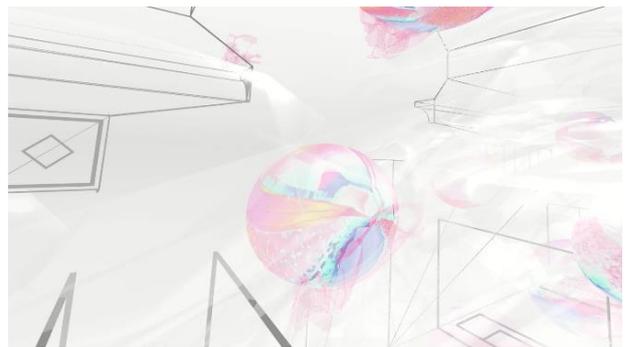
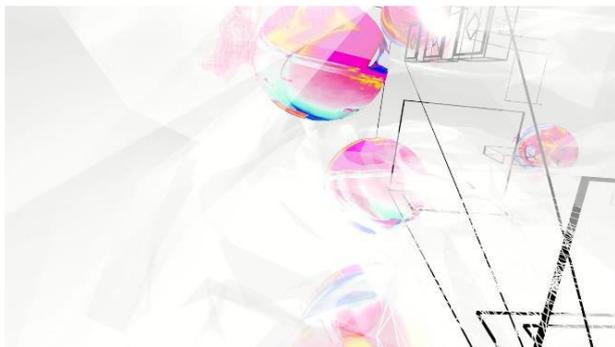


Nymphaea's Survey (organisé par Carole Brandon)

<https://www.carolebrandon.com/nympheasurvey>

L'oeuvre questionne comment le virtuel peut nous permettre d'expérimenter autrement des espaces tangibles : non plus dans un rapport de ressemblance mais en rendant visible une perception sensible et sensorielle de l'environnement grâce à la lumière et ses couleurs.

Dans Nymphaea's Survey, nous naviguons dans un univers infini composé de voiles blancs avec pour seuls repères des nénuphars. Chacun contient des bulles de vidéos 360°. Un fil rouge dessine nos déplacements à travers les différentes textures modélisées. Le titre de l'oeuvre est une référence aux Nymphéas de l'Orangerie de Claude Monet, à la fois dispositif de vision et hybridation d'espaces de germination dans la peinture. L'ajout de « Survey » renvoie à une proposition de sauvegarder, archiver, protéger des patrimoines.



Invitée par le centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine de Chambéry, puis par le festival Laval Virtual pour une résidence, l'oeuvre propose une visite de la Rotonde et des Bains Douches, non pas dans une modélisation fidèle des deux bâtiments classés, mais une expérience inédite de notre perception de ce qui a été filmé sur place en caméra 360 puis passé par des filtres machiniques successifs qui révèlent les impacts de lumières, invisibles à l'oeil nu

: une nouvelle perception du bâti non pas d'exactitude mais de sensations colorées.

Contexte:

Invitée par le centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine de Chambéry, puis par le festival Laval Virtual pour une résidence, l'œuvre propose une visite de la Rotonde et des Bains Douches, non pas dans une modélisation fidèle des deux bâtiments classés, mais une expérience inédite de notre perception de ce qui a été filmé sur place en caméra 360 puis passé par des filtres mécaniques successifs qui révèlent les impacts de lumières, invisibles à l'œil nu: une nouvelle perception du bâti non pas d'exactitude mais de sensations colorées.

Mémoire: espaces et data

Ce qui m'intéresse particulièrement c'est le passage de la lumière captée au lieu du tournage par la caméra et son passage par d'autres machines (ordinateur, thermique, 3D, unity). J'étudie le rôle des espaces d'entre-deux, comme éléments et souvenirs nécessaires à la révélation du processus mécanique qui est uniquement visible et expérimentable dans le casque VR. Les machines utilisées révèlent un existant pourtant déjà là mais dont le corps et l'œil ne perçoivent qu'une surface sur les objets (selon un critère de luminosité). Rendre visibles et expérimentables les processus mémoriels mécaniques (les enregistrements, les déformations, les déplacements, les programmes...) pourraient changer nos perceptions d'un lieu ou d'un bâtiment, et devenir créateurs de matérialités et sensorialités particulières grâce aux données enregistrées. Ces « matérialités » virtuelles interrogent une logique de sensation propre à la peinture, par l'immersion directe du corps à vivre les espaces d'entre-deux comme autant de possibilités de variations de perceptions du lieu.

Techniques

Dispositif immersif en réalité virtuelle, vidéo de présentation

Technologies : Blender, Unity, Oculus Quest 1, PixPro4K Kodak, Suite Adobe

Conception et création, vidéo, design : Carole Brandon

Design interactif, modélisation 3D : Alice Baradat

L'autrice

Carole Brandon est artiste et enseignante-chercheuse à l'Université Savoie Mont Blanc. Elle s'intéresse aux caractéristiques et rôles des espaces hypermédias où transitent les données – entre les actions des utilisateur.trices et le programme informatique – et à leurs impacts sur nos corps, nos représentations, nos

individualités. Elle est assistée par Alice Baradat, étudiante master création numérique.

Exemple de mise en exposition avec habillage de socles:

