

Les arts numériques en Belgique

NOMBRE DE FESTIVALS, EN BELGIQUE, S'ARTICULENT AUTOUR DE PRATIQUES ARTISTIQUES ÉMERGENTES : ALMOST CINEMA, ARTEFACT, COURTISANE, CITY SONICS, HAPPY NEW EARS, JONCTIONS, VIA ET CIMATICS, DONT LA CINQUIÈME ÉDITION S'EST TENUE DURANT TROIS SOIRÉES DU MOIS DE NOVEMBRE DERNIER AU BEURSSCHOUWBURG DE BRUXELLES. QUE FAIRE, DURANT LA JOURNÉE, SI CE N'EST RENCONTRER LES PRINCIPAUX ACTEURS D'UNE SCÈNE NUMÉRIQUE EN PLEINE EFFERVESCENCE ?

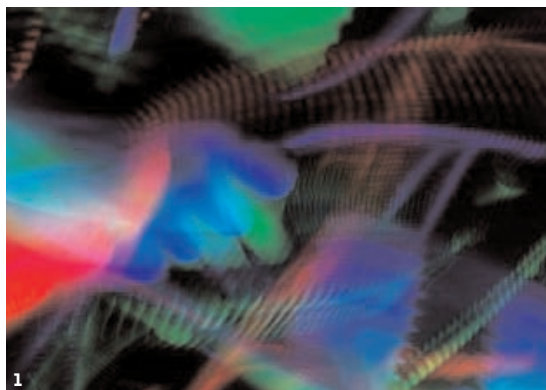
Sachant qu'il est bon de générer un peu de frustration, Bram Crevits et Nicolas Wierinck, les principaux organisateurs du festival Cimatics, ont conçu deux programmations distinctes qui se jouent simultanément dans deux salles différentes. L'une se présente comme un théâtre où la position assise est idéale pour assister à des concerts comme à des séances de live cinema. L'autre est semblable à un club où VJs et autres DJs apprécient la proximité d'un public libre de ses mouvements.

CINÉMAS EXPÉRIMENTAUX

C'est dans le théâtre que les membres du collectif d'artistes et vidéastes berlinois Transforma, accompagnés du compositeur de musique électronique Chris Douglas alias O.S.T., jouent la performance audiovisuelle *Synken*, qui existe aussi sous la forme d'un

LAB[au], Touch +/- 0, 2006 (installation urbaine interactive).

- 1- Transforma & O.S.T., Synken, 2007 (performance audiovisuelle).
- 2- Ryoichi Kurokawa, 2007 (performance audiovisuelle).
- 3- Billy Roisz & dieb13, NotTheSameColor, 2004 (performance audiovisuelle).
- 4- Quayola, Path to Abstraction, 2007 (performance audiovisuelle).
- 5- Otolab, op7, 2006 (performance audiovisuelle).
- 6- LAb[au], Touch +/- 0, 2006 (installation urbaine interactive).
- 7- Workspace Unlimited, "Extension", 2003 (jeu vidéo modifié).



DVD vidéo. Ensemble, ils installent un univers d'une relative complexité où les images comme les sons sont constitués d'une multitude de couches qui s'entremêlent les unes aux autres. Il y a le monde du dessus, avec sa forêt, et celui du dessous, tout de béton sur plusieurs étages. Il y a d'étranges créatures : l'une d'entre elles est constituée d'un assemblage de tuyaux de plastique, une autre est recouverte d'une sorte de fourrure. Il est aussi quelques objets récurrents comme ce lustre de cristal qui, au gré des changements de lumière, se métamorphose en une microgalaxie étincelante d'étoiles. Et puis un homme, dont on ne verra jamais les yeux, qui erre d'un monde à l'autre. C'est lui, sans doute, qui détient les clés du récit sans dialogues dont il y a autant d'interprétations possibles que d'individus dans la salle.

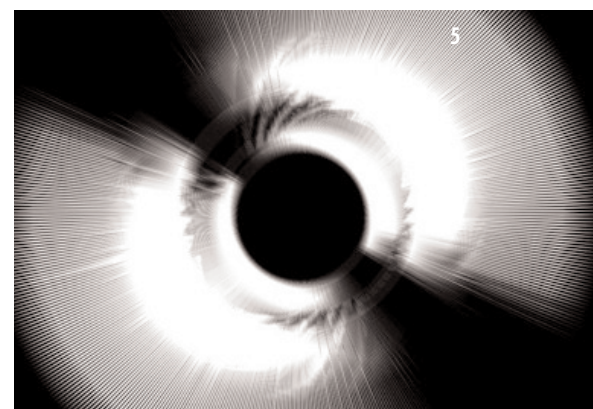
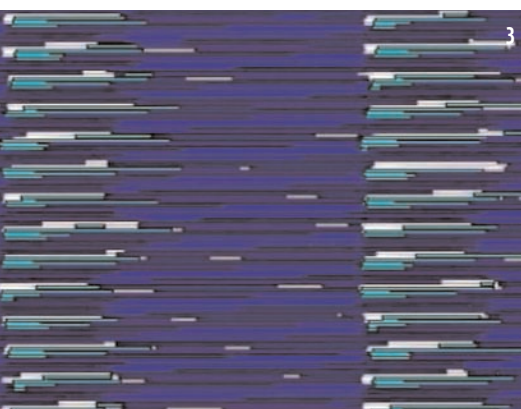
La principale qualité du festival Cimatics n'est autre que la diversité des propositions artistiques. S'il est cependant une problématique transversale aux nouvelles formes d'un cinéma qualifié d'expérimental, de live ou d'expanded, elle réside dans la relation entre l'image et le son et Ryoichi Kurokawa n'y échappe pas. Il n'est en effet point de mouvement dans l'image projetée qui n'ait de résonance sonore : on se demande parfois si c'est le son qui "perturbe" l'image ou si c'est l'image qui fait son durant sa performance. Mais qu'importe la réponse. Plusieurs univers se succèdent et le réel, parfois, disparaît au profit de mondes intégralement calculés par les machines où des formes filaires d'une élégance rare évoluent au sein d'un espace vide. Quand il réapparaît, le réel semble asservi au rythme saccadé d'une musique électronique

répétitive. Ces allers et retours du photographique vers l'abstraction ne sont pas sans surprendre mais ils constituent l'une des spécificités inhérentes aux recherches de l'artiste japonais.

Les artistes autrichiens Billy Roisz et dieb13 se sont quant à eux affranchis du réel et le titre de leur performance, *NotTheSameColor*, évoque la relativité du contrôle qu'ils ont sur les images comme sur les sons, générés par interconnexions de caméras, moniteurs, tourne-disques et autres synthétiseurs. Leur matériau de prédilection : le bruit, le bruit dans l'image, le bruit dans le son, le bruit que l'on fuit d'ordinaire, le bruit caractéristique de cet entre-deux, entre deux chaînes de télévision, entre deux stations de radio. Et ce sont les mêmes forces, les mêmes énergies qui génèrent images et sons en échappant partiellement au contrôle des deux performeurs. Des forces ou des énergies aux origines mystérieuses que Nam June Paik traquait déjà durant les années 60 en maltraitant quelques téléviseurs à coups de champs électromagnétiques. Il y a en effet quelque chose d'étrange, d'hypnotique, dans les flux incessants des balayages verticaux qui se succèdent à raison d'une trentaine d'images par seconde selon le standard vidéo NTSC. Des balayages qui ne sont jamais véritablement de "la même couleur".

UNE ESTHÉTIQUE DU FLUX

Descendons maintenant d'un étage pour nous rendre à l'AV Club, où les organisateurs du festival ont donné carte blanche durant une soirée à Marco Mancuso, fondateur du projet italien *Digicult* dédié aux cultures





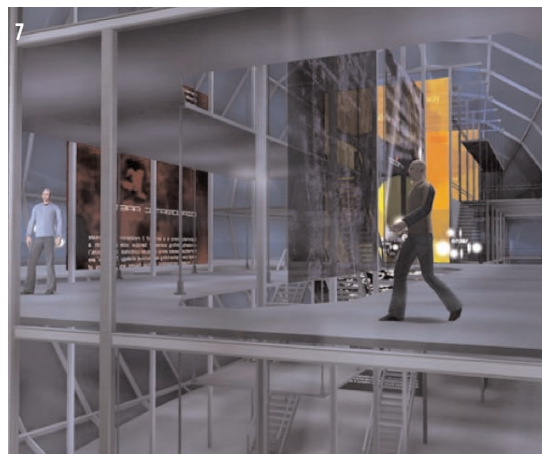
numériques. Il présente plusieurs performances audiovisuelles sous un même intitulé : *+39:Call for Italy*. Les performances *Path to Abstraction*, de Quayola, et *op7*, d'Otolab, se suivent et ont du reste de multiples points communs. Quayola est une seule personne tandis qu'Otolab est un collectif, mais tous partagent un égal intérêt pour la musique électronique. Dans leurs performances, il est question de la représentation de flux incessants. Durant *Path to Abstraction*, tous les éléments graphiques qui apparaissent selon le rythme des sons avant de disparaître évoluent autour de la ligne verticale invisible qui partage l'espace de la projection en deux. Pendant une quarantaine de minutes, c'est une multitude de primitives colorées en deux dimensions qui se bousculent dans l'écran, participant ainsi à la composition des tableaux abstraits qui jaillissent du noir avant de se disloquer dans le néant. Quant aux membres d'Otolab, ils ont eux aussi opté pour le fond noir et l'on est guère surpris d'apprendre que des architectes appartiennent au collectif lorsque l'on avance au sein du tunnel infini qu'ils nous proposent d'explorer durant quarante autres minutes. Sur les trois grands écrans de l'AV Club, ce sont maintenant des formes architecturales, blanches et monumentales qui se succèdent, elles aussi asservies au flux incessant des événements sonores. En immersion dans cet espace perspectif sans début ni fin, on pense inévitablement à cette tradition italienne qui consiste à matérialiser l'espace par l'architecture, à Brunelleschi ou à Piero della Francesca, qui usait des nombres comme les VJs d'aujourd'hui se servent du code.

DES COULEURS DANS LA VILLE

L'usage du code informatique en art participe des problématiques développées par un nombre grandissant de structures belges, dont le CeCN, Constant, FoAM, iMAL, Le Manège, Nadine, Okno, Transcultures, VJ10, le Vooruit ou enfin le MediaRuimte, localisé à quelques pas du Beursschouwburg. Cette galerie est

un peu particulière puisqu'elle n'ouvre que le soir et est tenue par un collectif nommé LAB[au] (pour Laboratory for architecture and urbanism). Ces artistes se sont spécialisés dans le Metadesign, qu'ils définissent comme "une discipline basée sur des codes / langages réunissant des concepts tirés de la communication, des sciences du traitement de l'information (sciences cognitives), des méthodologies de production et de conception (design) et des concepts d'espace (architecture)". Nombreux sont les Bruxellois qui ne connaissent pas les LAB[au] bien qu'ils aient, pour la plupart, été témoins de leurs actions au sein de l'espace urbain, notamment au travers de la célèbre tour Dexia. Cette dernière compte parmi les plus hautes de la ville et 4 200 de ses fenêtres ont été équipées de diodes électroluminescentes rouges, vertes et bleues. Aussi les LAB[au] l'ont-ils transformée en 2006 en une installation urbaine interactive en permettant au public d'interagir sur les couleurs de ses fenêtres pixels à l'aide d'une table-écran tactile. Par cette action intitulée *Touch +/- 0*, le collectif bruxellois offrait ainsi au public le contrôle de tout un quartier puisque les matériaux réfléchissants des architectures environnantes, par un simple phénomène de contamination, réagissaient elles aussi aux désirs du public.

Plus récemment, les LAB[au] ont entamé une série de variations intitulée *Who's afraid of Red, Green and Blue*, en référence aux recherches antérieures de l'artiste américain Barnett Newman. Les couleurs de la tour, durant le premier opus, traduisaient le temps qui passe, les heures devenues rouges, les minutes vertes et les secondes bleues, alors qu'elles nous informent depuis peu du temps qu'il fera demain. Quant aux prochaines variations qui augmenteront l'architecture de la tour Dexia de quelques informations, elles sont encore en gestation au sein du "laboratoire" du MediaRuimte.



Adresses Web

Les arts numériques dans la communauté française de Belgique :

- arts-numeriques.culture.be

Performances audiovisuelles

- Ryoichi Kurokawa : ryoichikurokawa.com
- NotTheSameColor : ntsc.klingt.org
- Digicult : digicult.it
- Otolab : otolab.net
- Quayola : quayola.com
- Synken : syn-ken.com

Festivals/recontres en Belgique

- Artefact : artefact-festival.be
- Cimatics : cimatics.com
- City Sonics : citysonics.be
- Courtisane : courtisane.be
- Happy New Ears : happynewears.be
- Transnumériques : transnumeriques.be
- VIA : prosvia07.com

Recherche et création

- CeCN : cecn.com
- Constant : constantvzw.com
- FoAM : fo.am
- iMAL : imal.org
- Le Manège : lemanege.com
- Nadine : nadine.be
- MediaRuimte : mediaruimte.be
- Okno : okno.be
- Transcultures : transcultures.net
- VJ10 : data.constantvzw.org
- Vooruit :



8

- 8- Tale of Tales, The Endless Forest, 2005 (jeu en ligne).
- 9- Thierry De Mey & Jean Geoffroy, Light Music, 2004 (performance audiovisuelle avec danseur).
- 10- Ingrid Simon & Sébastien Monnoye, Drifting Floor, 2007 (performance audiovisuelle avec danseurs).
- 11- Tom Heene & Yacine Sebti, Salt Lake, 2007 (installation interactive).

L'ART DU JEU VIDÉO

Les méthodes de travail collaboratives inhérentes au modèle coopératif du collectif conviennent particulièrement aux artistes exploitant les technologies et médias numériques qui, ainsi, associent leurs compétences au sein de groupes tels que Code 31, MéTAmorphoZ, t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e ou Workspace Unlimited. Ce dernier est localisé à Gand et a été fondé par l'artiste multimédia Thomas Soetens et l'architecte Kora Van den Bulcke. Depuis 2002, ils travaillent à la création d'un monde virtuel intitulé *Virtual World of Art*, qu'ils bâtissent par étapes successives au gré de leurs interventions en centres d'art et de recherches comme la SAT (Société des arts technologiques) de Montréal, le V2_ de Rotterdam ou le Vooruit de Gand. A chacun de ces lieux correspond une nouvelle entrée, un nouveau passage, allant de l'espace réel à sa reconstitution partielle via le moteur de jeu de *Quake*.

Le rez-de-chaussée de la SAT a donc été reconstitué virtuellement, mais il suffit d'emprunter l'ascenseur pour explorer un monde d'avantage imaginaire dans lequel on découvre notamment quelques installations 3D interactives conçues antérieurement par les deux artistes. La seconde entrée du projet, nommée *Devmap*, n'est autre qu'une base de données que l'on explore en trois dimensions et qui regroupe une multitude d'informations relatives à l'édition 2004 du festival DEAF (Dutch Electronic Art Festival) organisé par le V2_. Enfin, la plus récente des extensions a permis à plusieurs artistes et autres chercheurs localisés à Montréal, Rotterdam ou au Vooruit de Gand de communiquer ensemble au sein d'un même espace virtuel.

Restons à Gand, où il n'y a que quelques canaux à traverser pour aller de l'atelier de Workspace Unlimited au studio de développement de jeux Tale of Tales, fondé par les Net artistes Auriea Harvey et Michaël Samyn qui sont à l'origine du projet *The Endless Forest*. Il s'agit d'une application qui se télécharge gratuitement, se lance tel un économiseur d'écran et se contrôle comme un jeu vidéo en trois

dimensions. Ainsi, une forêt sans fin émerge de l'ordinateur dès lors que celui-ci s'assoupit. L'écran prend alors les allures d'un paysage d'Arnold Böcklin où l'on incarne un cerf à visage humain qui n'est pas sans évoquer le dieu cerf de *Princesse Mononoké*. Ce dernier se repose aussi mais se met à marcher ou courir selon les touches activées. Il n'est pas seul puisqu'il côtoie d'autres animaux et peut communiquer via quelques postures avec ses congénères, qui ne sont autres que les avatars des internautes connectés. C'est bien d'un jeu qu'il s'agit, mais sans but ni quête. Une application en ligne qui autorise les échanges dès lors que l'on se passe du langage. Un univers persistant en trois dimensions où les Linden Dollars n'ont pas cours. Bref, un monde pacifié où l'on entend les bruits de la nature, du vent, de l'eau et des oiseaux. Mais il s'y passe pourtant de drôles de choses lorsque les concepteurs y interviennent en incarnant les dieux jumeaux - ou "Twin Gods" - durant les performances qu'ils qualifient d'*Abiogenesis*, un terme qui évoque l'origine du vivant en grecque. Et attention à la marre !

CORPS ET LUMIÈRES

Les technologies et médias numériques, nous le savons, participent aussi du décloisonnement entre les pratiques artistiques. Aussi, il est quelques chorégraphes ou compositeurs belges, à l'instar de Michèle Noiret, Todor Todoroff ou Thierry De Mey, qui se sont saisis des dispositifs de captation pour inventer de nouvelles formes d'écritures scéniques. Et là, c'est le corps, augmenté par les machines, qui fait lien entre l'image, ou la lumière, et le son. C'est le cas dans la performance *Light Music*, de Thierry De Mey, qui nous dit de ce titre anglais qu'il "autorise le jeu de mot 'musique légère' puisque l'instrumentiste ne dispose d'aucuns instruments". Situé au centre de la scène, dans l'ombre, Jean Geoffroy, l'instrumentiste, sculpte



9

© ARTHUR PEQUIN



10

© STRANGE MILENA - SOPHIA



11

les sons que l'on perçoit et contrôle les traces éphémères qui sont projetées derrière lui en déplaçant ses mains dans une zone de lumière, devant lui. Ces multiples couches, dès les premières minutes, font littéralement corps avec Jean Geoffroy, qui extirpe des sons avec ses mains dont les mouvements sont convertis en autant de traces lumineuses.

Ingrid Simon vient du cinéma, Sébastien Monnoye du multimédia. Eux aussi questionnent le rapport entre le corps et l'image via la lumière avec la performance *Drifting Floor*, où deux danseurs cohabitent au sein d'une scène réduite de quelques mètres carrés. Ils sont intégralement revêtus d'un blanc qui fait écran dès lors qu'ils pénètrent la zone de captation. Les images

projetées, par un système de masquage en temps réel, habillent ainsi littéralement les corps de ces deux êtres dont on ne perçoit plus que les silhouettes. S'installe alors un jeu qui s'articule autour de la rencontre entre ces deux silhouettes qui révèlent les images projetées dans leurs déplacements en évoquant ces espèces animales qui, par mimétisme, s'habillent de leurs environnements. Et puis, il y a ce moment particulièrement étrange où les silhouettes se détachent des corps immobiles pour rejouer les gestes d'un passé immédiat.

ET PUIS...

Il y a encore bien des artistes sur la scène numérique belge : Nicolas Dufranne, Pierre-Philippe Hofmann, Bernard Lepercq, Thomas Israël, Olivier Vanderaa ou Walter Verdin. Citons, pour terminer, l'installation conçue par Tom Heene et Yacine Sebti et intitulée *Salt Lake*. Il s'agit d'un dispositif immersif que l'on explore seul et qui comptait parmi la programmation d'Eva de Groote durant le festival Almost Cinema 2007. Et quoi de mieux que d'écouter les commentaires de ceux qui ont vécu l'expérience ? Des vidéos, sélectionnées par Yves Bernard, le directeur de l'iMal - nouvel espace bruxellois d'environ 600 m² dédié aux innovations artistiques, scientifiques et industrielles - sont accessibles à l'adresse imal.org. Et dire que les gares du Nord et du Midi ne sont distantes que d'une heure et vingt-deux minutes.

Dominique Moulon

Suite Web...

Artistes et collectifs

- Code 31 : code31.lahaag.org
- Pierre-Philippe Hofmann : ailleurs.be
- LAB[au] : lab-au.com
- Bernard Lepercq : bernardlepercq.be
- MÊTAmorphoZ : metamorphoz.be
- Michèle Noiret : michele-noiret.be
- Tale of Tales : tale-of-tales.com
- Thomas Israël : thomasisrael.be
- t.r.a.n.s.i.t.s.c.a.p.e : transitscape.net
- Olivier Vanderaa : o-vanderaa.com
- Walter Verdin : walterverdin.com
- Workspace Unlimited : workspace-unlimited.org

Remerciements à Anne Huybrechts et Clarisse Bardiot, qui ont facilité la rédaction de cet article.

Événements

Nouveaux médias

Title Safe

Le coffret *Title Safe*, regroupant trois DVDs vidéo, s'articule autour d'un concept innovant signé Walter Verdin. Ce dernier, entre 2002 et 2006, a demandé à 27 vidéastes belges et internationaux de concevoir de courtes séquences rythmées à 125 bpm. Ces mêmes vidéos peuvent ainsi être visualisées telles quelles ou remixées par Walter Verdin avec des musiques dont le rythme est similaire. Un résultat surprenant ! www.titlesafe.be



Galerie Numeriscausa

Il y a enfin une galerie dédiée aux arts numériques et aux nouveaux médias à Paris. Elle se nomme Numeriscausa, se situe au numéro 53 du boulevard Beaumarchais et a été inaugurée fin 2007 avec une exposition collective regroupant les travaux de Samuel Bianchini, Grégory Chatonsky, Miguel Chevalier, Reynald Drouhin, Arik Levy, Christophe Luxereau et Antoine Schmitt. L'exposition personnelle de Grégory Chatonsky vient de se terminer, les prochaines seront dédiées à Christophe Luxereau, en mars et avril, puis à Antoine Schmitt, en mai et juin 2008. www.numeriscausa.com

Festival Nêmo

Dédié aux nouvelles images, le prochain festival Nêmo, organisé par Arcadi, aura lieu du 10 au 20 avril prochain. Ce sera notamment l'occasion de découvrir ou de redécouvrir l'installation *Worldskin*, de Maurice Benayoun, à la Bellevilloise, les performances audiovisuelles de Ryoichi Kurokawa, Quayola et Otolab à l'Elysées Biarritz, ainsi qu'une sélection de courts et moyens métrages au Cube d'Issy-les-Moulineaux. *Du 10 au 13 avril 2008 à l'Elysées Biarritz ; Du 15 au 20 avril 2008 à la Bellevilloise ; Du 16 au 19 avril 2008 au Cube ; Du 7 au 11 mai 2008 à Montréal.* www.arcadi.fr