



HAL
open science

De l'imprégnation et de l'approche à la volée

Philippe Mouillon

► **To cite this version:**

Philippe Mouillon. De l'imprégnation et de l'approche à la volée. Gwiazdzinski L.; Drevon G.; Klein O. Chronotopies. lecture et écriture des mondes en mouvement, Elya Editions pp.54-58, 2017, 979-10-91336-07-9. halshs-01710528

HAL Id: halshs-01710528

<https://shs.hal.science/halshs-01710528>

Submitted on 16 Feb 2018

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.

DE L'IMPRÉGNATION ET DE L'APPROCHE À LA VOLÉE

Tout semble clair et limpide dans notre approche du paysage, et pourtant tout est étrange dans cette notion quand on s'y attarde. On ne regarde sans doute pas le paysage aujourd'hui comme on le regardait avant-hier, lorsque les individus étaient majoritairement des artisans de la terre, pasteurs ou laboureurs, ni même plus récemment lorsque notre rapport quotidien au monde extérieur ne transitait pas encore si fréquemment par l'écran d'ordinateur ou de téléphone mobile. Ce mot « paysage » est apparu tardivement dans les principales langues européennes et sensiblement à la même époque (vers 1510) comme si pendant très longtemps les femmes et les hommes qui ont habité et pratiqué le territoire avant nous n'avaient pas ressenti le besoin de nommer ce lointain des environs.

Le mot est employé pour la première fois en Europe plusieurs années après l'apparition des premières peintures de paysage (réalisées aux alentours de 1495), et le mot « paysage » traduit d'abord une représentation peinte avant de devenir une « *portion de nature qui s'offre à la vue de l'observateur* », selon la définition du dictionnaire Le Robert. Cette définition est, là aussi, étrange car elle repose sur des impensés qui nous enlisent, pour reprendre les mots de François Jullien : le rapport de la partie avec le tout, la domination de la perception visuelle, la distinction sujet / objet. Le paysage suppose toujours en Europe l'extériorité du spectateur, c'est à dire le face à face entre de la nature, présentant le paysage comme un objet, et un observateur se posant en sujet, sujet retiré du paysage, sur lequel il apporte un point de vue, qu'il observe et objective, sans s'y inscrire.

Sommes-nous si sûrs de ne pas être inscrits dans l'écosystème du milieu que nous observons ? Le milieu nous affecte et nous l'affectons en retour, ce qu'Augustin Berque décrit magnifiquement (2001) :

« *Le paysage est empreinte et matrice. L'être de l'humain est géographique, il se grave dans la terre et il est, en retour, gravé. Les motifs écouménéaux sont en même temps des empreintes et des matrices. Ils portent la marque de l'existence humaine, l'empreinte des systèmes techniques, mais aussi la part symbolique, celle que nous ne voyons pas mais qui, rapatriant le monde en nous-même, émeut notre corps animal par le truchement de signes.* »

C'est autour de ces questions ordinaires, réactivées par l'émergence de l'hypothèse anthropocène et de la remise en perspective de l'histoire des sociétés humaines et de la nature, que j'ai entrepris de concevoir le jeu intitulé « *paysages-in-situ* » destiné à rebattre les cartes de nos représentations collectives. Cette initiative tente d'aiguiser notre attention individuelle portée au paysage, de raffiner nos perceptions et nos interprétations en échangeant nos divergences, en comparant les vues des uns avec celles des autres – marcheurs infatigables ou contemplatifs postés à la fenêtre, cueilleurs de champignon ou photographes, habitants de longue date ou touristes de passage, natifs d'ici ou héritiers d'autres paysages.... Il s'agit, en quelque sorte, de contribuer par le jeu à rendre chacun d'entre nous virtuose en paysages.

Paysages-in-situ repose sur une longue suite d'invitations : invitation à découvrir, à observer et à comparer les œuvres conservées dans les musées de la région grenobloise¹, et accessibles sur le site dédié ou sur les applications mobiles paysages-in-situ. Invitation à les localiser en allant vérifier sur le vif, dans le paysage réel, l'emplacement où se tenait l'artiste, il y a 150 ans, alors que tout a changé dans cet environnement et que le peintre avait sans doute déjà trié et composé à l'époque entre le beau et le laid, le lumineux et le clair-obscur, le fragile et le grotesque. Les 300 peintures et photographies anciennes qui composent ce jeu de paysages sont assez peu présentées au public (10% seulement des œuvres sélectionnées sont exposées en permanence), ce qui

1 Musée de Grenoble, Musée Dauphinois, Musée Hébert, Musée de l'Ancien-Evêché, Fonds de la Bibliothèque de Grenoble

permet d'exploiter l'appel d'air produit par leur publication en ligne. Cette phase de géolocalisation de l'emplacement où se situait l'artiste quand il a cadré son paysage, combine les mêmes ingrédients que les jeux de piste ou de chasse au trésor – être attentif aux traces ténues, composer intuitivement des indices désordonnés, modéliser mentalement l'espace avec vivacité – afin de stimuler le plaisir ludique des concurrents.

Ce jeu **paysages-in-situ** invite ensuite chacun à composer une réplique de la vue originelle à l'aide de tous les outils disponibles, des plus nouveaux, comme ceux de la cartographie numérique, aux plus classiques comme le crayon ou la photographie, puis à nous la transmettre par l'un des différents outils de messagerie aujourd'hui disponibles, du facteur aux réseaux sociaux. Avec cette invitation à réplique, nous ne sommes pas si loin des copies exécutées par les amateurs dans les musées de la fin du XIXe siècle. Mais là où l'apprentissage par la copie est vécu aujourd'hui comme une discipline asservissante, notre proposition d'interprétation du paysage à l'aide de tous les outils accessibles permet d'associer sans réserve tous les publics, celui des jeux vidéo, des réseaux sociaux, des imageries de synthèse, de la cartographie numérique, de la photographie, du dessin, de l'écriture....

Ces choix pragmatiques permettent de croiser les publics et leurs esthétiques en créant des tensions dynamiques. Ainsi les représentations numériques produites par *Google Street View* sont-elles des images désaffectées issues de processus robotisés, qui ne portent en elles aucune tentative de cadrage. Cet effondrement du cadrage correspond bien à notre époque et à ce nouveau régime esthétique induit par la circulation dominante d'images digitales partagées via les *smartphones* et les réseaux sociaux numériques.

Ces images réalisées le plus souvent à la volée, sans contrôle du cadrage, puis expédiées comme traces de présence fugitive dans un grand jeu d'échanges renouvellent fortement nos symbolisations collectives. Elles ne sont plus ancrées dans l'esthétique héritée de la chambre noire de la Renaissance et d'une perspec-

tive ordonnée, mais participent du basculement dans un monde où des attachements intuitifs se substituent à nos ancrages. Confrontées à l'approche posée d'un photographe ou à l'imprégnation d'un aquarelliste, ces représentations algorithmiques « à la volée » affirment un écart qui forme le nœud de ce dispositif d'expérimentation individuelle et collective.

Paysages-in-situ invite ensuite chacun à découvrir l'exposition de ces controverses d'interprétation à l'occasion de deux présentations complémentaires, l'une au musée de Grenoble, l'autre au musée Hébert¹. Dans chaque musée, le « mur des controverses » recompose le temps et l'espace de notre quotidien. Il assemble les temps de passés révolus avec l'impatience distraite du *tweet*, et tire une ressource inattendue des horizons divergents des uns et des autres.

Par la suite, une nouvelle phase du projet s'ouvrira face au paysage réel. Des bancs seront implantés très précisément sur chaque site où se tenait un peintre ou un photographe un siècle plus tôt, site repéré grâce à la qualité des localisations issues du processus collaboratif et de ses controverses. Ces bancs seront des dispositifs de traduction et d'échange d'horizons, des outils de relations. Relations car chaque promeneur pourra s'asseoir, s'imprégner du paysage, le relier aux paysages de sa mémoire, converser, consulter sur sa tablette ou sur son téléphone les informations disponibles sur l'œuvre originale conservée dans un musée, ou découvrir les répliques inventées par les participants. Nous pouvons imaginer des situations où le banc trouvera facilement sa place dans le site, favorisant le va et vient entre le passé et le présent, entre le paysage saisi dans l'œuvre originale et le paysage d'aujourd'hui. Mais il est probable que certains sites se révéleront si bouleversés que l'inscription physique d'un banc à cet emplacement précis apparaîtra étrange, insensée, ou impossible. Cet aléa ouvrira un nouvel espace dynamique de réflexion individuelle et collective sur la condition contemporaine de notre environnement ordinaire et sur nos horizons communs.

1 Expositions présentées du 15 septembre 2015 au 18 janvier 2016.

Ce jeu reste ouvert à tous, sans date limite de péremption. Les joueurs peuvent donc revenir choisir une nouvelle œuvre, puis en rechercher la localisation, puis en inventer une réplique, aussi longtemps qu'ils le souhaitent. Ils peuvent méticuleusement tenter d'approcher la lumière saisie par le peintre ou le photographe au petit matin, un jour d'avril 1885, ou de s'arracher de cette représentation classique pour réinterpréter la réalité contemporaine de ce même lieu. Et **paysages-in-situ**¹ est évidemment consultable depuis n'importe quel lieu de la planète, comme une invitation chaleureuse aux habitants du lointain à venir visiter concrètement ce paysage alpin singulier.

Le jeu est consultable sur le site :

<http://www.paysages-in-situ.net>

BIBLIOGRAPHIE

BERQUE, A. (2001), *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*, Paris, Belin.

1 **Paysages-in-situ** a été mis en place en 2015 en partenariat avec le musée de Grenoble, le musée Dauphinois, le musée Hébert, le musée de l'Ancien-Echévé, et les bibliothèques de Grenoble, avec les soutiens du ministère de la culture dans le cadre des appels à projets numériques culturels innovants, de Grenoble-Alpes-Métropole, de la Région Rhône-Alpes, du département de l'Isère, de la Maison des Sciences de l'Homme-Alpes, au titre de son programme 2015 sur les humanités numériques, de l'Université Grenoble Alpes et du CNRS au titre du programme « Écologie des médias ».