

Le vidéomapping, un art du trompe-l'oeil et de l'anamorphose au potentiel social et communautaire indéniable

Danny Perreault

Numéro 111, été 2017

Mapping & projections
Mapping & projections

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/86476ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-0318 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Perreault, D. (2017). Le vidéomapping, un art du trompe-l'oeil et de l'anamorphose au potentiel social et communautaire indéniable. *ETC MEDIA*, (111), 36-39.

d'une pièce entièrement couverte de fresques peintes au début du 16^e siècle. L'œuvre raconte une histoire, illustrée sur des frises, en haut des murs, montrant des scènes mythologiques. La salle est également tapissée d'illusions d'optique évoquant la présence de colonnes romaines, simulant de fausses textures luxueuses comme le marbre et dévoilant une vue virtuelle imprenable sur Rome. Au 17^e siècle, les *Quadratura* imitaient les reliefs architectoniques sur les voûtes et dans les coupôles des cathédrales. L'une de ces œuvres architecturales baroques célèbres est le *Triomphe de St-Ignace*, par Andrea Pozzo. Il utilise des subterfuges pour fusionner la réalité avec l'architecture, et l'étendre en quelque sorte jusqu'au paradis. Ce spectacle fait croire aux pouvoirs de l'Au-delà en offrant au regard un voyage temporaire dans un paradis visible, mais intangible. Une autre technique illusionniste importante est l'anamorphose. Ce procédé est utilisé dans les nouvelles formes de projection vidéo-graphique, notamment pour créer une illusion de tridimensionnalité avec des objets virtuels bidimensionnels, ou encore pour faire apparaître des formes sur des surfaces irrégulières et visibles à partir de points de vue particuliers. On la recense notamment dans la peinture *Les ambassadeurs*, de Hans Holbein, en 1533, sous la forme d'un crâne déformé, apparaissant telle une image subliminale. Afin de rétablir la perspective disloquée du crâne, le visiteur doit, en sortant de la pièce, regarder l'œuvre en rasant le mur. L'anamorphose (1804) de J. B. Lavit¹, articulée sur plusieurs plans, éclate une image sur différentes grilles de déformation. Ceci permet l'ajustement d'une image sur des objets ayant des surfaces orientées dans plusieurs directions. Outre les techniques graphiques, il m'apparaît important de relever les innovations de la lanterne magique en 1659, et de la camera obscura dès 1665, qui sont les ancêtres du vidéoprojecteur et de la photographie.

L'apport du numérique et l'avènement d'un nouveau courant artistique

Il demeure primordial de prendre en compte l'inscription du *vidéomapping* dans une continuité historique des techniques et procédés ci-haut mentionnés, qui sont réactualisés par l'apport du numérique.

Les précurseurs se sont manifestés depuis les années 60; on pense aux scénographies mécanisées et lumineuses de Joseph Svoboda², aux nombreux dispositifs audiovisuels lors de l'expo 67³, aux écrans humains de Michel Lemieux, etc. C'est cependant dès le début de notre millénaire que le *vidéomapping* s'impose tel un réel mouvement artistique. *Augmented Sculpture*, de Pablo Valbuena⁴, créée en 2007 et présentée dans les galeries d'art et festivals internationaux, suscite l'engouement pour le médium. L'œuvre est un écran-sculpture modulé par une projection faisant varier la perception de l'espace. Cette installation ajoute une dimension temporelle à l'espace en le transformant continuellement par des mouvements de lumière. La projection superposée à la sculpture met en évidence ses arêtes, tout en déplaçant des zones d'ombre artificielles. Une seconde œuvre de Valbuena revisite les principes propres aux *Quadratura*. Avec une pièce in situ qu'il nomme d'ailleurs *Quadratura*⁵ (2010), l'artiste rend hommage aux principes de cette technique avec les moyens de la lumière projetée. L'œuvre de Valbuena s'inscrit comme une influence incontournable pour plusieurs autres artistes pionniers, tels Joanie Lemerrier, Olivier Ratsi, Miguel Chevalier ou encore les 1024 Architecture, qui misent sur des effets de perspectives émulant des réalités augmentées et générant des propositions souvent transposées à l'échelle architecturale. La pratique démontre ainsi sa capacité sans précédent de transformer l'espace urbain en environnements immersifs, hybrides et modulables par la lumière. En jouant sur la construction-déconstruction des modules architecturaux qui nous entourent et en proposant des agencements d'espaces extraordinaires impactant sur le rapport des citoyens avec les villes, le *vidéomapping* défie notre compréhension de l'espace en détournant les lois physiques les plus élémentaires.

Le vidéomapping : zoom out sur les espaces et les communautés

Inspiré par ces nouvelles pratiques, j'ai voulu explorer les principes de l'anamorphose en mouvement dans la pièce *Coup d'Éclat* (2011)⁶, présentée à la Galerie Eastern Bloc lors du festival Sight and Sound. Le public déambulait dans un environnement singulier constitué

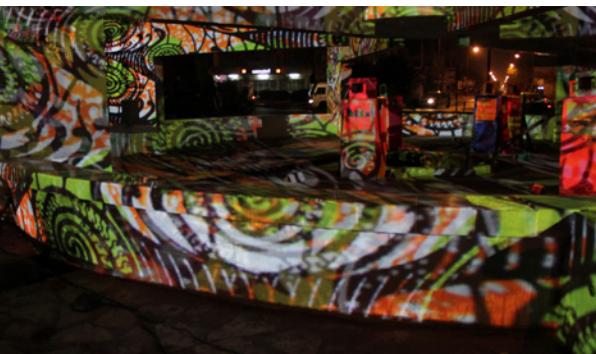
Danny Perrault, *Coup d'éclat*, 2011. Anamorphose vidéographique. Eastern Bloc, Montréal, Photo : Gridspace.





de formes géométriques, qui lorsqu'elles étaient perçues du point de perspective idéal, apparaissaient comme flottant dans l'espace de la galerie. Le jeu esthétique ne reposait pas ici sur la variabilité simulée d'un objet physique à la manière de Valbuena, mais sur les déplacements du spectateur, nécessaires pour découvrir les formes cachées. Les œuvres utilisant le *videomapping* usent d'une rhétorique de l'illusion et du spectaculaire, proposant l'exploration formelle comme résultat.

Le public qui s'émeut devant ces prouesses techniques n'est-il pas en quelque sorte une victime de cet artifice, un peu comme l'ont été les spectateurs du fameux film *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, des frères Lumière, en perdant toute distance critique face à la médiation de l'image ? Comme ce fut le cas pour le cinéma, il est à prévoir que l'effet de subterfuge risque de s'estomper avec



l'habitude au médium. Les dispositifs de videomapping sont de plus en plus présents dans les espaces publics. La lumière des projecteurs plombe sur des bâtiments qui existent dans un environnement et dans une communauté. J'aime à imaginer qu'on puisse encore reculer davantage le point de vue, afin d'inclure sous le projecteur les communautés qui habitent ses lieux. L'artiste Krzysztof Wodiczko aborde dans son œuvre abon-

dante cette dimension sociale. Pour nommer un exemple proche de nous, en 2014, il présentait à la Place des Arts de Montréal *Homeless Projection*⁷, une œuvre in situ à grande échelle où les corps et les voix des sans-abri du Quartier des spectacles mobilisaient la surface de projection du Théâtre Maisonneuve, qui devenait une estrade ou une arène citoyenne. Vu la portée qu'a pu avoir une telle diffusion, peut-on envisager une plus grande participation citoyenne dans les œuvres projetées dans l'espace public ?

Rond-point Jet d'eau avec projection de numérisations de tissus africains, Dakar, 2016. Photos : Danny Perreault.

Show Bideew en plan d'ensemble, Dakar, 2016. Photo : Danny Perreault.

La projection urbaine de Montréal à Dakar

Ce questionnement émerge de mes récentes participations dans des projets de co-création avec des artistes sénégalais et tunisiens. Depuis 2013, le centre d'artistes Perte de Signal encourage en effet des initiatives sociales autour du videomapping. Le centre et certains de ses artistes développent des outils libres et recherchent les occasions de collaborer à des projets inédits à l'étranger. Il soutient notamment deux outils de création, *Freeliner*⁸ et *Mapmap*⁹. Le premier est un logiciel développé par l'artiste Maxime Damecour. La particularité de *Freeliner* est la possibilité performative qu'il offre, celle d'animer avec de la lumière des structures en temps réel. Damecour s'en sert pour créer des performances en direct lors d'événements, et comme outil de médiation facilitant la compréhension et l'appropriation du videomapping. Le second outil, *Mapmap*, lancé également en 2013 par Sofian Audry et Alexandre Quessy, permet de projeter et d'adapter des sources vidéographiques sur des surfaces irrégulières. Produit avec le support de l'Organisation internationale de la Francophonie, *Mapmap* est présenté à Dakar au Sénégal dans le cadre des résidences Sondes. Les interventions initialement prévues comme des formations pour les artistes locaux se déroulent plutôt comme des laboratoires fertiles de co-création. Perte de Signal adapte par la suite ses ateliers *Libremapping*¹⁰, les transformant en laboratoires pour des projets de projection in situ avec les artistes locaux. Les outils développés, issus de la culture du logiciel libre, surpassent leur fonction de ressource technique et agissent comme prétexte à la médiation, en tant qu'interfaces sociales à partir desquelles les participants comprennent et s'approprient rapidement le médium. Quessy, Audry, Damecour et moi-même sommes retournés à Dakar en 2016 rejoindre la communauté du centre d'artiste Kër Thioussane¹¹, afin de réfléchir sur les thématiques de la ville, du rêve du mouvement et de la futurité. Le groupe s'élargit en intégrant les créateurs sénégalais Dame Diongue et Seydou Dousey. Il investit le Jet d'eau, une fontaine désaffectée au milieu d'un rond-point, située au cœur du quartier populaire Sicap Liberté 2 de Dakar¹². La fontaine, vestige de l'époque coloniale, jadis érigée comme symbole de liberté et d'émancipation, est tristement devenue un symptôme bien visible d'un abandon de l'organisation urbaine et d'un sentiment d'impuis-





Rond-point Jet d'eau, avant, de jour, Dakar, 2016. Photo : Danny Perreault.

sance face à l'appropriation de la ville. Le désir de réaliser une œuvre qui revivifie cet espace public crée un enthousiasme contagieux dans la communauté et l'effort prend l'ampleur d'un labeur collaboratif impliquant, durant une période de deux semaines, la participation de danseurs, de musiciens, de chanteurs, d'une fanfare déambulatoire, et même d'un pyrotechnicien. Tous travaillent à concrétiser ce projet d'abord improbable par un happening public spectaculaire. La performance intitulée le Show Bideew¹³ évoquait les problématiques de salubrité de la ville tout en proposant une réappropriation du lieu par et pour les citoyens. Ce type de laboratoire, organisé par Perte de Signal, est mis en œuvre dans d'autres contextes, notamment à Haïti et en Tunisie¹⁴.

Les productions visuelles utilisant le vidéomapping séduisent par leur capacité à jouer sur nos perceptions. Leurs moyens, à l'échelle des grands concerts, de l'architecture et des événements corporatifs, sont colossaux et spectaculaires. Une industrie créative importante se constitue autour des techniques de projection et de la création de contenus. Le maniement de cet art de la projection reste cependant accessible par des outils simplifiés et des démarches de co-créations conçues par et pour les artistes. Avec son énorme potentiel d'occupation des espaces publics, le vidéomapping aspire à offrir aux artistes et citoyens une réelle possibilité d'appropriation sociale et communautaire de leurs espaces.

Danny Perreault

Danny Perreault est artiste et enseignant en art numérique. Il est titulaire d'une maîtrise en communication en média expérimental de l'Université du Québec à Montréal. Son mémoire, déposé en 2013, porte sur les questions reliées au vidéomapping. Il produit des œuvres audiovisuelles, des installations vidéo volumétriques, et participe à des laboratoires de co-créations avec d'autres artistes du centre Perte de Signal. Il s'intéresse aux impacts esthétiques et sociaux des arts numériques.

- 1 Baltrusaitis, Jurgis. 2008. *Anamorphoses*, tome 2, *Les perspectives dépravées*. Paris, Flammarion, coll. « Champs » p. 166.
- 2 <http://www.svoboda-scenograf.cz/en/polyekran-polyvision/>.
- 3 <http://cinemaexpo67.ca/films/>.
- 4 Voir <http://www.pabloalbuena.com/selectedwork/augmented-sculpture-v1/>.
- 5 Voir <http://www.pabloalbuena.com/selectedwork/quadratura/>.
- 6 Présenté les 12 et 13 mai 2011, lors du festival Sight and Sound, Eastern Bloc, Montréal. Avec la collaboration de Manuel Chantre, Guillaume Bourassa, Sébastien Gravel et [Victor]tronic].
- 7 <http://www.quartierdesspectacles.com/fr/blogue/583/une-video-projection-pour-donner-une-voix-aux-plus-demunis>.
- 8 Infos et téléchargement : <http://www.nnvt.ca/visuals/alc-freeliner/>.
- 9 Infos et téléchargement : <http://www.mapmap.info/>.
- 10 <http://perte-de-signal.org/atelier-libremapping/>.
- 11 <http://www.ker-thioassane.org/>.
- 12 Interview par Afropixel TV durant le processus de création, https://youtu.be/_bW3iju8_go.tation du Show Bideew par Afropixel TV, <https://youtu.be/ScAu5K1ARu4>.
- 14 En septembre 2016, une expérience semblable de co-création d'une œuvre de vidéomapping fut répétée avec des artistes de Tunis, dans le cadre du festival d'art numérique E-Fest. L'installation modeste, qui se voulait au départ être une forêt numérique interactive, deviendra, à la demande du directeur du festival, la scénographie principale de la soirée musicale Électron libre, moment phare de l'événement. Artistes participants : Danny Perreault, Alexandre Quessy, Safia Ouanaies, Ahlem Zamdar, Ghassen Kadri, Khaoula Bahroun, Leila Rokbani, Masha Zoetrop, Myriam Hamida.