

Préface

C'est une idée rebattue que ce siècle est celui de la profusion des images. C'en est une autre d'affirmer que nous vivons à l'ère des écrans : longtemps deux dans notre vie – cinéma et télévision –, ils passent à trois avec l'écran d'ordinateur qui ouvre l'accès aux immenses ressources du Web et de l'Internet, puis à quatre avec les outils mobiles – smartphones. D'aucuns poursuivent l'inflation en ajoutant : cinq ce terminal intermédiaire qu'est la tablette, six la console de jeu, sept le casque immersif... Peu à peu, les écrans saturent toutes les dimensions de nos espaces privés, mais aussi publics, comme on peut l'observer avec le récent remplacement des traditionnels panneaux d'affichage publicitaire par des écrans dans nos cités développées – ceci, du reste, sans la moindre considération pour l'impact écologique que cette mutation implique. L'écran est partout.

Cet ouvrage ouvre un espace bien moins répandu : celui de l'image au-delà de l'écran, *image beyond the screen*. Projections monumentales sur façades, projections plus intimistes sur décors ou objets, cela vaut-il bien la peine de s'y arrêter ? Ne s'agit-il pas là d'un simple changement de support ? Un avatar supplémentaire dans la diversification des écrans ?

Juxtaposant chapitres de chercheurs et témoignages d'artistes et de praticiens rompus à cette nouvelle forme de projection, les textes rassemblés dans ce premier ouvrage sur le vidéomapping montrent de diverses manières que se révèlent au contraire une forme d'expression, voire un art, totalement inédits.

D'une part, plusieurs chapitres le rappellent : Leon Battista Alberti, dans *De Pictura* en 1435, présente le tableau de peinture comme une « fenêtre ouverte ». À l'intérieur du cadre, la « toile blanche » est un vide immaculé auquel se substitue une scène extérieure rapportée, assimilable à l'ouverture d'une fenêtre qui permet à l'habitant de voir l'extérieur de sa résidence tout en se maintenant à l'intérieur. L'écran reprend cette caractéristique de la peinture : de façon analogue, il est une

fenêtre ouverte sur un paysage et/ou une scène à insérer, en totale indépendance avec le lieu où il se trouve. Il en va tout autrement avec le vidéomapping, qui fait surgir l'image sur le décor, et où réapparaît la géométrie spécifique du support de projection : il s'agit essentiellement de « composer avec », et non de passer au travers pour y substituer une autre chose sans lien et qui l'ignore.

D'autre part, l'écran se définit aussi par une immobilité. Il découpe une fenêtre d'échappée dans l'espace et le temps du réel. En cinéma ou en vidéo, la scène rapportée qui s'inscrit dans la fenêtre est dynamique et dotée de mouvement, mais la fenêtre elle-même est immobile. En outre, l'inscription de l'image rapportée ne tient aucun compte de l'environnement, comme en témoigne l'aphorisme caricatural de Rem Koolhaas *fuck the context* que rappelle Ludovic Burczykowski au chapitre 1. Au contraire, le vidéomapping élabore un nouveau dispositif de médiation, c'est-à-dire « une action impliquant une transformation de la situation ou du dispositif communicationnel, et non une simple interaction entre éléments déjà constitués, et encore moins une circulation d'un élément d'un pôle à un autre » (Davallon 2004, p. 43), comme l'affirme Alexandra Georgescu Paquin au chapitre 11.

Ainsi, le vidéomapping est une émergence au sens de Morin (Morin 1977 ; Juignet 2015) : ni le support, ni la projection, mais un entre-deux. Ou plutôt une composition tierce qui ne saurait survivre sans le support ou sans la projection. Une forme de lien, de jonction d'où jaillit l'imprévu. Ce que Martina Stella désigne comme un subjectile dans le chapitre 3. Dans cette forme de « composition narrative », il arrive que l'action réciproque de l'une sur l'autre instaure du mouvement au support monumental. C'est le cas notamment dans ces séquences toujours impressionnantes où le bâtiment explose ou s'écroule, ou lorsqu'apparaît une fenêtre qui s'ouvre dans une façade bien connue que l'on sait aveugle. Dans un autre style, c'est aussi le cas lorsque l'image anime une statue de marbre blanc, la faisant pleurer ou rire, changer d'expression à l'envi, suivre le spectateur du regard ou lui adresser un clin d'œil. Et l'on se prend à rêver de statues de marbre qui se mettraient à danser !

Quatrième point et non des moindres : le mode de diffusion du vidéomapping monumental fait renaître une pratique en recul, celle de la déambulation et du spectacle de rue. Lors du deuxième festival de vidéomapping à Lille en mars 2019, ce sont plus de 100 000 personnes qui ont déambulé une soirée entière entre les spots répartis dans toute la ville¹. Et ce n'est pas un hasard si cette forme de projection connaît un si grand succès dans cette région Hauts-de-France qui a toujours

1. Il n'y a pas eu de comptage certifié, mais les estimations, fondées sur des critères objectifs (par exemple, nombre d'entrées dans des espaces intérieurs à jauge limitée, ou nombre de connexions à l'application mobile), avoisinent les 130 000 participants.

aimé les grandes parades populaires et les carnivals de rue. Le dispositif impose le partage social d'un visionnage collectif dans l'espace public, bien loin de la contemplation intime, intériorisée et silencieuse propre au cinéma, ou du visionnage superficiel et distrait que l'on peut pratiquer seul ou à plusieurs devant la télévision ou sur les terminaux mobiles.

Enfin, le vidéomapping incarne d'une manière inédite l'idée d'*œuvre totale* chère à Richard Wagner. En effet, le son est partie prenante, au même titre que l'image, de l'œuvre vidéomapping. C'est donc une forme qui associe l'objet et/ou l'environnement architectural à l'audiovisuel. Mais des expériences ont déjà fait place au geste dans la construction, telle cette œuvre qui traduit en images la gestuelle du chef d'orchestre dirigeant l'œuvre musicale interprétée en live. Le goût, le tactile vont peut-être suivre dans la dynamique des innovations.

En définitive, on ne peut que suivre Antoine Manier lorsqu'il affirme que les écritures vidéomapping en sont à leur balbutiement et vont se structurer. Une grammaire du vidéomapping va se construire progressivement. Pour la maîtriser, il sera essentiel, en parallèle, de comprendre comment le vidéomapping fait sens, et ce que le spectateur élabore à partir des sollicitations perceptuelles qui lui sont adressées (Leleu-Merviel 2017). On pourra, petit à petit, avancer vers une modélisation en soutien à la conception des œuvres, comme on a pu le faire il y a une vingtaine d'années pour les hypertextes et les hypermédias (Durand *et al.* 1997). D'autres techniques vont voir le jour, à l'instar de la photogrammétrie (chapitre 8), d'autres algorithmes vont affiner les calculs de correspondance entre la surface 3D et l'image mappée, d'autres champs de mise en œuvre vont se renforcer, telle l'usine du futur (chapitre 10). D'autres concepts vont structurer la réflexion à propos de l'image au-delà de l'écran, telle la médiature² (chapitre 11). À n'en pas douter, cet ouvrage n'est qu'une première pierre que bien d'autres viendront compléter avant que nous n'ayons fait le tour du sujet.

Sylvie LELEU-MERVIEL
Directeur du laboratoire DeVisu
Université polytechnique Hauts-de-France
Valenciennes

2. « La médiature est l'orchestration et la temporalisation de l'espace, le chargement de sens dans l'espace ainsi que la création d'une sphère de communication. » (Kronhagel 2010, p. 3).

Bibliographie

Alberti, L.B. (1435). *De Pictura*. Macula, Paris.

Davallon, J. (2004). La médiation : la communication en procès ?. *MEI*, 19, 37–59.

Durand, A., Huart, J., Leleu-Merviel, S. (1997). Vers un modèle de programme pour la conception de documents. *Hypertextes et Hypermédias*, 1(1), 79–101.

Juignet, P. (2015). Edgar Morin et la complexité. *Philosophie, science et société* [En ligne]. Disponible à l'adresse : <https://philosciences.com/philosophie-generale/complexite-syste-me-organisation-emergence/17-edgar-morin-complexite>.

Kronhagel, C. (2010). *Mediatecture: the Design of Medially Augmented Spaces*. Springer, Vienne.

Leleu-Merviel, S. (2017). *La traque informationnelle*. ISTE Editions, Londres.

Morin, E. (1977). *La méthode 1. La nature de la nature*. Le Seuil, Paris.

Introduction

Généralement, on s'accorde à dire que le vidéomapping consiste à appliquer une texture lumineuse dont la géométrie correspond à une surface plus ou moins complexe faite de matériaux hétérogènes sur laquelle elle est projetée. Est-ce vraiment si simple ? La pratique du vidéomapping s'est développée à partir des années 1990, en particulier dans le champ artistique, en accompagnant la dynamique des technologies numériques. Cette pratique est devenue aujourd'hui quasi ordinaire tandis que paradoxalement les recherches en sciences humaines lui prêtent peu d'attention. Certes, le vidéomapping pourrait être compris comme une simple hybridation du cinéma, de l'animation et de la scénographie, mais ce serait manquer l'essentiel des questions que stimule cette pratique.

Tout d'abord, le concept même de vidéomapping nécessite d'être clairement défini : est-ce un outil, un dispositif, une technique, un médium, une discipline, une pratique, une tendance ou encore un courant ? Une image peut-elle se passer de correspondance avec un quelconque support ? Le vidéomapping est synonyme de *spatial augmented reality*, de *projection mapping* et de *spatial correspondance*. Tandis que les mots vidéo, projection, réalité, augmenté, spatial et correspondance ont trouvé leurs équivalents francophones, le mot *mapping* se présente, lui, comme un obstacle à la traduction. Peu disent faire de la « vidéo-cartographie » ou du « cartographie projeté ». Le terme « mapper » fait référence à l'habillage, au nappage, au texturage, au recouvrement, à transposer, à accorder. Une traduction rigoureuse du *projection mapping* en tant que médium dans notre contexte pourrait être alors « projection de correspondances » ou « correspondances vidéo-projetées ».

Ce constat nous a invités à proposer la graphie « vidéomapping » en un seul mot, avec un accent. Ce choix présente également l'avantage de rendre clair l'émergence

du terme en 2008 (Burczykowski) et il se fait le porte-parole d'un concept unifié ou d'un médium singulier, à la manière dont les concepteurs de jeux vidéo ont défendu l'écriture anglaise de *videogame* en un seul mot. Dans cet ouvrage, de nombreuses personnes partagent l'expression vidéomapping telle que nous l'avons retenue. Des créateurs, des diffuseurs, des commanditaires, des prestataires, des producteurs, des publics, des passionnés, des technophiles, des critiques de divers horizons disciplinaires la définissent et se reconnaissent dans son champ lexical.

Le projet Video Mapping European Center, porté par les Rencontres audiovisuelles et le laboratoire DeVisu de l'université polytechnique Hauts-de-France, propose et organise des formations, des résidences d'artistes, des diffusions, un festival et un colloque consacré au vidéomapping : *Image Beyond the Screen International Conference* (IBSIC). Ce projet a nourri le présent ouvrage, dont l'ambition vise à cerner les différentes conceptions et pratiques du vidéomapping afin de lui conférer un statut, une identité, des questions et des perspectives. Il s'agit pour nous de poser un jalon en faveur de son existence théorique en tant que médium et discipline afin de stimuler la réflexion, proposer un nouveau regard sur les écritures, enrichir les pratiques à venir. Les recherches et points de vue proposés dans cet ouvrage contribuent à construire un objet théorique partagé qui faisait défaut jusqu'alors. Il se divise en trois parties :

- 1) histoire et identité ;
- 2) écritures et techniques ;
- 3) production et diffusion.

Aussi loin que l'on puisse remonter dans l'histoire des dispositifs de projection de lumière dans l'espace, il reste difficile de définir avec précision la genèse du vidéomapping (Burczykowski). Une pratique qui reste proche du cinéma et de l'animation, mais qui ne s'y retrouve pas totalement. L'écran, surface fixe, mobile, inerte, vivante, préexistante au projet ou créée spécifiquement, est au cœur de la question (Alvarez, Tardy). Le vidéomapping se déploie en format XXL aussi bien qu'en format miniature, transportable et intimiste, favorisant peut-être l'interactivité (George-Molland). Il est loin d'être systématiquement narratif et offre des opportunités transmedia et durables (Grisval), il est souvent sonore pour développer les contours du monde que l'œuvre cherche à créer (Oury). L'invention puis la démocratisation du vidéoprojecteur et des outils numériques ont ouvert la voie à de nouvelles formes d'expression (Moulon). Les artistes ont parfois fait de la ville leur atelier, leur relation à l'espace de travail étant indispensable dans le processus de création qui est loin d'être un long fleuve tranquille (Thébault et Schmitt). D'autres opportunités technologiques comme l'automatisation de l'étalement géométrique des images projetées (Kourkoulakou) et la photogrammétrie (Lissarrague) permettent un gain de

temps lors de la création de contenus, une évolution accélérée des méthodes et des usages. Une société peut se définir à travers l'évolution de ses appareils et de ses dispositifs, mais surtout les appareils construisent la potentialité sensible d'une société (Stella).

Le vidéomapping est en développement dans de multiples directions. Il sert l'industrie du futur en guidant les assemblages complexes et délicats de pièces usinées (Level). À partir d'une action créative peu intrusive, il transfigure un patrimoine ou actualise une trace mémorielle (Georgescu Paquin) ; il met en exergue un contenu qui valorise le support (George-Molland). En architecture, le vidéomapping est en passe de devenir un dispositif d'apprentissage qui favorise la réflexivité et la mémorisation (Boulekbache et Chibane). Il offre des expériences de jeu (Alvarez) et bien que l'écriture du vidéomapping en soit à ses balbutiements, elle va probablement se structurer et se développer (Manier). Les expérimentations, qu'elles soient esthétiques, techniques ou de médiation, vont s'étoffer. Cette forme audiovisuelle naît avec l'évolution des besoins, bouleverse et élargit nos perceptions (Labadz).

Les technologies de l'image ont une influence sur la manière dont nous nous représentons nous-mêmes. Elles prolongent notre corps et permettent de le visualiser (Paul). Le vidéomapping propose aussi une expérience particulière, il est source d'étonnement et d'émerveillement (Leroy). Le plus souvent, l'illusion créée par la projection ne demande pas d'appareillage embarqué par les spectateurs. Le festival est aujourd'hui une de ses principales modalités d'expression, en Amérique du Sud notamment (Oury). Pour autant et au-delà des grands événements, l'art électronique, technologique, numérique gagne aujourd'hui les institutions et les galeries (Moulon). Ce qui n'est pas sans influence sur leurs présentations et documentations des collections et de leur conservation (Moulon, Paul).

Nous espérons que ces points de vue concourront à donner une consistance théorique au vidéomapping, et ainsi, accompagner et enrichir le futur de ce qui pourrait bien devenir un nouvel art, une nouvelle discipline, un nouveau champ de recherche.