

LE MAPPING VIDÉO UNE RELECTURE DU PATRIMOINE BÂTI

Afef TRABELSI

¹ Institut Supérieur des Arts Multimédias Manouba. Tunisie

Résumé

Dans une dimension nouvelle, plus actuelle et plus contemporaine du patrimoine bâti, le Mapping Vidéo entre dans une dynamique de projets culturels qui transforme le patrimoine en grande partie à un projet de communication traduit par un projet d'images virtuelles. Des images usant du Mapping Vidéo pour numériser et matérialiser l'identité des lieux visités et pour générer une nouvelle perception. Le Mapping Vidéo a alors intérêt à fasciner, surprendre et étonner pour constituer une image de marque du patrimoine bâti. Au final, à travers un support et un contenu symbolique, nous voyons comment le Mapping-vidéo conditionne la manière dont le réel nous apparaît par le virtuel qui nous est donné par des projections illusionnistes appliquées sur des édifices symboliques où les lieux sont dédoublés et leurs sens est modifié par l'ajout d'autres couches sémantiques et par un contenu narratif.

Mots-clés : espace hybride, identité architectural, Mapping Vidéo, patrimoine bâti.

I. Introduction

Depuis quelques années et dans le but essentiel de promouvoir le patrimoine architectural en Tunisie, ce secteur commence à vivre un essor à travers des interventions qui consistent à valoriser le tourisme culturel. Parmi ces interventions que nous trouvons innovantes, nous citons le Mapping Vidéo. C'est un processus, qui permet de réaliser des « spectacles multimédias particuliers », rendu possible par le contexte numérique du XXI^e siècle. Il est

une sorte de créations et de projections numériques en 2D et /ou 3D combinées à des effets sonores et lumineux sur l'enveloppe d'un patrimoine bâti. Ces types de projections leurs visés est de répondre à une demande croissante de consommation d'expériences novatrices, immersives et centrées sur le spectateur qui n'est plus un simple visiteur passif mais qui pourrait interagir avec l'espace. C'est une nouvelle façon de donner à voir le patrimoine bâti en conjuguant le ludique et l'utilitaire. Par ailleurs, hors son usage artistique ou de divertissement, le Mapping Vidéo vise à animer l'inanimé et à redonner du sens à des édifices symboliques par des « restitutions » spatiales, où le réel (physique) se mêle au virtuel. Nous voyons comment le Mapping Vidéo s'empare d'un vécu tant matériel qu'immatériel et de l'histoire des lieux pour créer une sorte de trompe l'œil numérique et des effets visuels et iconographiques. Cela dit qu'il peut nous offrir une possibilité de relecture du patrimoine bâti et nous emmène à poser les questions suivantes :

- Dans ce passage du réel au virtuel l'identité des lieux, n'est-elle pas modifiée et dédoublée ?
- Qu'en est-il du système identitaire patrimonial qui se rattache à une réalité tant sensible qu'intelligible ?

II. Le Mapping Vidéo au service du patrimoine bâti

Face à l'expérience de deux évènements, le premier est celui du " Coïncidence Fel Kef " à la basilique du kef en 2016¹ (voir fig.1) où nous participons à des projections de panoramas sonores et des paysages fantasmés, des vidéos et des trames lumineuses qui reconstituent des éléments du bâti, le deuxième est celui d'" Uthina mythes et légendes- Graffiti Mappé "en 2017²(voir fig.2).

Selon ces deux exemples, nous voyons comment le Mapping Vidéo s'est présenté comme un dispositif de projection de haute qualité pour augmenter la réalité d'un patrimoine bâti aussi comme un spectacle instantané semi-immersif centré sur le visiteur-spectateur. Le Mapping Vidéo a permis la requalification des lieux pouvant mener à une revitalisation culturelle de ces lieux d'un côté et la réactivation d'un espace patrimonial ou d'un un site archéologique pour

¹ « Coïncidence Fel Kef » organisé par l'ACT du Kef, l'Association des Arts pour le Cinéma et le Théâtre du Kef et le collectif Design LAB. Une occasion pour redécouvrir la fameuse Basilique et tout ce site archéologique grâce à l'art numérique.

² « Uthina mythes et légendes - Graffiti Mappé », réalisé par Design Lab et organisé dans le cadre du programme NET-MED Youth, soutenu par l'Union européenne et lancé par l'Unesco, vise à mettre en lumière des modèles innovants d'engagement civique des jeunes pour protéger et promouvoir leurs patrimoines culturels Tunisiens au site archéologique d'Uthina.

séduire à part les intéressés de la culture patrimoniale, mais d'autres catégories de visiteurs notamment les jeunes pas trop attirés par la culture d'un autre côté. Toutefois, le Mapping Vidéo a pu dynamiser un contenu historique en lui donnant une forme contemporaine. Des créations qui entrent constamment en symbiose avec un espace bâti pour révéler et inventer des volumes et des formes ou des textures, Cela dit, il apparaît bien adapté à des parties et des surfaces délimitées du monument où il prend en compte la forme et le relief du bâti sur lequel les images sont projetées. Ce sont des illusions d'optiques et des jeux de lumière qui font ressortir des caractéristiques architectoniques des parois par un récit et une mise en forme qui revisite l'histoire même du lieu dans une fiction de la création. Autrement, un univers virtuel qui s'empare les murs de ces espaces sacrés et livre un imaginaire et une propre interprétation de l'histoire et du lieu.

Par conséquent, on peut dire que le Mapping Vidéo offre une multitude de possibilités en terme d'interaction en temps réel pour la création d'un contenu visuel. De la sorte, il permet de remodeler la réalité visible, d'animer ce qui est statique, mais il permet également de créer un espace d'immersion personnalisé et extrêmement riche et signifiant. Nous remarquons qu'il se présente dans le cadre plus large de l'art éphémère. Mais en dehors de sa fonction artistique ou de divertissement, le Mapping Vidéo dynamise le contenu historique en lui donnant une forme originale et offre des possibilités de médiation culturelle et patrimoniale. Dans cette simulation le bâti fait partie du spectacle inspirant la forme d'une œuvre numérique et animant un récit commémoratif en favorisant un rapport contemporain à celui-ci et en changeant son statut. Dans cette praxis, on a vu comment le Mapping Vidéo constitue une prouesse technique mais aussi artistique au service de l'évasion culturelle autour du patrimoine bâti. Une expérimentation du monument où le virtuel se mêle au réel, l'espace d'hier avec celui d'aujourd'hui. Cela dit, qu'il a essayé de valoriser l'existant en lui conférant de nouvelles formes en proposant comme on l'a déjà précisé ci-haut un discours loin du discours habituel. Alors, la visite patrimoniale devient sensiblement ludique et fait jeu égal avec sa dimension informative et pédagogique.

Décidément, les monuments outre leur vie in situ, ils acquièrent une vie numérique d'où une nouvelle identité et les parcours en Mapping Vidéo y contribuent. Cette mixité des usages offre aux lieux une nouvelle expérience dotée de nouveaux moyens d'accompagnement partagés, participatives et de façon originale. Au final, on pourra dire que le Mapping Vidéo offre d'une part des nouvelles identités au bâti et d'autres part de nouvelles sensations et de nouvelles perceptions de l'espace réel. C'est une des grandes résultantes dans la

confrontation du patrimoine au Mapping Vidéo. Ainsi, les projections hybrides peuvent proposer une relecture du lieu et générer un contenu intelligible sur le site.

III. Pour une relecture du patrimoine bâti

A l'issue de ce qui précédait, le bâti devient certainement un monument message porteur d'un dialogue qui oriente le discours idéologique du Mapping Vidéo et fait ressortir des couches mémorielles. En effet, nous sommes face à une expérience partagée et une narrativité forte, une sorte de démesure d'une œuvre purement esthétique pour rejoindre une transformation de la perception et de l'identité du lieu.

Dans cette hybridation entre le numérique et le patrimoine bâti, le Mapping Vidéo a pu générer une nouvelle expérience patrimoniale qui a conditionné la manière dont le réel nous apparaît et dont le virtuel nous est donné. Dans cette expérience semi-immersif d'un espace hybride, le visiteur réapprend à percevoir un environnement, à la fois virtuel et non-virtuel, numérique et non-numérique. Une semi-immersion qui lui permet d'oublier le dispositif technique et d'agir dans un espace perceptif semi-virtuel. De ce fait, le Mapping Vidéo n'est plus seulement un outil numérique mais un dessein qui génère une nouvelle perception construite sur la base d'une action perceptive qui essaie de rendre perceptible l'imperceptible ou l'invisible. Un dessein qui implique dans un processus de fusion un réel qui réapparaît par le virtuel pour qu'au final donner l'illusion au visiteur d'être présent à un endroit où il n'est pas et donner des sens différents à l'espace perçu, qui n'a aucune caractéristique avant d'être perçu sans le Mapping vidéo. En conséquent, nous jugeons que le Mapping Vidéo et les projections illusionnistes sont loin d'être fictifs car ils ont pu influencer notre perception et nos pratiques patrimoniales classiques. Ils nous ont permis de voir, la façon dont l'espace semi-virtuel est ouvert pour être perceptible. Ceci, nous portera à comprendre d'un côté, que la perception elle-même est structurée grâce à une sorte de virtualisation de l'espace et d'un autre côté le virtuel s'avère totalement perceptible par le Mapping Vidéo et c'est grâce à lui que nous pouvons percevoir ce qu'autrement serait impossible de percevoir et de vivre. Cependant, cette nouvelle perception s'avère une première résultante lors de cette hybridation entre un présent absent et un passé présent.

Par ailleurs, le patrimoine architectural a toujours constitué dans une dimension espace-temps une empreinte d'un passé tant matériel qu'immatériel de l'histoire des hommes. Il devient ainsi un support et un moyen de communication pour

transmettre une mémoire des lieux et dévoiler une identité architecturale locale. Une fois mis à l'épreuve à travers le Mapping Vidéo qui nous assure le passage du réel au semi-virtuel, nous pensons que cette identité architecturale, prend une nouvelle dimension et dévoile une nouvelle identité appelée objectivement l'identité numérique. Une deuxième résultante et une nouvelle identité qui prennent place afin de dynamiser la mémoire des lieux et de l'espace sacré. En effet, dans cette expérience le visiteur adopte une position active où son regard est transformé et les lieux sont recréés. Autrement-dit, nous pensons quand le monument est perçu à travers le Mapping Vidéo son identité sera régénérée et reconstruite par des motifs inhérents à l'utilisation du Mapping Vidéo dans le secteur du patrimoine. Cette nouvelle identité est assujettie à un imaginaire et une propre interprétation de l'histoire et du lieu. Aussi, lorsqu'une hybridité formelle et symbolique s'est formée entre le projet artistique et la valeur patrimoniale du lieu, le Mapping Vidéo a agi comme un dispositif de simulation qui a pu actualiser les lieux. Ainsi, le spectacle illusionniste génère un contenu magnifiant sur le site et permet d'instituer une relecture du patrimoine bâti avec l'intérêt de modifier notre perception à celui-ci en le re-sémantisant et en lui attribuant une seconde fonction sans pour autant perdre sa fonction première qui est celle d'incarner une mémoire vivante de l'histoire des lieux.

Par ailleurs, à travers ce processus numérique et créatif le bâti patrimonial est modifié en temps réel. L'espace sacré, qui a acquis une seconde fonction. Une fonction qui dénote un nouveau rôle pour la basilique qui devient à la fois un support matériel et une partie de l'œuvre pour des exaltations numériques couvrant la chaire du bâti dans un temps court et immédiat d'où Un "monument-message" (Regis Debray, 1999).

IV. CONCLUSION

Au final on constate que la projection du Mapping Vidéo sur ces édifices symboliques a mis en avant une perception d'un espace hybride. De ce fait, il n'est plus un outil numérique, c'est une structure éphémère entre un projet artistique et une valeur patrimoniale, un spectacle lumineux informant sur l'histoire des lieux et une relecture spatiale dans une forme contemporaine.



Fig. 1 : Mapping vidéo à la basilique du kef.
Source personnelle. Nov. 2016



Fig. 2 : Mapping vidéo au site archéologique d'Uthina.
Source personnelle. Avr. 2017

Références Bibliographiques :

- DEBRAY, Régis, *Trace, forme ou message ? la confusion des monuments*, Cahiers méthodologiques, N°7, p27-44. DOI : 10.3917/cdm.007.0027, (décembre 2018)
- MAQUET, Jacques, *L'anthropologue et l'esthétique*, Édition Métailié Paris, 1993
- MERLEAU-PONTY, Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Édition Gallimard, Paris, 1945