurs en participants actifs, brouillant la frontière entre exposition et expérience. L'introduction de la réalité augmentée (AR) permet désormais d'enrichir les dispositifs traditionnels : en projetant des superpositions contextuelles, elle offre la possibilité de visualiser des monuments disparus dans leur état originel ou d'explorer des œuvres replacées dans leur contexte historique. La réalité virtuelle (VR), de son côté, ouvre la voie à des environnements entièrement recomposés où le visiteur peut littéralement « entrer » dans l'espace de l'œuvre.



**Fig. 23:** Photographie de *Rain Room* par Random International, présenté au LACMA (Los Angeles County Museum of Art) en 2012. © Random International.

Un exemple emblématique est *Rain Room* par Random International, présenté au LACMA (Los Angeles County Museum of Art) en 2012 (fig.23). L'installation utilise des capteurs pour détecter les corps humains et interrompre la pluie au contact des visiteurs.

Ces derniers interagissent directement avec l'œuvre, modifiant leur environnement en temps réel. Si la pluie constitue le matériau visible, c'est en réalité l'air – traversé par les mouvements corporels, mesuré par les capteurs – qui agit comme médiateur invisible, déclenchant la transformation du dispositif. L'expérience explore ainsi la relation paradoxale entre humains, technologie et forces élémentaires, en offrant une vision utopique d'un climat maîtrisé, où l'eau et l'air deviennent des partenaires actifs de la performance.

Avec l'intelligence artificielle, la scénographie interactive franchit un seuil inédit. Là où les capteurs et interfaces n'étaient que des relais obéissants, réagissant à des instructions déterminées, l'IA introduit une dimension mouvante, évolutive, presque imprévisible. Elle simule l'apprentissage, elle feint l'adaptation, elle produit des formes en constante recomposition. Dans *Unsupervised* (MoMA, 2022), Refik Anadol déploie des algorithmes génératifs qui transforment les collections du musée en paysages visuels changeants, comme un organisme qui respire, s'étend et se contracte sous nos yeux. Ici, la machine ne se donne plus seulement comme un outil, mais comme un partenaire : elle invente, elle réagit, elle suggère une vitalité.

Mais cette vitalité n'est qu'apparente. Elle relève d'une *illusion du vivant*, inscrite dans une généalogie longue – des automates baroques qui imitaient le souffle ou le chant, aux machineries optiques du XIX<sup>e</sup> siècle, puis au cinéma et à la vidéo qui ont donné au mouvement son apparence de continuité. L'IA radicalise cette tradition en s'appropriant non plus seulement l'illusion du geste, mais celle de la mémoire et de la créativité. Elle brouille la frontière entre organique et machinique, entre vie vécue et vie simulée, entre présence et calcul.

Cette mutation peut se lire comme un passage d'un « point de vue » à un « point de vie ». L'œuvre ne se limite plus à être contemplée : elle agit, elle interpelle, elle s'offre comme actrice. Le spectateur ou la spectatrice ne se tient plus en retrait, mais cohabite avec une entité qui mime l'autonomie. Comme l'avait pressenti Augusto Boal dans *Théâtre de l'opprimé*, le spectateur peut

devenir « spect-acteur » ; mais désormais, c'est l'œuvre elle-même qui semble dotée d'une initiative, renversant la logique du théâtre pour installer un régime d'interaction inédit.

Pourtant, cette illusion a un coût. L'IA repose sur des infrastructures massives, sur l'extraction de ressources, sur une énergie colossale qui alimente nos rêves machinés. Elle produit aussi ses propres fictions : en projetant sur les algorithmes des qualités anthropomorphiques — intelligence, mémoire, imagination — nous révélons moins leur essence que nos désirs d'animation, notre besoin de donner vie à la matière inerte. C'est précisément dans cette ambiguïté que réside sa force critique : l'IA construit une **écologie de l'illusion**, un espace où humains, machines et environnements se tissent dans un même réseau de co-création, où la scénographie ne cherche plus seulement à représenter le monde, mais à transformer notre manière de l'habiter, en mettant en jeu la question la plus fondamentale : qu'est-ce que vivre ?

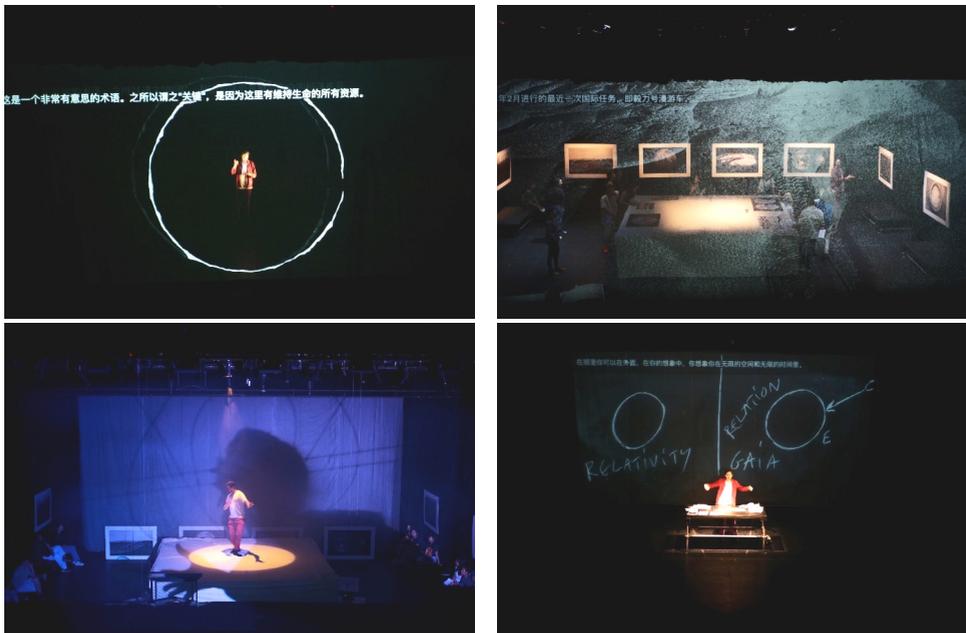
Si l'intelligence artificielle et les dispositifs interactifs posent la question de l'illusion du vivant à travers la simulation et le calcul, mon propre travail s'inscrit dans une logique complémentaire, presque inverse : non pas donner l'apparence de la vie à des machines, mais inscrire la scénographie dans la vitalité concrète des lieux et des matériaux. Dans *La Trilogie Terrestre*, cet état d'esprit se manifeste autant dans la forme que dans le processus de création. Les éléments scénographiques essentiels tiennent dans une seule valise ; tout le reste est trouvé, collecté, inventé sur place, en collaboration étroite avec des équipes locales. Ce choix radical n'est pas seulement un geste d'économie matérielle, il constitue une véritable méthode : réduire l'impact environnemental, mais aussi ancrer la création dans un territoire, en impliquant la communauté dans un processus collectif et durable. La scénographie devient ainsi une pratique située, toujours en transformation, inséparable de l'écosystème qui l'accueille.

Ces principes rejoignent ceux que James Lovelock a formulés dans *Gaia: A New Look at Life on Earth* (1979) : la Terre comme système vivant, interdépendant, en perpétuelle recomposition. Dans *La Trilogie Terrestre*, cette vision se traduit par la fluidité des images projetées, qui fonctionnent à la fois comme lumière et comme paysage, remodelant en continu l'espace scénique et instaurant un rapport mobile entre spectateur-rices, performeur-ses

UNE ÉCOLOGIE DE L'ILLUSION : TECHNOLOGIES ET SCÉNOGRAPHIE DANS  
LA REDÉFINITION DES RELATIONS ENTRE HUMAINS ET NON-HUMAINS

et environnement. L'image ne se contente pas d'illustrer : elle respire, elle circule, elle accompagne le mouvement de Gaïa.

Les scénographes, par la nature éphémère et adaptable de leur art, ont depuis longtemps intégré des pratiques de réemploi, de modularité et de souplesse. Aujourd'hui, cette tradition les place en position privilégiée pour expérimenter des formes de création qui allient innovation technologique et sobriété écologique. Concevoir un décor, ce n'est plus seulement fabriquer une image ou un cadre, mais instaurer une relation consciente avec les matériaux, les lieux et les êtres qui nous soutiennent. En ce sens, la scénographie n'est pas seulement un langage esthétique : elle devient un outil critique, une manière d'apprendre à habiter le monde autrement.



**Fig. 24-27 :** Photographies de *La Trilogie Terrestre* par Patrick Laffont de Lojo, présentée à Pékin, Chine, les 24 et 25 août 2024. Les éléments scénographiques tiennent dans une seule valise, tandis que tous les autres matériaux sont sourcés localement. Les images projetées, servant à la fois de lumière et de paysage, transforment la scène en temps réel, reflétant l'interconnexion et la transformation constante de Gaïa. © Patrick Laffont de Lojo.

En associant invention artistique, dispositifs numériques et pratiques durables, les scénographes ne transforment pas seulement la scène ou le musée. Ils participent à une réflexion collective plus large, qui engage notre interaction avec les éléments – air, eau, lumière, sol – et interroge les conditions mêmes de notre existence terrestre.

### *Intégrer les perspectives non-humaines : vers une nouvelle écologie de l'illusion*

L'intégration des perspectives non humaines dans la scénographie marque un tournant majeur dans la manière dont nous concevons et représentons l'espace scénique. En dépassant les récits anthropocentriques, cette approche invite les scénographes à embrasser la complexité des relations entre humains, animaux, plantes, mais aussi objets techniques et matières inanimées, afin de créer une nouvelle **écologie de l'illusion** qui reflète l'interconnexion de toutes les formes de vie. En intégrant ces dimensions non humaines au processus créatif, la scénographie devient un espace dynamique où les frontières entre espèces et matériaux s'effacent, ouvrant une compréhension plus profonde de notre place au sein de l'écosystème terrestre.

Pour rendre perceptibles les liens qui nous unissent aux entités non humaines et non vivantes, la scénographie doit mettre en lumière ces perspectives alternatives. Comme l'a montré Philippe Descola, « la distinction occidentale entre nature et culture n'est qu'une des nombreuses façons dont les sociétés ont conçu les relations entre les humains et les non-humains »<sup>21</sup>. Dans cette optique, la scène peut devenir un instrument critique et poétique, un espace où se reformule notre coexistence au sein de Gaïa, comprise comme système vivant, autorégulé et interdépendant (Lovelock, *Gaia: A New Look at Life on Earth*, 1979).

Cette nouvelle écologie de l'illusion remet en question les modes traditionnels de représentation, car elle cherche à donner à voir non seulement l'expérience humaine, mais aussi les perspectives et les actions d'entités non humaines. Qu'il s'agisse d'environnements immersifs, de technologies réactives

---

<sup>21</sup> Philippe Descola, *Par-delà nature et culture* (Paris: Gallimard, 2005)

ou de matériaux organiques, les scénographes repensent le rôle de la scène comme un espace de cohabitation et d'influence mutuelle. Cette approche entre en résonance avec les réflexions de Bruno Latour, qui montre que nous n'avons jamais été modernes parce que nous n'avons jamais cessé d'être reliés à des réseaux hybrides d'humains et de non-humains<sup>22</sup>, et avec celles de Donna Haraway, qui propose de « faire parenté » avec d'autres espèces et formes de vie.<sup>23</sup> Dans une perspective proche, Tim Ingold insiste sur l'idée que les êtres vivants ne font pas que « se trouver » dans le monde, mais qu'ils le tracent et le tissent sans cesse par leurs trajectoires<sup>24</sup>.

En adoptant ces perspectives élargies, la scénographie ne se limite plus à proposer de nouvelles expériences esthétiques : elle devient un champ de réflexion active sur les crises écologiques de l'Anthropocène. Alors que nous faisons face à des bouleversements sans précédent dans notre relation au monde vivant, intégrer les points de vue non humains au cœur des pratiques scéniques peut inspirer des manières plus durables, empathiques et conscientes d'habiter et de créer. Ce déplacement transforme la scénographie en une pratique critique et sensible, qui ne cherche pas seulement à représenter le monde, mais à accompagner sa transformation, en écho à la nature fluide et évolutive de Gaïa.

### *Stratégies scénographiques pour une intégration écologique*

Représenter Gaïa de manière significative suppose de concevoir des espaces où humains et non-humains interagissent de façon symbiotique, au-delà d'une simple figuration de la nature. La scénographie doit ainsi devenir un champ de relations, où données environnementales en temps réel, expériences multisensorielles et matériaux durables se conjuguent pour engager activement le public. En rendant perceptibles ces dynamiques

---

<sup>22</sup> Bruno Latour, *Nous n'avons jamais été modernes* (Paris : La Découverte, 1991).

<sup>23</sup> Donna Haraway, *Staying with the Trouble : Making Kin in the Chthulucene* (Durham: Duke University Press, 2016)

<sup>24</sup> Tim Ingold, *Être au monde. Quelle expérience commune ?*, trad. Sophie Renaut (Bruxelles : Zones sensibles, 2013)

écologiques, elle peut favoriser une conscience accrue de l'entrelacement du vivant et du non-vivant, de l'organique et du minéral, du technologique et du terrestre.

Cela implique l'adoption de technologies économes en énergie, d'outils réparables et recyclables, mais aussi de pratiques de production qui privilégient la durabilité plutôt que l'accumulation. James Lovelock rappelle, dans *Gaïa: A New Look at Life on Earth* (1979), que la Terre fonctionne comme un système autorégulé où l'équilibre n'est pas un idéal abstrait, mais une condition de survie. Penser la scénographie dans cette perspective, c'est reconnaître que chaque choix matériel engage une responsabilité : celle de réduire l'empreinte écologique tout en exploitant le potentiel narratif et poétique des technologies.

La scénographie peut alors devenir un modèle de création durable : un espace où innovation et sobriété s'articulent, où la mise en scène n'est pas seulement représentation mais aussi action, capable d'interroger les coûts invisibles des matières et des dispositifs que nous utilisons, tout en ouvrant la possibilité d'un rapport plus juste et plus conscient au monde que nous habitons.

## Conclusion

Comme l'a montré Bruno Latour, « nous n'avons jamais été modernes ». Reconnaître que la séparation entre nature et culture n'a jamais réellement existé, c'est accepter que les frontières que nous avons construites entre humains et non-humains, vivants et non-vivants, sont des illusions. Cette prise de conscience devrait transformer en profondeur notre manière d'aborder la scénographie. L'art de la scène n'est pas seulement un langage esthétique : il peut devenir un outil critique pour révéler l'enchevêtrement de toutes les formes de vie et donner corps à cette intrication.

Repenser la scénographie à l'ère de l'Anthropocène, c'est refuser le rôle d'observateur-riche passif-ve pour devenir acteur-riche d'une transformation commune. La scénographie, parce qu'elle est éphémère, modulable et toujours située, a la capacité de faire apparaître des relations inédites entre organismes, matières et environnements. Elle peut incarner une pratique de l'attention, où les technologies, loin de se réduire à l'illusion, deviennent des vecteurs de sensibilité, et où les matériaux, choisis pour leur durabilité, rappellent notre interdépendance avec le monde qui nous porte.

En ce sens, scénographe aujourd'hui, c'est participer à l'élaboration de nouveaux récits de coexistence. C'est inventer des environnements où l'immersion n'est pas seulement sensorielle, mais politique et écologique ; où chaque lumière, chaque surface, chaque son devient l'occasion de repenser notre manière d'habiter Gaïa. La scénographie peut alors assumer son rôle d'art de la transformation : non pas représenter le monde tel qu'il est, mais ouvrir des espaces où l'on puisse imaginer, éprouver et expérimenter d'autres façons de vivre ensemble, au cœur des contradictions et des possibles de notre temps.

## RÉFÉRENCES

### Ouvrages théoriques et critiques

- Barthes, Roland. *La Chambre claire: Note sur la photographie*. Paris : Gallimard, 1980.
- Baugh, Christopher. *Theatre, Performance and Technology: The Development and Transformation of Scenography*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.
- Bishop, Claire. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Londres : Verso, 2012.
- Boal, Augusto. *Théâtre de l'opprimé*. Paris: Maspero, 1974.
- Descola, Philippe. *Par-delà nature et culture*. Paris: Gallimard, 2005. [Trad. anglaise: *Beyond Nature and Culture*. Chicago: University of Chicago Press, 2013].
- Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- Haraway, Donna J. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham : Duke University Press, 2016.
- Ingold, Tim. *The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*. Londres : Routledge, 2000.
- Ingold, Tim. *Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description*. Londres: Routledge, 2011.
- Ingold, Tim. *Être au monde. Quelle expérience commune ?* Trad. Sophie Renaut. Bruxelles : Zones sensibles, 2013.
- Ingold, Tim. *All Art is Ecological*. Londres: Penguin Books, 2021.
- Kagan, Sacha. *Art and Sustainability: Connecting Patterns for a Culture of Complexity*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2011.
- Latour, Bruno. *Nous n'avons jamais été modernes*. Paris : La Découverte, 1991. [Trad. anglaise : *We Have Never Been Modern*. Cambridge, MA : Harvard University Press, 1993].

- Latour, Bruno. *Où atterrir ? Comment s'orienter en politique*. Paris : La Découverte, 2017.
- Latour, Bruno & Frédérique Aït-Touati. *Terrestrial Trilogiy*. Paris : Éditions B42, 2022.
- Lovelock, James. *Gaia: A New Look at Life on Earth*. Oxford : Oxford University Press, 1979. [Trad. française : *Gaïa : une nouvelle vision de la vie sur Terre*. Paris : Flammarion, 1993].
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA : MIT Press, 2001.
- Morton, Timothy. *Ecology Without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics*. Cambridge, MA : Harvard University Press, 2007.
- Morton, Timothy. *Being Ecological*. Londres : Pelican Books, 2018.
- Panofsky, Erwin. *La perspective comme forme symbolique*. 1927. Trad. Guy Ballangé. Paris : Éditions de Minuit, 1975.
- Pop-Curseu, Ioan. « Expérimentations optiques et changements de genre dans le théâtre du XIXe siècle », in *Théâtres en liberté du XVIII<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> siècle. Genres nouveaux, scènes marginales ?*, Actes du colloque international organisé les 31 mai et 1<sup>er</sup> juin 2013 par Valentina Ponzetto à l'Université de Genève avec le soutien du Fonds National de la recherche Suisse ; publiés sous la direction de Valentina Ponzetto (FNS / Université de Lausanne) avec la collaboration de Sylvain Ledda (CÉRÉdI – EA 3229). Rouen : Publications numériques du CÉRÉdI, "Actes de colloques et journées d'étude (ISSN 1775-4054)", n° 19, 2017, <https://publis-shs.univ-rouen.fr/ceredi/436-1.pdf>

### Articles et rapports scientifiques

- Prendeville, Sharon, Chris Sanders, John Sherry & Filipe Costa. "Circular Economy: Is it Enough?" *EcoDesign Conference Proceedings*, 2014.
- Prendeville, Sharon, et al. "Sustainable Design Futures: Circular Economy in the Creative Industries." *The Design Journal* 24, no. 2 (2021): 137–152.
- Tsao, J.Y., H.D. Saunders, J.R. Creighton, M.E. Coltrin & J.A. Simmons. "Solid-State Lighting: An Energy-Economics Perspective." *Journal of Physics D: Applied Physics* 43, no. 35 (2010).
- U.S. Department of Energy (DOE). *Life-Cycle Assessment of Energy and Environmental Impacts of LED Lighting Products*. Washington, DC, 2012.

### Spectacles et œuvres cités

- Anadol, Refik. *Unsupervised*. Installation, Museum of Modern Art, New York, 2022.
- Campus, Peter. *Three Transitions*. Vidéo, 1973.
- Castellucci, Roméo. *Purgatorio*. Societas Raffaello Sanzio, 2008.

UNE ÉCOLOGIE DE L'ILLUSION : TECHNOLOGIES ET SCÉNOGRAPHIE DANS  
LA REDÉFINITION DES RELATIONS ENTRE HUMAINS ET NON-HUMAINS

- Colas, Hubert & Patrick Laffont de Lojo. *Sans Faim 1*. Diphong Cie, 2004.
- Colas, Hubert & Patrick Laffont de Lojo. *Sans Faim 2*. Diphong Cie, 2008.
- Dumb Type. *S/N*. Performance multimédia, Kyoto, 1994.
- Laffont de Lojo, Patrick. *White Out*. Installation vidéo, Lux Scène Nationale de Valence, 2017.
- Laffont de Lojo, Patrick. *Musée des Contradictions*. Avec le Collectif Ildieldi, Sophie Cattani & Antoine Oppenheim, 2022–. Présenté aux Alyscamps (Arles) et à Châteauvallon.
- Ménard, Phia. *Vortex*. Performance, 2011.
- Random International. *Rain Room*. Installation, Los Angeles County Museum of Art (LACMA), 2012.
- Reynaud, Émile. *Le Théâtre optique*. Paris, 1892.
- Trilogie Terrestre : *Inside* (2016), *Moving Earths* (2019), *Viral* (2020). Conception : Frédérique Aït-Touati & Bruno Latour, avec la complicité de Patrick Laffont de Lojo.

**PATRICK LAFFONT DE LOJO** is an artist, scenographer, light designer, and videographer. He is a permanent faculty member in scenography at the École nationale supérieure des Arts Décoratifs – PSL (ENSAD) in Paris and a researcher at the Artes laboratory, University Bordeaux Montaigne. His work crosses visual arts, performance, theatre, and installation, combining material experimentation with ecological theory and scenographic innovation. From 2004 to 2016, he was a core member of the collective MxM led by Cyril Teste, and he has also collaborated with the collective Skalen. Over the years, he has worked with numerous directors and artists including Hubert Colas, Gildas Milin, Alain Françon, Robert Cantarella, and Frédérique Aït-Touati, as well as with Bruno Latour. His installations, scenographies, and light-based works have been presented internationally at institutions such as the Mucem, the Gropius Bau (Berlin), the Centre Pompidou-Metz, the Biennale of Taipei, the ZKM (Karlsruhe), and the Festival d'Avignon. He co-constructed and co-curated, alongside Chiara Vecchiarelli, the program *Créateurs Urgence Climat* at the Fondation Thalie (2022–2024), and he was a member of the programming committee of the first two editions of the *Biennale du Vivant*. He has also contributed to journals such as *Décors*, *theatre.com*, and *Polygraphe(s)*.

