JEUX 2009 : EN ACTION

L’univers étonnant des œuvres numériques

Par Maya GHANDOUR HERT | 03/10/2009



L’oreiller rêveur génère des images et des musiques oniriques. vide

Creanumerica propose au Village des partenaires (à Saïfi, jusqu'au 6 octobre) un étonnant parcours au sein de la création numérique francophone.

Un casque qui analyse les ondes du cerveau et les traduit en formes géométriques sur un écran géant ; des méduses lumineuses qui dansent au rythme de votre souffle ; un oreiller qui projette, en image et musique, des univers oniriques spectaculaires ; une caméra qui dédouble, à l'infini, l'image du spectateur en plein envol ; les accords de Taëf et la Constitution libanaise illustrés en codes numériques... Qu'elles soient drôles, poétiques, scientifiques, effrayantes ou amusantes, ces mises en scène - qui impliquent différents objets, œuvres d'art, images vidéo, sons et lumières... pilotés par un programme informatique et où le spectateur est souvent mis à contribution - se révèlent être le plus souvent très étonnantes.

Voici une sélection de ce qui est présenté jusqu'au 6 octobre à Saïfi, au Monnot et à la galerie Pièce unique, dans le cadre de Creanumerica. Cet événement regroupe les œuvres d'une vingtaine de créateurs d'arts numériques de divers horizons et compétences. Ils sont invités, on le rappelle, par l'Institut de la francophonie numérique de l'Organisation internationale de la francophonie à présenter, en marge des VIes Jeux de la francophonie, leurs œuvres et leur savoir-faire aux professionnels et au public libanais comme aux jeunes artistes francophones participant aux Jeux.

Expositions, spectacles, concerts, conférences et démonstrations sont programmés dans les espaces culturels, les théâtres, les galeries et les universités de Beyrouth, ainsi qu'au Village des partenaires, installé sur la place des Martyrs au centre-ville. Pour participer à ces activités, la plupart interactives, impliquant le visiteur, un « pass programme Creanumerica » est offert au public dans les différents lieux des manifestations.

Sautez (Jump !), un jeu d'immersion interactive pour les 7 à 77 ans, de Yacine Sebti, au stand de l'Organisation internationale de la francophonie des Village des partenaires des Jeux de la francophonie (Saïfi). Cette installation invite le visiteur à établir un dialogue avec sa propre image. Explications : un ordinateur connecté à une caméra vidéo recueille chaque saut avant de les rassembler dans une boucle synchronisée sans fin. Une fois qu'il accepte l'invitation et commence ses sauts face à la caméra, il peut construire l'image qu'il voit et qu'il laissera voir aux autres
visiteurs.

L'oreiller rêveur d'Armella Leung, jusqu'au 6 octobre, Galerie Pièce unique (Saïfi).
Exemple particulièrement reposant sur les échanges entre technologie et art que l'oreiller rêveur de Armella Leung. Sur un énorme oreiller posé à même le sol, sont projetées différentes images évoquant des dessins animés aux traits fins et précis, le tout accompagné de musiques synchronisées. Par exemple, des paysages de branches entre lesquelles se déplace un insecte inconnu. D'une caresse de la main sur le coussin, en effleurant cette bébête, il est possible de la promener d'un coin à l'autre de l'oreiller. Dans un autre rêve, ce sont les broussailles qui semblent se mouvoir comme soufflées par le vent induit par les gestes amples de la main. Une forte pression de la main au centre du coussin permet de changer de rêves.

Rétro-ingénierie d'Alexandre Castonguay et Mathieu Bouchard. Quand la technologie ressuscite les œuvres du passé, 6 octobre, Galerie Pièce unique (Saïfi).
Alexandre Castonguay déclare : « J'ai sélectionné des sérigraphies réalisées par l'informatique qui figurent dans la collection de la Galerie d'art de l'Université de Carleton. Ces travaux datant des années 1973 et 1974 sont l'œuvre, notamment, de Manfred Mohr, Miljenko Horvath, Georg Nees, Edward Zajec, Frieder Nake, Ken Knowlton et Hiroshi Kawano. Dans le portfolio de chacun de ces artistes, les œuvres étaient accompagnées de textes et de diagrammes provenant de la main des artistes, dans lesquels ces derniers faisaient état de leurs intentions et de la manière dont les dessins ont été réalisés. Dans ces textes, les artistes tentent de comprendre leur pratique liée à l'ordinateur en tant qu'instrument propre à engendrer de nouvelles façons d'aborder les idées établies en matière de composition et d'esthétique. Ces artistes ont, à divers degrés, recouru à des processus aléatoires pour s'émanciper du jugement esthétique et du geste de la main. Dans leurs textes et diagrammes explicatifs, ils mettent à l'avant-plan des questions qui se rattachent à la pratique des arts médiatiques et qui, dans bien des cas, demeurent étonnamment pertinentes de nos jours. Le projet vise à transformer par ingénierie inverse ces œuvres du passé et, ce faisant, à actualiser le discours ayant prévalu à leur création. Un logiciel de Mathieu Bouchard sert à analyser les images choisies en vue de permettre de retrouver les règles logiques ayant présidé à leur création afin d'en générer de nouvelles. Ceci boucle la boucle conceptuelle, l'ordinateur étant appelé à réévaluer le travail de ces premiers artistes médiatiques. La rétro-ingénierie s'inscrit dans la continuité de mes travaux récents et aborde de manière explicite l'histoire des arts médiatiques en vue d'en révéler les formes et les discours. »
Également à la Galerie Pièce unique, une exposition d'images numériques de Ricardo Mbarkho, intitulée Visuels numériques du Liban. La série de huit photos montre des petits carrés multicolores,

plus ou moins grands. Il s'agit, à l'origine, des textes des accords politiques de la Constitution de Taëf, en passant par les accords du Caire, qui, à l'aide d'un logiciel informatique, a « forcé » son ordinateur à lire les textes des accords comme s'ils étaient des images, en interprétant graphiquement la lecture du code binaire.

Aurora Consurgens de Horia Cosmin Samoïla et Marie-Christine Driesen, ou lorsque « les casques libèrent les talents », jusqu'au 6 octobre, Crypte de l'église Saint-Joseph, rue Monnot. À l'aide d'un simple casque posé sur leur tête, deux personnes unissent l'activité de leur cerveau pour créer une œuvre visuelle et sonore évoluant en temps réel. Horia Cosmin Samoila, artiste numérique roumain vivant en France, développe depuis plusieurs années une démarche originale, autour de la notion d'invisible, matière première et prétexte de ses œuvres. Il s'est voué à l'exploration des paysages électromagnétiques et des limites cognitives. Aurora Consurgens sa dernière réalisation, en collaboration avec Marie-Christine Driesen, se pose comme un « koan zen » où les ondes cérébrales et formations archétypales, à travers une interface cerveau-machine, déploient un protocole plastique de communication avec l'inconscient collectif. Considérant l'électromagnétisme comme « une matière première qui s'articule au sein d'une alchimique transformation et confrontation des rayonnements naturels et artificiels », son projet redéfinit la place de l'artiste en tant que chercheur, explorateur, et expérimentateur, à la traque des nouveaux spectres et des dragons anciens.

Le monde des montagnes de Camille Scherrer, un livre qui s'anime en le feuilletant, Village des partenaires des Jeux de la francophonie (Saïfi).
Il s'agit là d'un livre un peu particulier. Lorsqu'on le regarde à travers l'œil d'une caméra, tout un univers invisible se révèle au-delà de ce qui est imprimé. Entre souvenirs et histoires étranges, le lecteur découvre page après page un monde animé qui se mélange au réel. Mélangeant textes et images, la narration du Monde des montagnes s'étend vers l'animation qui révèle des éléments cachés, équivalents aux multiples niveaux de lecture caractéristiques des contes pour enfants. « Mon projet est un monde animé qui se mélange au réel, il relie la lecture et le plaisir des yeux au contexte multimédia », explique Camille Scherrer, « les animations qui naissent à travers la caméra offrent une nouvelle vision des illustrations préexistantes ».
À signaler également une sélection de films d'art vidéo numérique d'Achillekà Konguem et de Veaceslav Druta qui présente une vidéo de son installation sonore monumentale intitulée La Balançoire.

Le Souffle (Lungs-the breather), de Laura Colmenares Guerra, en collaboration avec Todor Todoroff et Yacine Sebti, dans la petite salle du théâtre Monnot. « Respirez pour faire danser les méduses », enjoint l'artiste colombienne, installée à Bruxelles, en vous expliquant la manière dont il faut poser le masque en plastique. Son œuvre est une installation qui permet à quatre visiteurs maximum à la fois de participer à une exploration visuelle et sonore de méduses (influencées par notre respiration !).