



**Nouveaux cahiers
de Marge 10 - 2025**
Paradoxes, jeux
et enjeux

ISSN : 2607-4427

Éditeur : université Jean
Moulin Lyon 3

Le processus créatif dans la recherche- création, malléabilité des designs et influences des concepts

Étude de *Nymphaea's Survey*, une œuvre
en réalité virtuelle

*Creative Process in Research-Creation,
Malleability of Designs, Influences of Concepts.
A Study of Nymphaea's Survey, a Virtual Reality Artwork*

Carole Brandon

DOI : [10.35562/marge.1274](https://doi.org/10.35562/marge.1274)



Creative Commons - Attribution - Pas
d'Utilisation Commerciale - Partage dans les
Mêmes Conditions - CC BY-NC-SA

Le processus créatif dans la recherche-création, malléabilité des designs et influences des concepts

Étude de *Nymphea's Survey*, une œuvre
en réalité virtuelle

*Creative Process in Research-Creation, Malleability
of Designs, Influences of Concepts. A Study of
Nymphea's Survey, a Virtual Reality Artwork*

Carole Brandon

Laboratoire LLSETI, Axe 2 Interactions entre État et Individu,
thématique 3 : Textes, Images et Arts numériques

Université Savoie-Mont-Blanc

Résumé : Le texte présente le processus créatif en recherche-création de l'œuvre en réalité virtuelle *Nymphea's Survey*. Il vise à retracer et questionner l'impact des surgissements lors de la création sur le design, les choix formels et les concepts.

Mots clés : recherche-création, art, design interactif, processus créatif, émergence imprévisible

Abstract: The text presents the creative process of research-creation in the virtual reality artwork *Nymphea's Survey*. It sets to trace and question the impact of the unexpected events during the creation has on the design, on the formal choices and on the concepts.

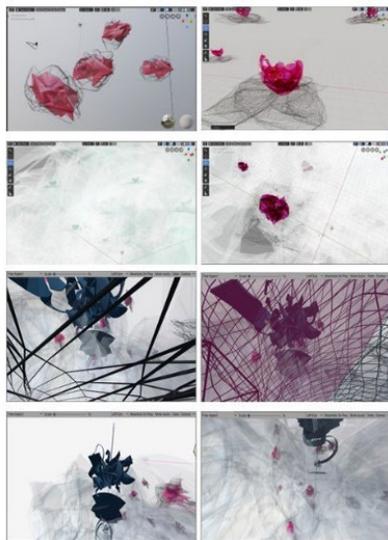
Keywords : research-creation, art, interaction design, creative process, unexpected emergence

Introduction

*Nymphaea's Survey*¹ est une œuvre en réalité virtuelle, que j'ai débutée en 2019. Terrain de recherche-crédation, il est envisagé non pas dans le prisme d'une histoire technique et technologique, mais dans la lignée d'un héritage pictural, afin d'étudier les enjeux des spatialités dans le mouvement et l'immersion.

D'ailleurs, le titre de l'œuvre est une référence aux *Nymphéas*² de l'Orangerie de Claude Monet, à la fois dispositif de vision et support d'hybridation d'espaces de germination dans la peinture³, par multiplication et indécision des espaces. L'ajout de *survey* renvoie à une idée de départ de sauvegarder, archiver, protéger des données.

Figure 1. *Nymphaea's Survey*, première version, captures d'écran modélisation blender et unity
Crédits : Carole Brandon.



1. Œuvre de Carole Brandon, assistée par Alice Baradat, pour la modélisation 3D et le design, 2019-2022. Page du projet : [nymphaea's survey : Recherche-Crédation | carolebrandon](#) [consulté le 26 juin 2025].
2. Claude Monet, *Nymphéas*, 1914-1926, huile sur toile, œuvres conservées au Musée de l'Orangerie, Paris, URL : <https://www.musee-orangerie.fr/fr/collection/les-nympheas-de-claude-monet> [consulté le 26 juin 2025].
3. Stéphanie Katz, *L'écran, de l'icône au virtuel : la résistance de l'Infigurable*, Paris/Budapest/Turin, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique », 2004.

Envisagée selon une méthodologie en recherche-crédation, cette œuvre questionne l'étude des spatialités propres à la réalité virtuelle notamment le rôle des espaces d'entre-deux.

Cet article questionne les relations de formes, couleurs et lumières dans les passages entre les enregistrements filmés, la matérialité propre à la 3D et l'immersion virtuelle. Bruce Archer définit ainsi la recherche en design :

La recherche en design est une quête systémique dont le but est la connaissance de, ou en, la configuration, la composition, la structure, la finalité et le sens incorporés (*embodied*) dans les artefacts (objets et systèmes conçus par l'Homme⁴).

Cette quête systémique s'inscrit justement dans la recherche-crédation où interfèrent un certain nombre de paramètres qui influent sur le processus créatif. En effet, comme le définit Pierre Gosselin,

la problématique de la recherche en pratique artistique est directement liée à la nature de cette même pratique qui va et vient continuellement entre, d'une part, le pôle d'une pensée expérientielle, subjective et sensible et, d'autre part, le pôle d'une pensée conceptuelle, objective et rationnelle⁵.

4

La recherche-crédation a la particularité d'insister sur le processus créatif et les aléas de transformation de l'œuvre, remettant en jeu à chaque décision, les questionnements. Cet aller-retour entre la pratique et sa théorisation en cours de processus de création, caractérise cette méthodologie, qui ne s'attache pas aux résultats, mais aux étapes dans la recherche.

L'œuvre *Nymphaea's Survey* a évolué, s'est transformée et affinée par rapport aux questions de départ à cause de divers événements techniques, humains, sociétaux...

Je présente ici les étapes de cette recherche-crédation en insistant sur la prise en compte des surgissements, car elle s'effectue par

4. Jocelyne Le Bœuf renvoie à un article de Bruce Archer, « A view of the nature of Design Research », dans R. Jacques, J. Powell (dir.), *Design, Science, Method, Proceedings of the 1980 Design Research Society Conference*, Guildford, Westbury House, 1981, p. 30-47, URL : <https://dl.designresearchsociety.org/conference-volumes/65/> [consulté le 25 juin 2025].

5. Pierre Gosselin, « La recherche en pratique artistique, spécificité et paramètres pour le développement de méthodologies », dans P. Gosselin, É. Le Coguiéc (dir.), *La recherche-crédation pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2006, p. 29

Le processus créatif dans la recherche-crédation, malléabilité des designs et influences des concepts

tâtonnement, voire tricotage expérimental⁶ : interférer, recommencer, abandonner, tester... une posture qui se remet en question sans cesse et prend en charge l'ensemble des paramètres à chaque temps de création. Ces surgissements, inédits, inattendus dés/orientent le projet et métamorphosent les choix plastiques et formels, tout en forçant et consolidant les positionnements théoriques en recherche.

Contexte de départ

De *Pearl Island* à *Nymphaea's Survey*

Pour créer un prototype du projet, j'ai voulu utiliser l'opportunité des 40 ans de l'Université Savoie Mont-Blanc, en m'associant à la startup BrickX⁷ dans la création d'un *urbangame*. Récolter des perles (en réalité augmentée [AR]) dans la ville, chaque perle enfermant un objet précieux du territoire (tant universitaire que culturel, urbain, historique...), trésor visible ensuite dans un monde en réalité virtuelle (VR) nommé *Pearl Island*⁸.

6. Je reprends en écho l'axe pilier de la pédagogie de Célestin Freinet,

5



apprendre par tâtonnement et le travail de recherche-crédation de Amy Twigger, notamment sa thèse intitulée *Folk Fashion : Amateur Re-knitting as a Strategy for Sustainability*. Elle explique « this work utilised a participatory workshop-based methodology to generate new insights about experiences of making, remaking and fashion ». Amy Twigger Holroyd, « About », *Amy Twigger Holroyd* [blog personnel], URL : <https://amytwiggerholroyd.com/About> [consulté le 25 juin 2025].

7. Camille Teyssier et Florian Plamont, BrickX, développement de jeux urbains, avec un système de récolte de cubes pour reconstituer des monuments disparus. URL : <https://psl.eu/entreprises-etudiantes/brickx> [consulté le 25 juin 2025].

8. Page du projet *Pearl Island* : <https://www.carolebrandon.com/pearl-island> [consulté le 25 juin 2025].

Figure 2. *Pearl Island project, urban game, réalité augmentée et réalité virtuelle*

Crédits : BrickX et Carole Brandon

En alimentant l'univers VR de cette collection d'objets (d'où le terme *survey* du titre), je désirais interroger les espaces entre le territoire physique et celui dans la VR. Selon Anne Cauquelin⁹, l'espace a été inventé par nécessité économique pour construire un schéma abstrait lisse, isonome et géométrique, universel et donc démocratique. L'espace est un plan découpé, calculé, planifié dans lequel on peut se repérer à l'aide d'une carte (une représentation du territoire donc). Finalement, l'espace est une surface dont on connaît les limites, les bords et les éléments qui le composent : dans le dispositif interactif ici, il s'agit d'étudier les relations entre toutes les composantes (participants, AR, VR, programme, traces...). La récolte d'objets, prétexte de déplacements et donc de géolocalisations, aidait à travailler les matérialités propres à la VR pour comparer, sous forme de cartographies sensibles¹⁰, les correspondances, les écarts, les entre-deux.

6

Or, lors d'une réunion, où l'université a finalement financé un autre projet, à laquelle assistait la directrice du centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine¹¹, Charlotte Le Jeune me propose de participer à une exposition dans le cadre de Modulations, un festival des musiques et arts numériques de Chambéry, sur cinq bâtiments patrimoniaux, à mettre autrement en valeur.

Les bâtiments étant massifs et très présents dans l'espace urbain, l'*urban game* a été abandonné, car développer un dispositif de médiation augmentée ne m'intéressait pas. Comment appréhender ces espaces physiques dans le virtuel en gardant cette logique picturale sensible des spatialités ? Comment valoriser ces patrimoines par une expérience des entre-espaces dans la VR ?

Espaces d'entre-deux

Nymphea's Survey est une œuvre interrogeant les spécificités d'appréhension spatiales et sensorielles dans la VR et en

9. Anne Cauquelin, *Le Site et le Paysage*, Paris, PUF, coll. « Quadrige », 2000, p. 73.

10. La cartographie sensible (représentation subjective d'un territoire) a été imaginée au départ en tant que matérialisation (tissu, papier...) de toutes les présences en jeu dans le dispositif, leurs traces et leurs actions, permettant de rendre visible et d'étudier les entre-deux en rendant visible les relations, les entrelacs de tout ce qui constitue et agit dans le dispositif.

11. Site du CIAP : <https://www.chambery.fr/2455-l-hotel-de-cordon-centre-d-interpretation-de-l-architecture-et-du-patrimoine-ciap.htm> [consulté le 25 juin 2025].

particulier dans le prisme des espaces d'entre-deux¹². Comme l'explique Julie Le Gall et Lionel Rougé,

Ces « espèces d'espaces » ne se laissent pas facilement nommer, définir, délimiter ni dans l'espace ni dans le temps d'ailleurs. 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, ou tout simplement différents par rapport aux étendues dans lesquelles ils s'inscrivent, ils auraient pu rester à l'écart des recherches et des investigations, voire être ignorés¹³.

Ces incertitudes spatio-temporelles jouent des rôles très importants sur l'appréhension des formes, de l'expérience elle-même, mais également des perceptions des espaces sollicités.

En m'appuyant plus spécifiquement sur les analyses en art, de Raymond Bellour et Stéphanie Katz avec l'entre-image¹⁴ et l'image-écran¹⁵, puis Anne-Marie Duguet¹⁶ et Françoise Parfait¹⁷ sur la notion de dispositif vidéographique, je m'intéresse aux caractéristiques de ces entre-deux dans les dispositifs interactifs machiniques (des jouets du précinéma aux réalités mixtes).

J'étudie leur identité particulière, car ils s'inscrivent dans la lignée de la peinture par leurs fluidités, variations et dispersions. Ces passages créent des espaces incertains¹⁸ où se logeraient corps, individuation, infigurable, invisible, que les impressionnistes

7

12. Je m'appuie sur la définition de la géographe Violette Rey, qui est la première à avoir pris en charge cette notion d'espace intermédiaire, dans une conception territoriale et non sociologique ou philosophique : « un espace où les effets des espaces externes l'emportent sur les effets internes pour sa structuration » à lire dans cet interview essentiel, Violette Rey et Monique Poulot-Moreau, « Chercheurs d'entre-deux », *Carnets de géographes*, n° 7, 2014, DOI : [10.4000/cdg.416](https://doi.org/10.4000/cdg.416).

13. Julie Le Gall et Lionel Rougé, « Oser les entre-deux ! », *Carnets de géographes*, n° 7, 2014, DOI : [10.4000/cdg.496](https://doi.org/10.4000/cdg.496).

14. « [C]et espace flottant entre deux photogrammes comme entre deux écrans, entre deux épaisseurs de matière comme entre deux vitesses, il est peu assignable : il est la variation et la dispersion même. » Raymond Bellour, *L'entre-images. Photo. Cinéma. Vidéo*, Paris, La Différence, 2002, p. 14.

15. Stéphanie Katz, *L'Écran, de l'icône au virtuel. La résistance de l'infigurable*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique », 2004.

16. Anne-Marie Duguet, *Vidéo, mémoire au poing*, Paris, Hachette, coll. « L'Échappée belle », 1981, p. 96.

17. Françoise Parfait, *Vidéo : un art contemporain*, Paris, Les éditions du regard, 2003, p. 105.

18. *Ibid.* p. 23

installèrent dans leur médium-peinture d'aller physiquement au cœur du motif.

Mes travaux précédents sur l'image vidéo ont montré qu'une zone plus complexe s'ouvre : un espace déchirure¹⁹ dans lequel les artistes transforment le signal (électrique, puis numérique) par manipulations d'espaces et de temps ; un entre-espace que j'ai testé par la suite avec les réseaux sociaux²⁰.

Comme l'écrit si justement Christine Buci-Glücksman, à propos du virtuel, « le monde s'est retourné comme un gant, instaurant le passage de la figurabilité à la picturabilité²¹ ». Avec son concept d'image-flux, elle théorise ce nouveau régime d'images qui existe désormais sans modèle créant néanmoins une forme de réel. Déjà avec l'image vidéo une zone plus complexe s'ouvre : un entre-image en flux. Ce passage crée une forme d'épaisseur glitchée de l'image qui rend compte désormais de l'ensemble du dispositif machinique et de son fonctionnement. C'est ce passage de la représentation d'une image totalisante (figurabilité) à une image, instantané de l'expérience d'un dispositif (picturabilité) que j'interroge avec *Nymphaea's Survey* : tant au niveau de l'espace immersif (création et gestion des formes et des matérialités) que des corps en mouvement et bien sûr, dans les relations aux bâtiments originaux. Je souhaite les étudier dans les matérialités virtuelles propres à la VR comme la transparence, la lumière, le wireframe, les pliures des formes géométriques, les ossatures... Dès les années 1990 des artistes comme Char Davies avec son œuvre *Osmose* ou Christa Sommerer et Laurent Mignonneau avec *Intro-Act* produisaient déjà des œuvres en VR pour interroger les spécificités des matérialités virtuelles et des spatialités inédites (infinies, non linéaires, interchangeable) d'interroger le vécu de cette sensation de matière dans la VR par les spatialités déformées des passages entre les matières virtuelles.

8

19. Terme utilisé par George Didi-Huberman, pour qui la déchirure qualifie les images trouées, dissimulant des pans, car non totalisantes, des images qui ouvriraient un espace de possibles, où se logent les « accidents de la représentation », « le symptôme de la peinture dans le tableau » *Devant l'image*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1990, p. 306-308.

20. Voir les œuvres que j'ai réalisées pour éprouver le système afin de rendre visible les entre-deux : Carole Brandon, Lilyana Petrova, *#24hodyyssey*, 2017, URL : <https://www.carolebrandon.com/24h-odyyssey> [consulté le 25 juin 2025] ; Carole Brandon, *Siresses*, 2017, URL : <https://www.carolebrandon.com/siresses> [consulté le 25 juin 2025] ; Carole Brandon, *La Princesse et son Mac*, 2016, URL : <https://www.carolebrandon.com/la-princesse-et-son-mac> [consulté le 25 juin 2025].

21. Christine Buci-Glücksman, *La Folie du voir*, Paris, Galilée, 1986, p. 101

Processus créatif

Valorisation de patrimoine bâti et matérialités picturales des spatialités

Dans un premier temps, j'ai visité et filmé les bâtiments²² en caméra 360, à différents moments de la journée. Focalisée sur mon expérience des lieux et des images enregistrées, il ressort que les variations de lumières, leurs effets et la volumétrie des espaces, accentuées par la déformation en *fisheye* de la caméra ont un impact considérable sur l'expérience ; l'appréhension de l'espace par le vide, par le volume (qui renvoie aux sculptures de Rachel Whitehead) et le jeu des reflets démultipliés dans l'image filmée, signent et perturbent les espaces, comme les Machines-Vision des Vasulka : je décide d'orienter la création et la recherche sur ces points en insistant sur la lumière comme matériau.

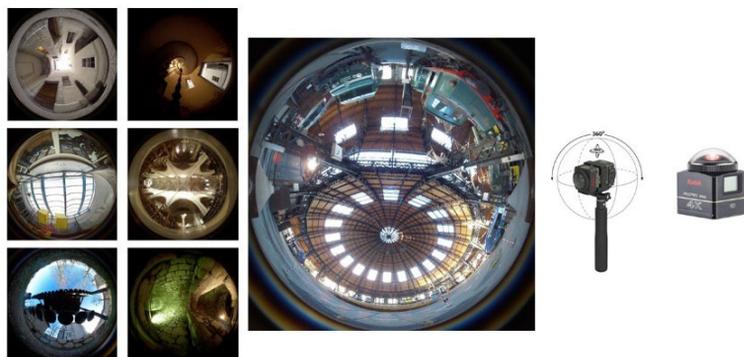


Figure 3. Image des films des bâtiments et caméra utilisée
Crédits : Carole Brandon.

L'idée du thermique est venue lors d'une représentation²³ issue du livre *Les Furtifs*²⁴ d'Alain Damasio vue à Grenoble. Dans la mise en scène, un des personnages utilise une caméra thermique, court dans les coulisses et à l'extérieur ; nous, spectateurs spectatrices, dans le noir, découvrons ses trajets en suivant des images floues, tremblées, baveuses, aux tonalités vertes et rouges. Le thermique est un moyen de révéler dans le noir des zones de chaleur et de froid, de montrer la lumière : inversant

22. La cathédrale, la Rotonde SNCF, les salles basses du château, le centre social de Chambéry-Le-Haut et une cour intérieure privée du XVII^e siècle à Chambéry.

23. Frédéric Deslias, *Les Furtifs*, 14-15 février 2020, salle de l'Hexagone, Grenoble, URL : <https://vimeo.com/382825575> [consulté le 26 juin 2025].

24. Alain Damasio, *Les Furtifs*, Clamart, La Volte, 2019.

le processus, je pouvais rendre visible dans le jour, les couleurs de la lumière blanche.

La caméra, Pixpro de Kodak permet d'avoir une plus grande amplitude d'image par la déformation *fisheye* et à cause de sa coupole en verre, elle capte différents types de lumières (reflets, scintillements).

Figure 4. *Nymphea's Survey*, résultats essais du thermique et extraits des *Furtifs*, Frédéric Deslias

Credits : Carole Brandon et Frédéric Deslias..



Source : Frédéric Deslias, *Les Furtifs*, 14-15 février 2020, Biennale Experimenta, Grenoble

Le passage de la lumière captée au lieu du tournage par une machine (la caméra) et son passage dans un autre espace où elle devient artificielle m'intéresse particulièrement. En effet, la lumière qui au départ, permet de distinguer des objets, des distances, des limites dans un paysage, devient surfaces, formes autonomes colorées pouvant s'étendre et pulser. La lumière-matière devient une donnée informationnelle plus organique dans le monde virtuel que dans la captation de départ, matérialisant les entre-deux. La picturabilité des couleurs dans la VR rend visible, haptique, palpable le japonais pour nous permettre d'en comprendre les enjeux. Même s'il est très important de savoir et de repérer ce qui va être filmé pour obtenir les effets voulus, la lumière des vidéos dans *Nymphea's Survey* a besoin des machines particulières pour devenir une enveloppe organique et vivante : la spécificité 4K de la caméra 360°, les effets des logiciels AfterEffect et

Première Pro et les déformations dans Unity. Les machines (caméra, ordinateur, logiciel) révèlent un existant pourtant déjà là, mais dont le corps et l'œil ne perçoivent qu'une surface pale et pauvre sur les objets (selon un critère de luminosité).

Figure 5. *Nymphaea's Survey*, vidéo 360° thermique dans des bulles



Crédits : Carole Brandon.

Les couleurs thermiques incarnent un espace d'entre-deux, en nous imprégnant d'une sorte d'épaisseur colorée par la stratification des lumières en constantes variations et pulsations. Leurs démultiplications, invisibles à l'œil nu lors de la visite sous la coupole de la Rotonde, scintillent, se mélangent, s'agglomèrent, en transformant nos perceptions à chaque déplacement : les espaces d'entre-deux se vivent dès lors comme des respirations. Dans la VR, les calculs machiniques permettent l'existence de cet espace de rencontres très particulier, entre le bâtiment originel et sa traduction. Les grains et déformations témoignent autant des passages par la machine que les potentiels invisibles au lieu du site.

11

La bulle vidéo 360°, design révélateur du passage des entre-deux

Ainsi, le choix plastique de la bulle et leur suspension dans l'environnement VR sont liés à la technique. Le design de la bulle a été propulsé par le 360° et la spécificité de la caméra utilisée permettant un film composé de deux demi-sphères. Nous avons accentué la matérialité particulière des espaces clos des bulles. Selon Peter Sloterdijk, la bulle est une unité privée qui permet de filtrer les informations reçues, elle protège, cependant elle isole aussi. En effet, dans sa sphérologie²⁵, il étudie la bulle dans son premier ouvrage, en décrivant les phénomènes de la vie : la bulle est un espace à soi, rivé sur l'intimité. La bulle renvoie à toutes les analogies de légèreté amplifiées par ses relations aux espaces

25. Peter Sloterdijk, *Bulles, Sphères 1*, Paris, Fayard, coll. « Pluriel », 1998 ; *Globes, Sphère 2*, 1999 ; *Écumes, Sphère 3*, 2004.

numériques et virtuels. Avant le développement de *Pearl Island*, avec Ghislaine Chabert, nous avons étudié la notion de bulle²⁶ comme espace suspendu, point de rencontres nécessaires entre usagers, smartphone et territoires²⁷.

Figure 6. *Nymphaea's Survey*, textures des vidéos dans les bulles



Crédits : Carole Brandon.

12

Les bulles sont de textures différentes du reste dans l'univers virtuel. Elles apparaissent en formes délimitées, intensifiant l'appréhension des espaces d'entre-deux, d'autant plus avec leur transparence. Les bulles dans *Nymphaea's Survey* rejouent cet idéal protecteur tout en annonçant, de l'extérieur, le potentiel à vivre à l'intérieur. Les images vidéo tremblent et fourmillent sur leur enveloppe extérieure, comme les œufs dans un milieu aquatique ; la vie s'agite sous la surface, ce qui se trame dans les *Nymphéas* de Monet justement, avec ses espaces indécidables²⁸. Cet appel s'oppose à la densité impactante²⁹ vécue

26. Carole Brandon, Ghislaine Chabert, « @boo : le temps dans les légendes urbaines », *Texte et image*, n° 3-4, 2019, URL : <https://hal.science/hal-02114738> [consulté le 26 juin 2025].

27. @boo est une expérience pédagogique et un projet de recherche développé avec nos masters 1 création numérique, département communication hypermédia (Université Savoie Mont-Blanc), en 2015 : se définit comme un jeu participatif basé sur les légendes urbaines permettant en temps réel de construire une cartographie-portrait de l'usage du territoire (un parc et deux places). Ce portrait sera réalisé à partir de bulles de messages laissés dans l'application, réunissant à la fois l'histoire de Chambéry, son patrimoine et les histoires personnelles des usagers sur les trois lieux ciblés. Ce projet est l'origine de *Pearl Island*.

28. « le plan d'eau se propose comme une double surface de lisibilité, et non plus comme une frontière à pénétrer. Davantage cicatrice que seuil et paradoxalement tant capable de relier que de séparer, d'abriter que de coordonner. » Stéphanie Katz, *EIV*, op. cit., p. 155

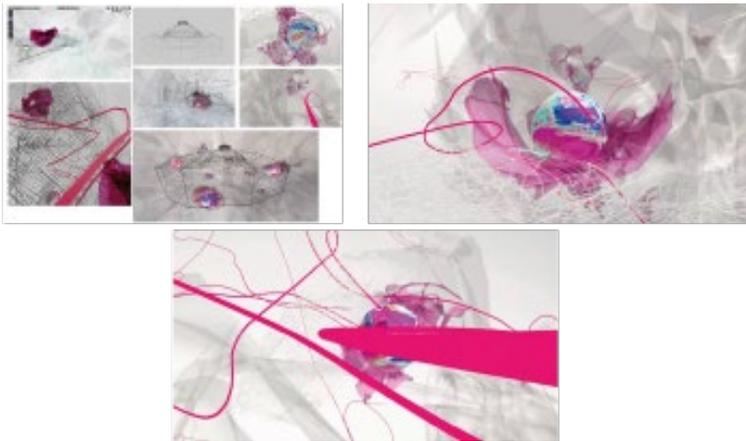
29. Traverser, pénétrer les bulles vidéo dans *Nymphaea's Survey* correspond à un changement de matières où la lumière et la couleur ne s'associent plus dans une complémentarité de transparence et légèreté, au contraire ici, une superposition de strates de couleurs se tisse et se densifie par l'accumulation des transparences.

une fois dans la bulle, qui n'est pas ici un élément pour s'isoler de l'extérieur, mais pour s'isoler dans une expérience : elle permet d'intensifier nos relations avec le modèle référent et avec les matérialités virtuelles traversées. Par l'immersion, on pénètre littéralement dans la couleur virtuelle.

Le fil, entre traces et coutures expérience des espaces d'entre-deux flottants

Malheureusement, à ce stade du projet, en 2020, la pandémie et les confinements ont ralenti le développement de l'œuvre. Toutes les expositions ont été annulées. Pendant cette période, j'ai finalisé le travail en vidéo thermique et les modélisations des matérialités virtuelles de l'univers de *Nymphaea's Survey*, avec Alice Baradat en rajoutant deux éléments importants dans l'expérience : le fil rouge (le tracé de son chemin pour se repérer dans le monde virtuel) et une modélisation en arêtes du bâtiment dans lequel les vidéos ont été placées à l'exact emplacement du tournage.

Figure 7. *Nymphaea's Survey*, modélisation du bâtiment la Rotonde,



Chambéry et fil rouge
Crédits : Carole Brandon.

En effet, pour éviter l'impression de tourner en rond, le fil rouge permet de naviguer plus aisément, voire de dessiner littéralement son parcours dans l'œuvre. D'autre part, le choix du design des bulles placées aux lieux des prises de vues a entraîné la mise en place de la présence du bâtiment pour installer les vidéos à l'intérieur. Sans cette modélisation, non seulement la spectatrice avait beaucoup de mal à relier les images de l'expérience avec le

bâtiment d'origine, mais surtout perdait toute notion d'échelle. Le choix de la modélisation en arêtes a été induit par la volonté de laisser des espaces de respiration lors de la navigation. Un bâtiment fermé et opaque aurait empêché la fluidité des déplacements et l'exploration des jointures entre les textures. Les bulles, de forme géométrique simple, associées à la Rotonde, permettent de se situer dans l'espace VR : comprendre les échelles, les strates, les imbrications d'éléments et l'organisation générale de l'architecture (le bâtiment de départ).

Puis en janvier 2021, j'ai été mise en relation avec la Cie Sylvie Santi³⁰, qui travaillait sur un projet de spectacle vivant avec un bras articulé d'une entreprise de robotique. Elle cherchait un ou une artiste pour l'aider à faire le lien entre la poésie sonore de la directrice, un *beatboxer*, un danseur de hip-hop et le robot. Nous (l'équipe et moi-même) avons travaillé sur trois résidences. *Nymphaea's Survey* a été mise au service du spectacle³¹, devenant l'espace mémoriel du robot et de communication entre les différents langages.

14

Figure 8. *Nymphaea's Survey* pour la Cie Sylvie Santi, résidence du spectacle



Les Multiples, La Turbine, Cran-Gevrier, août 2021.

Crédits : Cie Sylvie Santi et Carole Brandon.

Sylvie Santi rencontrant des difficultés à être isolée avec le casque VR lors de ses performances poétiques, le danseur, Sofiane

30. Site de la Cie Sylvie Santi : <https://www.sylviesanti.com/> [consulté le 26 juin 2025] coopération avec l'entreprise Staübli de Faverges.

31. Alice Baradat et moi-même avons dû recréer plusieurs vidéos pour l'adapter au spectacle. Sur une année de collaboration, nous avons travaillé sur trois résidences et une quinzaine de spectacles ont été donnés.

Distante, a été sollicité pour le porter. Toute la scénographie fut modifiée : les placements de chacun aux périphéries, la taille de l'écran qui s'est agrandie. D'une part, Sofiane a amplifié et ralenti ses gestes, d'autre part, dansant à l'aveugle, il a fallu lui faire de la place sur scène. Il ralentit pour que sur l'écran la vision en FPS de ce qu'il voit dans le casque en dansant, puisse être compréhensible pour les spectatrices. Cependant, sa manière très graphique d'utiliser son corps sur scène et en même temps dans l'espace VR a donné beaucoup d'importance au fil rouge. Sofiane dessine dans l'espace avec une liberté absolue, il a compris physiquement l'intérêt de déployer ses gestes et tout son corps, pour traverser, voire coudre, les matérialités virtuelles. Le fil est devenu langage corporel, car il représente les traces de ses mouvements dansés, mouvements créés comme tentative de dialogue avec le robot articulé. Dans la mise en scène, seul le personnage de Sylvie Santi parvient à avoir une interaction avec le robot ; pourtant seul le danseur s'immisce dans le robot (l'univers VR est la mémoire du robot). Le fil et ses méandres, écho de son corps dans l'espace scénique agissent comme élément communiquant et révélateur des entre-deux visibles dans la VR par la façon dont Sofiane a décliné ses mouvements saccadés du hip-hop en occupation spatiale (plus proche du taïchi).

15

Figure 9. *Nymphaea's Survey* dans le spectacle *Les Multiples*



Représentation Grand Bornand, festival Au Bonheur des mômes, 2021 ; danseur Sofiane Distante avec le casque VR.

Crédits : Cie Sylvie Santi et Carole Brandon.

Ces gestes lents et amples ont décuplé les entre-deux en tant qu'espaces sensibles dans le VR, car l'écran projette ce qu'il voit et ce qu'il veut nous montrer : il s'attarde, revient, s'éloigne, traverse, se retourne, il joue comme si son corps dansant tissait les différentes matérialités dans la VR. Les spectateur·rices ont besoin de ces ralentissements pour situer leur regard à partir du regard en mouvement (car casqué) du danseur. Le danseur s'empare de

la totalité des matières virtuelles dépliant les entre-deux : il ne s'agit pas de (re)connaître quelque chose dans ce monde virtuel, mais de le vivre comme des torsions, des plis de matières issues de l'expérience du corps du danseur dans la VR. Ces entre-espaces pliures sont intrinsèquement liés et produits par les relations entre corps et machines (le casque VR, le programme Unity, les manettes, le vidéoprojecteur, le robot, les autres personnages...). Je définis cet espace intermédiaire d'entre-deux, en tant qu'espace flottant à partir d'Augustin Berque³² et ses études mésologiques du *ma* japonais³³. Il écrit qu'en terme d'espace, *ma* signifie un intervalle entre deux choses qui se jouxtent, un écart, une distance pleine de vide, de *ki* (l'énergie vitale en art martial), une énergie, un souffle. Ne trouvant pas d'équivalent occidental, le *ma* permet d'identifier la notion de flottant :

Ce sens japonais du *ma* n'est pas quelque chose qui est créé par des éléments composés ; c'est ce qui se produit dans l'imagination de l'homme qui fait l'expérience de ces éléments. Par conséquent, on peut définir le *ma* comme un lieu d'expérience personnelle, possédant une atmosphère mystérieuse du fait de la distribution externe des symboles³⁴.

16

Le concept de *ma* japonais définit donc un « espace instable et un espace où les frontières se défont³⁵ », permettant de comprendre les spécificités de l'espace d'entre-deux flottant dans les relations entre corps et machine. Il s'agit donc ici, de rendre compte de l'expérience-performance de cet espace particulier : cet entre-deux espace flottant glisse sans pouvoir être territorialisable entre tous les éléments du dispositif. En effet, l'écran devient le territoire de visibilité de son déroulé, tandis que ses racines sont une hybridation des éléments du dispositif et des corps en présence. L'espace flottant est ainsi un entre [corps/machine³⁶],

32. Augustin Berque, Maurice Sauzet, *Le sens de l'espace au Japon, vivre, penser, bâtir*, Paris, Arguments, 2004.

33. Une des caractéristiques du *ma* selon Berque, est qu'il « serait produit par la combinaison d'un vide (blanc, silence, arrêt, pause) et d'un décalage (lequel chargerait sémantiquement ce vide, non seulement du contenu qu'une stricte régularité laisserait y escompter, mais aussi d'une infinité de possibles puisque le vide n'impose rien ». *Ibid.*, p. 32

34. Günter Nitschke, « *Ma*-The Japanese Sense of Place in Old and New Architecture and Planning », *Architectural Design*, vol. 36, n° 3, 1966, p. 118.

35. Emanuele Quinz, « des objets aux flux, entretien avec Christine Buciglucksmann », *Interfaces*, anomalie n° 3, 2001.

36. Carole Brandon, *L'Entre [corps/machine] : La Princesse et son Mac*, thèse, sous la direction de F. Parfait, Institut Acte, Paris 1 Sorbonne, 2016, URL :

espace intermédiaire de décalages qui semble intrinsèquement lié et produit entre le corps et les machines, non assigné à un espace particulier, il appartient autant aux machines, à ce qu'elles produisent, à l'espace de la scène, aux sons, au spectateur, à la spectatrice, à la projection, aux interactions des comédiens. Tous les éléments qui le composent sont autonomes, se superposent, s'entrelacent et s'assemblent au hasard et ne sont visibles que sur un écran³⁷. Dans la version dansée de *Nymphaea's Survey*, Sofiane rend visibles ces intervalles spaciés par ses mouvements. Le fil rouge ne sert pas seulement à matérialiser ses trajets ou à se repérer, il lui permet de comprendre et vivre les superpositions, les emboîtements, les extensions des entre-deux.

Conclusion

Le surgissement est autant lié à un contexte, des rencontres, des technologies, que des observations. La recherche-crédation est dans le processus, pas dans les résultats qui ne sont que des instants de formalisation. Accepter ces traversées inédites comme autant de terrains d'expérience permet de rejouer, redéfinir, questionner les concepts dans le contexte de la recherche-crédation.

Par chance, en 2022, la rotonde qui a fait partie des bâtiments que j'avais travaillés pour le festival Modulations, a été élue bâtiment préféré des Français de la région AURA : une exposition *Perspectives croisées*³⁸ avec différentes manières d'envisager la rotonde a été initiée au CIAP, *Nymphaea's Survey* a pu être exposée dans sa version évoluée en termes de design et de travail pictural des vidéos.

La même année, j'ai eu une résidence au Laval Virtual dans le cadre du festival RectoVRso, pour la valorisation du bâtiment des bains-douches³⁹. Ce qui a permis d'approfondir les relations entre le design de la sphère et les impacts couleurs-lumières sur notre

<https://hal.science/tel-02111485> [consulté le 26 juin 2025].

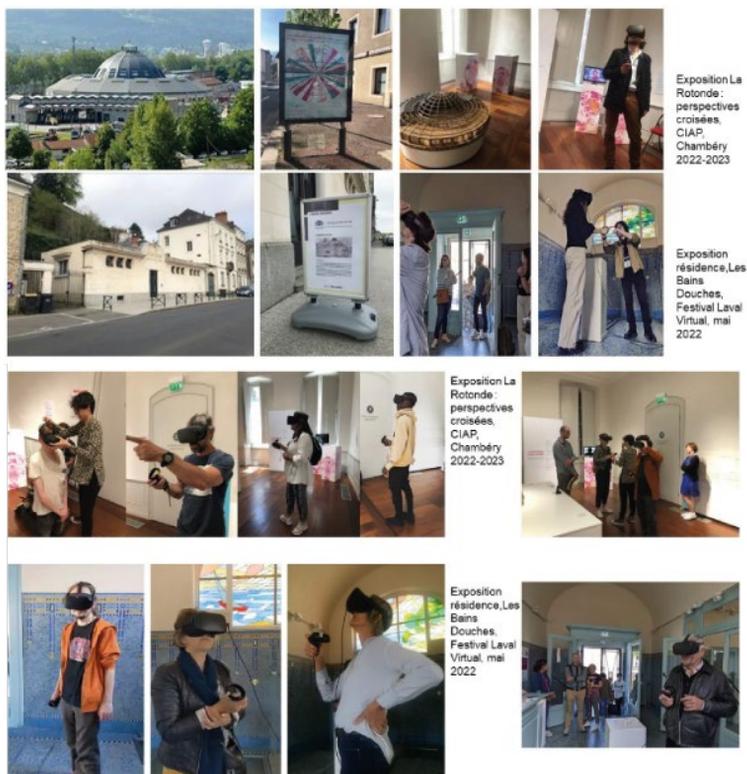
37. Carole Brandon, « entre le rouleau et la carte : l'espace flottant des œuvres hypermédias » présentée lors du colloque international et transdisciplinaire *Habitabilité des mondes cartographiques* organisé en partenariat avec les Archives nationales et l'Ensad dans le cadre du projet « Mondes, interfaces et environnements à l'ère du numérique », soutenu par le Labex Arts-H2H, organisé par Pierre Cassou-Noguès et Arnaud Regnault, Université Paris 8, 2017,

38. https://www.chambery.fr/uploads/Presse/f8/788_022_Dossier-presse-exposition-La-Rotonde.pdf [consulté le 26 juin 2025].

39. <https://patrimoine.laval.fr/lavalpatrimoine/les-bains-douches/> [consulté le 26 juin 2025].

perception. En effet, dans ce tout autre contexte architectural, il a fallu tout d'abord augmenter le nombre de bulles filmées dans l'univers VR, ce qui change l'expérience de la spectatrice. Mais surtout, j'ai pu affiner, retravailler le thermique et les teintes à cause de la démultiplication des reflets dans ces bains : les faïences des baignoires jouent avec la lumière des fenêtres toutes placées en hauteur, les verrières très présentes et les bains-ouches sont recouverts de mosaïques bleues et dorées. J'ai pu confirmer le rôle de la couleur dans la mise en visibilité des entre-deux flottants ce qui m'a amenée à développer l'œuvre suivante *Corallium Blanco*⁴⁰.

Figure 10. *Nymphaea's Survey*, expositions, 2022-2023



18

Photographies des expositions La Rotonde : perspectives croisées (CIAP, Chambéry, 2022-2023) et Les Bains-douches (Festival Laval Virtual, mai 2022).

Crédits : Carole Brandon.

40. Carole Brandon, Guillaume Ertel, *Corallium Blanco*, 2022-2023, URL : <https://www.carolebrandon.com/coralliumblanco> [consulté le 26 juin 2025].

Dans cette nouvelle œuvre, la spectatrice traverse des bulles de différentes couleurs pour percevoir du corail invisible au départ, car modélisé en blanc sur fond blanc. Le monde virtuel territorialise le lieu où se développe tout seul ce monde organique, qui devient son biotope. Au fond de l'océan, le corail est blanc lorsqu'il meurt. Ici il est vivant et en développement, mais invisible et virtuel. La création aléatoire de bulles colorées comme des hallucinations sous LSD permet de rendre visible la présence du corail, en ne percevant non pas la totalité, la densité, l'étendue de leur territoire (comme dans *Nymphaea's Survey*), mais uniquement des parties partiellement et différemment colorées. Contrairement à *Nymphaea's Survey* où la lumière semble contenir la couleur comme un vitrail, dans *Corallium Blanco* je souhaitais me concentrer sur la vision occidentale de la couleur « color du latin *celare* qui signifie cacher, envelopper, dissimuler. La couleur c'est ce qui cache, qui recouvre et qui habille⁴¹ », à partir de couleurs uniquement machiniques. Si la couleur s'applique sur une surface, où migrent les entre-deux ?

Les espaces d'entre-deux désormais en respiration, en flux, se construisent et déconstruisent sous nos yeux comme une partition en train de se faire, donnant de l'épaisseur à notre perception, un chiasme phénoménologique matérialisé. L'intention donnée aux spectatrices et spectateurs est de s'appropriier cet espace dans ses jointures, ses coupures, ses plis : chaque élément apparaît partiellement, l'entremêlement des formes filaires, les vidéos, les couleurs, les pixels ou encore l'enveloppement de ses voiles blancs (qui recouvrent l'univers de *Nymphaea's Survey*), enveloppants. Les espaces d'entre-deux dessinent et métamorphosent en permanence notre perception du référent (ici la Rotonde) pour enrichir en incertitudes, en dissimulations, en inachevés, le lissage, voire la dangereuse transparence⁴² des images numériques actuelles.

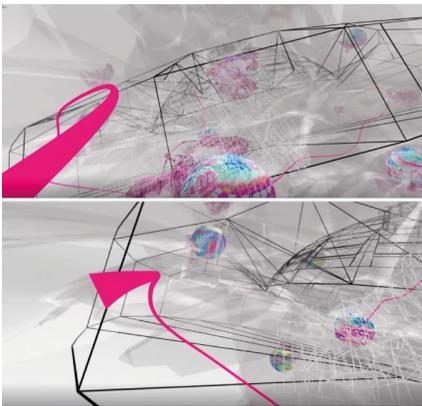


Figure II. Carole Brandon, *Nymphaea's Survey*

Captures d'écran version la Rotonde, Chambéry.

Crédits : Carole Brandon

41. Michel Pastoreau, *Jaune. Histoire d'une couleur*, Paris, Seuil, 2019, p. 10.

42. Byung-Chul Han, *La société de transparence*, Paris, PUF, 2017.

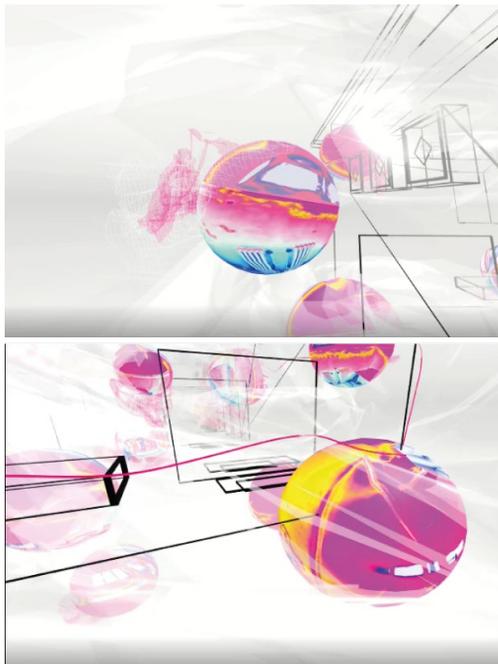


Figure 12. Carole Brandon, *Nymphaea's Survey*

Captures d'écran version les bains-douches, Laval, 2022.

Crédits : Carole Brandon.

Bibliographie

ARCHER Bruce, « A view of the nature of Design Research », dans JACQUES Robin, POWELL James (dir.), *Design, Science, Method, Proceedings of the 1980 Design Research Society Conference*, Guildford, Westbury House, 1981, p. 30-47, URL : <https://dl.designresearchsociety.org/conference-volumes/65/> [consulté le 26 juin 2025].

BELLOUR Raymond, *L'entre-images. Photo. Cinéma. Vidéo*, Paris, La Différence, 2002.

BERQUE Augustin, SAUZET Maurice, *Le sens de l'espace au Japon, vivre, penser, bâtir*, Paris, Arguments, 2004.

BRANDON Carole CHABERT Ghislaine, « ©boo : le temps dans les légendes urbaines », *Texte et image*, n° 3-4, 2019.

BRANDON Carole, *L'entre [corps/machine]. La Princesse et son Mac*, thèse, sous la direction de F. PARFAIT, Institut Acte, Paris 1 Sorbonne, 2016, URL : <https://hal.science/tel-02111485> [consulté le 26 juin 2025].

- BRANDON Carole, « Entre le rouleau et la carte : l'espace flottant des œuvres hypermédias », colloque international et transdisciplinaire *Habitabilité des mondes cartographiques*, Archives nationales, Université Paris 8, Saint-Denis, France 2017.
- BUCI-GLUCKSMANN Christine, *La Folie du voir*, Paris, Galilée, 2002, p. 101
- CAUQUELIN Anne, *Le Site et le Paysage*, Paris, PUF coll. « Quadrige », 2000.
- CHATELET Claire, DI CROSTA Marida, « Écran incorporé, corps casqué. De quelques enjeux esthétiques de la réalité virtuelle », *Interfaces numériques. Le corps et ses métamorphoses*, vol. 7, n° 2, 2018, DOI : [10.25965/interfaces-numeriques.3375](https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.3375).
- LE DEUFF Olivier (dir.), *La recherche-crédation, pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2006.
- DIDI-HUBERMAN George, *Devant l'image*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1990.
- DUGUET Anne-Marie, *Vidéo, mémoire au poing*, Paris, Hachette, coll. « L'Échappée belle », 1981.
- FINDELI Alain, « La recherche-projet en design et la question de la question de recherche : essai de clarification conceptuelle », *Sciences du design*, vol. 1, n° 1, 2015, p. 45-57, DOI : [10.3917/sdd.001.0045](https://doi.org/10.3917/sdd.001.0045).
- GOSSELIN Pierre, « La recherche en pratique artistique, spécificité et paramètres pour le développement de méthodologies », dans GOSSELIN P., LE COGUEC É. (dir.), *La recherche-crédation pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2006, p. 21-32.
- HAN Byung-Chul, *La société de transparence*, Paris, PUF, 2017.
- KATZ Stéphanie, *L'écran, de l'icône au virtuel. La résistance de l'Infigurable*, Paris/Budapest/Turin, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique », 2004.
- LE GALL Julie et ROUGÉ Lionel, « Oser les entre-deux ! », *Carnets de géographies*, n° 7, 2014, DOI : [10.4000/cdg.496](https://doi.org/10.4000/cdg.496).

NITSCHKE Günter, « *Ma*—The Japanese Sense of *Place* in Old and New Architecture and Planning », *Architectural Design*, vol. 36, n° 3, 1966, p. 116-156.

PARFAIT Françoise, *Vidéo : un art contemporain*, Paris, Les éditions du regard, 2003.

PASTOREAU Michel, *Jaune. Histoire d'une couleur*, Paris, Seuil, 2019.

LE DEUFF Olivier, *Le temps des humanités digitales. La mutation des sciences humaines et sociales*, Limoges, France, FYP éditions, 2014.

QUINZ Emanuele, « Des objets aux flux, entretien avec Christine Buci-Glucksmann », *Interfaces, anomalie*, n° 3, 2001.

REY Violette et POULOT-MOREAU Monique, « Chercheuses d'entre-deux », *Carnets de géographes*, n° 7, 2014, DOI : [10.4000/cdg.416](https://doi.org/10.4000/cdg.416).

SLOTEDIJK Peter, *Bulles, Sphères 1*, Paris, Fayard, coll. « Pluriel », 1998 ; *Globes, Sphère 2*, 1999 ; *Écumes, Sphère 3*, 2004.

22

HOLROYD Amy Twigger, « About », *Amy Twigger Holroyd* [blog personnel], URL : <https://amytwiggerholroyd.com/About> [consulté le 25 juin 2025].