

# VERSUS : ou quand le 2D n'a pas besoin du 3D pour avoir de la perspective

Valentin Kravtchenko

Numéro 107, printemps 2016

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/81095ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (imprimé)

2368-0318 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Kravtchenko, V. (2016). VERSUS : ou quand le 2D n'a pas besoin du 3D pour avoir de la perspective. *ETC MEDIA*, (107), 94–98.

# VERSUS

OU QUAND

LE 2D

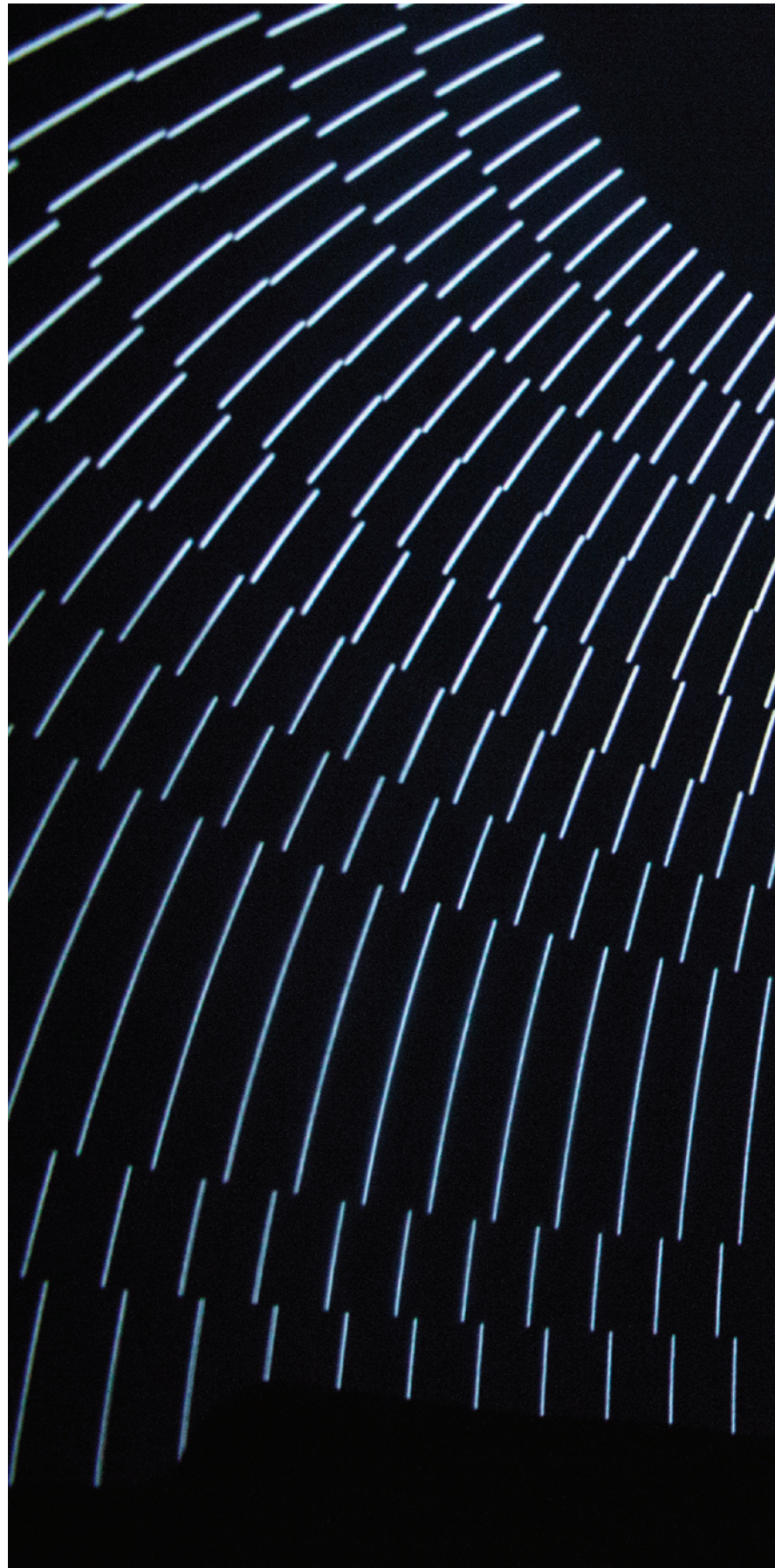
N'A PAS

BESOIN

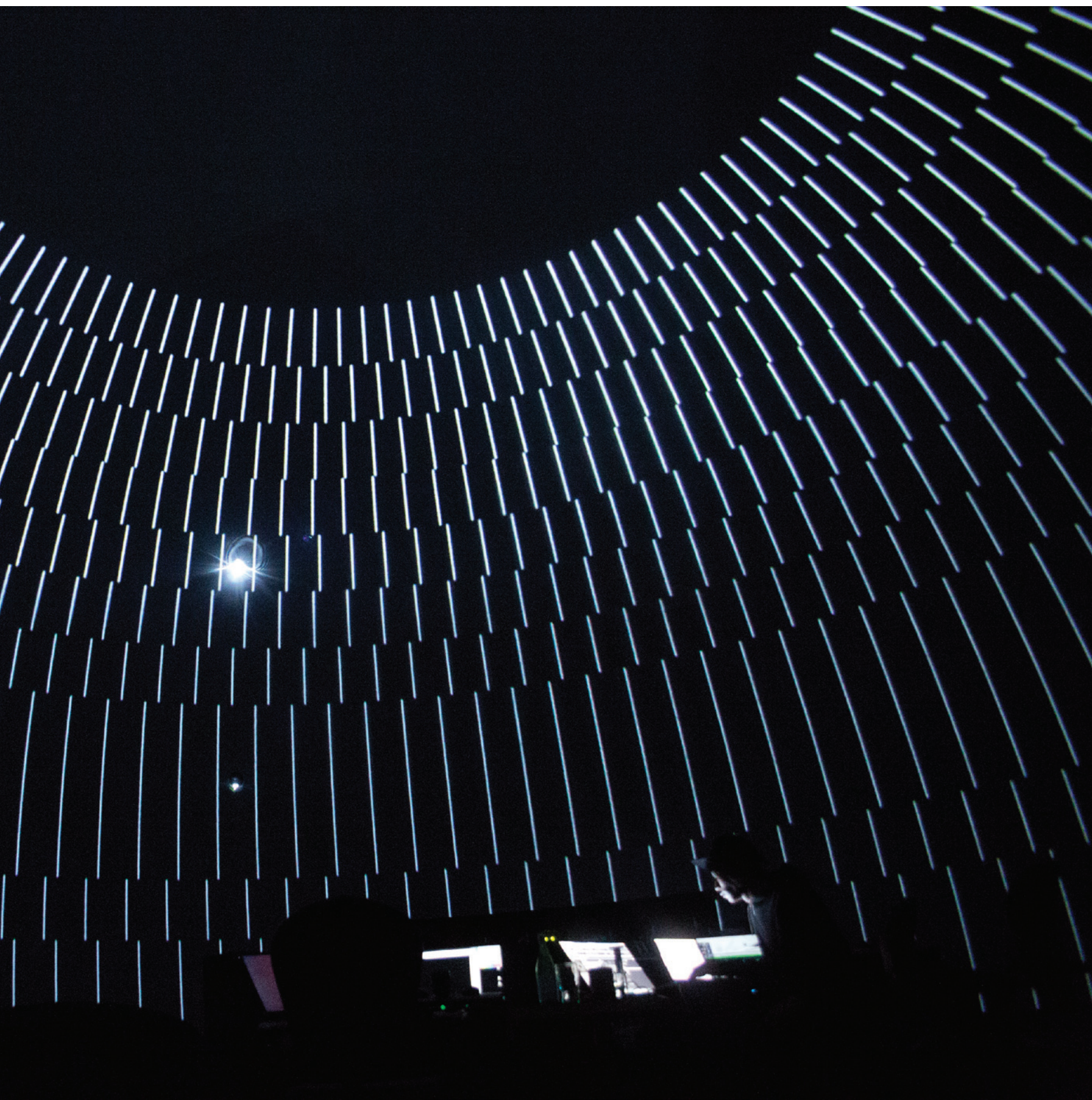
DU 3D

POUR AVOIR

DE LA PERSPECTIVE









**V**ersus est une œuvre réalisée en fonction de la configuration distinctive de la Satosphère – un large dôme campé au dernier étage de la SAT (la Société des Arts Technologiques) dont l'entièreté de la surface intérieure sert d'écran de projection à 360 degrés. Alors que ce dispositif technique imposant de 18 mètres de diamètre – comprenant 8 projecteurs, 32 chaînes audio et pas loin de 150 haut-parleurs – est régulièrement utilisé pour mettre en place des environnements tridimensionnels autour de ses spectateurs, l'exploration de cet espace par le duo Nonotak dans le cadre d'un programme de résidence d'une huitaine de jours à la SAT a permis de signer une création à la fois minimaliste et immersive. Le studio Nonotak possède une feuille de route impressionnante qui témoigne d'un style qui lui est propre, lequel parvient, depuis 2013, à toucher le public de nombreuses galeries et d'évènements à l'échelle mondiale. Ce style distinctif est produit par la collaboration de la Française Noemi Schipfer – une artiste visuelle et illustratrice dont le travail se concentre sur l'exploration minimaliste de la forme et des effets optiques qu'elle peut générer – et du Japonais Takami Nakamoto – un architecte de formation qui a transposé en musique son obsession de structurer l'espace en créant des paysages sonores abstraits. Le duo possède une solide expérience dans l'art de déployer une installation et une performance en tirant profit des spécificités des lieux où ils exposent. Des œuvres comme *Convergence*, *Parallèles* ou *Horizon* exploitent les effets de lumière,

de réflexion et de mouvement dans le but de sculpter et de définir un espace qui ne se limite pas à la surface plane... lors même que le dôme de la SAT est, dans son essence, une seule et unique surface de projection continue. Le défi pour ces deux artistes visuels était donc de *déployer* une œuvre sur une surface qui paraît – en raison de la taille de la construction – à la fois bidimensionnelle et tridimensionnelle.

La disposition de la salle permet aux spectateurs de s'asseoir ou de s'allonger sur des coussins et de diriger leur regard vers le haut pour embrasser la majeure partie de la surface de projection intérieure du dôme. Cette position plus détendue permet aux artistes de prendre le temps d'explorer davantage l'ambiance de leur œuvre. *Versus* débute par des flashes lumineux localisés à divers endroits de la base du dôme et synchronisés spatialement avec des bruits qui rappellent les éclairs. L'effet est soudain, relativement agressif et ne manquera pas de mettre en alerte les spectateurs qui commençaient à apprécier le confort des coussins. Puis les cercles arrivent.

Une série homogène de cercles aux minces contours blancs, sans fond, se déploie lentement à partir de la surface supérieure du dôme (une sphère n'a techniquement pas de sommet) en *s'élargissant vers le diamètre du dôme*. La distance régulière entre les cercles crée l'effet d'un tunnel descendant du ciel pour se mettre en place autour des spectateurs. La musique, ambiante, expérimentale, industrielle,





Nonotak, *VERSUS*, 2015-2016. Satosphère, SAT – Société des arts technologiques, Montréal. © Studio Nonotak.

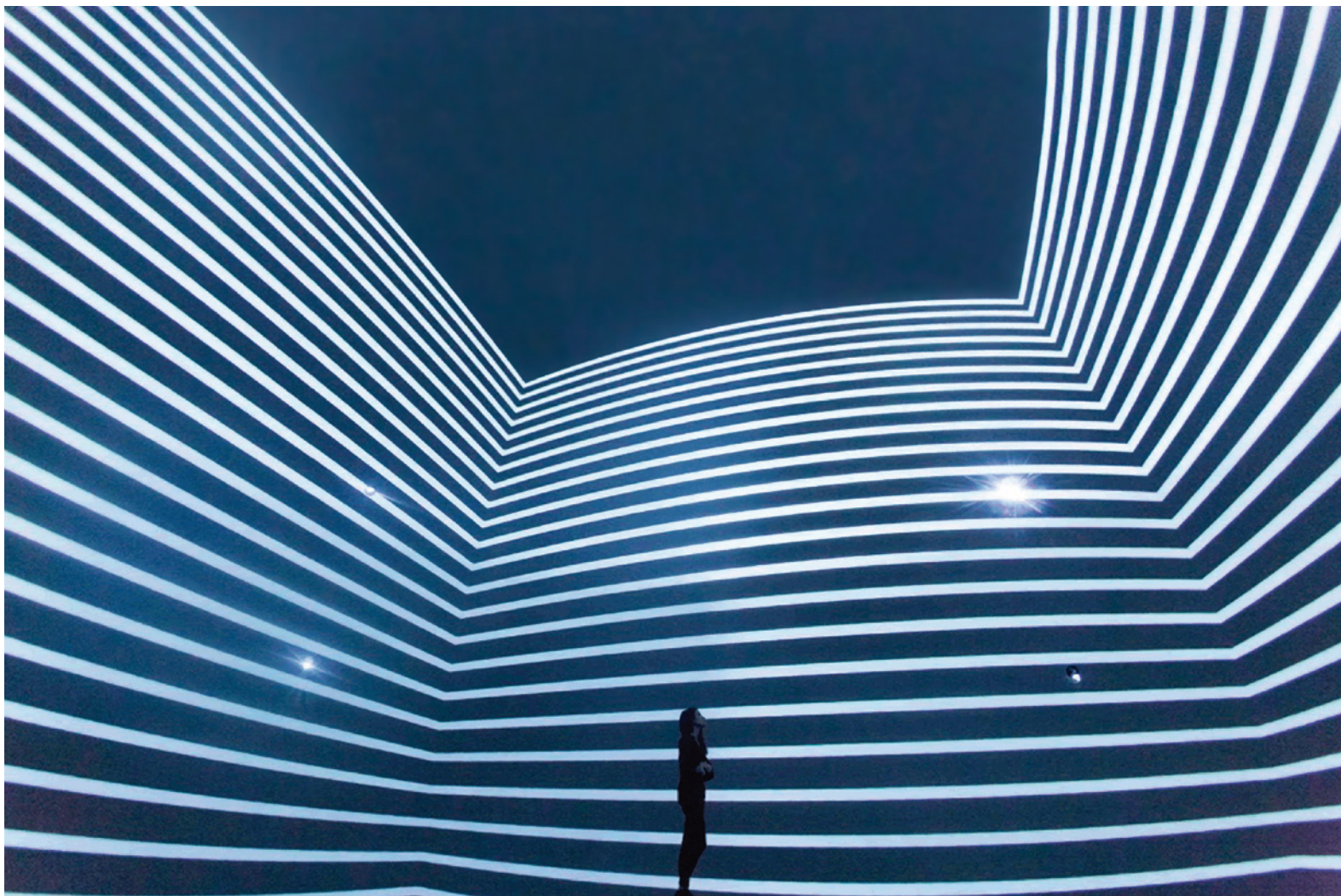
abstraite et électronique martèle le rythme régulier et incessant de ce mouvement. Elle garde le spectateur en alerte tout en lui donnant une étrange sensation de réconfort.

La largeur de l'installation vient rapidement brouiller les pistes de l'espace et du temps. Qui est en mouvement ? Les cercles ou le spectateur qui a l'impression de foncer à toute vitesse dans un tunnel sans fin ? Y a-t-il vraiment mouvement dans l'espace ? L'effet de perspective est ici truqué, car la distance entre les cercles est rigoureusement la même – autant à la base du dôme qu'à sa partie supérieure. Il ne s'agit donc pas d'un environnement 3D reproduit sur l'écran, mais plutôt d'une illusion d'optique classique déployée efficacement avec des moyens actuels.

Après quelques minutes, commencent les variations de thèmes : les cercles se déploient plus rapidement ou plus lentement, et dans un sens ou dans l'autre. Une seconde série de cercles se superpose au jeu de mouvements de la première. Le tout est judicieusement synchronisé par Nonotak (un duo qui traite l'image en même temps que le son) afin de créer l'effet hypnotique d'un voyage dans un tunnel de son qui vibre ou ondule au rythme de la musique. Après une dizaine de minutes, les cercles inversent leur mouvement et remontent tous au milieu ou en haut du dôme. Puis viennent les lignes.

En contraste avec les cercles qui se déployaient sur l'horizon, les lignes verticales – toujours minces et blanches – apparaissent tout autour de la base du dôme pour





Nonotak, *VERSUS*, 2015-2016. Satosphère, SAT – Société des arts technologiques, Montréal. © Studio Nonotak.

s’allonger vers le haut. Le spectateur a l’impression d’être emprisonné – à nouveau – par une clôture dont la hauteur et l’orientation (les lignes se balancent de gauche à droite) ne cessent de varier avec rythme de la musique. Après quelques minutes, un effet intéressant se produit : les lignes se segmentent soudainement en plusieurs petites sections de longueur identique qui commencent à tourner sur elles-mêmes. L’ordre dans lequel ces sections bougent alterne de manière à rappeler l’ondulation que produit une goutte d’eau quand elle tombe sur une surface liquide – ce qui établit un lien avec les mouvements hypnotiques des cercles. Enfin viennent les cubes.

La dernière partie de l’œuvre s’attaque précisément à ce qui fait généralement la spécificité de la Satosphère : sa capacité technique à générer des environnements tridimensionnels complexes. Avec un rythme musical plus rapide et agressif, le spectateur assiste à un feu d’artifice de formes cubiques apparaissant à des endroits variés de l’écran et dont les faces éclatent répétitivement vers l’intérieur ou vers l’extérieur, en fonction de la musique. Suite à ce carnage visuel, une rapide succes-

sion de cercles se rétractent de la base vers le haut du dôme durant un moment étourdissant qui parvient à suspendre le temps.

Cette finale donne l’impression de sortir du tunnel et, surtout, du monde visuel que les artistes ont créé pour le spectateur durant 30 minutes. Un monde uniquement en noir et blanc, dont les contrastes sont créés par la confrontation des lignes verticales et horizontales. Un monde avec une perspective, qui fait la preuve qu’il est possible de créer un espace ayant de la profondeur en utilisant des effets visuels simples et minimalistes. Un monde hypnotisant – et dont l’ambiance rythmique détend le spectateur pour mieux le mettre en alerte.

Valentin Kravtchenko

**Valentin Kravtchenko** termine une maîtrise en Communication profil média expérimental. Il s’intéresse à l’intégration et à l’accessibilité de l’art au moyen des nouvelles plateformes technologiques. Il a travaillé sur des projets de formations vidéo auprès des jeunes au Bénin, en Bolivie, en Bulgarie, au Burkina Faso, au Cameroun, au Togo et en Uruguay.