



**HAL**  
open science

**Contribution artistique à l'exposition Biomorphisme, La Friche La Belle de Mai Marseille (10 novembre 2018 - 10 février 2019)**

Nathalie Delprat

► **To cite this version:**

Nathalie Delprat. Contribution artistique à l'exposition Biomorphisme, La Friche La Belle de Mai Marseille (10 novembre 2018 - 10 février 2019). D. Roman; J. Bernard; S. Pic; J. Arnaud (dirs). Biomorphisme: Approches sensibles et conceptuelles des formes du vivant, Editions Naima/AMU/CGGG, pp.174-195, 2021, ISBN 978-2-37440-123-2. hal-03476248

**HAL Id: hal-03476248**

**<https://hal.science/hal-03476248>**

Submitted on 30 Dec 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# NATHALIE DELPRAT



Série des *Walking Clouds*, Nathalie Delprat, 2016  
photographie : © nathalie delprat

C'est en cherchant à mettre en perspective les travaux du philosophe Gaston Bachelard sur l'imagination associée aux quatre éléments avec les images de réalité virtuelle que j'ai



*Ex-voto 1986, Gasiorowski, Fondation Maeght, 2012*

développé un dispositif de simulation interactive pour explorer la dimension sensorielle, poétique et imaginaire de la transformation virtuelle du corps en une matière élémentaire (Delprat, 2014 & 2015). La démarche croisée art-science-philosophie qui a conduit ces recherches sur la Rêverie Augmentée est à l'origine de leur nouveauté radicale, construite à la marge et souvent à rebours des trajectoires établies. La représentation virtuelle du corps par un avatar-matière (avatar-eau, avatar-feu, avatar-nuage) s'inscrit dans le questionnement du rapport de soi à l'image dans une approche phénoménologique de l'hybridation sujet-image (Wiesing, 2011). L'appropriation sensorielle et l'adhésion imaginative à une représentation non-

figurative du corps passent par une correspondance matérielle avec l'image par empathie avec la matière simulée. Cet accord de l'intime avec un virtuel « matérialisé » transparait dans la rythmicité, la posture et les mouvements du sujet en fonction des propriétés de la matière qui l'incarne. Légèreté, douceur, sensations de morcellement du moi, de dissolution du corps, de devenir flou ou de perte de contenance sont les expressions de l'impact de cette transformation, difficile à expliciter et à formaliser car elle renvoie à quelque chose de l'ordre de la sentience, d'un ressenti corporel qui met au jour des sentiments d'arrière-plans, masqués par la pensée ou l'action (Damasio, 1999). Pour aller en amont du langage et faire émerger des états émotionnels en coïncidence avec des strates profondes de la conscience, il faut dépasser les contraintes de l'expérience de laboratoire et casser les codes de la représentation du corps (Hansen, 2006) afin de provoquer virtuellement un « transfert poétique de situation » (Baudrillard, 1999). C'est la raison pour laquelle je n'ai pu concevoir le développement de cette recherche sans m'appuyer sur la création artistique pour expérimenter par l'œuvre, et à travers elle, la dimension poétique et esthétique de l'hybridation virtuelle du corps avec la matière.

En passant de la forme dispositif à celle d'installation, de l'enregistrement d'expériences à la création de vidéos, j'opère un changement de regard par l'effacement de la mise à distance de l'affect et la prise en compte de l'effectivité du partage avec les spectateurs qui vont enrichir et faire évoluer le singulier d'une proposition artistique. Je peux aussi aller vers un plus grand niveau de couplage ou d'intrication, par exemple entre le son et l'image comme dans l'installation *Murmure*, qui rendrait la recherche des causes à effets impossible dans le cadre scientifique. Enfin, la démarche artistique me permet d'interroger d'autres types de médiation du corps à l'image, que cela soit dans la réalisation « d'instantanés vivants » avec les *Persona*, dans un récit sans parole avec des doubles virtuels dans la vidéo *ECHO(S)* (Delprat, 2016) ou par la mise en relation chorégraphique et la spatialisation d'éléments récurrents (postures, gestes, sons) dans mes œuvres en lien avec la Rêverie Augmentée. Depuis le début de ces recherches, j'ai fait des photographies et des enregistrements vidéo des étapes de développement et des sessions de travail. J'ai aussi constitué une banque de données audio avec les entretiens des personnes qui ont participé à l'expérience. Il était essentiel pour moi de conserver la trace du « désordre fertile » (Valéry, 1937) d'un processus d'expérimentation, c'est à dire le cheminement d'une recherche naissante qui emprunte des pistes éphémères et peut provoquer de la sérendipité. Ces moments font partie de « la science de nuit » (Jacob, 1990), celle qui essaie, qui se trompe et imagine. Ils disparaissent dans les étapes de validation et d'argumentation de « la science de jour », celle qui se raconte et s'expose dans les articles (Jacob, 1990). Ils représentent un terreau fécond pour ma démarche artistique qui se construit à partir d'un re-cadrage, d'une reproduction originale pour un autre type d'exposition. C'est en choisissant de combiner l'irréductible, l'insolite et l'hétéroclite que je peux prolonger et nourrir dans le champ artistique les interrogations que j'explore à partir des théories des neurosciences cognitives (Damasio, 2010) ou de la



*Homme qui marche*, Giacometti, Fondation Maeght, 2012

psychologie psychanalytique (Anzieu, 1985) comme par exemple l'effacement virtuel des frontières corporelles et le sentiment de soi, le rôle de l'imaginaire sur la sensation de présence et la projection dans un corps virtuel (Delprat, 2019). En passant par la création intermédia (son, image, virtuel), je déplace le questionnement vers le terrain esthétique et poétique du double et du reflet, du mouvant et de l'instantané, de « l'homme qui marche »<sup>1</sup> (Fondation Maeght, 2012) et du « ciel bleu »<sup>2</sup> (Bachelard, 1943), de la métamorphose et de la rêverie sans chercher à transcrire des concepts ou à vérifier des hypothèses. C'est ce qu'apporte une démarche de recherche et création si l'on se prête au jeu de l'instable, du fragile et de l'imprévu avec le seul désir de saisir au vol ce que peut offrir l'improbable lorsqu'il fait sens



Série des *Walking Clouds*, Nathalie Delprat, 2016      photographie : © nathalie delprat

---

<sup>1</sup> série des *Walking Clouds* (1 seul utilisateur dans l'installation)

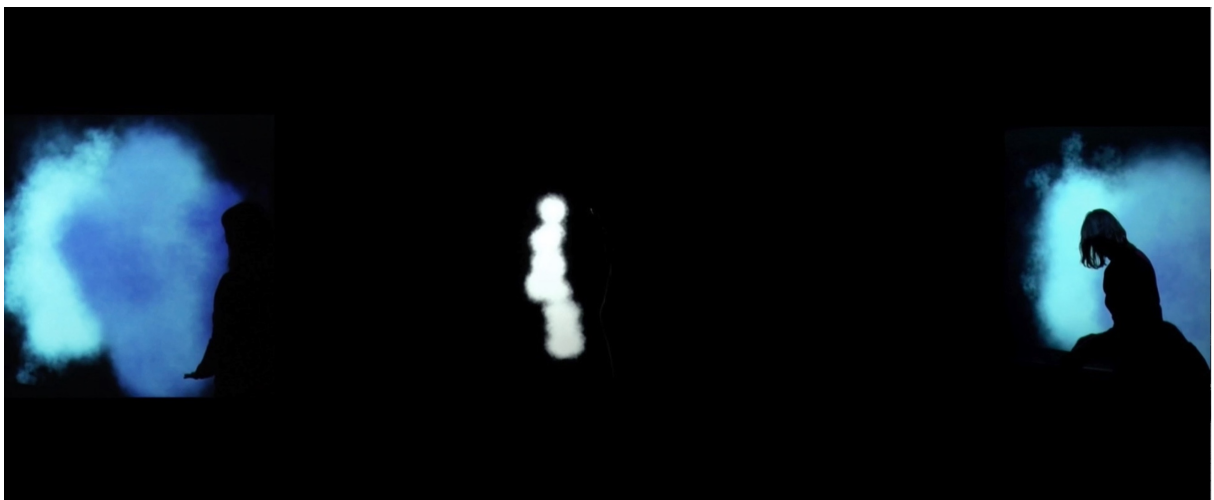
<sup>2</sup> série des *Almost Blue* (2 utilisateurs dans l'installation avec un avatar-nuage blanc et un avatar-nuage bleu)

## CARNETS D'EXPÉRIENCE

Série des carnets, montage photographique, Nathalie Delprat, 2013-2018

Vidéo en boucle (3'35")

Montage de photographies prises pendant le développement du dispositif interactif RêvA. Comme un carnet d'expérience dans les sciences du vivant, l'idée était de conserver au jour le jour l'évolution du projet dans différentes configurations mais aussi de garder les bugs et les images que l'on ne peut reproduire puisqu'elles sont créées par la présence de la personne et changent avec ses mouvements. L'ordre des photographies n'est pas chronologique et leur sélection s'est faite à partir de deux séries. La première, les *Walking Clouds* explore les sensations de « l'homme qui marche » avec différentes matières-nuage, donnant aux avatars une forme humaine, enveloppante ou abstraite. Le spectateur observe celui qui devient nuage tout en étant observé par l'image évanescente ou la trace de celui-ci, dans un continuum qui reverse les regards. Que transmet le nuage de notre posture, de notre élan, de nos pensées ? Qu'est-ce qui est vu ? Qu'est-ce qui reste caché ? Dans la série *Almost Blue*, les avatars de deux personnes ont été générés, l'un blanc l'autre bleu, créant un mélange de formes et de teintes jusqu'à l'effacement complet des empreintes corporelles dans l'ambiguïté d'une unité double. En mêlant les deux séries, le montage tente de saisir ce qui est au cœur de ce travail : l'ambivalence troublante d'une hybridation virtuelle entre une matière-nuage et un corps réel qui s'y fond imaginativement.



*Carnets d'expérience*, Nathalie Delprat, 2013-2018 © nathalie delprat



*Carnets d'expérience*, Nathalie Delprat, 2013-2018 © nathalie delprat

## **ECHO(S)**

Vidéo (5'17"), Nathalie Delprat, 2014

Images, bande son et montage : Nathalie Delprat

ECHO(S) raconte l'histoire d'un personnage réel et de ses doubles virtuels<sup>3</sup>. L'écran est séparé en deux parties. Sur le côté droit, une personne est en train d'interagir avec son avatar-nuage. Sur le côté gauche, les personnages sont d'autres nuages qui ont été générés avec le même système de simulation mais ont leur propre façon de dialoguer. Les images sont des prises directes de sessions d'expérience dans l'installation RêvA. Elles n'ont pas été retravaillées pour conserver le caractère expérimental du récit. Les deux parties de l'écran ne sont pas virtuellement étanches à l'air ou à l'eau. Il existe de multiples résonances entre elles. La bande son participe à la mise en correspondance des quatre personnages en mêlant l'audio enregistré dans l'installation avec des sons naturels et instrumentaux, transformés numériquement.

Qui regarde quoi ?

Qui répond à qui ?

Qui imagine quoi ?

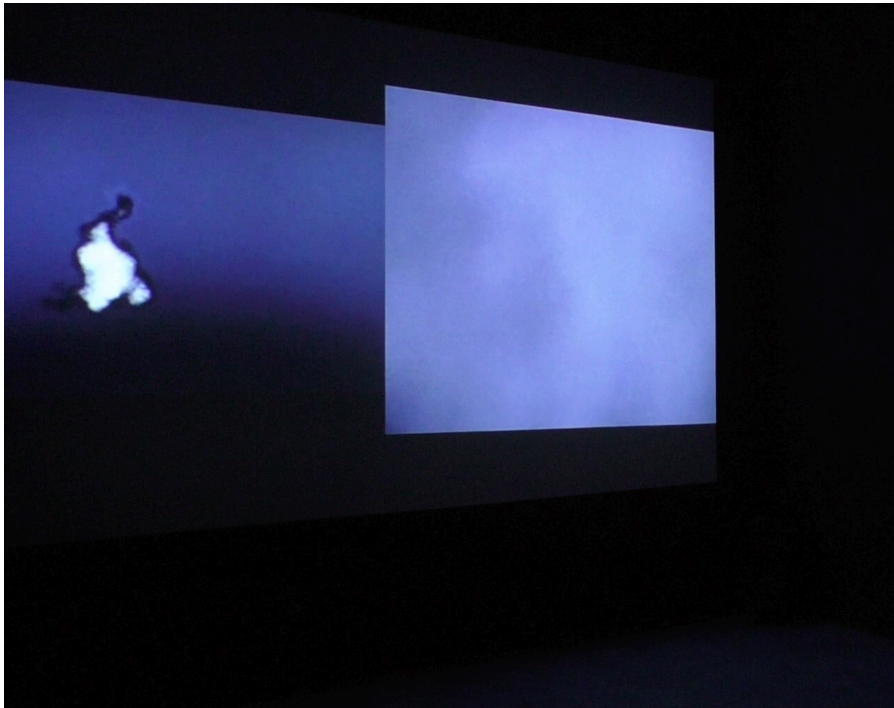
---

<sup>3</sup> cette vidéo a été créée pour le parcours artistique du festival Octobre Numérique 2014 à Arles et présentée du 11 au 25 octobre 2014 à l'espace Van Gogh. Extrait disponible sur youtube.

Qui est le reflet de l'autre ?

Il y a un sens à l'histoire que l'on peut tenter de suivre ou ignorer au gré de l'instant à travers une mise en écho de l'image et du son, du réel et du virtuel, du double et du dédoublé.

Rêverie d'un nuage, Narcisse d'air saisi par l'eau.



*ECHO(S)*, Nathalie Delprat, 2014 - projection dans l'exposition Biomorphisme  
photographie : © nathalie delprat



*ECHO(S)*, Nathalie Delprat, 2014  
photographie : © nathalie delprat

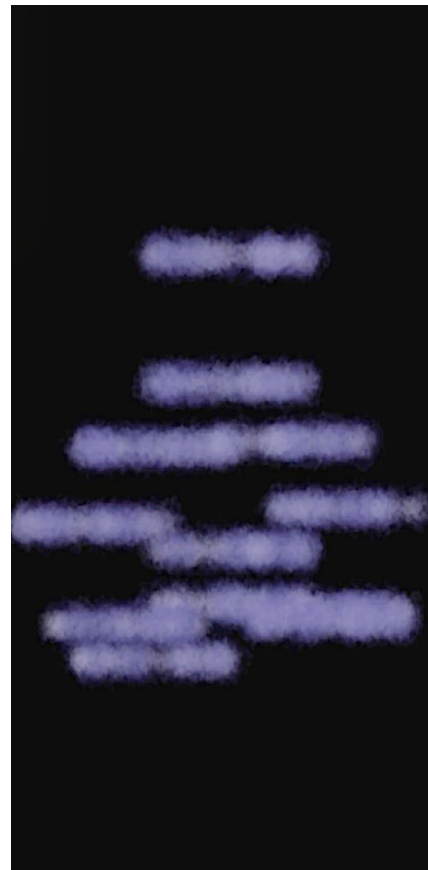


## PERSONA

Diptyque vidéo, Nathalie Delprat, 2018

collaboration informatique : Nicolas Ladevèze (LIMSI-CNRS)

Au départ appelés *les Fixes*, puis *Perpetuum Mobile*, les *Persona* sont des instantanés (au sens photographique du terme) c'est-à-dire la représentation d'un corps figé mais dont la matière n'aurait pas été « fixée » par la prise de vue. Trace numérique « vivante » d'un corps réel dont le mouvement s'est arrêté, les portraits continuent à vivre « matériellement » pendant une minute (bulles d'air, nuage, gouttes d'eau). Ils mettent à jour une présence subtile que l'on peut ressentir à condition de lâcher prise et de s'accorder sur la temporalité de la matière, comme une invitation imaginaire à reconquérir substantiellement notre propre lenteur.



*Persona*, Nathalie Delprat, 2018  
photographies : © nathalie delprat

## MURMURE

Installation interactive de Rêverie Augmentée, Nathalie Delprat, 2018

réalisée pour l'exposition Biomorphisme dans le cadre du projet ELEMENTA<sup>4,5</sup>

Développement informatique : N. Ladevèze et Y. Okuya (LIMSI), J-M Couturier (BlueYeti),  
Citation musicale du *Souffle du Doux* (1981) de D. Arfib pour la séquence de la flamme

L'installation *Murmure* donne à voir, entendre et ressentir une augmentation virtuelle de l'imaginaire dans laquelle le corps du spectateur devient vent, nuage, gouttelettes, bulle d'eau ou flamme. Le dispositif de simulation interactive RêvA capture les mouvements à l'aide d'une caméra Kinect et après traitement informatique projette en temps-réel la représentation virtuelle du corps de la personne avec la densité d'une matière élémentaire. A l'extérieur, un écran permet de partager ce que voit le spectateur dans l'installation et de suivre son interaction avec ses doubles éphémères. Il est ainsi possible d'expérimenter huit séquences avec différentes matières et de changer notre rapport à la pesanteur comme dans l'effondrement du corps-pluie ou dans la légèreté des bulles d'air. On peut aussi jouer avec la concentration/dilution du corps dans l'espace avec la bulle d'eau enveloppante ou le cirrus, nuage qui se disperse horizontalement. Entre la séquence du cumulus qui modifie progressivement la densité corporelle et celle de flamme qui s'étend verticalement avec l'intensité du son, c'est à travers l'imitation et la déformation, le mouvement et l'immobilité que sont explorés la matérialisation de la forme corporelle et son ressenti. Le souffle bruité du vent ou celui plus harmonieux d'une flûte, les respirations murmurées d'une voix ou les résonances de gouttes d'eau offrent autant de variantes imaginaires portées par le vécu et la rêverie d'un nouveau mode d'être<sup>6</sup>.

---

<sup>4</sup> laboratoires et partenaires impliqués dans le projet : LIMSI-CNRS Orsay, LMA-CNRS Marseille, Pôle National Supérieur de Danse Cannes-Mougins | Marseille, CGGG Aix-en-Provence

<sup>5</sup> ELEMENTA a été financé en 2018-2019 par la Maison des Sciences de l'Homme (MSH) Paris-Saclay dans le cadre de l'appel à projet Maturation. N. Delprat a reçu le prix-CNRS-image en juin 2018 et un documentaire sera réalisé par le CNRS en 2021 sur ses travaux. Elle a été lauréate d'une résidence Médicis en mai 2020 (reportée en 2022) à l'Académie de France-Villa Médicis à Rome

<sup>6</sup> plus d'information sur <https://vida.limsi.fr/elementa> et sur <https://vida.limsi.fr/biomorphisme>



*Installation Murmure*, Nathalie Delprat, 2018    photographies : © nathalie delprat





*Installation Murmure*, vue d'ensemble dans l'exposition Biomorphisme  
photographies : © sylvie pons

## PERFORMANCE DANSÉE

Travail chorégraphique autour de la Rêverie Augmentée, 24 janvier 2019

vidéo de la performance réalisée par Nathalie Delprat (15'24")

avec Elliot Bussinet, Hinako Maetani, Hiroki Nunogaki, Agathe Peluso, Igor Prandi, apprentis danseurs au Ballet National de Marseille (BNM-NEXT)<sup>7</sup> - PNSD Cannes-Mougins | Marseille<sup>8</sup>, encadrés par Flora Aubry (PNSD), en collaboration avec Nathalie Delprat

Le travail chorégraphique présenté à la Friche Belle de Mai pendant l'exposition Biomorphisme est un work in progress qui se nourrit de la collaboration de Nathalie Delprat avec cinq jeunes danseurs du PNSD (qui est l'un des partenaires artistiques du projet ELEMENTA) et de Flora Aubry leur encadrante. Dans ce contexte, plusieurs sessions de travail avec l'installation Murmure ont été faites à Marseille au LMA-CNRS (Patrick Sanchez, plateforme MAS/Musique-Audio-Sons) partenaire scientifique du projet. Comment des danseurs peuvent-ils engendrer des résonances entre plusieurs œuvres et faire dialoguer des avatars-matières statiques, interactifs ou pris dans le temps narratif d'une vidéo ? Comment donner corps et unité à une performance<sup>9</sup> qui se déroule dans plusieurs espaces dont certains sont fermés (installation Murmure et vidéo ECHO(S)) ? Comment composer avec la superposition d'une bande audio en boucle et des sons déclenchés par l'un des danseurs dans l'installation ? Le fil qui a permis d'entrelacer ces différents aspects est constitué d'éléments communs aux œuvres en présence : des postures récurrentes, des gestes lents qui accompagnent une rêverie active, l'effacement des frontières corporelles et l'interaction sensorielle et imaginaire avec des doubles virtuels ayant leur propre « vitalité ».

---

<sup>7</sup> <https://www.ballet-de-marseille.com/fr/compagnie/bnm-next>

<sup>8</sup> direction Paola Cantalupo

<sup>9</sup> la performance a été réalisée deux fois dans la soirée, avec la participation improvisée de Barbara Sarreau, danseuse et artiste participante à l'exposition dans la seconde présentation.



*Performance dansée autour de la Rêverie Augmentée, exposition Biomorphisme, 24 janvier 2019*  
photographies : © sylvie pons

## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Anzieu, D. (1985). *Le Moi-peau*. Ed. 1995. Paris : Dunod
- Bachelard, G. (1942). *L'eau et les rêves*. Paris : Librairie Joseph Corti
- Bachelard, G. (1943). *L'air et les songes - Essai sur l'imagination du mouvement*. Paris : Librairie Joseph Corti
- Baudrillard, J. (1999). *L'échange impossible*, Paris : Galilée.
- Damasio, A. (1999). *Le sentiment même de soi - Corps, émotion, conscience*. Paris, O. Jacob.
- Damasio, A. (2010). *L'autre moi-même - Les nouvelles cartes du cerveau, de la conscience et des émotions*. Paris : Odile Jacob.
- Delprat, N. (2014). Walking clouds and Augmented Reverie. Dans Bureau A. (dir). *Water is in the Air: Physics, Politics and Poetics of Water in the Arts*, (p. 68-69). [E-book]. Leonardo/ISAST and MIT Press. Leonardo ebook series, Kindle Edition.
- Delprat, N. (2014). Walking clouds and Augmented Reverie, *Leonardo MIT Press J.*, 47, (1).
- Delprat, N. (2015), Imagination matérielle et images virtuelles : la Rêverie Augmentée de l'être nuageux, *Colloque Bachelard 2012: le surrationalisme 50 ans après*, ENS-ULM, Paris, mai 2012. Disponible sur <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01233281/document>
- Delprat, N. (2016). Temporalités du virtuel et réalités du corps : de l'être nuageux aux doubles de Narcisse. *Colloque international sur Le sujet digital*, Paris, novembre 2014. Disponible sur <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01289318/document>
- Delprat, N. (2019). Effacement virtuel des frontières corporelles et sentiment de soi dans l'expérience de l'avatar-nuage. *46<sup>ème</sup> Journées annuelles de thérapie psychomotrice : le corps et ses représentations*, Antibes, octobre 2017. Disponible sur <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02146012/document>
- Delprat, N (2019). Quand l'art et la science inventent ensemble d'autres explorations de soi, entretien réalisé par S. Allemand. In *MSH Paris-Saclay, 5 ans d'interdisciplinarité sur un plateau*. Cachan : MSH Paris-Saclay Editions, 97-104, 2020, ISBN 978-2-490369-04-1. Disponible sur <http://msh-paris-saclay.fr/actes-n-5-hors-serie-portrait-de-chercheurs-nathalie-delprat/>
- Delprat, N. (2021). Sentiment des limites et immersion imaginative dans l'expérience de Rêverie Augmentée : une approche biomorphique du corps virtuel. In D. Roman, J. Bernard, S. Pic et J. Arnaud Eds., *Biomorphisme : Approches sensibles et conceptuelles des formes du vivant* », ouvrage de synthèse des activités art-science du groupe de

recherche éponyme, Editions Naima, livre numérique 1029 pages. Article disponible sur <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02495486>

Fondation Maeght (2012). Catalogue d'exposition, *Gasiorowski XX<sup>e</sup> Peintre « Vous êtes fou Gasiorowski, il faut vous ressaisir »* 30 juin - 26 septembre 2012. Textes de Bernard Lamarche-Vadel et Olivier Kaepelin. Saint-Paul de Vence : Fondation Maeght.

Jacob, F. (1990). *La statue intérieure*. Paris : Gallimard

Hansen, M. (2006). *Bodies in code - Interfaces with digital media*. New York : Routledge.

Valéry, P. (1937). Première leçon du cours de poétique, *collège de France*. Disponible sur le site de la bibliothèque numérique de l'UQAC.

Wiesing, L. (2011). *Artificial Presence : Philosophical Studies in Image Theory* (traduit par Nills F. Schott). Standford : Stanford University Press



*Installation Murmure, avatar-gouttelettes, Nathalie Delprat, 2018*  
photographie : © nathalie delprat