



VI<sup>èmes</sup> Jeux de la Francophonie

# Explosion d'arts numériques à Beyrouth

Les arts numériques figurent parmi les invités d'honneur aux VI<sup>èmes</sup> Jeux de la francophonie. Dans le cadre de Creanumerica, ils offrent une palette de créations sonores, visuelles et interactives, au carrefour des arts de la science et des technologies numériques. Abdou Diouf donnera le coup d'envoi des manifestations lundi 28 septembre, à 17h00, à Saifi Village.

Une vingtaine de créateurs d'arts numériques de divers horizons et compétences sont invités par l'Institut de la francophonie internationale de la francophonie à présenter leurs œuvres et leur savoir-faire aux professionnels, au grand public et aux jeunes artistes francophones participant aux Jeux.

Littérature, musique, théâtre, arts plastiques... les ordinateurs et Internet investissent aussi les champs de la création artistique. Les arts numériques se développent de plus en plus et génèrent de nouvelles formes d'expression culturelle.

Par leurs parcours, leurs compétences et leurs horizons très divers, les créateurs francophones invités à Beyrouth offrent un large panorama des arts numériques. Multidisciplinaires pour la plupart, ils mêlent souvent musique, images, lettres, peinture, poésie... mais aussi passé et présent, hautes et basses technologies, sérieux et divertissement. Le point commun de ces personnalités méritées est sans doute la curiosité et l'innovation qui inspirent leurs créations.

Pour faire découvrir ces potentialités innovantes, les artistes animeront des conférences, des ateliers de formation, des démonstrations pour présenter leur démarche dans une approche à la fois pédagogique et ludique.

Ils iront à la rencontre du public libanais, notamment de jeunes, étudiants, enseignants et artistes qui peuvent participer aux conférences, ateliers et démonstrations organisés dans des universités, centres culturels et galeries de Beyrouth. Des activités communes associant les créateurs francophones invités et des artistes libanais en création numérique permettront des synergies et des échanges de compétences.

À travers cette manifestation, le public pourra non seulement découvrir des artistes venus des cinq continents, mais également rencontrer les

créateurs, professionnels et opérateurs culturels libanais qui travaillent avec les technologies numériques », précisent les organisateurs.

## Le numérique s'installe partout

Si la technologie numérique a investi toutes les disciplines artistiques traditionnelles, elle a aussi développé un genre contemporain particulièrement adapté aux possibilités du multimédia, l'art de « l'installation interactive ». Il s'agit d'une mise en scène combinant différents objets, œuvres d'art, images vidéo, sons et lumières... pilotés par un programme informatique faisant appel à plusieurs sens à la fois et où le spectateur est souvent mis à contribution. Plusieurs exemples très différents d'installations seront ainsi présentés à Beyrouth :

**Le Souffle (Lungs-the Breather)** de Laura Colmenares Guerra, en collaboration avec Todor Todoroff et Yacine Sebti. Respirez pour faire danser les méduses, du 28 septembre au 6 octobre, théâtre Monnot.

**Sauter (Jump ?)**, un jeu d'immersion interactive pour les 7 à 77 ans, de Yacine Sebti, 27 septembre au 6 octobre, stand de l'Organisation internationale de la francophonie, Village des partenaires des Jeux de la francophonie (Saifi).

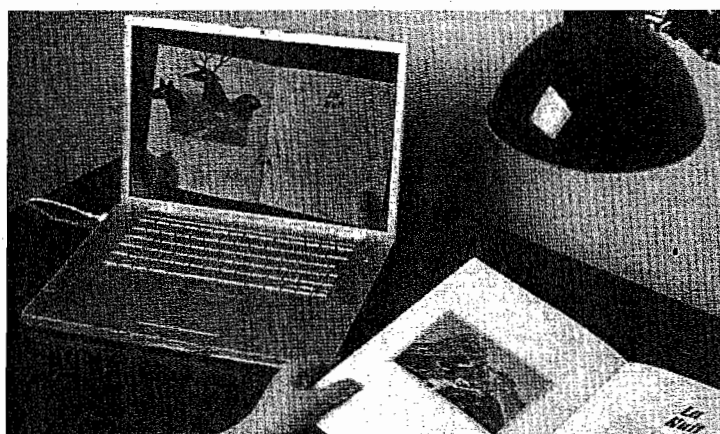
**L'oreiller réveur d'Armella Leung**, 28 septembre au 6 octobre, galerie Pîce unique (Saifi).

**Retro-ingénierie d'Alexandre Castonguay et Mathieu Bouchard**. Quand la technologie ressuscite les œuvres du passé, 28 septembre au 6 octobre, galerie Pîce unique (Saifi).

**Aurora Consuegra** de Horita Cosmin Samaha et Marie-Christine Driesen. Les casques libèrent les talents, du 28 septembre au 6 octobre, crypte de l'église Saint-Joseph.

## Le numérique connaît la chanson

Electro ou techno, sur les ondes ou dans les boîtes de



musique... la musique est un domaine où l'usage du numérique est devenu très familier à nos oreilles. Mais le mariage du talent des artistes et de leur maîtrise des technologies informatiques a ouvert des possibilités immenses d'innovation dans la composition et la performance musicales. De nouveaux instruments sont créés tandis que, comme pour les autres disciplines artistiques, le numérique permet de mêler musique, vidéo et interactivité. Un choix des cultures musicales contemporaines et de lutherie numérique est présenté avec :

**Concert electro-acoustique** du compositeur Todor Todoroff, 29 septembre à 20h30, au théâtre Monnot.

**Larock Grobot**, une poupée à la batterie, de Simon Laroche, 3 octobre à 23h00 au Basement et 5 octobre, à 21h00, finale du concours Franco Elektro (au Noir).

**Airplane**, une feuille de papier pour faire de la musique, créé par Alain Crevoisier, du

laboratoire Instruments du futur, le 3 octobre 22h00, démonstration/concert au Basement, et le 5 octobre, à 20h00, démonstration lors de la finale du concours Franco Elektro (au Noir).

**La répétition**, spectacle vidéo-musical de Václav Druta, le 5 octobre à 21h00, Village des partenaires des Jeux de la francophonie (Saifi).

**Performance musicale DJ et concert de Derek Sein**, le 4 octobre à 20h30, au Village des partenaires des Jeux (place des Martyrs).

## Le numérique entre dans la danse

Dans le prolongement de l'utilisation des techniques de l'image, du son, de la lumière et de la scénographie propre au spectacle vivant, des chorégraphes modernes développent une esthétique du corps dansé en s'appuyant sur les technologies numériques. Du rapport à l'image que suscite l'utilisation de dispositifs in-

teractifs de capture du mouvement du danseur au projet de danse dans des environnements virtuels en réseau, les domaines et champs d'action de la création chorégraphique ne cessent de s'élargir.

**Danse et technologies**, ateliers professionnels avec la chorégraphe Françoise Tartinville, 28 septembre, amphithéâtre du Village des Jeux de la francophonie (Université Hadeith), et du 29 septembre au 2 octobre, au studio Magamat, en collaboration avec Alain Crevoisier, Simon Laroche, Yacine Sebti et Todor Todoroff.

## Le numérique raconte ses histoires

Est-il besoin de souligner combien les traitements de texte et les claviers de nos ordinateurs ont transformé les habitudes d'écriture, y compris celles des plus grands écrivains. De nouvelles formes de création littéraire sont apparues également à travers les sites

Internet, les blogs, les tags... voire même les SMS. Auteurs et artistes se mettent à explorer les nouvelles possibilités du numérique pour recréer poésie, narration et dialogues. Parmi les exemples qui seront présentés à Beyrouth :

**Le monde des montagnes** de Camille Scherrer, un livre qui s'anime en le feuilletant, 27 septembre-6 octobre, Village des partenaires des Jeux de la francophonie (Saifi).

**Spandigist**, une performance de Valérie Cordy et Derek Sein, du collectif MeTAmorphoZ, mercredi 30 septembre, 21h00, théâtre Tournesol.

**Vivé**, une expérience d'écriture/nouvelle narration sur le Net créée par Sofian Audry, 27 septembre-6 octobre, Village des partenaires des Jeux de la francophonie (Saifi).

**Dialogue**, pièce de théâtre en ligne de Nadia Oufid, 27 septembre-6 octobre, Village des partenaires des Jeux de la francophonie (Saifi).

**MeTAmorphoZ**, DVD in-

teractif reprenant les projets de la première période du collectif MeTAmorphoZ (2001-2005) : installations plastiques, spectacles et performances transdisciplinaires mêlant paroles artistiques et pratiques numériques, 27 septembre-6 octobre, Village des partenaires des Jeux de la francophonie (Saifi).

**La Chartreuse : écriture et recherche expérimentale**, une conférence de Franck Bauchard, directeur-adjoint de la Chartreuse, responsable du Centre national des écritures du spectacle à Villeneuve-lès-Avignon (France). Il y présentera la politique de recherche et de soutien qui y est menée pour confronter la scène à un environnement numérique, technologique et médiatique. Mercredi 30 septembre à 20h00, théâtre Tournesol.

## Le numérique fait son cinéma

Films d'animation, clips vidéo, effets spéciaux... le cinéma qui a depuis longtemps fait appel aux nouvelles technologies a été pionnier dans l'utilisation du numérique. Outre les possibilités artistiques im-

menses qu'elles lui apportent, ces techniques ont aussi révolutionné économiquement les tournages, les montages et la postproduction. Ce qui a fait dire au célèbre critique de cinéma français Henry Chapier : « Nous sommes tous des cinéastes numériques ».

**Typomovias**, installation de cinéma interactif du laboratoire Sliders, 27 septembre au 6 octobre, Village des partenaires des Jeux de la francophonie (Université Hadeith).

**On va tous y passer**, un regard décalé sur la vidéosurveillance, de Simon Laroche et Étienne Grenier, 26 septembre au 6 octobre, Village de la francophonie (Université Hadeith).

**Atelier de cinéma interactif sur Beyrouth** (inscription obligatoire) : construction d'un double virtuel de la ville de Beyrouth à partir de télépho-

nes portables et d'appareils de prise de son. Ces éléments visuels et sonores sont mis en scène dans une installation interactive qui se développera sur les 5 jours de l'atelier.

**Sélection de films d'art vidéo numérique**, du 27 septembre au 6 octobre, Village des partenaires des Jeux de la francophonie (Saifi).

## Le numérique y met les formes

Du graphisme à la sculpture, du stylisme aux objets animés, on ne cerne pas toujours les nouvelles possibilités introduites par les technologies numériques pour les créateurs de formes et de formats, grâce aux images 2D et 3D et aux logiciels de design, et l'électronique d'inventer de nouveaux modes d'expression visuelle.

**Visuels numériques du Liban**, exposition d'images numériques de Ricardo Mbarikho, galerie Pîce unique (Saifi), du 28 septembre au 6 octobre.

**Création et objets électroniques** : du design d'objets à l'intervention artistique en milieu naturel, conférence-démonstration de Mouna Andraos, Sofian Audry et Simon Laroche, le 2 octobre 18h00-19h15, Saifi.

**Du virtuel au réel**, atelier de cybersculpture avec l'artiste multimédia Genova, 29 septembre, Village des Jeux de la francophonie, Université de Hadeith.

À souligner encore qu'à travers ateliers et conférences, les artistes, universitaires, professionnels et opérateurs culturels libanais intéressés pourront approfondir leur connaissance de la création numérique, accroître leur compétence dans ce domaine, échanger leur expérience et mettre en place de nouvelles collaborations. Ces ateliers sont réalisés en partenariat avec l'Académie libanaise des beaux-arts (ALBA) et l'Université Saint-Joseph (USJ).

Pour plus d'informations, une mise à jour quotidienne sur [www.creanumerica.org](http://www.creanumerica.org)