

Joanie Lemercier/Oli Sorenson

Oli Sorenson

Number 111, Summer 2017

Mapping & projections
Mapping & projections

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/86478ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Sorenson, O. (2017). Joanie Lemercier/Oli Sorenson. *ETC MEDIA*, (111), 44–47.



JOANIE LEMERCIER / OLI SORENSON

Joanie Lemerrier figure parmi les artistes de premier plan issus du mouvement de mapping des projections au milieu des années 2000. Membre fondateur du collectif AntiVJ, cet artiste français s'est initialement concentré sur des installations lumineuses qui améliorent les caractéristiques architecturales et la conscience spatiale des façades. Il a ensuite créé des conceptions de scène pour des concerts musicaux à MUTEK, lors de l'Olympiade culturelle de Londres 2012 et, plus récemment, il a exposé des œuvres au Musée chinois de l'art numérique à Pékin. Maintenant représenté par la Galerie Muriel Guepin à New York, Lemerrier a accordé à Oli Sorenson une interview exclusive pour *ETC MEDIA* où il partage ses réflexions sur l'art public et le numérique.

Oli Sorenson : Merci, Joanie, pour cette réunion. Alors, est-il vrai que votre approche créative de l'art numérique est originaire de la performance VJ ?

Joanie Lemerrier : C'est un plaisir pour moi. Oui, j'ai commencé à faire des animations visuelles vers 2004 pour les soirées de clubs locaux à Bristol (Royaume-Uni), qui avait une belle scène musicale. Mais j'ai rapidement perçu les limites du VJing projeté sur des écrans derrière les DJ, et j'ai réalisé que je pouvais projeter des images sur tous les murs, couvrant toute l'architecture des sites. Entre 2006 et 2007, j'ai découvert d'autres VJ travaillant de la même manière : Yannick Jacquet utilisait des matériaux transparents pour approfondir ses projections, Romain Tardy se projetait sur des sculptures en papier et Olivier Ratsi travaillait sur des formats multiples. Nous en avons tous assez des projections en boîte, car nous passions déjà nos journées à regarder les écrans rectangulaires des ordinateurs portables, téléphones, téléviseurs et écrans de cinéma. Tout était coincé dans un rectangle, de sorte que le mapping vidéo nous a permis d'utiliser n'importe quelle forme comme toile, vraiment. Nous avons uni nos forces et avons commencé à monter des projets sous le nom collectif AntiVJ.

O.S. : Avez-vous choisi de vous appeler AntiVJ pour vous séparer de la scène des clubs et investir de nouveaux espaces créatifs ?

J.L. : Nous avons continué à agir comme VJ ; chaque week-end, nous allions à des festivals et partagions des idées sur des sites comme les forums VJ, donc

nous faisons encore partie du mouvement. Mais nous avons également commencé à nous intéresser à de nouveaux projets expérimentaux. Nous avons créé AntiVJ à la blague, afin d'expliquer plus simplement que nous faisons autre chose que le contenu VJ présenté en boucle sur des écrans rectangulaires. Nous connaissons d'autres artistes, comme Pablo Valbuena et ses sculptures augmentées, Michael Naimark et ses installations vidéo dynamiques, sans oublier Raster-Noton, Ryoji Ikeda et Alva Noto, adeptes de l'esthétique noir et blanc. Il semble donc que nous étions dans la mouvance d'un esprit du temps plutôt que des innovateurs au sens strict. Je suppose que nous étions surtout là au bon moment, puisque le logiciel de codage et le matériel de mise au point étaient plus accessibles et abordables, ce qui explique pourquoi le mapping est devenu si populaire.

O.S. : Lorsque vous avez commencé à faire des projets de mapping liés à l'architecture, il y a environ dix ans, les technologies de projection étaient simplement calibrées pour des surfaces planes, n'est-ce pas ?

J.L. : En effet. À l'époque, ce qui m'a vraiment aidé, c'était ma formation de concepteur de sites Web. Je codais ActionScripts dans Flash, alors quand je me suis retrouvé coincé dans le logiciel VJ conventionnel qui n'avait que des paramètres d'échelle limités, j'ai commencé à utiliser Flash pour créer mes propres outils, afin de manipuler la sortie vidéo pour dessiner des vecteurs directement sur l'architecture des bâtiments. De plus, travailler avec d'autres artistes m'a vraiment aidé. Le partage d'idées m'a permis de dépasser les limites des technologies existantes.

O.S. : Et comment avez-vous obtenu votre premier contrat ? Fut-il difficile de convaincre les municipalités de projeter des images sur les façades publiques ?

J.L. : Pas vraiment. Je pense que l'Internet nous a aidés à surmonter ce problème. Entre 2006 et 2008, j'ai commencé un blogue en publiant des enregistrements de très petits projets dans ma chambre, avec un projecteur bon marché que j'avais acheté sur eBay. Je mettais également des trucs sur YouTube, ce qui m'a donné une visibilité incroyable, et grâce à cela, nous avons obtenu notre première commande. Notre premier projet a été réalisé avec le conseil municipal de Bristol. Ils ont vu les clips sur YouTube et nous ont demandé de faire quelque chose de similaire sur la façade de la salle de la ville, qui faisait 100 mètres. Heureusement, le Conseil nous a fourni tout l'équipement dont nous avons besoin, et auquel nous n'aurions jamais pu avoir accès autrement. Dans d'autres cas, les villes, les festivals et d'autres organismes culturels nous ont fourni du personnel. Il était facile de trouver des contrats, car peu d'artistes avaient des projets de mapping. Mais après 2008, le mapping est devenu très populaire, et les agences publicitaires ont commencé à revendiquer leur part de ce marché. Elles recherchaient activement les occasions d'affaires en offrant des forfaits d'événements complets, et c'est à ce moment-là que nous avons perdu une part de notre intérêt pour ce mode d'expression. On nous présentait des choses vraiment aléatoires comme des dauphins, les jeux de Pac-Man ou des murs de briques qui explosaient, toutes choses qui n'avaient aucun lien avec l'architecture sur laquelle elles étaient projetées. Pour notre part, nous construisions des scénarios en

images, nous faisons des recherches sur l'histoire du bâtiment et développons une idée significative pour le patrimoine du site. Nous essayons de développer des pièces pertinentes, mais lorsque le mapping est devenu une tendance, la valeur des histoires racontées a été complètement éclipsée par les agences projetant des logos Coca-Cola pour 100 000 euros, alors que nous passions des mois à peaufiner des projets artisanaux qui nous rapportaient peu.

O.S. : Cette transformation coïncide-t-elle avec la période pendant laquelle vous avez commencé à travailler comme artiste solo ?

J.L. : Oui. Travailler au sein d'un groupe était passionnant et fructueux pour un temps, mais je suppose que nous avons également atteint certaines limites. Nous faisons de gros projets dans des espaces publics, qui nécessitent des mois de planification, une équipe de production, une équipe de préproduction et beaucoup d'équipements coûteux. Avec tant de variables, il devenait plus difficile de se concentrer sur le contenu créatif. AntiVJ a agi comme un collectif d'art, mais prendre des décisions communes et

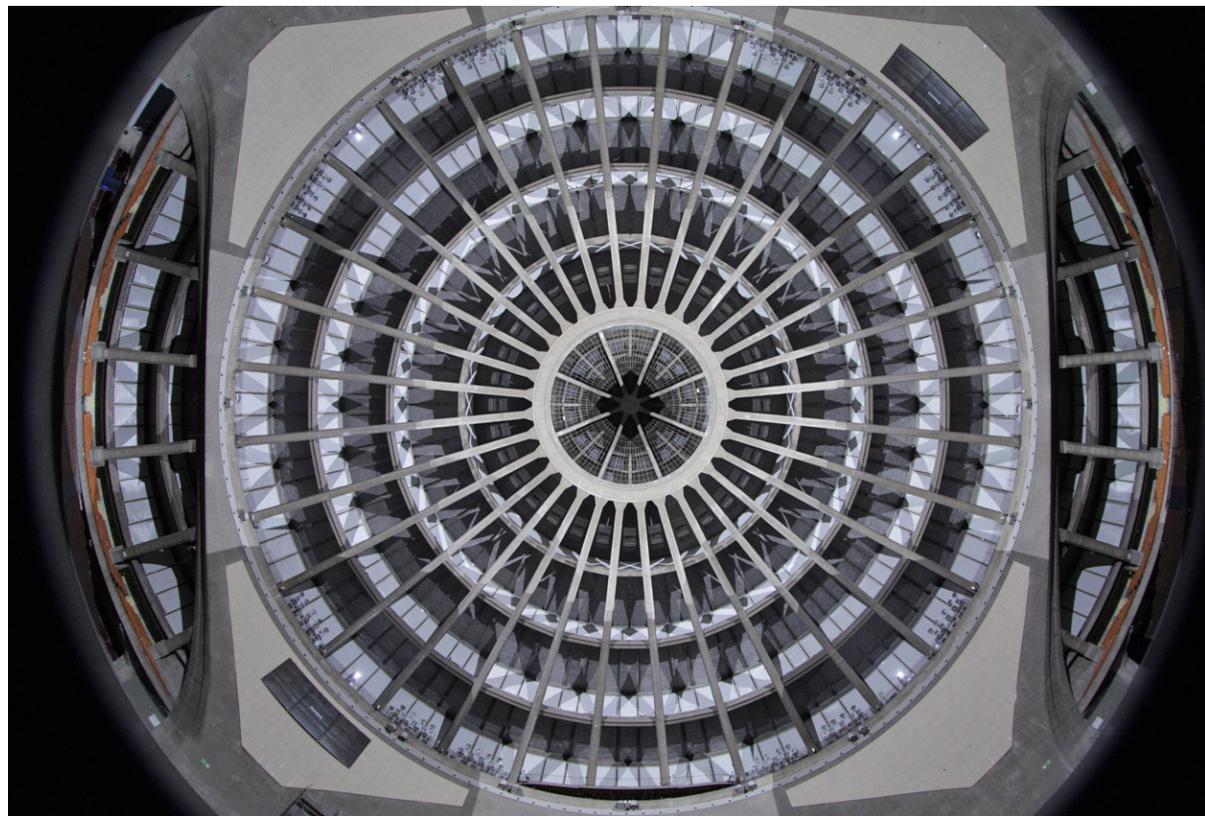
planifier notre vision artistique est devenu plus complexe avec le temps. Je me suis rendu compte que je pourrais développer mes idées à une échelle beaucoup plus petite, et peut-être même en dire davantage avec ce format intime. À mesure que nos carrières ont évolué, nous avons tous estimé que travailler comme artistes solos avait plus de sens, bien que nous continuions à collaborer à des projets communs de manière ponctuelle.

O.S. : Avez-vous déjà travaillé sur des installations à long terme qui doivent durer plusieurs années ?

J.L. : J'aimerais en avoir fait plus, mais il y a quelques années, AntiVJ a produit un projet permanent à Wrocław (Pologne) appelé O (Omicron) et réalisé par Romain Tardy et Thomas Vaquier. J'ai travaillé sur le soutien technique et une partie du contenu. Le projet est hébergé dans un immense dôme en béton et il est toujours opérationnel. J'espère qu'il y restera encore quelques décennies, jusqu'à ce que le projecteur et le serveur multimédia cessent de fonctionner. Cette installation a déjà été vue par des dizaines de milliers de personnes parce qu'elle fait partie d'un musée, et le spectacle est ouvert tous les jours. Une des limites du projet est qu'il est difficile de suivre son évolution, car les personnes qui nous ont permis de le réaliser ne sont plus à l'emploi de cette institution.

O.S. : L'expérience que vous avez acquise grâce à ce projet vous aide-t-elle à contourner certaines des contraintes liées à la brève durée de vie des appareils numériques ?

J.L. : Je trouve que c'est un sujet vraiment passionnant, car je suis maniaque de technologie. En tant que développeur et programmeur Web, j'ai assimilé une vaste base de connaissances sur les environnements logiciels et informatiques; il est donc facile pour moi d'évaluer la fiabilité d'une solution. J'ai tendance à travailler uniquement avec un logiciel libre et ouvert, car je n'ai aucune garantie quant à la durée des logiciels gérés par des entreprises privées. J'ai participé à beaucoup de discussions sur la conservation numérique de l'art, ce qui m'a donné l'occasion d'aller écouter Ben Fino-Radin, directeur de la conservation des médias au MOMA. Il a parlé de l'émulation comme notre stratégie la plus forte pour le maintien des applications. Tout ne peut



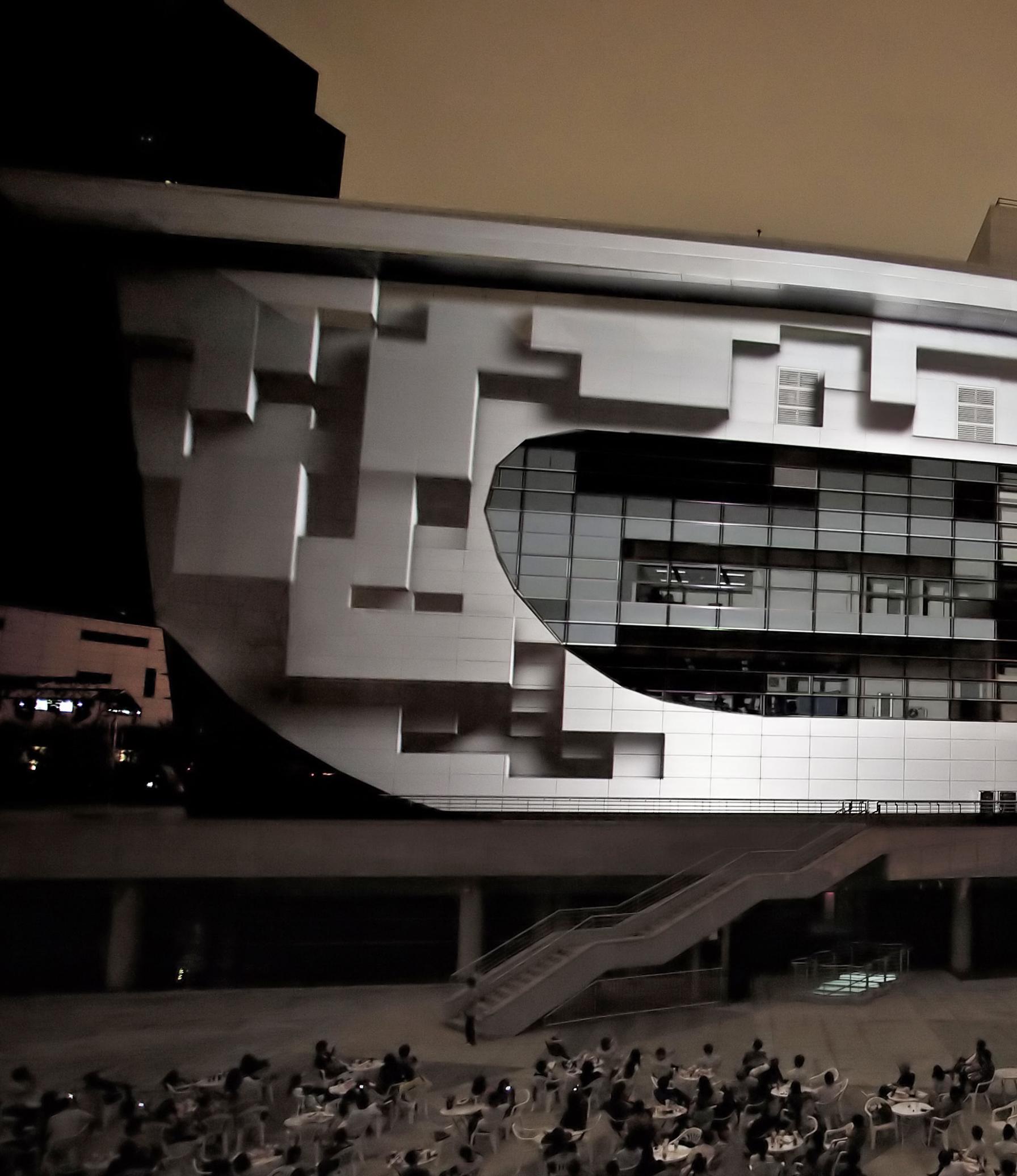
Joanie Lemerrier, *Omicron*, 2012. Installation mapping permanente.

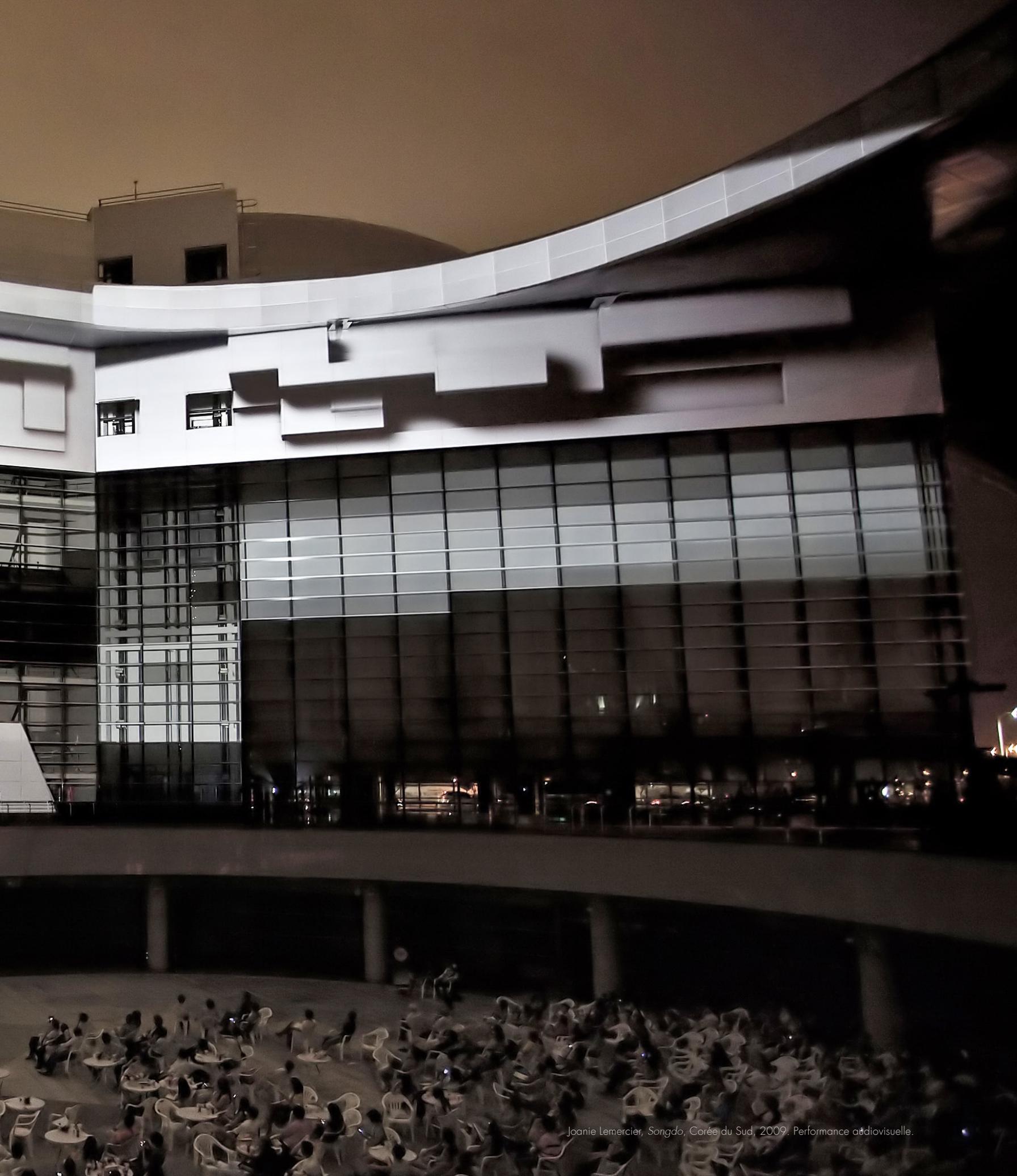
être imité, alors maintenant je travaille avec le codage WebGL et JavaScript, qui existent depuis plus d'une décennie. Parce qu'il est possible de simuler toute version de n'importe quel navigateur du passé, je sais que les technologies Web devraient être assez faciles à exécuter dans dix, vingt ou cinquante ans, car elles sont indépendantes de tout système ou machine d'exploitation. J'ai assisté à un autre entretien hier à Art Brussels, où les concessionnaires des galeries commerciales les plus en vue, comme Pace, ont parlé de la collecte d'art numérique. C'est drôle, parce que je pensais apprendre beaucoup de ces galeries, mais j'ai découvert qu'elles n'ont aucune idée de la façon de conserver l'art numérique. Les galeries ne vont pas enseigner aux artistes la conservation numérique de l'art; nous devons leur apprendre comment l'art numérique peut entrer dans le marché de l'art et produire des formes durables qui feront partie de l'histoire de l'art.

O.S. : Lorsque vous êtes passé de la création de performances installatives à la création d'objets d'art, avez-vous eu besoin d'ajuster les techniques et l'esthétique de votre pratique ?

J.L. : Les ajustements que j'ai dû apporter avaient plus à voir avec le marché de l'art qu'avec le monde de l'art lui-même. J'ai constaté que mes idées sont résolument compatibles avec le monde de l'art, et ma vision est la même pour les grandes ou petites projections. Pour être commercialisé et vendu dans une galerie, mon art devait pouvoir entrer dans une boîte. Je n'ai pas vraiment changé l'essence de mon travail, mais seulement sa forme et son design. C'est un peu bizarre, parce que je devais rassurer les collectionneurs en offrant quelque chose de facile à stocker et à configurer. En termes de techniques et de concepts, je n'ai rien changé. J'ai dû conditionner mon travail comme un produit pour le rendre convivial. Et à dire vrai, c'est un exercice intéressant !

Entrevue réalisée par Oli Sorenson





Joanie Lemerrier, *Songdo*, Corée du Sud, 2009. Performance audiovisuelle.