

POU
VEZ
VOUS
NOUS
PAR
LER

**CAMILLE
SCHERRER**

M T
B A
L A

CAMILLE SCHERRER

Interview par Joël Vacheron

**M 7 MUSÉE DES
B BEAUX-ARTS
L A LE LOCLE**

**POUVEZ-VOUS NOUS PARLER DE
VOS DÉBUTS, EN PARTICULIER
DES RAISONS QUI VOUS ONT AMENÉES
À VOUS PLONGER DANS L'UNIVERS
DE LA RÉALITÉ AUGMENTÉE ?**

Pour résumer simplement, on pourrait dire que c'est un peu le fruit d'une suite de hasards, car rien ne me prédestinait à prendre cette direction. J'ai grandi dans le Pays-d'Enhaut, sous un sapin, et j'ai passé mes années d'enfance à courir dans les alpages et à déguster de la crème double. J'ai commencé à descendre régulièrement en plaine seulement au moment de mes études au Gymnase de Burier, près de Montreux. J'étais loin de tout et les nouvelles technologies ne faisaient pas du tout partie de mon environnement. On a eu la première télévision à la maison quand j'avais 10 ans et le premier ordinateur est venu bien plus tard. Avec le recul, il semble évident que ce relatif isolement, comme mon rapport direct à la nature, ont constitué des facteurs importants dans l'orientation prise dans mes projets. Le premier déclic a eu lieu au moment de mon travail de maturité. J'avais réalisé des illusions en réunissant des sons et des images discordants. A ma grande surprise, le projet avait été très bien perçu, mais je n'avais pas encore une idée très claire d'où cela pouvait m'emmenner. Après mes études, je voulais faire une école de clown, même si cela restait encore assez flou. A cette époque, la voie artistique m'intéressait car je pensais que c'était une voie qui me permettrait de continuer à gambader dans les alpages. J'étais encore très naïve ! Les choses se sont précisées grâce à une seconde coïncidence. Durant un séjour linguistique de six mois à Séville, je m'ennuyais tellement qu'une enseignante m'a proposé d'aller suivre des cours de cinéma en auditeur libre à l'université. Cela m'a beaucoup intéressé et c'est pour cette raison que j'ai tenté, à tout hasard, le concours

2

3

d'entrée en section cinéma de l'École cantonale d'art de Lausanne (ECAL), en envoyant simplement mon projet de maturité tel quel. Ça a marché du premier coup, j'y ai vu comme un signe et cela m'a motivée à poursuivre dans cette direction.

**COMMENT S'EST OPÉRÉE LA
TRANSITION DU CINÉMA AUX
INSTALLATIONS INTERACTIVES ?**

Quand je me suis retrouvée en section cinéma, j'ai passé une première année plutôt difficile. Les projets étaient très introspectifs et, comme je suis de nature joviale, je me suis vite aperçue que je n'avais pas exactement le profil pour ce type de formation. J'étais sur le point de quitter l'ECAL lorsqu'un enseignant m'a conseillé de changer de section plutôt que de tout abandonner. J'ai suivi son conseil et c'est ainsi que je me suis retrouvée dans la filière Media & Interaction Design. Je découvrais un univers qui m'était totalement étranger, mais ça m'a tout de suite passionnée ! J'ai vite saisi les enjeux et les potentialités de ce domaine émergent et dès ce moment je suis devenue totalement « geek ». J'ai passé toutes mes études à découvrir une multitude de technologies allant de l'électronique aux algorithmes de vision par ordinateur. A chaque fois qu'on nous montrait un petit exemple, je voulais toujours en savoir plus. A cette époque, les univers réalisés à partir de ces technologies étaient souvent redondants et j'ai tout de suite choisi de ne pas suivre l'esthétique futuriste habituellement utilisée dans ce type de représentations. Plutôt que de jouer avec les codes hérités de la science-fiction ou des imaginaires high-tech, j'ai développé un vocabulaire simple, en intégrant parfois des animations en papier découpé, des photographies anciennes ou toutes sortes de matériaux bien réels. C'est comme ça que s'est opérée la fusion entre mes origines champêtres et l'univers des technologies

informatiques. Je me suis rendu compte que les gens étaient intéressés par ce type de relations, à la fois simples et inédites. On m'a alors baptisée « Geek Heidi ».

**EN 2008, VOTRE INSTALLATION INTERACTIVE
LE MONDE DES MONTAGNES (2008)
REMPORTE LE PRIX PIERRE BERGÉ DU
MEILLEUR TRAVAIL DE DIPLÔME EUROPÉEN.
DANS QUEL CONTEXTE CE PROJET
A-T-IL ÉTÉ MIS EN PLACE ?**

En 2008, la réalité augmentée n'existait pas vraiment. C'était un terrain où tout restait encore à faire. Ce travail a nécessité l'utilisation de technologies extrêmement complexes, pour la plupart spécifiquement élaborées dans le cadre du projet. Pour ce qui est du thème, je ne sais plus précisément pourquoi je me suis lancée dans cette direction. J'avais juste ce vieux rêve de trouver un moyen original pour faire bouger les illustrations qui se trouvent sur les pages d'un livre. A cette époque, les distinctions entre écrans et supports papiers n'étaient pas aussi présentes qu'aujourd'hui. On vivait alors les prémices d'énormes changements qui allaient s'opérer dans les secteurs de l'édition. Par conséquent, j'ai en quelque sorte improvisé à partir d'une idée très simple, voire naïve, motivée par ma curiosité dévorante pour la technologie. Cela m'a amenée à me renseigner sur les types de recherches en cours à l'Ecole polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL) et c'est ainsi que j'ai rencontré une équipe qui travaillait sur des projets de réalité augmentée appliqués à des domaines très spécifiques et utilitaires. Les premiers contacts n'ont pas été évidents et cela a nécessité passablement de culot. A cette époque, il y avait peu de collaborations entre art et sciences et il fallait être convaincante pour justifier le bien-fondé de ma démarche. Par chance, je suis tombée sur un chercheur assez ouvert qui m'a fourni les

4

5

programmes qu'ils avaient développés. Il s'agissait uniquement de codes que j'ai dû interpréter et compiler pour qu'ils répondent plus spécifiquement à mes besoins. Cela m'a occupée à 200% pendant plusieurs mois et j'ai ainsi pu réaliser quelques prototypes qui m'amenaient dans des terrains toujours plus complexes d'un point de vue technique. J'ai travaillé quasi toute seule pour développer un programme opérationnel et simple, réalisé à partir d'un algorithme très puissant développé à l'EPFL.

**COMMENT ONT RÉAGI LES INGÉNIEURS
QUI TRAVAILLAIENT ÉGALEMENT AVEC
CES TECHNOLOGIES ?**

Dans le domaine des sciences, les projets sont souvent développés dans le cadre de recherches fondamentales et il n'est pas vraiment nécessaire de les montrer au public. Nous nous sommes enrichis mutuellement et il m'est souvent arrivé d'être invitée dans des symposiums scientifiques pour montrer sur quoi pouvait déboucher le rapprochement entre art et sciences. A cette époque, ce n'était pas aussi commun qu'aujourd'hui. Mon idée consistait à trouver une manière simple pour que ces technologies parlent aux communs des mortels et, à ce propos, il y a une anecdote plutôt amusante. L'informaticien avec qui j'ai travaillé m'a avoué que c'était la première fois que sa grand-mère comprenait ce qu'il faisait ! Ces collaborations entre art et sciences permettent une certaine ouverture, en suscitant de l'intérêt pour des domaines qui resteraient autrement cantonnés aux laboratoires. En ce qui me concerne, je n'étais pas la première à opérer cette fusion, mais récemment la Haus der elektronischen Künste (HEK) de Bâle a souhaité à tout prix avoir mon travail de diplôme dans leur collection, car, après avoir fait des recherches, ils se sont aperçus qu'il était pionnier dans cette approche très esthétique de la réalité augmentée.

QUELLE SERAIT VOTRE DÉFINITION DE LA RÉALITÉ AUGMENTÉE ?

Pour moi, la réalité augmentée est avant tout définie à partir de critères technologiques et de différents niveaux d'accès à la réalité. A première vue, on pourrait distinguer d'une part, la réalité « physique » qui correspond aux choses matérielles et directement accessibles. Et d'autre part, la réalité « virtuelle » qui est produite à l'aide de simulations informatiques sans rapport direct aux choses matérielles. La réalité « augmentée » se situe quelque part entre les deux. L'avantage de la réalité augmentée, c'est justement de se trouver à un niveau intermédiaire, car cela permet facilement d'alterner entre des projets basés plutôt sur la dimension informatique et d'autres qui insistent plus sur la dimension matérielle. Les gens ont d'emblée aimé la réalité augmentée, car il y a une dimension poétique particulière dans cette manière d'expérimenter la réalité à travers des éléments à la fois visibles et intangibles. Dans mon travail, je joue avec cette dimension poétique, notamment en essayant d'atteindre un équilibre parfait entre réel et virtuel, de telle sorte que l'un ne soit pas plus intrusif que l'autre. Les deux domaines doivent être complémentaires, se fondre l'un dans l'autre. D'une certaine manière, ça rend les choses plus faciles d'accès et on évite d'ériger un mur de références trop compliquées. D'ailleurs, lorsque je dois tester la pertinence d'un projet de réalité augmentée, je demande toujours à ma grand-mère et à mes filles. Si elles comprennent, c'est que ça fonctionne !

CETTE FUSION ENTRE RÉEL ET VIRTUEL EST PARTICULIÈREMENT VISIBLE DANS *IN THE WOODS* (2010), POUVEZ-VOUS NOUS DIRE QUELQUES MOTS À PROPOS DE CE PROJET EMBLÉMATIQUE ?

6

7

In the Woods est un projet conçu dans le cadre de l'édition 2010 du Mapping Festival de Genève. Depuis cette date, je le montre au moins dix fois par an à travers le monde. Le principe est très simple. Un halo de lumière est projeté sur un mur et lorsqu'on le traverse, des formes de têtes d'animaux se surajoutent à l'ombre portée. Il y a ainsi une fusion parfaite entre l'ombre réelle de la personne et l'ombre virtuelle rajoutée grâce au programme. Même si le principe est extrêmement simple, c'est toujours surprenant de voir à quel point l'installation peut être expérimentée de manière différente en fonction des contextes. Une fois encore, les enfants sont un excellent public, car ils comprennent très vite le principe et ils aiment tester les limites du système. Par exemple, dans le cadre de ma première exposition solo à la Ferme Asile à Sion (2016), j'ai mis en place une version monumentale de *In The Woods*. Des groupes de jeunes adolescents vivant aux alentours avaient pour habitude de passer leurs fins d'après-midi dans l'espace d'exposition. Ils s'étaient en quelque sorte appropriés l'endroit et, au fil des jours, étaient devenus des experts pour tester les limites, voire même les petites failles, des œuvres exposées. Cela créait des situations intéressantes car ils parvenaient quelquefois à anticiper ou à maîtriser certaines fonctionnalités du programme que je n'avais même pas prévues. Mes installations ne comportent jamais de notices explicatives ou de conseils d'utilisation, je préfère laisser les gens expérimenter comme ils le souhaitent, au risque quelquefois que cela ne se passe pas comme prévu.

POUVEZ-VOUS PRÉSENTER L'ORIGINE DE VOTRE PROJET POUR LE MBAL ?

L'origine du projet remonte précisément à mon exposition à la Ferme Asile, car cette expérience m'a motivée à faire des installations toujours plus matérielles.

A mes débuts, j'ai toujours été intéressée par des questions touchant à la programmation et à la création d'environnement « virtuels », mais mes projets actuels ont tendance à devenir sculpturaux. Ça faisait déjà longtemps que je voulais faire quelque chose à partir de ces longues-vues publiques. Depuis toute petite, j'ai toujours aimé jouer avec ces gros objets qui grincent quand on les tourne et qui donnent souvent à voir une réalité floutée. Ce principe de petite guignette sur le monde m'a toujours beaucoup plu et c'est d'autant plus pertinent avec les technologies de réalité augmentée qui donnent souvent à voir le réel à travers une lunette ou un viseur. Pour mon installation au MBAL, mon objectif était de réinterpréter cette idée de longue-vue publique à ma manière, en la dotant d'un socle en bois et d'un iPad sur lequel des formes géométriques apparaissent et disparaissent continuellement en fonction des mouvements opérés avec la lunette. Je fais toujours des projets très illustratifs, souvent avec des animaux ou des scènes rurales. Pour ce projet, je souhaitais développer un « paysage » plus abstrait qui couvre les murs de la salle d'exposition. C'est une manière de faire évoluer mon langage graphique et je voulais voir jusqu'où je pouvais aller pour créer des narrations détaillées, tout en restant le plus minimaliste possible sur le plan figuratif. La narration ne se situe plus dans l'image ou le dessin lui-même, mais plutôt dans les associations hasardeuses qui se produisent lorsqu'on manipule la longue-vue. A ce titre, j'ai toujours souhaité offrir la possibilité aux visiteurs de prendre des photos pendant leurs interactions avec mes installations. Avec ce projet, je souhaitais mettre l'accent sur ces moments où une personne donne des indications pour prendre la pose. Cela donne souvent lieu à des situations cocasses.



L'artiste et son installation, *In the Woods*, 2010

QUELLES SONT VOS SOURCES D'INSPIRATION ?

De manière générale, je reste très instinctive et naïve, ne me préoccupant que peu du style ou des débouchés. Mais l'origine de mes œuvres se trouve souvent dans des souvenirs ou des objets qui m'ont interpellée durant mon enfance. J'aime bien faire revivre des moments, en laissant le plus de place possible pour que les utilisateurs, l'environnement et d'autres éléments puissent influencer le scénario. Mon travail repose beaucoup sur des variables aléatoires et même si je donne toujours quelques clés, je ne sais jamais exactement ce qui va se passer. C'est l'utilisateur qui doit l'expérimenter. A ce titre, mes filles sont des sources d'inspiration intarissables. Elles m'aident à porter un regard d'enfant sur mes projets. En plus, elles sont d'excellentes « crash testers », car elles ne sont pas du tout impressionnées. Tout cela leur semble plutôt normal. C'est toujours bien d'avoir ce type d'avis critique, cela me permet d'aller plus loin.

QUELS TYPES DE COMPÉTENCES SONT MOBILISÉS DANS DES PROJETS COMME LES VÔTRES ?

Lorsque j'ai commencé, je voulais tout faire par moi-même et j'aimais ces heures passées seule à déchiffrer des programmes complexes. Je me suis progressivement rendu compte que, une fois les prototypes réalisés, il est préférable de collaborer avec des spécialistes pour finaliser les projets. Il m'arrive quelquefois de travailler pour des clients prestigieux, de réaliser des installations monumentales ou extrêmement techniques et il faut pouvoir compter sur des experts capables de mettre la dernière main : des électriciens, des menuisiers, des développeurs, etc. Cela me permet de collaborer avec des

10

11

corps de métiers extrêmement divers et, dans certains cas, plutôt rares. Par exemple, j'ai travaillé avec des tavailonneurs du Pays-d'Enhaut ou avec un automaticien spécialisé dans la restauration des œuvres de Jean Tinguely. Ces savoir-faire vernaculaires requièrent autant de compétences que pour faire fonctionner un capteur Kinect ! (NDLR: un périphérique doté d'une caméra capable de contrôler une interface sans manette).

DANS QUELLE MESURE VOS ACTIVITÉS DANS L'ENSEIGNEMENT INFLUENCENT-ELLES VOTRE PRATIQUE ?

Les étudiants sont toujours à l'affût de nouveautés et l'enseignement est une très bonne manière de rester informée des évolutions rapides dans le domaine des technologies de pointe. Tout cela est très intrigant mais je ne pense pas qu'il soit nécessaire de connaître toutes les nouveautés. Après toutes ces années d'expérimentations, je me suis rendu compte qu'il est possible d'avoir une idée assez précise de ce que je peux faire avec ma boîte à outils. Ce que j'apprécie surtout dans l'enseignement, c'est la possibilité de développer un programme en adéquation complète avec ma pratique. Par exemple, les projets réalisés dans les filières de design interactif sont généralement destinés à être présentés sur des écrans. Dans mes cours, j'essaie de pousser les étudiants à trouver des substituts et ils doivent imaginer des modèles interactifs sans écran. Les résultats sont souvent très hybrides. De l'écorce d'arbre aux tables de chevet, leurs projets intègrent souvent des éléments organiques ou inattendus. On a vite tendance à se laisser impressionner par les prouesses spectaculaires des machines, mais ce n'est pas vraiment là que doit se situer la priorité. En matière de technologies, il s'agit toujours d'être prudent. Avec mes étudiants, nous faisons souvent des exercices dans lesquels ils sont invités à présenter le métier de

leur grand-père ou à connaître leur température à la naissance. De cette façon, j'essaye de les sensibiliser à toutes sortes de petits attributs qui sont spécifiquement humains.

12

EN REGARD DE VOTRE EXPÉRIENCE, PENSEZ-VOUS QU'IL EST POSSIBLE D'ENVISAGER LE FUTUR DE LA RÉALITÉ AUGMENTÉE ?

Il y a 10 ans, la réalité augmentée est entrée dans le marché de manière fracassante et, à l'heure actuelle, on constate une sorte d'essoufflement. Peut-être parce qu'on a passé l'effet de surprise, quand tout le monde était impressionné de découvrir les fonctionnalités offertes par ces technologies. Aujourd'hui, c'est plus difficile de trouver des applications réellement innovantes et j'envisage la réalité augmentée comme un outil semblable à n'importe quel autre, sans porter trop d'attention aux futures applications. Il m'est arrivé d'être invitée par des sociétés comme Logitech ou la maison d'édition Penguin Books pour réfléchir sur l'évolution de la réalité augmentée dans le domaine de l'édition ou de l'informatique. Après plusieurs cycles de recherches et d'analyses, on arrivait toujours à la conclusion que les gens n'étaient pas tout à fait prêts à accepter cette intrusion du virtuel dans leur quotidien. Le phénomène Pokémon Go, qui utilise des technologies assez similaires, dessine certaines pistes, notamment parce qu'on se retrouve physiquement impliqué dans le jeu. Mais de manière générale, il y a peu d'exemples d'applications commerciales qui sortent vraiment de l'ordinaire. La multiplicité des outils va probablement être exponentielle, c'est un champ illimité. Ce n'est pas possible d'être oracle et je préfère rester le plus flexible possible dans ma manière d'aborder mes projets. Une chose est certaine, la réalité augmentée fonctionne bien lorsqu'elle est intégrée dans des projets

13

artistiques et cela reste encore problématique quand il s'agit de l'insérer dans des applications quotidiennes ou commerciales.

Interview par Joël Vacheron

La série de publications « Pouvez-vous nous parler » est soutenue par la Fondation Jan Michalski pour l'écriture et la littérature.
Ce numéro a reçu l'aide de Arts Visuels Vaud et du Canton de Vaud.

Edition: © Musée des beaux-arts Le Locle, 2017
Sous la direction de Nathalie Herschdorfer
Coordination de la série: Charlotte Hillion
Relecture: Charlotte Hillion, Sara Terrier
Graphisme: Florence Chèvre
Imprimé en Suisse par La Buona Stampa
Images: © Camille Scherrer, p. 9 photo: Véronique Hoegger
Toutes les œuvres sont originellement en couleur
Texte: Joël Vacheron, 2017
Tous droits réservés / mbal.ch

