

ETC



La francophonie à l'aune des arts numériques
CREA NUMERICA, VI^e Jeux de la Francophonie, Beyrouth, Liban. 27 septembre - 6 octobre 2009

Claudine Dussolier and Géraldine Farage

Number 90, June–July–August 2010

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/64226ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Dussolier, C. & Farage, G. (2010). Review of [La francophonie à l'aune des arts numériques / CREA NUMERICA, VI^e Jeux de la Francophonie, Beyrouth, Liban. 27 septembre - 6 octobre 2009]. *ETC*, (90), 41–42.

ACTUALITÉS/EXPOSITIONS

Beyrouth, Liban La francophonie à l'aune des arts numériques

CREA NUMERICA, VI^e jeux de la Francophonie,
Beyrouth, Liban. 27 septembre – 6 octobre 2009

ans le cadre des VI^e jeux de la Francophonie qui se sont déroulés à Beyrouth (Liban), du 27 septembre au 6 octobre 2009, CREA NUMERICA a réuni une vingtaine de créateurs d'arts numériques, de divers horizons et compétences, dans un ensemble cohérent d'ateliers d'expérimentation, de tables rondes thématiques autour de sujets clefs de ce secteur, d'expositions et de performances. À l'initiative de l'Institut de la Francophonie numérique de l'Organisation internationale de la Francophonie, et conçu par Christian Ambaud qui en était le commissaire, CREA NUMERICA a marqué cette édition des jeux par son caractère inédit et novateur, au risque d'en essayer aussi un peu les plâtres. De fait, il n'est guère aisé, avant même la rentrée universitaire, de mobiliser tous les publics concernés par un tel programme. Il est donc fort dommage que malgré leur accessibilité au centre-ville, les diverses propositions aient connu parfois une très faible fréquentation. Cela n'a pas empêché une vraie dynamique d'échange qui s'est mise en place entre tous les intervenants et participants dès le premier rendez-vous, créant, au fil des jours, une sorte de suspense international, un feuilleton écrit collectivement et dont les épisodes étaient ponctués par un rendez-vous thématique.

Notions clefs/approche universelle

Les arts numériques se caractérisent par quelques clefs désormais connues. Les modalités collaboratives déterminent les processus de mise en œuvre; la création de bases de données et le codage dans un même langage de médias différents, son, image ou texte, sous-tendent le travail des artistes et des développeurs. À ces bases s'ajoutent des questionnements sur la posture de l'artiste et son rôle social. Les œuvres numériques ne s'achèvent qu'avec le public, voire sont conçues comme des dispositifs derrière lesquels l'artiste s'efface pour laisser la place au public; à lui de générer

la forme finale de l'œuvre qui ne pourra exister sans son intervention. De l'*Artivisme* à l'*Hactivisme*, il y a un grand pas que les artistes et autres informaticiens franchissent, les règles du jeu s'en trouvant de fait chamboulées. D'ailleurs, la question du droit d'auteur est tout à fait déstabilisée, car l'heure est à l'usage de fragments d'œuvres que l'on recycle, que l'on code, classe dans des bases de données pour mieux les rendre visibles dans une apparence formelle très éloignée de leur origine.

Selon Ricardo Mbarkho, « l'art numérique ne se limite pas à la création d'un espace virtuel qui servirait à la simple monstration d'œuvres par les artistes, mais il génère un langage propre, un médium qui impose une méthode d'assimilation¹. » Cet artiste présentait d'ailleurs dans la Galerie Pièce Unique une œuvre singulière, nommée « *Visuels Numériques du Liban* », donnant une parfaite illustration de cet art conceptuel (la composition de cette œuvre se fonde sur le traitement codé des textes juridiques de la Constitution libanaise). D'autres sources d'inspiration existent, en provenance du pop art, du collage, des notions d'infini, de non-stop, de non-achèvement des œuvres, alternance de références poétiques ou conceptuelles qui ont à voir avec les surréalistes, dadaïstes ou futuristes. Ces jeux virtuels ne donnent plus le vertige, mais attisent la curiosité, multiplient les laboratoires ou expériences en ligne, suscitent des installations virtuelles et l'écriture de nouvelles règles visuelles. Internet devient un espace d'exploration esthétique. Ainsi, Marika Dermineur² donne l'exemple du collectif JODI³, qui opère un travail de fabrication d'images par la transposition de l'affichage des codes sources, comme celui de la bombe à hydrogène. Ces logiques de détournement des codes et règles habituellement admises pour une même chose s'appliquent désormais à l'art contemporain comme à l'art numérique.

Les débats de CREA NUMERICA ont traduit ce souci de définir la nouvelle place de l'artiste dans nos sociétés, d'en exprimer le plus justement possible l'évolution. Les innovations comme la téléprésence, le réseau des réseaux, la télécommunication, ont influencé les collaborations internationales et locales des artistes entre eux. Ces mêmes innovations ont modifié le rapport de chacun avec le réel. Les vieilles dames au Liban ne regardent plus le monde de leur balcon comme jadis, mais de leur canapé, par la télévision. De nouvelles pratiques se sont imposées très vite et les individus zappent, envoient des SMS, regardent trois ou quatre bandes d'information différentes sur un même écran en même





temps. Alors de fait, peut-on dire que les arts numériques sont devenus le terrain privilégié d'observation des changements de rôles des artistes comme du public ? Quel regard porter sur des dispositifs et faut-il les appeler œuvres ?

Il faut souligner que de nombreuses démarches de création de net art ou de « mise en interactivité » du public ou de l'internaute reflètent des préoccupations de type politique ou sociétal. Comment ouvrir un contre-pouvoir dans une toile dominée par le contrôle d'un moteur de recherche qui dispose d'un quasi-monopole dans le grand ordonnancement des données planétaires ? Ou bien, comment utiliser Internet pour échapper aux logiques de contrôle du Web justifiées par la lutte antiterroriste ? Ricardo Mbarkho pose la question du rôle des pays non producteurs de technologies en insistant sur la nécessité où ils sont de participer aux échanges et de développer une conscience de ces enjeux-là, à l'instar du Liban par exemple.

Des enseignements à travers la création La création par les chemins de recherche

Les œuvres présentées à CREA NUMERICA reflètent les tendances principales des arts numériques actuellement, investissant avec plus ou moins d'originalité les logiciels (souvent à code source ouvert), en cours de développement.

Les recherches de Jean Michel Dallet et Frédéric Curien, créateurs de Sliders Lab, les ont conduits dans l'histoire de la mémoire et des supports qui, au fil des civilisations, ont permis aux collectivités humaines de créer des systèmes de base de données et/ou d'histoire à mémoriser. Du codex aux bases de données, en passant par la colonne Trajan et certains tableaux de la Renaissance (lanternes magiques, automates, théâtres de mémoire, roues de mémoire, etc.), leur travail s'est basé sur des exemples de structures architecturales qui avaient l'ambition de la temporalisation de l'espace. Ainsi, avec *Sliders Lab*, articulé autour du cinéma interactif, les artistes ont conçu et réalisé un dispositif comprenant un espace son, un espace image et un espace programme permettant une forme de cinéma en temps réel. En travaillant une sorte de récit ensemble, en utilisant le dispositif pour interagir sur scène, ils se sont rendu compte que la classification permettant de penser une base de données de manière visuelle donnait un résul-

tat esthétique intéressant. Poursuivant leur réflexion sur la lecture et l'écriture, ils sont allés jusqu'à la fabrication en 3D d'une forme d'hybridation des systèmes comprenant une représentation des fractions temporelles par spatialisation. Ces espaces du récit sont reliés par des mots invisibles dans le passage d'une page à l'autre. Paradoxalement, l'aspect caché de la navigation sur Internet n'empêche pas les arts numériques de réinventer une spatialisation de la mémoire. Les deux artistes, basés à Angoulême, considèrent qu'il existe deux modes d'interactivité : l'une externe, s'adressant au spectateur qui crée son propre parcours narratif. La seconde, interne, s'établit autour de la communication entre les objets. Ces derniers échangent des informations à notre insu et interagissent entre eux, mais il nous revient de donner du sens à ces interactions.

Les conditions de la rencontre avec le public

« Mais comment trouver des formes narratives sans avoir besoin de toute l'attention du public et en s'éloignant de la notion de boucle que l'on retrouve par exemple dans les clips : images et narration bouclées ? » À partir de ces questions, Laure Comelnarre-Guerra élabore une réflexion autour de la relation art/performance/création vidéo et interactivité, en essayant de trouver des interfaces qui s'adaptent au corps, sans utiliser ces dernières comme de simples instruments. Par cette démarche, elle entend garder une marge d'adaptabilité dans le maniement du lien œuvre/spectateur. Nous avons retrouvé cet aspect de son travail dans l'œuvre exposée dans le cadre de CREA NUMERICA : *Lungs*, qui fait partie du projet *Organs*, une série installation immersive qui part d'un organe et l'illustrer ni mettre en place un lien évident entre l'œuvre et l'organe en question. Par exemple, dans *Lungs*, le rythme de la respiration du spectateur contrôle les méduses qui apparaissent dans l'écran/piscine autour duquel quatre spectateurs sont positionnés. L'artiste dit ainsi créer un espace semi-public où les relations personnelles à l'œuvre sont amplifiées, d'abord à l'échelle individuelle, puis à l'échelle du groupe par la préservation d'une forme de sociabilité avec les autres spectateurs.

Une initiative à poursuivre

Explorant diverses formes de la recherche et de la création numérique, en donnant la parole à des artistes/chercheurs/citoyens de pays différents engagés dans ces nouveaux domaines, CREA NUMERICA a ouvert une belle fenêtre au sein de la Francophonie. Avec les ateliers, à l'issue des conférences ouvertes au public, à la sortie des spectacles, artistes, universitaires, professionnels et opérateurs culturels libanais ont eu l'occasion d'échanger leur expérience. La plate-forme a mis en évidence des initiatives et des réseaux de plus en plus actifs et productifs de par le monde. Il faut souhaiter qu'il y ait une suite à CREA NUMERICA, assortie de quelques moyens pour soutenir le croisement des réseaux existants et la valorisation de nouveaux artistes autant que de nouveaux langages en cours d'invention.

CLAUDINE DUSSOLLIER ET GÉRALDINE FARAGE

Quelques liens : Communauté du logiciel libre BLENDER : <http://www.blender.org/>.
Laboratoire de recherche en art SLIDERS LAB : <http://sliderslab.com/>.
Laboratoire en art et technologie GHOST LAB : <http://www.ghostlab.org/sommaire.html>.
Réseau UPGRADE ! : <http://www.incident.net/>.
Réseau ARTENGINE : <http://artengine.ca/>.
Plate-forme RAMI : <http://rami.lafriche.org/>.
Réseau YASMIN : <http://haystack.cerado.com/html/view.php?h=191>.

Géraldine Farage est diplômée en Master de Direction de Projets Culturels à l'Institut d'Études Politiques de Grenoble. De nationalité franco-libanaise, elle a d'abord effectué une licence en Sciences Politiques à Beyrouth, et elle s'intéresse aujourd'hui aux problématiques concernant la coopération internationale dans le secteur de la création. Elle collabore à la plate-forme RAMI depuis 2009 et contribue à la rédaction des articles et des reportages.

Claudine Dussollier anime depuis 2001 les programmes d'échanges culturels en Méditerranée de ZINC à la Friche la Belle de Mai de Marseille. Géographe de formation, elle a exercé différentes responsabilités dans les domaines de l'insertion des immigrés et du développement urbain, social et culturel. Depuis 1993, elle s'intéresse aux interventions artistiques dans l'espace public, aux arts du clown et aux nouveaux usages du numérique et du multimédia dans le domaine culturel. Sur un terrain personnel, la photographie, l'écriture et le multimédia font partie depuis longtemps de ses chemins de traverse. Depuis 2005, elle dirige la collection *Carnets de rue/écritures artistiques, espaces, publics* aux éditions L'Entretemps.

NOTES

- ¹ Ricardo Mbarkho, artiste, enseignant et animateur du réseau Yasmin pour le Liban.
- ² Marika Dermineur, responsable de la branche parisienne du réseau Upgrade !
- ³ www.jodi.org.