

Référence bibliographique :
Corentin Haubruge, "Ce qui arrive",
lieuxdits#16, mai 2019, pp. 15-20.

La revue lieux**dits**
Faculté d'architecture, d'ingénierie architecturale, d'urbanisme (LOCI)
Univesrité catholique de Louvain (UCL).

Éditeur responsable : Le comité de rédaction, place du Levant, 1 - 1348 Louvain-la-Neuve
Comité de rédaction : Damien Claeys, Gauthier Coton, Pauline Fockedey,
Nicolas Lorent, Guillaume Vanneste
Conception graphique : Nicolas Lorent

UCLouvain
Faculté d'architecture, d'ingénierie
architecturale, d'urbanisme

LOCI Bruxelles Louvain-la-Neuve Tournai

ISSN 2294-9046
e-ISSN 2565-6996
https://dial.uclouvain.be/pr/boreal/object/boreal:
www.**uclouvain.be/loci**.html

Ce qui arrive

Corentin Haubruge

Cette année, le cours de Moyens d'Expressions et de Représentation en BAC3[1] à LOCI Tournai profitait de l'invitation de l'UCL Culture[2] pour rentrer en résonnance avec la pièce de théâtre *Ce qui arrive*, une création de la metteuse en scène Coline Struyf. Cette pièce de théâtre s'inspire de la bande dessinée *Here* (2012) de Richard Mc Guire, dont le scénario se déroule intégralement à travers un seul lieu, le salon d'une maison. S'y croisent, dans un ordre totalement déroutant, les fragments d'une chronique familiale : retrouvailles, conflits, mort, rires, rencontres amoureuses, jeux d'enfants…

C'est donc à partir de cette bande-dessinée et de cette création théâtrale que les étudiants questionnent le thème de la *mémoire d'un lieu*. Chacun d'entre eux est amené, sur base d'un souvenir personnel d'un espace, à travailler selon les trois approches enseignées dans cette unité d'enseignement : dessin à la main, dessin aux instruments, techniques numériques.
L'exercice proposé aux étudiants est une invitation à considérer les différents moyens de représentation de récits liés au même lieu. Le questionnement partagé se résumé de cette façon : comment suggérer une expérience sensorielle inédite et puissante du temps qui passe, au moyen de nos outils de représentation d'architectes ?

Plusieurs temps forts au théâtre *Le Manège* à Mons marquent le début de cette activité pour les étudiants : découverte de la bande dessinée, répétition du spectacle, visite guidée par l'auteur du projet Pierre Hebbelinck, et enfin la représentation de la pièce.

Le 18 octobre 2018 au théâtre Jean Vilar à Louvain-la-Neuve, Corentin Haubruge rejoint Coline Struyf sur scène, sur invitation d'Adrienne Gérard[3] lors d'une rencontre avec le public. Ensemble, ils y abordent, à travers les questions des spectateurs, différentes caractéristiques communes entre arts de l'espace et arts de la scène. Sont notamment abordés la relation du sujet au temps et au lieu, la narration graphique. Cette rencontre est décrite dans les pages suivantes.

L'article revient également sur le contexte de cet exercice et les résultats produits, plus particulièrement des photographies de maquettes et des rendus numériques. En marge de ces conclusions, nous proposons un détour plus méditatif à l'occasion de la sortie de l'ouvrage *Présences de l'histoire*, dialogue entre l'architecte Peter Zumthor et l'historienne de l'art Mari Lending. Des questions de mémoire et d'histoire y trouvent des échos significatifs qui croisent l'actualité de cet enseignement.

La mémoire du futur *Here* - Richard Mc Guire

En 1989, Richard McGuire publie une bande dessinée de six planches, déjà intitulée *Here*, dans le magazine Raw d'Art Spiegelman. En 2014, il en transpose l'idée à un roman graphique de trois cent pages, qui se déploie comme une fresque éblouissante de la mémoire et de la vie.

En découle une histoire racontée à partir d'un cadrage identique à chaque double page. Et un encart qui indique l'année de la scène. Des croisements d'existence, dans le salon en angle d'une maison au style colonial se succèdent pour créer une superposition d'instantanés, de 3 000 500 000 avant J.-C. à 10.175 après J.-C.

Ici (la traduction française de *Here*) est primé à Angoulême en 2015. Cette fresque graphique nous emporte dans une expérience de lecture surprenante, nous amenant à reconsidérer notre rapport au temps, à notre habitat, à notre mémoire au sens large. L'auteur évoque le terme de l'impermanence lors de nombreuses interviews. Nous reprenons ci-dessous quelques extraits remaniés des dires de Richard McGuire, invité de l'émission *Mauvais Genre* sur France Culture en février 2016[4]. Le double rapport à l'espace et au temps est déjà au centre des échanges :

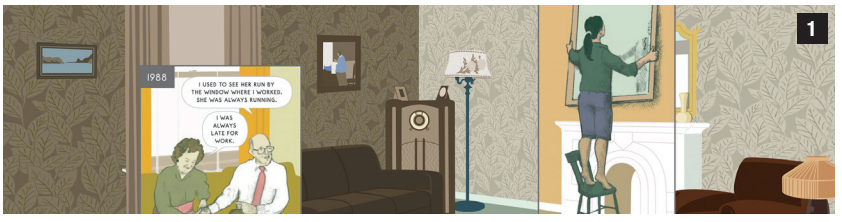
> *Par rapport aux six pages d'origine, il fallait penser le livre en tant qu'objet. Et j'ai utilisé la pliure du livre pour correspondre à l'architecture de l'immeuble. C'est l'architecture qui a permis de résoudre ce problème. Dans la version d'origine de six pages, il était facile de représenter les choses de façon* impressionniste*. Sur trois cent pages, la préoccupation était de tenir en haleine le lecteur. Les fils narratifs sont plus longs, avec des rythmes internes. L'aspect musical du récit est important. Et il fallait travailler l'interactivité : c'est pourquoi la composition est* musicale*. Des moments d'accélération, avec des temps qui se relâchent.*

1 - Équipe enseignante : Agnès Mory, Ewa Sokolowska et Barbara Noirhomme : dessin à main levée ; Béatrice Renard et Zoé Declercq : dessin aux instruments (géométrique spatiale) ; Nawri Khamallah et Corentin Haubruge : expression numérique

2 - Thème de la saison culturelle à l'UCL en 2018-2019 : « Habiter le monde »

3 - Adrienne Gérard est directrice de communication et responsable de la programmation du théâtre Jean Vilar à Louvain-la-Neuve

4 - https://www.franceculture.fr/bd/ici-de-richard-mcguire-bd-bouleversante



Entretien avec Coline Struyf

À l'occasion de la rencontre avec le public au Théâtre Jean Vilar à Louvain-la-Neuve, un entretien avec Coline Struyf, qui signe l'adaptation et la mise en scène du spectacle, permet de revenir sur quelques-uns des enjeux croisés par l'exercice. En voici le résumé.

Les architectes ont un rapport singulier à l'espace. Dans la pièce, comment l'espace se définit et se projette-t-il, en particulier par rapport au roman graphique de Mc Guire ? Quelle a été la méthode ? Repartir de la 2D, où tout réinventer ?
Une des clés du travail de mise en scène est bien entendu le passage de la bidimensionnalité de la bande dessinée à la tridimensionnalité de l'espace scénique. Pour réinterpréter les lieux et les espaces de la bande dessinée de Richard Mc Guire, quelques ouvrages m'ont permis de me positionner plus clairement. *Espèces d'espaces* de Georges Perec et *La poétique de l'espace* de Gaston Bachelard entre autres, ont été des références.
Au final, comme dans la BD, l'espace scénique se déploie en angle : deux parois délimitent le plateau du jeu et une coulisse. Une paroi s'ouvre au moyen de rideaux sur un espace extérieur, un jardin symbolisé par un arbre. Deux béances noires percent des panneaux principaux qui relient l'espace principal et les coulisses.
Ces parois glissent, s'ouvrent, se referment, générant un espace à géométrie variable.

Cette spatialité variable que tu évoques suggère que le récit engage un fort rapport à l'espace. C'est aussi le cas en ce qui concerne le rapport au temps, marqué par la fragmentation comme fragilisation, effritement, modulation, quasi-disparition. Qu'entrevois-tu dans ce thème de la fragmentation de l'espace et du temps ?
La vitesse du temps est dépendante des évènements : certains souvenirs, certains faits marquants s'additionnent à certains moments particuliers. D'autres périodes sont plutôt de relâche, ou marquée par la répétition sans grand bruit. La perception même du temps dépend dès lors des évènements, de … ce qui arrive.

Ce qui parait important dans ton travail est donc l'idée que l'espace ainsi que le temps ne s'envisagent pas de façon linéaire, sans relief. Il y a de la fragmentation, du rythme, des découpages.
Dans la pièce, le temps convoque aussi bien le passé que le futur. L'idée que je me fais de la mémoire est que nous l'utilisons pour projeter le passé sur du futur. S'ouvrir à des nouveaux futurs, c'est retravailler sa mémoire. En ce sens, j'ai été marquée par la parution de *La mémoire du futur* de Francis Eustache .[5]

> *Cette mémoire du futur, qui est une mémoire extrêmement subtile et qui est très importante car elle nous permet de prendre des décisions, est un peu la mémoire de notre libre-arbitre. Cette mémoire aujourd'hui est aux prises avec des changements majeurs dans notre l'environnement, et notamment dans l'environnement numérique. La question qui est posée est "En quoi les mémoires externes, qui sont massivement des mémoires artificielles, vont modifier, voire peut-être altérer le fonctionnement de notre mémoire du futur ?"*[6]

Comment l'espace scénique est-il composé ? Le construis-tu à partir du point de vue du spectateur ?
Le dispositif est assez simple : la mise en scène est centrée. Il y a donc une hiérarchie spatiale : ce qui est au milieu prime, même si parfois l'action virevolte, occupe les bords et les marges de la scène, se démultiplie.
Cependant, le rapport à la coulisse est important : il se passe une quantité d'actions *de l'ombre* mais faisant partie intégrante de la mise en scène.

En citant Louis Kahn, nous pourrions parler d'espace servi et d'espace servant. Cette hiérarchie que tu évoques est également fortement marquée par l'ombre sur scène, et son antinomie, la lumière. L'une et l'autre revêtent des natures bien diverses et jouent un rôle temporel, mais surtout spatial.
Effectivement, à certains moments du récit mis en scène, la lumière envahit le sol, à travers une porte. Parfois, la lumière met en scène la fumée, isole un personnage, . Ces moments diffèrent de la bande-dessinée. C'est une distance prise par rapport au travail de Mc Guire, plus effacé dans son rapport à l'ombre et à la présence de la lumière naturelle.

Trois enjeux se croisent donc clairement : l'espace, le temps et la lumière. Mais comment s'établit la relation entre ces trois termes ?
Ce qui conduit aux choix sur les sensations, les rythmes, les détails, semble inexplicable. C'est la part mystérieuse d'une création artistique. L'instinct, d'expériences, de pratique de la discipline semblent moteurs.

Je pense que tu préfères te référer au terme *sensation* plutôt qu'à *atmosphère*. Par rapport justement au roman graphique initial, quelles sont les qualités d'atmosphères que tu as voulu récupérer, transposer ?
La recherche autour de la bande-dessinée était une forme de tentative de sortir d'un contrôle, décloisonner, s'ouvrir. Se

1 Illustration : extrait du roman graphique "Ce qui arrive"

5 - Francis Eustache (dir.), *La mémoire au futur*, Editions Le Pommier, 2018

6 - Rencontre avec Francis Eustache lors de la parution de « La mémoire au futur » à la librairie Sauramps, Montpellier, septembre 2018. (https://www.youtube.com/watch?v=plR1mx9P0bk)

tenir à distance d'une uniformité ou d'une linéarité spatio-temporelle, comme suggéré dans l'œuvre de Mc Guire. Cela se traduit par la suggestion qu'habiter le monde peut se faire par l'expérience de sensations multiples. C'est également cela l'ambition de cette pièce ; l'expérience théâtrale au final dépasse la bande-dessinée : *se laisser faire*, se faire emporter dans *ce qui arrive* sur scène.

> *La vie a le don de faire rimer les évènements. Montrer le dérisoire et en même temps la grandeur des moments dérisoires. Rendre les grandes choses petites et les petits moments, grands.*[7]

La médiation de l'immédiat

Il a été proposé aux étudiants de proposer une pièce ou un lieu de leur mémoire, un espace dans lequel ils auraient vécu. Cet espace a fait l'objet de diverses descriptions, par l'écriture mais surtout le dessin au sens large. Le cours de *Moyens d'expression* se déclinant en trois *domaines*, chaque étudiant a été amené à représenter son espace de mémoire à l'aide de diverses techniques. Au terme du quadrimestre, l'étudiant est amené à produire un livre d'artiste, à partir de sa production.

L'expérience relatée ci-dessous concerne en particulier un exercice développé pour la première fois dans le cadre de cette unité d'enseignement : la photographie en studio de maquettes d'atmosphères.
Sur base des plans, coupes, descriptions et schémas d'intention de l'espace de souvenir, l'étudiant est amené à construire une maquette pour proposer un projet d'atmosphère. L'intention est de produire une image narrative empreinte d'un réalisme pictural, qui primerait sur la maquette : seule la photographie, imprimée, serait la trace tangible de ce travail.

Il est demandé à chaque étudiant de convoquer des références qui permettent de cibler l'atmosphère envisagée. Ces références sont majoritairement de type iconographique, des photographies ou des peintures. La recherche principale se résume ainsi : *l'image produite suggère-t-elle une expérience sensorielle inédite ?*

Trois phases se succèdent. La première consiste à préparer le modèle la définition en fonction du projet d'atmosphère. La seconde est dédiée à la prise de vue en studio. La troisième concerne la partie d'édition, ou post-production.

Lors de la *première phase*, un vade-medum est transmis aux étudiants, pour guider la construction des maquettes : échelle recommandée, anticipation de l'angle de vision, importance des détails particuliers (fenêtres, portes), nature des matériaux, textures, effets particuliers, construction des fonds… Généralement, une hauteur de 20 centimètres est indispensable pour atteindre un degré de détail suffisant et surtout pour manipuler le matériel de prise de vue. Techniquement, les images sont prises au réflex numérique plein format, avec des objectifs à décentrement. Les maquettes sont généralement construites au 1/10 ou 1/15. Il apparait qu'en dessous de cette échelle, les maquettes étant plus petites, les dispositifs lumineux, moins précis, peuvent engendrer des effets négatifs sur le comportement de la lumière dans le modèle. Pour anticiper la prise de vue, des parois amovibles sont prévues, afin de garantir le recul nécessaire pour placer des optiques qui déforment le moins possible la perspective de la scène.

La *seconde phase* consiste en la photographie en tant que tel. Deux étapes se succèdent : la première concerne la recherche du point de vue idéal, la seconde concerne la mise en lumière de la scène.
En tournage scénique, il s'agirait du rôle du cadreur et du directeur de la photographie, respectivement.
Toutes les vues sont prises à plans droits (aucune déformation des verticales et horizontales). Le point de vue de la scène est systématiquement construit à hauteur de vue d'œil, à l'échelle. L'angle de vision, qui définit le cadrage de la composition, dépend de la focale utilisée. Nous utilisons des objectifs à décentrement de 17, 24 et 45 mm, cette dernière étant systématiquement privilégiée pour rester au plus proche d'une perspective naturelle. Une bague d'extension de facteur 1,4 ou 2,0 permet d'aller chercher des multiples de ces focales utiles, comme des équivalents de 34 et 63 mm notamment. Nous avons donc la possibilité de travailler de l'ultra grand angle à une focale standard, correspondant à un angle horizontal de 93° (TS-E 17 mm) à 44° (TS-E 45 mm).
Une fois la composition géométrique fixée, la lumière est mise au point. Différentes sources lumineuses diffuses ou directes sont mises en place, auxquelles s'ajoutent réflecteurs, filtres… Il s'agit de la partie la plus difficile à décrire, tant la tâche est intimement liée à la situation particulière du projet d'atmosphère, et aussi parce que le hasard de la lumière révèle parfois des évènements tout aussi inattendus qu'opportuns. La magie d'un reflet apparaissant, l'équilibre des teintes, l'évidence d'un clair-obscur… autant d'évènements peu prédictibles mais subtilement contrôlés, essence même de la création artistique au service d'un propos narratif et architectural.



2



3

2 Chelers Enora

3 Dhaussy Eva

7 - Richard Mc Guire

Atmosphere project	Scale modelling	Framing	Lighting
	Space Materiality Objects	Focal length Shifting angle Depth of field	Direct sources Diffuse sources Reflectors

La *troisième phase* concerne la post-production, à savoir la fusion des différents photographies prises à de multiples profondeurs de champ, et/ou la fusion des différentes expositions. Cette phase mène à l'impression, passage obligé dans l'exercice. Les photographies s'affirment comme des œuvres autonomes, au format 20x30 ou 30x45. Les maquettes sont reléguées au rang de moyens, et n'ont aucune valeur en tant que tel, n'étant qu'une étape dans le processus entre l'idée (le projet narratif) et le résultat (l'exposition de l'image finale). Cette recherche du moment imprévisible, l'interaction décisive de la maquette sous la lumière, s'apparente à une forme de contrôle du hasard.
Ce qui importe, c'est la réaction émotionnelle face à l'image. Il convient de souligner ici l'ampleur de la construction nécessaire à cette réaction. Nous décrivons cette méthode comme une importante *médiation de l'immédiat*[8].

L'illustration qui suit est un organigramme simplifié du matériel utilisé pour les prises de vue. Non exhaustif, il révèle les dispositifs techniques et les manipulations et des séquences nécessaires à la production de ces images.

> *Dans le dialogue "La République" où il dessine la cité idéale, Platon décide de chasser le poète, créateur d'illusions, de cet état où seul l'honnête homme est admis, c'est-à-dire le philosophe. Était-ce vraiment une bonne idée ?*
> *[…]*
> *Car si l'étude de la lumière appelle à la rigueur qu'offrent, au moins apparemment, lignes, figures et nombres, son objet voyage souvent aux limites de l'indicible, là où la poésie est plus efficace pour dessiner les concepts nouveaux.*[9]

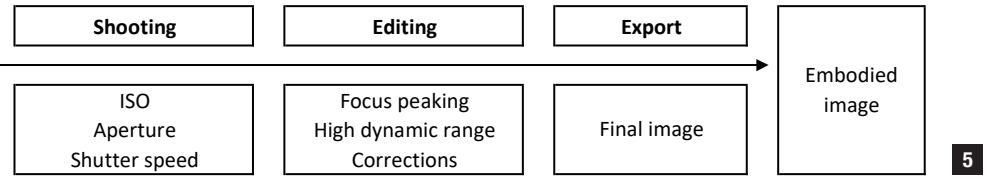


4 Revel Héloïse

5 Illustration : organigramme de la méthode

8 - Cette description fût suggérée par Stéphane Bonzani, lors d'une journée d'étude à l'ENSA Clermont-Ferrand, lors de laquelle la méthode de cet exercice fût présentée.

9 - Zuppiroli L. et Marie-Noëlle Bussac M.-N., *Traité de la lumière ;* Lausanne, PPUR 2009



5

Forme du temps et reconstruction émotionnelle

L'enseignement de cet exercice a été influencé par une double actualité liée au travail de l'atelier Peter Zumthor, actualités qui entre en résonnance avec notre sujet.
La **première actualité** s'est déroulée lors de la 16e Biennale d'architecture à Venise, à l'automne 2018 : une exposition des maquettes (dont certaines inédites) des projets de Peter Zumthor y était organisée sous le nom de *Dreams and Promises – Models of Atelier Peter Zumthor*.

> *"Our models - structural, sculptural, atmospheric, always different - aim to discover and show the physical presence of building and place. They help us to understand, to think and to dream. We make them to hold the promise of the object we are looking for."*[10]

Bien que ces maquettes revêtent un tout autre caractère que celles qui sont à l'œuvre dans notre méthodologie, Zumthor nous rappelle l'importance des enjeux liés à la miniaturisation de la tectonique : matérialité, textures, structure, lumière. Placés sur des tréteaux qui les placent directement à hauteur d'œil, ces modèles ont une existence en tant que tel et sont de pures expressions plastiques d'une ambition architecturale. Leur position nous permet donc de nous immerger, visuellement, dans le projet de l'architecture qu'elles réduisent. Nous avions déjà évoqué, dans un article précédent, que le sens visuel en appelait d'autres.

Le plus souvent, les architectes font des maquettes de représentation. Ce sont des objets abstraits, pratiquement des produits finis. Je travaille plus comme un artiste ou un sculpteur. Avec mes maquettes, je donne forme à mes rêves, à mes idées, à mes images mentales. Je cherche à sentir…[11]

L'attention aux qualités haptiques de ces réalisations se confirme par ailleurs : la **seconde actualité** évoquée ci-dessus est la récente parution de l'ouvrage *Présences de l'histoire*, signé par Peter Zumthor et Mari Lending (historienne de l'art), en juin 2018. Le livre se construit autour du dialogue des deux auteurs, abordant de la signification du temps, du souvenir et de la mémoire dans le contexte de l'architecture et du paysage. La discussion est nourrie par des mises en correspondances entre des récits (historiques) de Lending et des projets (architecturaux) de Zumthor. Se croisent entre autres par exemple, *De l'amour* de Stendhal (1822), *Retrouvailles inespérées* de Johann Peter Hebel (1811), le mémorial de Steilnest à Vardø, le musée des mines de zinc à Sauda (Norvège), le musée LACMA à Los-Angeles…
Certains passages sont propices à une réflexion sur les thèmes *d'images narratives* tels que nous l'avons envisagé dans l'exercice photographique. Deux thèmes retiennent notre attention : *les formes du temps* et la *reconstruction émotionnelle*.
L'idée des formes du temps est un concept théorique développé par Georges Kubler[12], qui propose une "histoire des choses", classant les idées et les choses selon leurs apparences et formes visuelles. Cette organisation dépasse la chronologie. Kubler y décrit également des "objets premiers", ce que relève Zumthor :

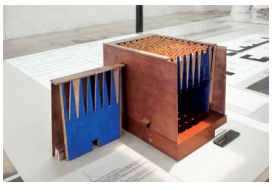
> *Je peux voir les choses que Kubler a appelées des* objets premiers *- des solutions formelles récurrentes à des problèmes qui restent toujours les mêmes, la création d'artefacts. Cela me donne passagèrement le sentiment de pouvoir transcender l'histoire factuelle pour partie de l'ensemble plus vaste de l'existence humaine.*[13]

La reconstruction émotionnelle est quant à elle décrite par Zumthor pour compléter et prolonger ses réflexions sur le thème de l'atmosphère architecturale[14].

> *"[…] il n'est pas nécessaire d'être religieux pour sentir qu'un lieu est chargé d'une signification émotionnelle particulière. Auparavant, je disais volontiers que je cherchais un moyen de créer une atmosphère adéquate. Mais aujourd'hui, lorsque je parle de la temporalité de mes lieux, j'essaie de réaliser ce que j'appellerais une* reconstruction émotionnelle*. J'entends par là les qualités formelles et matérielles que mes bâtiments devraient avoir pour parler de la temporalité de leur lieu, et ceci n'a bien sûr rien à voir avec la reconstruction scientifique au sens habituel."*[15]

Réalisme pictural et réalité virtuelle

Nous avons entamé cet article en décrivant l'approche proposée aux étudiants cette année dans le cours de Moyen d'Expression, en 3e année. À partir de la pièce de théâtre *Ce qui arrive* de Coline Struyf, interprétation de la bande dessinée *Here* de Richard Mc Guire, les étudiants ont décliné un lieu de mémoire sous diverses formes graphiques. Les rendus numériques et les photographies de maquettes sont les résultats à partir desquels nous réinterrogeons, en conclusion de cet article, la pédagogie



6

6 Illustration : exposition des maquettes de Zumthor, Biennale Venise 2018

10 - Zumthor P., entretien, Designboom, 28/05/2018 (https://www.designboom.com/architecture/peter-zumthor-models-venice-architecture-biennale-05-28-2018/)

11 - Zumthor P., entretien, Le Monde, 24/08/2018

12 - Kubler G., Formes du temps, Yana Kornel et Caraole Nagga (trad.), Editions Champ libre, Paris, 1973

13 - Zumthor P., Lending M.. *Présences de l'histoire*. Scheidegger & Spiess ; 2018, Zurich ; p.39

14 - Zumthor P., *Atmosphères : Environnements architecturaux. Ce qui m'entoure*. Birkhäuser; 2008.

15 - Zumthor P., Lending M.. *Présences de l'histoire*. Scheidegger & Spiess ; 2018, Zurich ; p.70

proposée.
Deux notions, la *mémoire du futur* et la *forme du temps*, développées par Francis Eustache et George Kubler respectivement, ont servi de références culturelles importantes. En parallèle, le travail de Peter Zumthor, à Venise pour la Biennale 2018 d'architecture, et en marge du dernier ouvrage qu'il co-signe avec Mari Lending nous a également permis de préciser le concept d'atmosphère et de réinterpréter les notions d'échelle et de physicalité des maquettes physiques.

Que peut-on conclure de cet exercice, sur base des travaux d'étudiants ?
Prenons d'abord les photographies des modèles réduits. La plupart des cas atteignent les objectifs de l'exercice, à savoir : maitriser une forme de réalisme pictural[16] tout en proposant une image narrative. La reconstruction émotive évoquée par Zumthor est sans doute le moteur du projet de chaque étudiant. En atteste le dialogue avec chacun d'entre eux, autour du projet de composition et de lumière lors des séances de prises de vue.

Second volet de la partie *Expression numérique*, les images de synthèse parviennent dans une moindre mesure à atteindre cette ambition. La production des étudiants est au final relativement déconnectée de leurs idées initiales (atmosphères de foyers et de chambres, fragments de mémoire tangibles, finement et subtilement décrits, empreints de rêverie et de souvenirs).
Les raisons sont nombreuses, mais généralement, l'expérimentation de la technique l'emporte sur le projet, le *comment* effaçant le *(pour)quoi*. Ces logiciels nécessitent une certaine expertise, qui est encore en cours d'acquisition par les étudiants. Modélisations, exportations, optimisation des paramètres de rendus, traitement d'image : autant de contraintes qui rappellent les difficultés pour garantir un résultat qualitatif et fidèle au projet de mémoire des étudiants. Car parmi toutes ces étapes, même si l'ambition graphique de départ est bien définie, il restera toujours des orientations à prendre au service d'un projet de l'image. Cette intelligence ne saurait être artificielle, et reste la mission d'un auteur de projet.

La difficulté de représenter et projeter une atmosphère imaginée, de susciter cette reconstruction émotive est un enjeu central que cet exercice ne fait qu'amplifier.
Comment assurer que ces méthodes numériques de représentation tendent vers des résultats graphiques pertinents et surtout critiques, suscitant l'ambigüité, la suggestion ?
Comment ne pas tomber dans le piège de la représentation superficielle, tendancieuse et séduisante ? Nous savons comment se nomme le type de représentation sans préoccupation artistique, guidée par la seule intention délibérée de susciter le désir ou l'excitation du public auquel elle s'adresse : pornographie, étymologiquement.
Selon quels axes culturels, esthétiques et critiques développer un enseignement d'expression numérique au sein de la marée actuelle qui envahit nos écrans, nos imaginaires ?
Ces enjeux nous paraissent être particulièrement d'actualité.
Clôturons cet essai en nous adressant une réflexion simple : la réalité virtuelle, oxymore ?



7



8



9

7 Pineda Joaquin

8 Collage : Virgile Lefèvre, sur base de Jean-Baptiste Greuze, Le miroir brisé, 1763

9 Collage : Virgile Lefèvre, sur base de Jan Vermeer, La leçon de musique interrompue, 1658-1661

16 - Entendu au sens d'Adam Caruso et Peter St John (cf. On Models and Images - an Interview with Adam Caruso. Oase (Tijdschrift voor Architectuur) #84, 2011