



*Claude Nicolas Ledoux, Théâtre de Besançon, coup d'œil*

**Laurent Lescop**

***Vision et architecture : de la construction du point de vue à l'immersion.***

Résumé :

Les nouveaux dispositifs numériques pour la Réalité Augmentée ou la Réalité Virtuelle impactent directement le rapport visuel au réel soit par ajout soit par substitution. Pour l'architecte, pour qui la dimension visuelle reste prépondérante, ces techniques sont autant de nouveaux outils de conception que des remises en cause de son expertise. En effet, ce que le plan induit doit désormais trouver forme dans la recherche d'une pseudo objectivité dans la preuve par l'image.

L'histoire comme avec la représentation des oiseaux de Zeuxis, rapportée par Pline et se poursuit avec la construction de la tavoletta par Brunelleschi. Alors que la première se produit comme complément *phusis*, la seconde prétend proposer une réalité substitutive. La perspective, telle qu'elle s'élabore à partir de la Renaissance, suppose une forme de face à face avec une réalité qui se donne comme spectacle. C'est aussi une forme d'organisation du monde et d'une prédétermination du point de vue. Pour être dans l'illusion de la perspective, il faut se placer en un point précis. Au théâtre, l'utilisation de la perspective pour donner à voir en profondeur impose une disposition du public face au spectacle et là encore impose une hiérarchie entre les places permettant de pleinement apprécier l'illusion des places moins bien axées. En remettant en cause le tout visuel, les nouvelles formes de scénographies théâtrales vont inventer le paysage de lumière ou le paysage sonore, autant de concepts introduisant la multi sensorialité dans le récit pour aboutir à l'idée du Théâtre Total rompant avec la disposition frontale, dite à l'italienne.

Parallèlement, l'invention du paysage comme espace visuel, comme support de narration puis comme figure d'identification des nations en train de se constituer accompagne l'invention des panoramas. Les panoramas préfigurent les dispositifs immersifs contemporains en libérant le regard d'un point de

vue unique ou centré et en donnant l'illusion au spectateur d'être physiquement plongé, puis impliqué, dans un ailleurs distant. En constituant le support du point de vue, un belvédère dans un premier temps, puis le pont d'un bateau, un ballon ou le promontoire d'un champ de bataille, il se constitue les conditions d'observation d'une scène, d'un événement ou d'un paysage qui se donne à voir. Le point de vue physique rejoint le point de vue rhétorique, ce qui a fait que le panorama est aussi un lieu de propagande. Pour ce qui concerne l'architecture, la création du panorama s'accompagne de la réalisation d'un parcours de la vision, d'un conditionnement de l'œil pour préparer l'admiration et l'illusion.

Il est souvent dit que le cinéma a remplacé les panoramas. A ses origines, le cinéma a hésité entre deux voies, deux chemins qui font écho à ce qui se déroule aujourd'hui avec les techniques numériques. D'un côté, se développent inventions qui privilégient l'expérience individuelle. L'illusion est donnée par le fait que l'œil est collé à une lunette qui laisse voir les images. De l'autre, le cinéma est proposé comme une expérience collective. C'est cette dernière forme qui est arrivée jusqu'à nous. Très vite, des recherches et des expériences ont porté sur la création d'une image cinématographique panoramique, ce, sans grand succès jusqu'à ce que les techniques de projection numérique parviennent à faciliter les problèmes de synchronisation et de calage des images. Le panorama renaît sous forme digitale, soit comme expérience collective au sein d'un dispositif doté d'un écran sphérique, cylindrique ou cubique, soit sous forme d'expérience individuelle grâce aux casques immersifs.

Pour l'architecte, la question renouvelée est celle de la place de son œil lorsqu'il utilise de tels outils. La création architecturale est un acte complexe qui demande au concepteur de réfléchir en permanence à différentes échelles et surtout d'avoir simultanément une vision d'usage de son projet et une vision synoptique, globale. Son œil est dans et au-dessus du projet.

Pour le commanditaire, c'est une autre affaire. La lecture d'un plan, comme la lecture d'une partition de musique, demande un long apprentissage : il faut interpréter des codes graphiques pour saisir les ambiances, les échelles et proportions, projeter sa propre vie dans ce qui n'est encore qu'un potentiel à animer. L'envie est donc très forte de pouvoir expérimenter avant la réalisation concrète, vivre virtuellement par anticipation ce qui sera son futur et éventuellement agir dessus. Les outils immersifs font aujourd'hui cette promesse, que chaque spectateur vient secrètement chercher, de pouvoir passer de l'autre côté du miroir, entrer dans l'écran et être actif dans la narration proposée. Les nouvelles interfaces instrumentées, réalisent une expérience immersive si forte que l'on peut croire avoir pénétré dans l'espace du récit. Toutefois cette transgression formelle peut déclencher d'autres désirs de transgression, comme celui des lois de la physique ou de la morale, rendant l'immersion autant fascinante qu'addictive.

Ce sont là les nouveaux défis pour l'architecte, concevoir des espaces qui pourraient être les réceptacles de visions personnalisées, individuées, inventer des lieux de vie dont qu'il ne verra peut-être jamais comme les voient les usagers pour lesquels il aura travaillé.

## **BIO**

Laurent Lescop est architecte, docteur habilité en sciences pour l'architecte et enseignant-chercheur à l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Nantes dans le domaine des sciences et techniques après avoir longtemps fait du projet. Il est spécialisé dans les questions de la représentation des ambiances pour le projet. Une grande partie de son enseignement et de ses recherches porte sur la question de la conception narrative et les conditions de diffusion et de réception de l'image et du récit. Le vocable « scénologie », faisant référence au théâtre et aux arts de la représentation est proposé pour décrire le processus. Ses recherches sont également applicatives, elles se concentrent principalement dans le domaine de l'immersion.