



HAL
open science

Démarche créative, le rôle de la VR dans une expérience sensible du patrimoine

Carole Brandon

► To cite this version:

Carole Brandon. Démarche créative, le rôle de la VR dans une expérience sensible du patrimoine. Symposium Mémoire, Texte(s) et Art(s) in 2ème colloque interdisciplinaire sur la mémoire, Marlène Abadie – LPC – Marseille; Vincent Hok – LNC – Marseille; Pierre-Yves Jacob – LNC – Marseille; Nadine Ravel – CRNL – Lyon, Oct 2023, Carry - le - Rouet, France. <hal-04878414>

HAL Id: hal-04878414

<https://hal.science/hal-04878414v1>

Submitted on 26 Feb 2025

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.



HAL Authorization



2ème colloque Interdisciplinaire du GDR Mémoire

symposium thématique « Mémoire, Texte(s) et Art(s)»

La réminiscence et le sensible : souvenir et construction sensorielle, verbale et artistique, proposé par Beligon Stéphanie et Luciani Isabelle

INTERVENANTE // Carole Brandon : Nymphéas Survey, arts, mémoire et VR

Terrain et contextes

En 2020, j'ai créé une œuvre en réalité virtuelle intitulée Nymphéas's Survey¹. Son titre est une référence aux Nymphéas de l'Orangerie de Claude Monet, qui propose à la fois un dispositif de vision et une hybridation d'espaces de germination² dans la peinture. L'ajout de Survey renvoie à une proposition au départ, de sauvegarder, archiver, protéger des données dans la VR.

J'ai développé cette œuvre en méthodologie de recherche-crédation³, elle a donc beaucoup évolué dans différents contextes, partant d'un urban game, passant par une collaboration avec une compagnie de spectacle vivant, pour finir par la valorisation de patrimoines. Je présenterai dans le cadre de ce symposium la version de l'œuvre créée pour une exposition du CIAP de Chambéry, intitulée « Perspectives Croisées »⁴ autour du bâtiment SNCF de la Rotonde, élue patrimoine préféré des français.e.s de la région AURA en 2022.

¹ Teaser de l'oeuvre : https://www.youtube.com/watch?v=2-clxSa5mxo&ab_channel=CaroleBrandon

² Pour Stéphanie Katz, Monet invente "le projet germinatif qui annonce la figure du rhizome, car il peint une vie qui court par dessous l'écran, pouvant ressurgir n'importe où." Stéphanie Katz, 2002, L'écran de l'icône au virtuel, La résistance de l'Infigurable, L'Harmattan, ouverture philosophique, p.106

³ Page internet de l'oeuvre: <https://www.carolebrandon.com/nymphéasurvey>

⁴ Curation de Charlotte Le Jeune, directrice du Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine, à L'Hôtel de Cordon jusqu'en 2023.



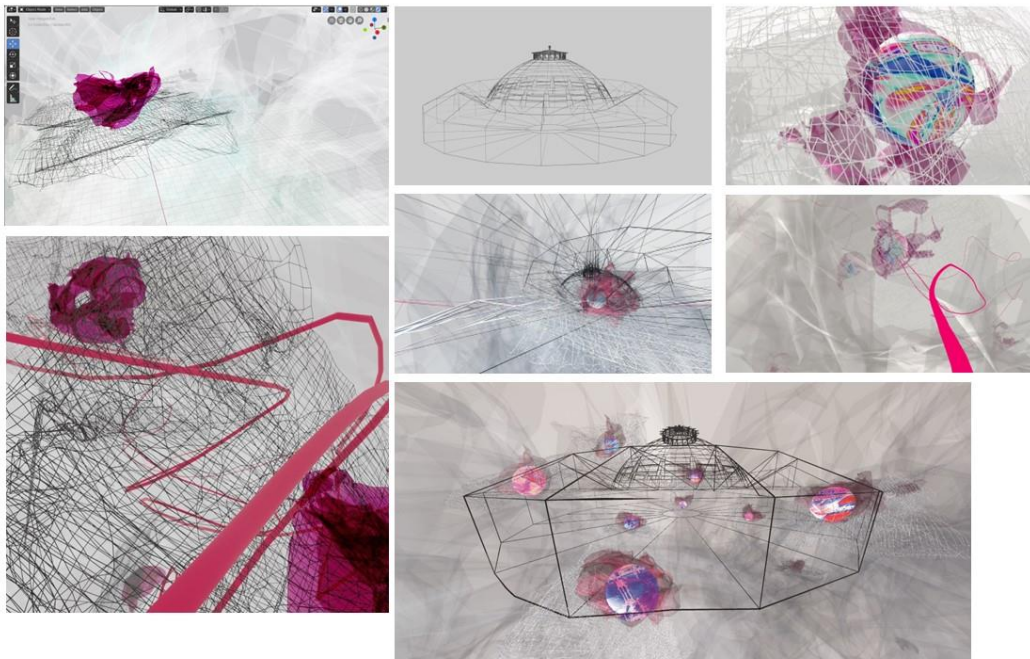
« L'entre-deux du ciel et de la terre, siège du Principe, lieu d'où agit sa vertu, est comme un soufflet, comme le sac d'un soufflet dont le ciel et la terre seraient les deux planches, qui se vide sans s'épuiser, qui se meut externant sans cesse.»
traduction du verset 5 de Lao Tseu,
Livre de la Voie et de la Vertu



Exposition La Rotonde : Perspectives Croisées, CIAP, Chambéry 2022-2023

Description de l'œuvre

Dans le casque de réalité virtuelle, nous naviguons dans un univers infini composé de voiles translucides blancs avec pour seul repère la rotonde, modélisée en arêtes, et des nénuphars contenant des bulles vidéos filmées en 360. Un fil rouge dessine nos déplacements afin de nous situer dans l'univers.



se mêlent l'absence de repères, une navigation hasardeuse, des déplacements entre les strates de matières, les tracés, les trames, les grilles, les jeux délicats entre lumières et transparences, la perfection du dessin modélisé et les vidéos en 360 aux grains très particuliers. Cela transforme l'expérience immersive et laisse une découverte sensible de tous les éléments qui composent l'univers virtuel en changeant totalement les échelles, les points de vue, les situations du corps dans l'espace, pour interroger ce que je nomme un entre[corps/machine].



L'entre[corps/machine] est la jointure flottante, malléable, mobile, éphémère, apparaissante et disparaissante, écumique, comme une rencontre entre l'espace lisse et l'espace strié mais fragmenté et imprévisible, déjà interrogé en tant qu'entre-espace flux, par les impressionnistes.

3 L'entre [corps/machine]

Pour Anne-Marie Duguet, l'Art vidéo porte une responsabilité qui est politiquement et socialement engagée. Il a ouvert et offert au corps la possibilité de conquérir par la machine, de nouveaux espaces et d'expérimenter de nouveaux territoires.
Mémoire au poing, Hachette, Coll. L'échappée Belle, 1981

"L'immersant.e qu'il soit l'artiste lui-même ou le spect-acteur, éveille dans son corps des sensations et émotions inédites qui viennent modifier ses perceptions sensorimotrices, proprioceptives et parfois neurophysiologiques, produisant une nouvelle interprétation esthétique de l'univers dans lequel il est immergé" définit Anais Bernard à propos des Arts immersifs

Bernard, Anais 2015, *Immersion de l'art : Interactions, Insertions, Hybridations, Mouvement des Savoirs*

Définition d'un espace d'entre[corps/machine] :

Ce traitement des éléments et l'apport du thermique sur les vidéos permettent d'expérimenter l'entre [corps/machine] qui est d'abord un espace d'entre-deux.

L'entre-deux est un passage, une transition, où temps et espaces ont des origines différentes et où tout peut s'emmêler sans distinction. Étudié par les philosophes et les géographes, il situe des zones floues, des limites impossibles, des frontières mouvantes, une distance, un intervalle entre deux éléments.⁵

En art, Dada et Fluxus ont ouvert la nécessité de l'entre-deux performatif par l'instantanéité de mises en relation d'événements. Cependant je m'intéresse à cet entre-espace dans les œuvres qui introduisent des éléments mécaniques, alors l'entre-deux devient un espace révélateur d'un processus mécanique grâce aux couleurs et à la lumière, matériaux principaux des technologies traduites par le pixel. L'entre-image migre alors en espace-flux⁶, créant l'entre[corps/machine], qui n'existe que par le tissage et le mélange de différentes présences activées, mises en relation uniquement dans le dispositif et par le dispositif mécanique. Il est phénoménologique et flottant car il n'est pas localisable ni territorialisable, il appartient autant à l'espace d'exposition, à ceux de la spectatrice, aux machines, à l'écriture programmatique, aux sons ou à tous les autres éléments de l'œuvre. Cependant, il n'est visible que sur un écran le temps de l'expérience.

L'enjeu principal de cet entre-espace pour les artistes digitaux est la mise à nu du fonctionnement d'un dispositif mécanique, c'est-à-dire la mise en visibilité des relations qui lui permettent de fonctionner, au moment de l'expérience.

⁵ "Espaces résiduels ou de ruptures, de jonction, de transition, voire de transaction, ouverts, fermés, bâtis, non bâtis ..., présentant des natures, des fonctions, des temporalités, des statuts incertains, flous, où tout simplement différents par rapport aux étendues dans lesquels ils s'inscrivent, ils auraient pu rester à l'écart des recherches et des investigations, voire être ignorés." Julie Le Gall et Lionel Rougé, « Oser les entre-deux ! », *Camets de géographes* [En ligne], 7 | 2014, mis en ligne le 01 décembre 2014, consulté le 16 juin 2023. URL : <http://journals.openedition.org/cdg/496>

⁶ On navigue de l'espace-réseau (L'être du réseau est cet entre-deux, sa substance est la relation, à la fois comme être intermédiaire et comme « passage », lorsqu'il est considéré en dynamique (Musso) à l'espace-flux (Pourtant ce qui conditionne et caractérise le réseau n'est pas la technique mais la notion de passages, de flux (Buci-Glucksmann)

J'étudie donc des artistes et je réalise des œuvres qui retournent à l'envers ou perturbent le fonctionnement d'un dispositif mécanique pour laisser émerger cette atmosphère : les failles, les entre-deux, les espaces où le corps peut agir et pas seulement subir, où il vit d'autres expériences sensibles que celles imposées par les usages actuels des technologies.

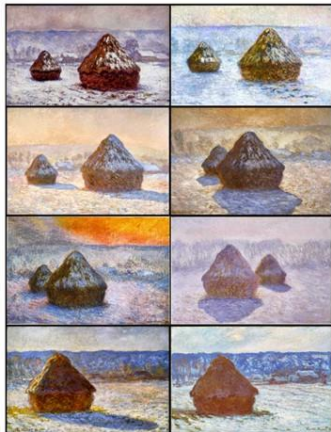
Questionnements

L'œuvre Nymphaea's Survey interroge comment le virtuel peut nous permettre d'expérimenter autrement des bâtiments patrimoniaux : non plus dans un rapport de ressemblance et d'immersion mais en rendant visible, une perception sensible et sensorielle de l'environnement. Travailler une sorte de mémoire du lieu en activant non pas un simulacre de celui-ci à l'identique documenté ou narrativisé, d'une mémoire historique ou des souvenirs liés au lieu; je souhaitais plutôt tenter de rendre visible une mémoire énergétique, vibratoire, sensible de la Rotonde grâce à la présence d'espaces d'entre-deux.

Comment cet entre[corps/machine], uniquement expérimentable dans la VR, peut être le lieu de réminiscences de sensations bien présentes sous la verrière de la Rotonde mais invisibles à l'œil nu ? Est-ce que cet entre[corps/machine] pourrait être un espace de construction mémoriel réactivant des sensations ?

L'ENTRE [corps/machine] , mémoire et réminiscences de sensation (espace et couleur)

La perspective nous a appris à distinguer des objets, des distances, c'est un apprentissage de la perception qui domine l'art occidental depuis le XVème siècle. Or, ici la relation aux espaces devient planéité, parcelle, formes autonomes colorées pouvant s'étendre, se superposer et pulser : ces surfaces agissent en révélatrices de sensations et sont nées de l'héritage de Claude Monet. Monet égrène à chaque toile d'une série, des instants différents d'un même flux d'espace-temps, qui à l'Orangerie, fonctionne plutôt comme une immense surface dont on ne voit qu'un instant de cadrage. Dans l'œuvre VR nous pouvons justement rentrer dedans, naviguer, tisser un parcours entre ces espaces-temps mobiles.

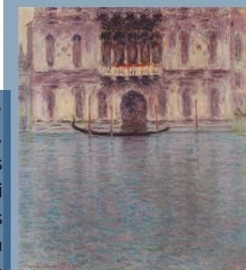


Quelques exemples de la série Les Meules, entre 1890 et 1891

5

Les séries un instant t d'un même flux d'espaces-temps

Ces toiles sont plus le produit du souvenir, d'une vision que d'une expérience visuelle devant le motif. Ce que l'on sentait poindre dans les séries des meules et des cathédrales, se manifeste ici pleinement : l'impressionniste célèbre les noces mystiques de la brume et de l'architecture, de la matière et de l'atmosphère, de la pierre et de la lumière.



Claude Monet, La Palais Contarini, entre 1908, 92 x 81 cm, huile sur toile, Kunstmuseum St Gallen

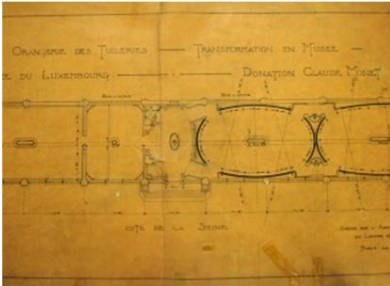


Claude Monet, Saint-Georges-Majeur au crépuscule, entre 1908 et 1912, 65,5 x 92,4 cm, huile sur toile, National Museum of Wales



6

Claude Monet, L'Orangerie, continuum aux spatialités indécidables



"Il [le dispositif des *Nymphéas*] aurait procuré l'illusion d'un tout sans fin, d'une onde sans horizon et sans rivage ; les nerfs surmenés par le travail se seraient détendus là, selon l'exemple reposant de ces eaux stagnantes, [...] cette pièce aurait offert l'asile d'une méditation paisible au centre d'un aquarium fleuri." Les propos de Monet rapportés en 1909 par Roger Marx in Marx, Roger, « Les *Nymphéas* de M. Claude Monet », *Gazette des Beaux-Arts*, juin 1909, p. 529.

<https://www.musee-orangerie.fr/fr/collection/les-nymphéas-de-claude-monet>

L'architecture de l'Orangerie favorise la meurtrière comme ouverture sur une épaisseur infinie enveloppant la salle : une épaisseur de strates tissées, non hiérarchisées dans leur apparaître, principe actualisé dans *Nymphaea's Survey*. Monet rend compte d'un instant t d'un espace infini en étendue et en épaisseur pris dans un continuum avec plusieurs spatialités indécidables, dont la salle d'exposition (espace du dispositif) pourrait être la condition de révélation d'un entre[corps/machine] si les matières pouvaient se transformer en temps réel devant nous.



7 Espace d'altération de l'image, témoin de l'espace d'entre-deux flottant de la VR



C'est bien dans cet écart que s'inscrivent les réminiscences constituant une mémoire en profondeur traversable, presque haptique dans *Nymphaea's Survey*. Une mémoire du lieu mais également une mémoire enfouie en chacun de nous. Il n'est pas sans rappeler que Claude

Monet a conçu le dispositif de l'Orangerie, "pour récapituler les sensations tapies dans le sanctuaire de sa mémoire dont il souhaitait maintenir le souvenir vivant."⁷

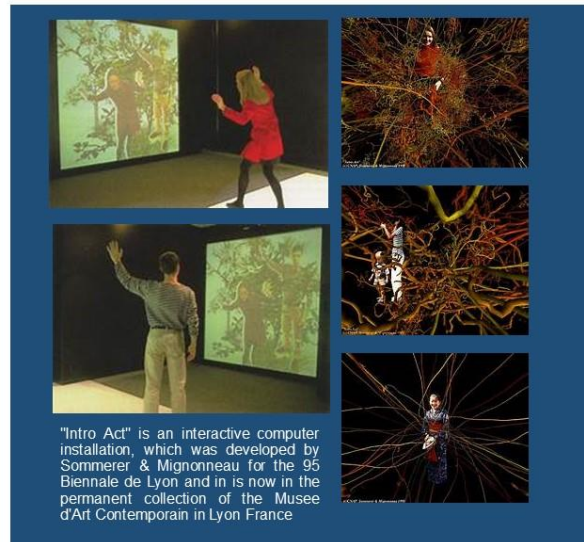
8

Traitement machinique de la matière-lumière : espaces d'entre-deux sensibles

Charlotte Davies, *Osmose*, 1995, expérience réalité virtuelle



Char Davies écrit très justement : "Je veux parler de l'existence au sens philosophique en ce même terme utilisé par Bachelard quand il disait –lorsque l'on change l'espace, et lorsque l'on peut pénétrer dans un espace qui change de manière cyclique- on ne change pas d'espace, on change soi-même." Davies, Charlotte, 1998, *ChangingSpace : Virtual Reality as Arena of Embodied Being*, dans J.Beckmann (éd.), *The Virtual Dimension*, New York, Princeton Architectural Press, p.34



"Intro Act" is an interactive computer installation, which was developed by Sommerer & Mignonneau for the 95 Biennale de Lyon and is now in the permanent collection of the Musée d'Art Contemporain in Lyon France

Un dispositif monument dont le rôle de la peinture serait de palpiter et s'éveiller à chaque visite. D'ailleurs, dès les années 90 des artistes comme Char Davies avec *Osmose*⁸ ou Christa Sommerer et Laurent Mignonneau avec *Intro-Act*⁹ produisaient déjà des œuvres en VR pour interroger les spécificités des matérialités virtuelles et des spatialités inédites (infinies, non linéaires, interchangeables).

Nymphaea's Survey le rend expérimentable par l'immersion et les qualités plastiques des matières ; ce que Clélia Nau écrit à propos des Cathédrales de Rouen de Monet : "Comme à l'Orangerie, le jeu de la mémoire coexiste avec ce qui le brouille ou le défait, s'instaure sur le socle d'une plus fondamentale liquidité"¹⁰, L'entre[corps/machine] apparaît à chaque instant de navigation dans l'univers VR de Nymphaea's Survey, sous forme d'entre-espaces spongieux, liquides, mouvants, épais, indéfinissables. Ces entre-espaces deviennent sensibles car ils sont des lieux mémoriels de sensations corporelles, tant individuelles que collectives (la rotonde étant un lieu patrimonial).

Selon la définition d'Anne Cauquelin, "les lieux sont singuliers, faisant appel au temps, à la mémoire, chacun ayant son individualité propre, Ils contiennent une "profondeur qui les attache à une culture"¹¹ dans cette logique en extension où " le lieu déborde le quadrillage de l'espace par la multiplicité des points de vue qui le construisent comme lieu. Extension non au sens d'une étendue étalée devant nos yeux mais au sens d'une mémoire en profondeur."¹² Les variations imprévisibles des matières et des points de vue dans l'univers VR, les vécus des spectatrices, leurs sensibilités et leurs connaissances ainsi que l'ensemble du dispositif, seraient des lieux perçant l'espace normé référent, la Rotonde. Ils nous submergent et nous

⁷ *Ibid.* Nau, p.152

⁸ Davies, Charlotte, 1995, *Osmose*, oeuvre de réalité virtuelle

⁹ Sommerer, Christa et Mignonneau, Laurent, *Intro-Act*, oeuvre en réalité virtuelle, exposée à la Biennale de Lyon, 1995 et toujours expérimentable aujourd'hui

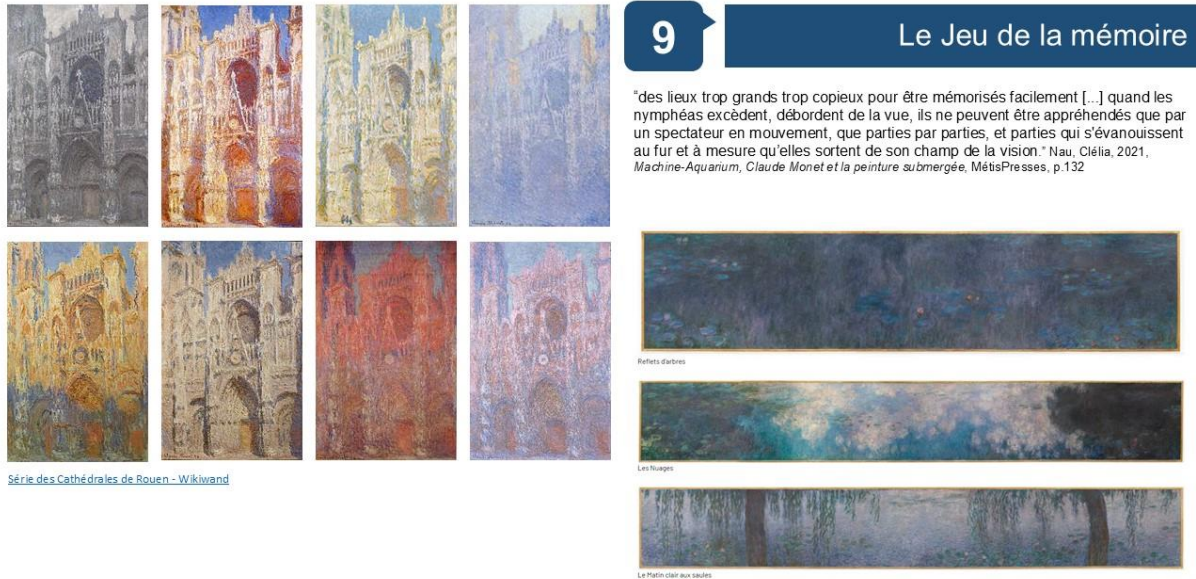
¹⁰ Nau, Clélia, 2021, *Machine-Aquarium, Claude Monet et la peinture submergée*, MétisPresses, p.158

¹¹ *Ibid.* p.65

¹² *Ibid.* p.80

auréolent, nous envahissent. Il est difficile de déterminer leurs origines, leurs destinations ou leurs buts.

Le dessein de Monet avec l'Orangerie est justement de proposer un monument servant "à n'importe quel visiteur où ranger, où disposer des éléments tirés de sa propre histoire, où installer son propre parcours ou itinéraire spirituel, articulé en différentes étapes."¹³



9 Le Jeu de la mémoire

"des lieux trop grands trop copieus pour être mémorisés facilement [...] quand les nymphéas excèdent, débordent de la vue, ils ne peuvent être appréhendés que par un spectateur en mouvement, que parties par parties, et parties qui s'évanouissent au fur et à mesure qu'elles sortent de son champ de la vision." Nau, Clélia, 2021, *Machine-Aquarium, Claude Monet et la peinture submergée*, MétisPresses, p.132

Série des Cathédrales de Rouen - Wikiwand

Reflets d'arbres

Les Peupliers

Le Matin clair aux saules

Lorsque la spectatrice réactive à chaque mouvement toute cette mémoire en profondeur, la logique d'extension se déploie en strates et demeure à chaque fois différente, comme un parcours initiatique où seule la VR donnerait la possibilité de voir et de vivre dans le même temps, une reconstruction sensorielle.

Il semble que dans *Nympha's Survey*, cet espace d'entre-deux, nous oblige à vivre pleinement des sensations, celles du lieu patrimonial et les nôtres, de manière paradoxalement immergée et distanciée, et est particulièrement visible et compréhensible dans les bulles de vidéos 360.

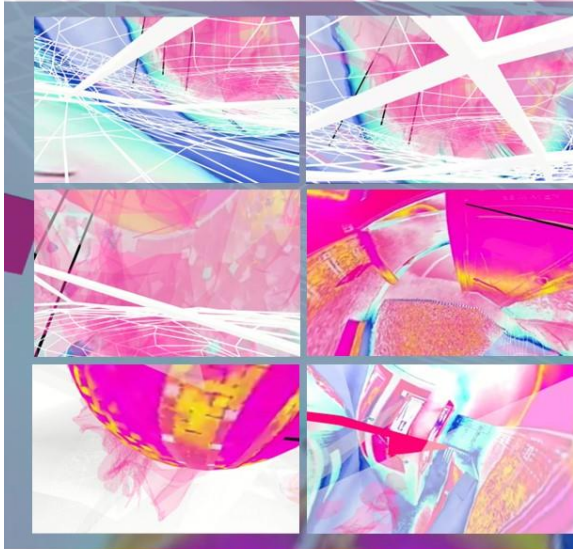
Les couleurs ne sont pas un coloriage exagéré de l'existant, elles rendent visibles autant les zones sensibles (froid/chaud) du bâtiment, que leurs fragilités : les couleurs thermiques sont un espace d'entre-deux dont leurs instabilités (à l'image) témoignent autant des vibrations de la lumière (son caractère fugace et vivant) au moment de la captation, que ses impacts sur le bâti, sur l'environnement.

¹³ *Ibid.* Nau, p.152

En écho à Monet, "la couleur est plus que jamais présente, en vibrant a-plats morcelés aux mille nuances, en voile, en lumière, en mosaïque."
 Heinrich, Christophe, 2019 (1994), *Monet*, Taschen, p.85

10

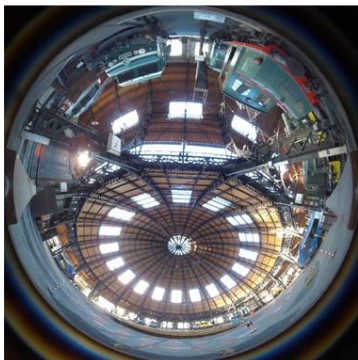
L'entre [corps/machine], une mémoire en profondeur



L'entre[corps/machine] est sensiblement de l'ordre de ce qu'évoque très poétiquement Clémenceau à propre de Monet

"dans le monde multiple, ce qui nous doit précisément charmer, c'est l'instable vibration de vie qui anime le ciel et la terre et la mer, et toute la nature grouillante et toute la nature inerte. Eh bien, cette mouvante merveille de toute heure qui surgit à nos yeux de tous les spectacles de la planète lumineuse, ce miracle changeant qui ne cesse que pour enfanter d'autres miracles, cette intensité de vie qui nous vient de l'Homme ou de la bête, mais qui nous vient aussi de l'herbe, du bois et de la pierre, la terre nous prodigue la fête sans jamais **lasser**." Clémenceau, Georges, article dans le journal Justice, du 20 mai 1895 sur les Cathédrales de Claude Monet, et début d'une longue amitié

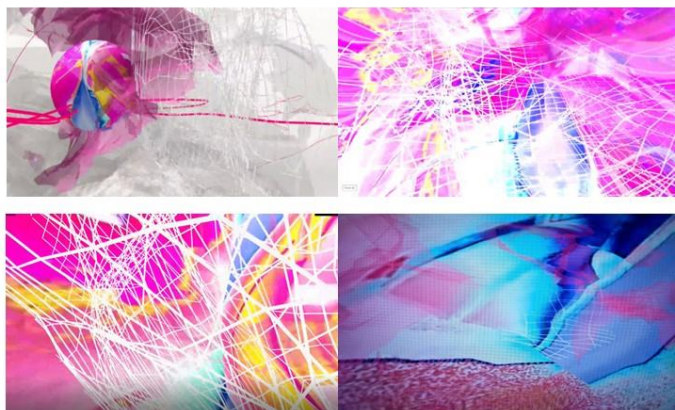
La lumière-matière dans les vidéos de la VR, devient une donnée informationnelle numérique plus organique dans le monde virtuel que sur le lieu du tournage. Lors de la création, même si il est très important de savoir et de repérer ce qui va être filmé pour obtenir les effets voulus, la lumière des vidéos dans Nymphaea's Survey a besoin des machines particulières pour devenir une enveloppe organique et vivante : la spécificité 4K de la caméra 360° et ses lentilles en coupole, les effets des logiciels AfterEffect (logiciel d'effets vidéo) et les déformations dans Unity (logiciel de 3D interactive).



"Entre notre œil et l'apparence des figures, des mers, des fleurs, des champs, s'interposent réellement l'atmosphère. Chaque objet, l'air visiblement le baigne, l'enduit de mystère, l'enveloppe de toutes les colorations, assourdies ou éclatantes, qu'il a charriées avant d'arriver à lui" écrit déjà Octave Mirbeau, dans la préface à l'exposition Monet à la galerie Georges Petit, en 1889.

11

Une reconstruction sensorielle



Autrement dit, les états de la lumière (à un instant t) sont captés, puis rendus visibles par la couleur thermique. Nous pouvons ainsi observer, lors de l'expérience VR, la lumière se décomposer, interférer, réfléchir et se diffuser. Nous sommes dans un processus d'altération, où les variations naturelles exercées vont changer continuellement toute la configuration de l'environnement et la visualisation des formes dans la VR.

Conclusion

L'image-support (la peinture de Monet ou celle dans le casque VR) n'est pas une réinterprétation (entre réalité et fiction) mais bien, une dilatation de ce que Walter Benjamin nomme l'aura, "l'ensemble des images qui, surgit de la mémoire involontaire, tendent à se grouper autour de l'objet, l'aura correspond à l'expérience même que l'exercice sédimente autour d'un objet d'usage." L'aura ne se trouve plus dans l'arrière-monde représenté par l'oeuvre, ni dans la forme elle-même, mais dans le lieu référent (la rotonde), au sein de la forme collective temporaire qui se fait et se défait en permanence sous nos yeux lors de l'expérience.

Monet initie des entre-espaces flottants dans lesquels se croisent et s'hybrident un fourmillement d'énergies et de devenirs. Nymphaea's Survey active des entre[corps/machine] comme espace méditatif suspendu dans l'éternité de l'instant lors de l'expérience. L'entre[corps/machine] ouvre un potentiel de sensations à vivre et à réactualiser en nous, afin de rester en son centre (pour reprendre le Tao). Tout le corps avec tous ses emboîtements et ses extensions possibles est mobilisé, entre mémoire, Erfahrung, Erlebnis, instantané. Comme l'explique Bernard Stiegler "Nous sommes ce qui nous est arrivé. Et si on nous prive de cela, on nous prive de nous-mêmes en fait. Et donc la mémoire, c'est la personnalité."¹⁴

Le corps contenant tous ces espaces donc des mémoires (qui viennent de différents endroits et se construisent aussi différemment) doit s'essayer au réseau : expérimenter les liens visibles et invisibles (entre espace virtuel, espace corporel et espace tangible) que l'oeuvre propose, et qui constituent la teneur de l'expérience. Le processus de réminiscence (incarné par la lumière ici) rend compte sensoriellement de la texture de cet enchevêtrement mémoriel bien présent mais pourtant invisible et inactif dans l'espace tangible. L'entre[corps/machine] dans les oeuvres serait cet espace mémoriel et espace ressource de sensations individuelles que les technologies permettraient de réactiver face aux usages imposés par des entreprises privées dans une logique lucrative de surveillance, à réduire et uniformiser.



¹⁴ Stiegler, Bernard, 2016, in Eustache Francis (dir), *mémoire et émotions*, Le Pommier, publiés dans le cadre de l'Observatoire B2V des mémoires