



**HAL**  
open science

## Art digital et mémoire traumatique

Carole Brandon

► **To cite this version:**

Carole Brandon. Art digital et mémoire traumatique. Une approche transdisciplinaire de la mémoire, GDR mémoire CNRS; nadine ravel, May 2025, Chambéry (France), France. <hal-05342921>

**HAL Id: hal-05342921**

**<https://hal.science/hal-05342921v1>**

Submitted on 3 Nov 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.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License

## **CNRS GDR mémoire, Une approche transdisciplinaire de la mémoire**

**Web :** <https://gdrmemoire.com>

### **Cycle de Conférences en ligne**

Ce texte est la restitution écrite de la conférence donnée le 28 mai 2025,

elle n'a pas le format ni l'expression d'un texte de recherche.

\*\*\*\*\*

### **Art digital et Mémoire traumatique**

Ayant une mémoire traumatique conditionnée par la violence et des secrets de famille, je suis obnubilée par une question qui traverse mon travail : comment les mêmes éléments mémoriels peuvent raconter des versions très différentes d'une même histoire, et comment des sens moins valorisés (la prescience, la proprioception, l'intuition ...) décuplés par le trauma, donnent une tout autre perception du monde. Il faut soulever des fantômes et tordre la mémoire pour reconstituer une histoire moins lourde, et qui reste une vérité parmi d'autres.

Aussi, fascinée par les machines et par les fantômes, je m'évertue à rendre visible les espaces de rencontres entre un territoire spécifique, de la data prélevée ou racontée in situ, des présences, un programme informatique et des machines : comme pour comprendre les mécanismes mémoriels en jeu dans un trauma, non pas de manière psychologique mais de manière distanciée avec une machine.

Je ne raconte pas mon histoire mais je crée des dispositifs pour éprouver ces machines et tenter de rendre visible des espaces sensibles qui montrent comment je perçois et ressens le monde. Espaces particuliers dans lesquels des mémoires s'inventent et des spectres (bugs) se logent, dont le résultat est visible à l'image.

Je ne suis pas spécialiste du tout de la mémoire, ce n'est pas l'angle que j'ai étudié jusqu'à présent, mais c'est ce vers quoi je me dirige depuis quelque temps.

Je remercie beaucoup Stéphanie Béligon pour les mises en relation, Isabelle Luciani pour l'invitation et Nadine Ravel pour l'opportunité qui m'est offerte ici,

Merci à ceux et celles qui écoutent derrière l'écran.

Cette conférence sera une présentation d'une démarche artistique et d'un travail de recherche-crédation autour de mes œuvres digitales qui questionnent à leurs endroits, mémoires, secrets et fantômes.

### **Introduction**

Je suis artiste et enseignante chercheuse en art, travaillant en méthodologie de recherche-crédation. Une méthodologie qui favorise le processus expérientiel plutôt que les résultats, c'est un aller-retour constant entre une expérience individuelle, une pratique de terrain et une mise en situation théorique à tout moment. Le résultat c'est l'œuvre qu'on expose mais qui est toujours en devenir.

Nos œuvres sont aussi nos terrains car nous créons et analysons dans le même temps les conditions d'émergence de nos questionnements et de nos découvertes.

## MON HISTOIRE

Dans les œuvres, je ne raconte pas mon histoire parce que d'une part j'ai été dans le déni pour survivre, jusqu'à la naissance de mon premier enfant et surtout parce que tout n'est pas revenu d'un coup comme par magie.

Je résume la situation : de nourrisson jusqu'à l'âge de 12 ans j'ai été violée par les hommes de ma famille dont ma génitrice et d'autres hommes invités à l'occasion, avec le poids du silence des femmes victimes et complices. Un inceste et une systémie datant de plusieurs générations.

Je n'ai eu que des souvenirs imprévisibles non maîtrisés non hiérarchisés, comme des mini films, qui apparaissent à n'importe quel moment, sur plus de 20 ans, et encore maintenant, couche par couche. Ce phénomène typique des mémoires traumatiques correspond (sans que je le conscientise au départ) à mon processus créatif d'accumulations, de gestes répétitifs et d'émergences d'espaces incertains, flous. Le dispositif machinique a été d'emblée l'outil de création le plus intéressant, en tant qu'artiste, pour mettre à distance tout en testant et pour comprendre le fonctionnement d'un système constitué d'éléments hétérogènes.

**Les vidéos :** dans mes premières vidéos<sup>1</sup>, j'accumule des séquences de mêmes types d'images (couloirs, peaux, lumières...) pour empêcher d'entrer dans l'image et pour révéler les variations entre les images : des entre-deux malléables, une sorte d'épaisseur numérique qui bascule le visible dans le sensible. Quand on pense aux viols, les superpositions constantes d'images évoque cette dissociation entre ce qu'on vit à l'intérieur mais pour lequel on a aucune image et le silence assourdissant de se heurter avec l'extérieur. Pourtant on a été pénétré.e, dans tous les sens du terme. Même si on le dit avec notre corps, si on le crie avec nos comportements, personne ne nous entend. Il y a quelque chose qui pulse sans arrêt qui ne peut pas être exprimé, qui prend toute la place, qui nous détermine ; l'accumulation dans mes vidéos crée toujours une sorte de stagnation, qui semble prendre toute la place, qui ressemble à un monstre illisible, indéchiffrable qui enfle en matérialité et qui dérange beaucoup l'extérieur.

### Désosser le dispositif mémoriel : du corps-archive à l'installation multimédia

Les souvenirs qui hantaient mon corps vont prendre forme, avec des séances de trame<sup>2</sup> tous les mois, accompagnées toutes les semaines par une psychologue, pendant plusieurs années. Elles vont permettre de reconstituer l'histoire telle que je l'ai vraiment vécue (à partir de l'intérieur de mon corps : lui il savait et l'a très souvent manifesté). Cela demande de se déconstruire (désosser le dispositif mémoriel pour comprendre le fonctionnement), et d'accumuler des données souvenirs (de la data) pour les rejouer sans arrêt jusqu'à avoir sa version personnelle et pouvoir se réparer, se construire en tant qu'individu. La manière dont fonctionne le souvenir dans une mémoire traumatique est parcellaire, anhistorique, imprévisible. Le propos du sociologue M. Halbwachs<sup>3</sup> m'a d'abord beaucoup déstabilisée :

---

<sup>1</sup> À visionner : [one shot video | carolebrandon](#)

<sup>2</sup> La trame est une méthode de soins vibratoires, inventée par l'alchimiste français Patrick Bürensteinas, dans les années 1990. Elle permet d'harmoniser le schéma d'informations du corps.

Selon lui, le support du vivant existe sous la forme d'un quadrillage comparable aux fils de la trame d'un tissu (d'où le nom de la méthode), sur lequel circulent les informations indispensables à notre organisme. A cause du poids des émotions, le corps cristallise les traumas, le stress, le mal-être... créant des noeuds dans sa trame, se manifestant de différentes manières.

[Qu'est ce que la Trame ? - La Trame](#)

<sup>3</sup> Halbwachs, M., 1950, *la mémoire collective*, Presses Universitaires de France

« parce que l'individu isolé est une fiction, la mémoire du passé n'est possible qu'en raison des cadres sociaux de la mémoire ou en inversant le point de vue la mémoire individuelle n'a de réalité qu'en tant qu'elle participe de la mémoire collective. Enfin, il existe une fonction sociale de la mémoire. » [https://www.persee.fr/doc/criti\\_1290-7839\\_2000\\_num\\_7\\_1\\_1560](https://www.persee.fr/doc/criti_1290-7839_2000_num_7_1_1560)

Le passé n'est pas *conservé*, il est *reconstruit* à partir du présent. Car c'est effectivement le cas. W. Benjamin rappelle que la mémoire ne saurait être comprise que par rapport à des expériences vécues, toujours réinterprétées au présent.

Nous nous remettons en situation traumatique dans beaucoup de pans de notre vie en couple, au travail, en amitié... jusqu'à ce qu'on en sorte ; comme si on était coincé dans un dispositif spécifique à chaque fois. C'est la raison pour laquelle je suis passée rapidement à l'installation multimédia car je ne suis pas intéressée par une version de l'histoire que j'ai vécue mais bien par la manière dont elle est construite dans un dispositif spécifique (celui de l'inceste).

**E-peel me off**<sup>4</sup> : fascination technologique et invisibilisation de la surveillance

J'ai mis longtemps à comprendre ce qui était réellement en jeu dans cette œuvre, autant dans sa création que dans sa réception. Mon intention initiale était d'explorer la fascination qu'exerce la technologie contre l'invisibilisation de la surveillance (dans la lignée de Marshall McLuhan). Mais le processus créatif lui-même a reproduit sans que je le prévois, la structure même que l'œuvre cherchait à dénoncer.

#### Dispositif de domination

Pour réaliser cette œuvre j'ai collaboré avec un groupe d'étudiants de master, tous des hommes, et leur enseignant. J'ai subi simultanément un système de domination personnelle et l'invisibilisation de mon propos artistique. Ils ne se sont jamais intéressés à ma démarche, ne m'ont guère écouté et ont publié un article de presse sans m'inviter. Le titre proclamait « les robots ont du génie artistique » sans me citer, sans jamais mentionner ni la démarche artistique ni l'œuvre elle-même.

Ce système de domination est tellement intégré de part et d'autre que vos résistances paraissent incongrues, votre lutte n'est pas entendue et tout devient conflictuel. Ici, la domination est genrée, territoriale et technologique (observez aujourd'hui les jeux vidéo par exemple). Pour ce groupe masculin, l'art était totalement contingent et je n'avais aucune légitimité puisque je ne maîtrisais pas le langage informatique.

#### La démarche artistique :

Je voulais reproduire notre fascination face aux technologies : des robots Légo, équipés d'un capteur, tournent inlassablement sur un circuit. Chaque robot dépeçait littéralement une vidéo projetée, en agissant sur la luminosité, la colorimétrie, la transparence en fonction du bruit, de la lumière, des couleurs captés dans la salle.

Lors de l'exposition, les questions étaient systématiquement orientées sur la prouesse technique des robots. Le dispositif occupait beaucoup d'espaces dans la salle – une grande table éclairée qui attirait tous les regards et une énorme carte (la première au monde à représenter les deux océans et l'Amérique) formant le circuit. J'avais rendu visible tous les éléments constitutifs du dispositif et montré, en temps réel, son fonctionnement sur la vidéo projetée.

Lors de l'exposition, personne ne s'est rendu compte que sa simple présence participait au dépeçage de l'image d'autant plus que sous cette image s'affichait des tweets prélevés en temps réel, une sorte de vie organique des réseaux sociaux. Je désossais le dispositif pour montrer qu'à la surface de l'image donnée à voir, quelque chose pulse encore, sans nous, sur nous, malgré nous (les algorithmes travaillent) et de manière cachée.

#### Ce qu'on regarde VS ce qui agit

Et nous regardons le vide des robots qui tournent, pensant qu'ils sont la technologie alors qu'ils ne font que la porter : la technologie est dans les ordinateurs et le message est dans le

---

<sup>4</sup> Page de l'œuvre : [e-peel me off](#) | [carolebrandon](#)

dispositif (l'œuvre). On regarde le corps normé, obéissant, discipliné, on regarde un corps vide (comme aujourd'hui avec les vidéos tiktok), on ne regarde pas l'image vidéo qui se pèle, qui se transforme en fonction de notre présence. L'image vidéo révèle des indices, elle est une mémoire des présences dans la salle qui l'abîment mais qui montrent simultanément le fonctionnement monstrueux à l'œuvre sous nos yeux.

#### Des signaux d'altération invisibilisés

On nous donne quelque chose de visible à regarder (les robots qui tournent / la famille qui fonctionne comme tout le monde) pendant que le dispositif monstrueux agit dans l'invisible (les algorithmes qui nous traquent / l'abus qui se perpétue). Les symptômes sont là visibles sur l'image qui se déforme, mais la fascination pour la surface lisse, sans heurt, empêche de voir ce qui travaille en profondeur. Et ceux qui tentent de le montrer sont eux-mêmes invisibilisés. Comme nos insomnies, nos terreurs, nos colères incompréhensibles, nos corps qu'on déteste et tous les autres symptômes des incestés.e.s. Tous les enfants victimes d'inceste le disent à leur manière mais personne n'entend, ne voit et n'écoute.

#### L'invisibilisation comme stratégie de domination

La société entière est fascinée aujourd'hui par les prouesses des IA sans jamais se poser la question des jeux d'apprentissage : à partir de quoi apprend l'IA ? C'est pourtant déterminant sur la réponse qu'on obtient ou l'image qu'on regarde. L'IA est un dispositif dominant de silenciation qui donne à voir comme réalité et vérité, une image totalement fausse.

Les liens sont volontairement invisibilisés et cachés par le système pour mieux contrôler. C'est exactement le mécanisme de l'inceste : on montre la famille unie, on cache les agressions. C'est aussi le mécanisme des technologies, on montre l'interface lisse on cache l'extraction de données et la surveillance algorithmique.

Le pouvoir de domination des dispositifs mécaniques repose sur cette dissociation : ce qu'on nous donne à voir n'est jamais le lieu où s'exerce réellement le pouvoir.

#### Un système qui se rejoue partout

Depuis toute petite sans pouvoir mettre des mots dessus au départ, je me suis toujours sentie coincée, épiée, contrôlée dans un système (la famille) qui raconte et donne à voir (une image) tout autre que ce qui est vécu de l'intérieur (mon programme et mes datas) et dans lequel il est impossible d'être. Un système qui se rejoue partout dans la société (à l'école, dans les entreprises, sur les réseaux sociaux...) un système où le pouvoir met tout en œuvre pour nous silencier et nous séparer les uns des autres. C'est bien cette mécanique qui me fascine que j'entends interroger par l'art dont le dispositif et la machine médiatique vont être le vecteur le plus intéressant pour cela.

### **LA NOTION DE DISPOSITIF, gouverné par l'architecture et l'opacité**

La notion de dispositif en art apparaît au même moment que la société de l'information : posture capitaliste, la société de l'information met clairement en place un système de domination. Michel Foucault emploie le terme dispositif dans *Surveiller et Punir*<sup>5</sup> dès 1975, pour souligner que le dispositif est

l'art de gouverner des situations d'urgence et des comportements indésirables, il s'appuie sur des agencements relationnels, des rencontres d'objets sociotechniques, humains et non humains, discursifs et matériels, qui s'articulent à des architectures adaptées pour maximiser les effets techniques disciplinaires qui s'y déroulent.

---

<sup>5</sup> Foucault, Michel, 1993, (1975), *Surveiller et Punir, Naissance de la Prison*, Tel Gallimard

Définition qui correspond tout à fait à un vécu incestueux mais également à nos machines actuelles. Le dispositif a une fonction stratégique dominante. Bernard Stiegler<sup>6</sup> va alerter des dangers de l'automatisation de ces dispositifs, d'opacifier les connaissances, le fonctionnement du système et l'accès à une technologie.

### De la famille à l'algorithme

La silenciation et l'invisibilisation agissent à plusieurs niveaux<sup>7</sup>, de l'espace sociétal à l'espace intime. Dans une famille incestueuse, il est très difficile d'avoir accès à un ensemble varié d'informations, même sur notre généalogie ; toute relation entre les membres sont calculées et détenues par les incestueux ; les souvenirs de soi et des autres sont minutieusement choisis, ciblés et les anecdotes (pour apporter un peu de véracité à l'histoire familiale) sont inlassablement toujours les mêmes, racontées de la même manière. Les sources d'informations sont inaccessibles ou ce sont toujours les mêmes personnes qui les détiennent. En tant qu'enfant, ils vous construisent de vrais-faux souvenirs et empêchent tous liens avec les autres victimes. Comme les dispositifs médiatiques actuels, l'accès à l'information semble facile, individualisé et très positif en surface, alors qu'à aucun moment vous n'avez accès à l'algorithme, qui trie, qui montre, qui enregistre.

### Dévoiler le processus en temps réel

Anne-Marie Duguet puis Françoise Parfait en art, questionnent le fait qu'un dispositif machinique artistique imposent deux conditions : la perception sensible de l'expérience du spectateur, de la spectatrice (car possibilité en direct) et la matérialisation, le dévoilement du processus en temps réel.

Pour les artistes c'est anéantir l'habituelle séparation entre sujet et objet, cette distance de contemplation propre au musée, le dispositif permet d'accéder à une saisie directe de l'œuvre, cette étoffe commune du corps voyant et du monde sensible, issue de la phénoménologie.

### **Durch Den Himmel<sup>8</sup> : accumuler les présences pour rendre visible le système**

cette œuvre introduit un nouveau média à l'époque, le téléphone portable. En 2007 les téléphones ne sont pas encore tactiles et le langage sms se truffe d'émoticônes pour corporéiser les échanges. J'ai réalisé la bande annonce du premier urbangame de France à l'époque<sup>9</sup> en filmant un plan-séquence : le trajet entre la gare, la biennale du design et le quartier Montreynaud de Saint-Etienne, avec comme ligne de mire, la tour d'eau qui devait être détruite ensuite. Je souhaitais une bande annonce interactive. Pendant toute la durée de la biennale il était possible d'envoyer un sms que nous accrochions à une fréquence sonore de la bande-son. Petit à petit la vidéo se couvre de graffitis-sms. L'idée était d'accumuler différentes présences pour permettre de rendre visible le système (un jeu sur un territoire avec de multiples personnes qui se croisent sans se voir ou se connaître) mais aussi pour enregistrer toutes les couches mémorielles. Elles donnent une version qui semble illisible mais qui est très sensoriel. Comme tous les graffitis anonymes sur les murs de la maison de Juliette à Vérone par exemple : c'est une mémoire, un hommage et une protection, une sacralisation d'un lieu par tout un chacun.

### Espace phénoménologique, un espace paradoxal

La couleur et la lumière sont des éléments qui m'interpellent beaucoup dans le transport de l'information et dans la manière dont elles agissent sur notre perception du monde. Dans la vidéo, on voit apparaître cet espace phénoménologique, une épaisseur du sensible au détriment du visible mais qui dévoile l'impact des présences et l'élasticité de cet espace particulier : il est unique, autant dérangeant qu'ouvrant sur d'autres manières d'être au monde.

<sup>6</sup> Stiegler, Bernard, 2015, *La Société automatique, L'avenir du travail*, Fayard et toutes ses conférences

<sup>7</sup> Brey, Iris et Drouar, Juliet (dir.), 2022, *La culture de l'Inceste*, Seuil

<sup>8</sup> Page de l'oeuvre : [durch den Himmel | carolebrandon](#)

<sup>9</sup> Sugoroku, premier urbangame réalisé en France par Catherine Beaugrand et Marc Veyrat, Biennale du Design, 2007

Comme dans un système incestueux, le dispositif machinique exige que toute la surface soit ordonnée, propre, normalisée. Tout doit paraître fonctionnel et immédiatement compréhensible.

Mais la répétition des violences - qu'elle soit physique dans l'inceste ou algorithmique dans les technologies - crée une accumulation de l'intérieur. Quelque chose met les chairs à vif : c'est invisible, brûlant, douloureux, cela tue le corps en dedans. Et paradoxalement, on ressent simultanément un vide glacial, un froid mortel, ne nous permettant ni de parler, ni de bouger. J'interroge constamment ce paradoxe : un corps mort dans son enveloppe - imposé par le dispositif dominant, qu'il soit machinique ou incestueux - mais simultanément hypertrophié dans ses sensations et sa sensibilité. On le repère ici avec l'épaisseur picturale des sms.

Les espaces d'entre-deux que j'étudie sont l'hybridation de ce paradoxe - là où le mort et le vif se rencontrent, ou la surface lisse se craquelle pour laisser voir ce qui pulse en dessous. L'accumulation de violences cache le visible au regard normé mais elle fait aussi émerger d'autres systèmes perceptifs, des défenses sensibles et uniques. Ces perceptions hypersensibles questionnent la normalisation attendue des corps et des comportements - autant en psychologie que dans tous les pans de la société, comme si il n'y avait qu'un seul modèle...

Peut-être que ces écorchures, ces dysfonctionnements, ces corps qui résistent à la norme ouvrent d'autres manières d'être, d'autres possibles de faire société, de faire commun. Peut-être que c'est précisément dans ces failles - là où le dispositif de domination n'arrive plus à tout contrôler, là où les symptômes débordent - que se nichent les possibilités de transformation.

Le dispositif machinique, comme le dispositif incestueux, cherche à maintenir une surface impeccable tout en exerçant sa violence dans l'invisible. Mais les corps portent la mémoire de cette violence et c'est cette mémoire inscrite même paradoxale même douloureuse, qui peut révéler le fonctionnement du système et ouvrir d'autres manières d'être au monde.

### **LA MACHINE comme mise à distance**

La machine m'a fascinée très tôt pour ses capacités d'enregistrements et ses capacités de révélation colorimétriques. En particulier les machines médiatiques où l'information finale (l'image sur un écran) n'est en soi qu'un scintillement, un flux coloré (comme Nam June Paik qui met un aimant sur une télé qui distord l'image et la distorsion permet de comprendre que ce n'est pas la réalité). Certes, ce sont les années 70 mais je viens de cette culture-là, de l'Art Vidéo et du Net art dans les 90 avec l'arrivée d'internet. L'idée qu'un matériau artistique soit un flux constitué de différentes données qui transitent par des machines dans des espaces, annonce une image qui dépend totalement du système qui est en train de la créer. Une image imprévisible, organique, modifiable, adaptable.

La machine m'intéresse car elle permet d'avoir une forme de contrôle et de mise à distance avec ce qui est vécu (un appareillage entre le corps et le monde) cependant pour les dominants, l'appareillage étouffe toute possibilité d'émotions. Stiegler le dit très bien : « Parce qu'il permet de séparer les producteurs des consommateurs, l'appareillage machinique de la quasi totalité des formes d'expression symbolique et sensible peut mettre les champs esthétiques de toute nature hors circuit »<sup>10</sup>. Dans mes œuvres, je l'envisage comme une peau retournée à l'envers, un entre-espace où se loge le sensible et des formes de résistances inédites que le trauma a décuplé.

---

<sup>10</sup> Tron, Colette, article, revue en ligne, *Un art qui reste à inventer* Art, technique, esthétique, politique selon Bernard Stiegler, <https://www.switchonpaper.com/science/technologie/un-art-qui-reste-a-inventer/>

## ESPACE ENTRE – DEUX, un espace mémoriel

Dans les dispositifs technologiques, j'étudie surtout les espaces d'entre-deux, que j'appelle des entre[corps/machine] : dont j'ai remarqué avec ma thèse que, dans les dispositifs artistiques machiniques, ils sont flottants (non localisable, non territorialisable, capacité d'extension, de dispersion, de multiplication, ils sont élastiques). Ils sont très proches d'un système mémoriel corporel que j'ai étudié d'abord avec Augustin Berque ou Stéphanie Katz, qui s'intéressent chacun à leur endroit à l'indissociabilité de la donnée à son milieu, et l'unicité de l'expérience. (Écoumène et espace flottant)

Comme l'écrit Jordan Emery à propos des corps queer dans l'espace urbain, "L'espace s'envisage alors comme un espace plastique et sensible que les corps ne cessent sur place de re/composer. Un espace qui n'a rien de géométrique et de cartographiable puisqu'il est élastique et subjectif, ou devrions-nous davantage dire inter/subjectif." <sup>11</sup>

Les entre-espaces sont les non-dits familiaux. Les dispositifs machiniques que je crée révèle précisément ces entre-espaces.

Je ne cherche pas à quantifier ou à créer des typologies d'espaces. Je cherche, dans une lignée picturale, à éprouver la sensation, éprouver au sens de fatiguer éreinter la machine. Je rejoue l'épreuve corporelle des viols en la déplaçant. Éprouver des systèmes machiniques pour étudier ce qui ressort dans la rencontre entre l'expérience d'un territoire, un système machinique et des datas qui sont produites ou prélevées. La machine est souvent vu comme un monstre, un danger de surveillance mais elle seule peut révéler comment elle perçoit. L'art a un rôle à jouer c'est pour cela que j'étudie les jointures, les articulations spatiales (c'est de plus en plus compliqué car les dispositifs technologiques actuels sont extrêmement verrouillés).

**Kiss&Fly**<sup>12</sup> est une installation interactive où les corps traversant l'espace sensible environnant de la cbox, déclenchent un processus d'enregistrement par deux webcams dont un son signale le franchissement : vous êtes prévenus et immédiatement projetés sur l'écran, visibles par tous et toutes.

Un Kiss&Fly est un espace de transit où on dépose rapidement quelqu'un dans un aéroport. Mais l'œuvre révèle le mensonge de cette promesse : vous ne faites jamais que passer même votre passage le plus bref est enregistré, transformé en données, intégré au dispositif (pensons aux caméras à reconnaissance faciale).

Dans Kiss&Fly les déplacements révèlent simultanément le corps dans son milieu et le fonctionnement du dispositif : le programme informatique qui génère l'interactivité, le paysage narratif préenregistré, les positions du corps, l'enregistrement des webcams et l'espace d'accueil du musée. L'image projetée montre explicitement qu'elle vous surveille, qu'elle vous enregistre, comment elle le fait et ce qu'elle produit avec ses données. Les entre-deux sont la superposition de toutes ces informations.

Parfois la machine s'emballé et génère des images inattendues qui apparaissent dans le flux de la journée comme par inadvertance ; ces images ressemblent à un bug mais le bug ne peut être résolu car le dispositif crée un seul type d'image à la fois et ne produit jamais 2 fois le même problème. Il n'y a pas seulement l'intrusion des corps qui produisent ces défauts à l'image, le dispositif lui-même pour différentes raisons (électriques ou électroniques) produit des ratages. Ces bugs transforment le visuel et c'est exactement ce qui se passe dans les

---

<sup>11</sup> Emery, Jordan Fraser (2024), Corps, espace et numérique : les potentialités queer contemporaines dans la constitution de contre-espaces politiques. Etudes ethno-graphiques 360° au Brésil et en France, thèse de doctorat, p.566

<sup>12</sup> Page de l'oeuvre : <https://www.carolebrandon.com/kiss-fly>

symptômes traumatiques. Des « bugs » qui apparaissent de manière imprévisible, qui ne se répètent jamais exactement de la même façon, qui ne peuvent pas être résolus dans la logique ordinaire parce qu'ils ne sont pas des dysfonctionnements : ils sont la trace de ce que la violence du dispositif incestueux a produit.

Ce dysfonctionnement est en réalité la mémoire fidèle de ce qui s'est passé.

L'œuvre construit une mémoire collective de tous les corps qui ont traversé son espace. Dans l'inceste, chaque agression s'accumule dans le corps de l'enfant créant une stratification de traces de mémoire corporelle, d'images fragmentées, le corps devient l'archive du dispositif. Cette présence surveillée constamment qui déclenche les imprévus, les entre-deux, les bugs enravent le système mais le révèle aussi. Révéler le fonctionnement c'est le retourner à l'envers, c'est aussi la chair de l'image, sa nature vibratoire, ses cicatrices et ses potentiels. Accumuler pour creuser les strates, pour réinventer de nouveaux modèles, de nouvelles manières de voir le monde

## MEMOIRE TRAUMATIQUE

Si les dispositifs machiniques me hantent, c'est parce qu'ils permettent d'interroger la mécanique de l'inceste (et du secret) même si je n'en parle pas et ne le revendique jamais. Je le décale dans les machines médiatiques car elles aussi imposent domination, modèle de pensée, pouvoirs et invisibilisation, avec une intrusion phénoménale dans nos vies et un formatage mondialisé.

Je ne raconte pas (ça c'est pour la thérapie) et mes œuvres ne sont pas thérapeutiques. Elles me permettent de penser le monde dans la manière dont je suis déterminée par cette histoire. Je l'intellectualise non pas pour me soigner mais pour comprendre (car le phénomène de l'inceste n'est pas isolé) comment il se met en place à tous niveaux de la société dans tous ses moindres recoins. Et le dispositif machinique artistique était le système idéal pour cela.

Je me focalise sur le fait de montrer comment l'image est créée, par et dans le dispositif (il faut autant tenir compte des machines, des datas, du territoire, que du résultat, c'est indissociable), c'est une mise en réseau de relations et d'événements où "chaque souvenir est associé à un assemblage spécifique, mais remodelable, de neurones."<sup>13</sup>

Ce que j'ai voulu expérimenter quand j'interroge l'impact de nos présences face à l'écran (ordinateur) avec **More Sensitive**<sup>14</sup> : ma toute première œuvre hypermédia, une version digitale interactive d'une pièce de théâtre de la compagnie In-Time de Carine Pauchon à Lyon, pour laquelle j'avais réalisé les vidéos de la scénographie.

Dans cette œuvre, uniquement visible derrière un ordinateur, tout ce que le corps fait, face à l'écran (fréquence de frappe sur le clavier, mouvement devant la caméra, son émis) détermine la version de la pièce (texte images vidéo et son) que vous allez voir. J'ai refilmé chaque scène avec les comédiens, enregistré chaque son avec un design sonore et recopié tous les textes utilisés, pour les mettre dans une base de données. Vous êtes enregistré.e face à l'écran, vous pensez être spectatrice d'une pièce de théâtre mais en réalité chacun de vos

---

<sup>13</sup> Serge Laroche dirige le Laboratoire de neurobiologie de l'apprentissage, de la mémoire et de la communication, UMR 8620, CNRS et Université Paris-Sud XI, Orsay

<sup>14</sup> Page de l'oeuvre : <https://www.carolebrandon.com/more-sensitive>

gestes, chacune de vos hésitations, votre rythme de frappe, vos mouvements : tout est capté mesuré utilisé pour modifier ce qui sera vu.

Cette œuvre fonctionne exactement comme le dispositif incestueux. L'enfant croit vivre dans une famille normale. Mais chacune de ces réactions, chaque expression de son visage, chaque geste est scruté, interprété, utilisé par l'agresseur pour ajuster son emprise. L'œuvre enregistre irréversiblement chaque action. Ici vous le décidez, mais vous ne pouvez pas effacer ou faire comme si ça n'avait pas eu lieu. Dans l'inceste, chaque agression s'inscrit de manière irréversible dans le corps, dans la mémoire du corps, on ne peut pas revenir à « avant » : le temps devient une accumulation de traces indélébiles. L'œuvre vous donne l'illusion du choix, de réalités infinies toutes déterminées par le dispositif : vous pouvez rejouer et explorer différentes versions mais vous ne choisissez jamais vraiment ; c'est votre corps qui détermine ce que le système vous montre. Dans l'inceste la victime peut tenter différentes stratégies (obéir résister se dissocier être sage se rebeller) mais toutes ces versions restent piégées dans le dispositif, l'agresseur adapte simplement sa stratégie en fonction des réactions de l'enfant.

Comme dans les œuvres précédentes, l'épaisseur « charnelle » de l'image agit comme l'hypersensibilité, comme modalité de survie. Le titre *More Sensitive* prend tout son sens : pour survivre dans ce dispositif, il faut devenir hypersensible, capable de détecter les moindres variations, anticiper ce qui va se passer en fonction de micro-signaux. C'est exactement ce que développent les enfants victimes d'inceste : une hypervigilance, une capacité à lire les corps, les ambiances, les dangers invisibles. L'œuvre révèle que cette sensibilité n'est pas un don mais une adaptation traumatique à un dispositif qui enregistre tout, ne pardonne rien et ne permet jamais de revenir en arrière. L'œuvre insiste sur cette sensibilité qui est aussi un instrument de jeu, une force, une chance, un pouvoir.

Une mémoire traumatique est percée et dissociée, elle déforme. Pour Muriel Salmona<sup>15</sup> le trauma est « très difficile à calmer, la mémoire traumatique peut, particulièrement quand elle est parcellaire ou sensorielle, ne pas être identifiée ni reliée au traumatisme ce qui la rend d'autant plus déstabilisante et déstructurante (impression de danger et de mort imminents, de devenir fou). »<sup>16</sup>

On a l'impression de ne jamais être entendue ni vue. Cette mémoire focuse sur certains éléments qui sont faussement interprétés et occultent d'autres qui seraient nécessaires à la compréhension de l'événement. C'est pourquoi assez vite inconsciemment, j'ai intégré la notion de spatialité, au sens de déambulation, de relations physiques à un territoire, essentiellement dans des dispositifs technologiques. Parce qu'ils permettent de rejouer sans cesse et autrement les éléments situationnels. La mémoire traumatique est une force, une différence, une autre manière de percevoir le monde c'est ce que je défends.

---

<sup>15</sup> *Mémoire traumatique et conduites dissociantes* paru dans l'ouvrage collectif Trauma et résilience, victimes et auteurs, 2012, Dunod

<sup>16</sup> Le site de son association : <https://www.memoiretraumatique.org/>

## CONCLUSION

### DEMARCHE ARTISTIQUE

A cause de ce dispositif familial, je me suis dissociée très vite corporellement (pas seulement psychologiquement mais physiquement aussi) qui va d'ailleurs jusqu'à faire des œuvres sous un autre nom, qui traitent uniquement des viols et de l'inceste. Œuvres que je ne fais jamais rentrer dans le cadre de ma recherche. (Je ne parlerai pas ici du pouvoir de domination de l'académisme dans la recherche ni du pouvoir de certaines disciplines sur d'autres).

Cette dissociation fonde ma démarche artistique et les gestes associés, elle n'est pas qu'une conséquence traumatique, elle devient un mode opératoire que je transpose dans mon rapport aux machines, dont je parlerai rapidement pour finir.

#### 1- répétition

Tout d'abord, j'ai une propension à répéter les mêmes gestes, et accumuler les mêmes images, les mêmes matériaux, (peu importe le médium) c'est à la fois boulimique et compulsif (ce que j'étais dans la vie boulimique (nourriture, connaissances, projets), insomniaque, hyperactive et hypervigilante), que j'ai décidé d'amener au bout, d'épuiser, dans ma thèse. Un épuisement volontaire d'un corps comme lieu d'expérimentation d'un système qui le dépasse.

**la princesse et son mac<sup>17</sup>** comment les entre-espaces se révèlent sur une période très longue de 3 années ; pour les montrer (les rendre visible et perceptibles dans leur rôle et la compréhension des mécanismes mémorielles avec une machine (ici facebook) j'ai réalisé une cartographie sensible : un rouleau de la largeur d'un ordinateur et de 343 m de long où j'ai imprimé, cousu et brodé, l'ensemble du dispositif. C'est l'écriture d'un conte « la princesse et son mac », qu'on ne lira jamais comme un livre détaché du dispositif : il faut dérouler le rouleau, voir, lire, toucher, l'ensemble des éléments qui ont permis son émergence. Des milliers de personnages, 343 collages en tête de chapitres, 1777 posts facebook, 900 pages écrites pour la thèse, 3 mois de résidence pour réaliser la tapisserie, c'est éprouver son corps et la machine afin d'expérimenter totalement les entre-espaces.

Répéter c'est aussi l'aspect performatif de mon travail (éprouver corps, lieux et machines)

Répéter et accumuler c'est tenter de comprendre les liens entre des événements, des éléments, des souvenirs

Répéter et accumuler c'est activer des présences dans des dispositifs (fictives, réelles, incarnées ou non...) qui rendent visibles l'indicible et authentifie quelque chose, qui traversent les systèmes pour les rejouer

Chaque machine a son propre langage et fonctionnement pour rejouer des systèmes mémoriels dans lesquels se cachent des tas de fantômes (quand je parle de fantômes je parle des entités fantomatiques autant de ce qui surgit des machines, des souvenirs, des lieux). Les lieux m'intéressent beaucoup ils sont très présents dans mon travail (car ils ont un support

---

<sup>17</sup> Page de l'œuvre : [la Princesse et son Mac | carolebrandon](#)

mémoriel, subjectifs, sacré, (Anne Cauquelin). Ils réactivent autant les fantômes qui y habitent, qui les hantent, que déclenchent nos propres souvenirs individuels ; ils se mélangent au collectif et s'ajoutent les uns aux autres sans hiérarchie temporelle. Le dispositif artistique devient le médium qui actualise ce que le dispositif incestueux a structuré : une existence peuplée de présences dissociées, de temporalités non-hiérarchiques, de voix multiples, de silence, de secret...

J'ai fait plusieurs oeuvres de street art pour interroger l'impact des multiples présences entre le visible et l'invisible comme par exemple dans [canario box](#)<sup>18</sup> et [street nymphéas](#)<sup>19</sup> : elles matérialisent les espaces d'entre-deux en transformant l'espace urbain en dispositif mémoriel où se superposent plusieurs strates, la mémoire du lieu lui-même, les traces laissées (vocaux ou sons), le dispositif machinique (application ou arduino), des éléments de l'œuvre (collés dans la rue) et les souvenirs personnels des actants (mémoire collective qui s'accumule, les voix dans canario box, les trajets dans street nymphéas)

## 2- La dissociation passe par des perceptions d'autres fréquences,

Me concernant soit je vois des couleurs là où d'autres ne les voient pas, soit elles sont intensifiées. Cela fonde ma démarche, la couleur associée à la lumière, fabrique notre perception du monde (avec la langue maternelle, le vécu et l'endroit où l'on naît), dans l'autre elle est normée et conditionnée par un système marketing d'influences. J'ai beaucoup travaillé sur la vibration de la couleur (une onde informationnelle qui à ce titre, transporte des informations et de la mémoire). [nymphéas survey](#)<sup>20</sup> est une expérience en réalité virtuelle, Ou la lumière captée devient, à travers les calculs des machines, une matière organique pulsante des surfaces colorées autonomes qui révèlent des fréquences pourtant invisibles à l'œil nu. Elle matérialise ainsi cet espace flottant où la couleur-lumière devient une enveloppe vivante qui permet au corps de la spectatrice d'expérimenter directement ces autres fréquences. L'œuvre questionne comment retrouver le pouvoir de nos corps face au patrimoine en redéployant nos perceptions sensorielles au-delà des normes conditionnées, en faisant de la lumière, avec ses vibrations colorées, un espace de résistance sensorielle.

### La couleur génératrice d'espaces mémoriels et sensibles invisibles

« De nombreux auteurs ont souligné le rôle essentiel de l'espace – naturel ou symbolique – dans la compréhension des mécanismes complexes des phénomènes mémoriels » (Bachelard, 1957 ; Yates, 1966 ; Halbwachs, 1941). Je m'attache principalement à la notion de lieu et celle d'Entre-espace parce que ce sont des zones subjectives, d'incertitude ; des respirations, des passages où transitent des hybridités, des rencontres imprévues. Ce sont des zones tampons qui m'intéressent beaucoup dans leur capacité mémorielle (capacité à rejouer des aspects mémoriels). Elles m'intéressent aussi dans leur pouvoir de redistribuer autrement que ce qui apparaît comme étant la réalité, d'un point de vue sensoriel à partir d'un territoire spécifique. Ça m'intéresse parce que mon corps vit des espaces entre, des perceptions sur d'autres fréquences (exacerbées par le trauma)

[Chromatopsy forest](#)<sup>21</sup> explore la forêt comme lieu mémoriel et zone d'entre-espaces à travers un processus machinique en 2 temps. Je filme la canopée à différentes luminosités avec une

---

<sup>18</sup> Page de l'œuvre : [canario box | carolebrandon](#)

<sup>19</sup> Page de l'œuvre : [street nymphéas | carolebrandon](#)

<sup>20</sup> Page de l'œuvre : [nymphéas's survey | carolebrandon](#)

<sup>21</sup> Page de l'œuvre : [chromatopsy forest | carolebrandon](#)

caméra thermique 360 ce qui permet de révéler des couleurs que notre corps perçoit sur d'autres fréquences mais que la vision de l'œil ne rend pas visible. Ensuite ces images thermiques alimentent directement l'apprentissage d'un IA génératif. Au lieu de lui demander de reproduire une réalité consensuelle, nous perturbons volontairement son apprentissage pour capturer ses moments d'hésitation ; les imperfections, les états intermédiaires entre ce qu'elle voit et ce qu'elle reconstitue. L'IA devient une machine à produire des entre-espaces, elle génère des images qui ressemblent à ce que notre corps vibratoire (et traumatisé pour mon cas) ressent plutôt qu'à ce qu'on s'attend à voir (une forêt, des arbres et des couleurs thermiques). L'œuvre crée un espace mémoriel subjectif où la couleur-lumière redistribue sensoriellement le territoire de la forêt, échappant à l'hyperréalisme perspectiviste, pour donner forme à ces zones d'incertitudes.

### **La dissociation comme marque d'identité**

Notre mémoire renferme non seulement nos perceptions, nos actions et leurs buts, mais aussi nos sentiments, notre imagination et le cheminement même de notre pensée. L'ensemble des expériences emmagasinées dans le cerveau est la marque de notre identité, explique Serge Laroché donc imaginez quand c'est conditionné par un trauma, tout devient à la fois relatif et différent, à la fois hypersensible et profondément ancré.

**Denatura erratum<sup>22</sup>** est une œuvre de VR où on a une version du paysage qui ne ressemble pas à la réalité mais qui pourtant se fabrique et se révèle dans la machine avec les mêmes données quantifiables pour tout le monde (tout le monde peut récupérer ces données, altitude, trajet, température...).

Dans l'espace virtuel, nos mouvements construisent un paysage phénoménologie : en temps réel, nous observons toutes les incidences de nos gestes. Nos avancées sur le territoire en sont également transformées car l'environnement dans le casque n'est qu'une forme de réalité individuelle (la nôtre) dépendante de nos gestes. Pas de retour en arrière possible.

Si la machine peut nous permettre d'expérimenter ce phénomène concrètement, cela peut être intéressant sur la reprise de pouvoir de nos corps face aux technologies intrusives et disciplinaires.

Si le dispositif machinique permet de mettre une distance il peut peut-être aider à dévoiler ce qui est oublié, révéler ce qui est beau, à réinterpréter notre perception du monde de manière sensible<sup>23</sup> et peut-être d'autres fréquences comme c'est le cas pour des tas d'animaux<sup>24</sup>. Finalement, le dispositif machinique est à la fois le double technique du dispositif d'inceste (même logique de dissociation, répétitions, présences multiples) et en même temps son outil d'analyse : il permet de le rejouer, de le cartographier, de le rendre visible. La machine n'est pas une métaphore du trauma, elle en est l'équivalence structurale qui permet de le travailler. Est-ce que à force de nous éloigner du milieu naturel en mettant des machines de plus en plus perfectionnées entre nous et le monde, nous ne pourrions pas réapprendre ou réexpérimenter une forme de sensorialité et pouvoirs sensibles des corps (qu'on a oublié ou qu'on nous force à oublier) grâce aux machines ?

Carole Brandon 2025

---

<sup>22</sup> Page de l'œuvre : [denatura erratum | carolebrandon](#)

<sup>23</sup> Nous réapprendre à utiliser tous nos 9 sens (la proprioception, l'équibrioception (oreille interne maintenir l'équilibre), la thermoception ressentir les températures) et la nociception (ressentir la douleur) à 5 et actuellement les sens ultra sollicité à 2 (l'ouïe et la vue)

<sup>24</sup> Vision infrarouge, ou l'électroception (la capacité à percevoir les champs électriques) ou la magnétoception (la capacité à percevoir des champs magnétiques)