

## L’art numérique: un enrichissement du domaine de l’art et de la culture dans le monde arabe ?

**Dr.Taheni Henteti**

Assistant Professor at the Higher Institute of Arts and Crafts in Tataouine. University of Gabes

**Dr. Maha Ben Amor**

Design professor at the Higher Institute of Arts and Crafts of Sfax

[mahabenamor91@gmail.com](mailto:mahabenamor91@gmail.com)

### Bref résumé

Notre ère est l’ère du numérique par excellence. Le numérique envahit tous les domaines, y compris le domaine de l’art. On assiste alors à la naissance de l’art numérique. C’est un domaine qui ne cesse d’évoluer jour après jour en Tunisie comme dans tout le monde arabe .C’est pourquoi, nous comptons faire une étude dans ce domaine tout en essayant de montrer que l’art numérique a un rôle majeur dans l’évolution de la culture.

La première partie de cet article sera réservée à l’art numérique dans les pays arabes comme étant une création de nouvelles œuvres artistiques caractérisées par l’innovation. Il suffit de citer notre propre expérience personnelle.

Dans la deuxième partie nous présenterons l’innovation de la culture effectuée par l’art numérique qui met en relief les œuvres d’art et les relie à l’évolution et au développement rapide grâce à la propagation de l’art vidéo en ayant recours à des techniques d’expériences plus évoluées.

Et pour terminer cet article nous présenterons comment l’art numérique est un art de préservation permettant de préserver le patrimoine artistique qui devient grâce aux outils numériques telle que la vidéo immortalisé et diffusé dans le monde entier.

Notre objectif de cet article est de montrer que l’art numérique a amplement enrichi la culture en la transformant d’une simple culture introvertie en une culture extraverti eaccessible au monde entier. L’art numérique nous a donné accès à une culture numérique diversifiée. La question qui s’impose est alors la suivante : est ce que cette culture numérique sera toujours innovante ou bien avec le temps elle reste stagnante ce qui la rend un potentiel de danger ?

### les mots clés

L’art numérique , monde arabe , enrichissement

### تلخيص

عصرنا هو العصر الرقمي بامتياز. الرقمية تغزو جميع المجالات ، بما في ذلك مجال الفن. ثم نشهد ولادة الفن الرقمي. هذا مجال يستمر في التطور يوماً بعد يوم في تونس كما هو الحال في العالم العربي بأسره ، ولهذا نعتزم إجراء دراسة في هذا المجال بينما نحاول إظهار أن الفن الرقمي له دور رئيسي في تطور الثقافة. سيخصص الجزء الأول من هذه المقالة للفن الرقمي في الدول العربية كأبداع لأعمال فنية جديدة تتميز بالابتكار. يكفي أن أذكر تجربتي الشخصية.

في الجزء الثاني ، سنعرض الابتكار الثقافي الذي نفذه الفن الرقمي والذي يسلط الضوء على الأعمال الفنية ويربطها بالتنوع والتطور السريع من خلال نشر فن الفيديو باستخدام تقنيات تجريبية أكثر تقدمًا. ولإنهاء هذا المقال سنقدم كيف أن الفن الرقمي هو فن حفظ يسمح بالحفاظ على التراث الفني الذي خلد وانتشر في العالم بفضل الفيديو.

هدفنا من هذه المقالة هو إظهار أن الفن الرقمي قد أثرى الثقافة بشكل كبير من خلال تحويلها من ثقافة انطوائية بسيطة إلى ثقافة صادرة في متناول العالم بأسره. لقد أتاح لنا الفن الرقمي الوصول إلى ثقافة رقمية متنوعة. والسؤال الذي يطرح نفسه هو ما يلي: هل ستكون هذه الثقافة الرقمية دائمًا مبتكرة أم ستظل راكدة بمرور الوقت ، مما يجعلها خطيرة؟

#### الكلمات المفتاحية:

الفن الرقمي، المجال الفني ، العالم العربي

Jamais dans l’histoire humaine, une innovation ne s’est propagée aussi vite que les technologies numériques. Nous vivons à l’ère du digital par excellence. Le numérique envahit tous les domaines, même le domaine de l’art ce qui donne naissance à l’art numérique.

Ce nouveau né de l’art ne cesse d’évoluer jour après jour en Tunisie comme dans tous les pays du monde même les pays arabes. Vu l’importance de ce domaine, nous comptons faire une étude dans laquelle nous essayons de montrer que l’art numérique a un rôle majeur dans l’évolution de la culture et la propagation de l’identité des nations.

Du côté historique, l’art est apparu dans la vie humaine, dans l’objectif principal est de préserver la culture humaine des différentes époques à travers la préservation et la mémorisation des œuvres d’art tels que les tableaux mosaïques, les gravures, les sculptures, etc, qui traduisent cette culture. Avec l’art numérique, le but reste le même mais la manière et les outils ont évolué et renouvelé au fil du temps par des outils numériques, tant au niveau de la production des œuvres d’art, qu’au niveau de leur diffusion et de leur réception par le public. C’est donc la naissance de l’art numérique.

Alors comment peut-on définir l’art numérique? En quoi réside son importance ? Comment Peut-on confirmer que l’évolution de l’art par les outils numériques a favorisé l’enrichissement de la culture et de l’identité arabe?

L’art numérique est un art récent qui n’a vu le jour qu’au début des années 60. Il désigne un ensemble varié des activités humaines donnant naissance à des créations artistiques en employant comme matériau de langage les spécificités du langage numérique. Dans ce cadre nous citons Maurice Bénayoun<sup>1</sup> qui affirme que: « **La plus grande réussite de l’art numérique serait probablement celle qui en tirerait les leçons pour tenter de changer le monde, rien qu’un peu mais à propos, au moins dans les têtes** »<sup>2</sup>

Malgré son jeune âge, l’art numérique acquiert de plus en plus une importance primordiale puisqu’il devient à notre époque, un moyen d’expression spécifique permettant d’exprimer ce que d’autres langages ne peuvent pas forcément exprimer. Avec l’explosion de l’internet, l’art numérique devient une culture basée sur le langage informatique, tels que les logiciels, les algorithmes et tous les concepts techniques de l’informatique.

Il est donc important de répondre aux questions suivantes : comment l’art numérique peut être une création qui reflète la culture d’une nation ou d’un pays ? Et à quels points les artistes arabes ont réussi de faire connaître l’identité culturelle arabe à travers leurs œuvres artistiques au biais de l’art numérique ?

## 1- Comment la technologie numérique métamorphose le monde de l'art ?

Il est indéniable que chaque civilisation crée son propre art. Il est aussi évident que l'art et la culture ont toujours été deux pôles strictement liés l'un à l'autre. C'est ainsi que la calligraphie, l'arabesque et la mosaïque ont permis aux chercheurs et aux historiens de comprendre beaucoup de vérités sur leur époque de création. De même que les sculptures et les gravures nous ont reflété la réalité de la vie religieuse des différentes nations.

En s'appuyant sur cette vérité, nous pouvons dire que l'innovation artistique entraîne l'évolution culturelle et vice-versa.

L'art passe d'une simple technique de création à une technique innovatrice grâce à la métamorphose numérique du monde de l'art surtout par l'apparition du Net Art qui consiste à créer des œuvres artistiques en liaison étroite avec l'internet, c'est-à-dire des créations artistiques numériques que toute personne peut consulter via internet. Ces œuvres d'art peuvent faire partie de la peinture, la photographie, la musique, la vidéo, les images animés... Ce domaine est en évolution progressive dans le monde entier, mais dans le monde arabe les expériences restent limitées contrairement à sa situation dans le monde occidental où il connaît sa véritable prouesse.

Alors, l'art numérique est-il un art d'innovation?

Certainement que oui puisque la révolution technologique dans la société moderne touche forcément le domaine de l'art et y entraîne des bouleversements énormes. En effet, les artistes prennent l'habitude de recourir à des technologies numériques pour créer des nouvelles œuvres ou même innover leurs œuvres artistiques dans l'intention de réaliser un élan remarquable dans le domaine de l'art. cet enrichissement se fait soit par des nouvelles créations soit par l'innovation numériques des anciennes œuvres.

Cette innovation numérique de l'art peut avoir plusieurs formes. Tout d'abord, elle se manifeste dans la possibilité offerte aux artistes de créer, peindre, sculpter, par des casques de réalité virtuelle et des applications associées, telles que « Oculus Medium » ou la très connue : « Google Tilt Brush », que certains artistes ont appliqués pour innover leurs travaux.

L'autre forme d'innovation produite par l'art numérique est l'apparition de « l'art interactif ». C'est un art dynamique qui permet au public de réagir avec son environnement. Cet art met en scène le spectateur et lui permet différents types de réactions : navigation, assemblage, ou participation à l'œuvre d'art de telle sorte que le public et la machine travaillent ou jouent ensemble pour produire en temps réel une œuvre d'art unique.

Cette forme d'art est basée sur le traitement virtuel de l'information. Citons à titre illustratif, les installations artistiques interactives, généralement informatisées par utilisation des capteurs numériques, qui mesurent la température, le mouvement du public, sa proximité, les phénomènes météorologiques programmés à l'avance par l'informaticien qui peut être l'artiste lui-même.

En effet, les artistes de l'art interactif doivent avoir des compétences qui combinent à la fois la création artistique, la technologie et l'internet et qui se fondent sur la conception de système complexe développant des modalités d'interaction entre les spectateurs et des mondes virtuels évolutifs.

On trouve également des films d'animation en 3D et des installations qui sont interactives et qui résultent de programmes basés sur la théorie de la complexité et sur les technologies logicielles.

Atitre d'exemple, nous citons notre propre installation artistique que nous avons créée en explorant des technologies bien développées et des capteurs de son et de mouvements. Ces techniques nous ont permis d'implanter une installation sonore immersive et interactive.

Le visiteur qui pénètre dans cette installation se trouve dans une pièce obscure, où l'environnement sonore sera attaché à ses gestes et à ses déplacements. Chaque mouvement qu'il effectue provoque un son sonore. C'est une œuvre qui illustre l'exotisme contrarié et se fait par notre présence et éprouve nos attentes perceptives.

La figure suivante présente le visiteur au sein de l'installation. Il touche une branche d'arbre où est attaché un capteur de mouvement qui déclenche un certain son sous l'effet de l'acte de toucher effectué par le visiteur.



**Figure1:L'acte de toucher est accompagné d'un son sonore**

Les couplages sensori-moteurs formés par les liens qui s'établissent entre les points d'interaction, les mouvements, et les informations extéroceptives qui en résultent sont très variables et de nature différente.

Lors de l'organisation de notre installation, nous avons réservé deux portes : une pour l'entrée et une autre pour la sortie pour que les deux actes ne s'effectuent pas par le même endroit. Nous avons également pris soin de discriminer au sein de l'installation deux zones différentes : une zone de régie où se fait le contrôle par l'ordinateur) du système son, et de la caméra de captation) et une autre zone réservée au déplacement du public. Ces deux zones sont accessibles par des entrées différentes, et elles sont séparées par un rideau noir attaché à deux panneaux, ce qui fait que le visiteur ne peut jamais atteindre la zone de régie.

La caméra de captation est fixée sur un pied de micro, attaché à la jonction des deux pans de rideau noir. Pour le son, il est diffusé et spatialisé via les baffles et les haut-parleurs qui sont installés aux angles de la pièce.

Le dispositif que nous avons utilisé permet de déterminer en temps réel la position d'une personne seule dans une pièce noire en analysant les emplacements du corps, de la tête et des mains selon les trois dimensions (hauteur, largeur et profondeur).

Ces opérations se font plus précisément à partir du centre de gravité « point torse» de la personne vue, à l'aide d'un capteur de mouvement dont le programme enregistre le mouvement et le transforme en son. Par contre le visiteur ne dispose d'aucun capteur sur son corps et ne manipule aucune interface.

Lors de notre réalisation pratique, nous avons établi un déclencheur le son qui fonctionne par la réaction du visiteur et qui émet une certaine sonorité. En effet, dans chaque élément naturel de notre espace de création est attaché un capteur de mouvement qui saisit chaque réaction

effectuée par le visiteur et déclenche un certain son. C'est ainsi que divers objets sont évoqués conjointement en présence du public. L'ensemble des sons produits forme une musique rythmique et vibrante qui déclenche chez le spectateur diverses sensations psychiques.

Dans les figures suivantes, se présente un des capteurs de mouvement, qui émettent des sons et que nous avons attachés dans notre installation.



**Figure 2 : Le capteur de mouvement**



**Figure 3 : Le capteur de mouvement attaché dans un coin de l'installation**

En errant à l'intérieur de l'installation, le spectateur peut exprimer une forte admiration quand il touche les arborescences fluorescentes où sont placés des capteurs de mouvements comme il est présenté dans la figure qui suit (figure4)



Figure 4 : Le visiteur au sein de l'installation essayant de toucher les branches d'arbre

Chaque partie de l'arbre réagit en émettant des sonorités variées produites par le mouvement du visiteur. Ainsi se crée un univers onirique qui évolue en fonction des interventions du public. Notre création artistique est également une hybridation possible entre le végétal et le numérique. En effet, lorsque nous avons créé notre installation, nous étions poussés par un désir très fort d'unir nature et technologie en établissant une relation au vivant à travers les possibilités qu'offrent les technologies présentées sous forme des capteurs. Ces derniers captent la présence du visiteur et la transforment en un son. De cette manière, les spectateurs se trouvent dans un univers sonore prêt à s'éveiller. La déambulation aléatoire du public dans l'installation, à tort et à travers et via la génération d'impulsions lumineuses donne lieu à la modification des données de notre œuvre.

Dans la réalisation de notre installation, nous nous sommes inspirés de l'installation « Sphère Aléas<sup>3</sup> » de **Gregory Lasserre & Anais<sup>4</sup>** présentée dans les figures suivantes. Mais bien sûr nous avons tout fait pour que notre installation soit différente par le recours à des nouvelles technologies, qui lui attribue notre propre touche personnelle.



Gregory Lasserre & Anais met den Ancxt, Sphère Aléas, Installation tridimensionnelle visuelle / sonore / interactive, 2005





Gregory Lasserre& Anais met den Ancxt, SphèrAléas, Installation tridimensionnelle visuelle / sonore / interactive, 2005

« Sphèr Aléas » est une installation ayant la forme d'une demi-sphère au sein duquel s'établit une relation étroite entre l'homme, l'image et le son . C'est ainsi qu'on considère cette installation comme un espace immersif, évolutif et interactif.

Etant également un lieu favorable à des performances collectives, SphèrAléas se présente comme un espace de création onirique puisque le public est capable d'y composer des microcosmes visuels et sonores en créant, manipulant , juxtaposant ou superposant des formes lumineuses audibles, instables et réactives.

La scénographie de cette installation a été effectuée par quatre facteurs essentiels. D'abord établir un dispositif de capteurs interactifs. Puis installer une diffusion sonore multipoints, accompagnée par un système de vidéo projection à 180°. L'ensemble est englobé sous une architecture membraneuse demi sphérique.

Nous pouvons résumer que notre installation est considérée comme une expérience communautaire hors du commun. Elle est un poème du sensible dans la mesure où elle est un espace interactif où les perceptions sensibles peuvent se modifier et même s'amplifier jusqu'à arriver à faire résonner une multitude de mondes métaphoriques imprévus et oniriques d'un nouveau monde personnel qui reflète la culture et l'esprit du spectateur.

## 2. L'art numérique : entre la création et la mondialisation culturelle

Cette idée est bien confirmée par l'apparition du Net Art qui consiste à créer toutes les œuvres artistiques, quelque soit leur domaine, pour et avec Internet. Cette nouvelle forme de création artistique donne naissance aux arts numériques qui ne sont pas seulement les arts immatériels des écrans, mais ils concernent également les arts de la peinture et de la sculpture. On trouve certaines « sculptures inhumaines », entièrement réalisées à partir de dessins en trois dimensions et imprimées sur imprimante 3D sans que la main de l'homme n'intervienne.

Le domaine de l'art numérique est très vaste et ses expériences sont innombrables. Mais à titre illustratif, nous citons l'artiste Tunisien Sami Ben Ameur<sup>6</sup> qui est un pionnier dans la peinture numérique.

Cet artiste est un innovateur dans le domaine de l'art car il s'est inspiré de l'innovation technologique, surtout en période de la pandémie covid 19 pour créer des nouvelles peintures numériques telles que son œuvre « Menace » ou « Toucher fatal » qui est une œuvre plastique

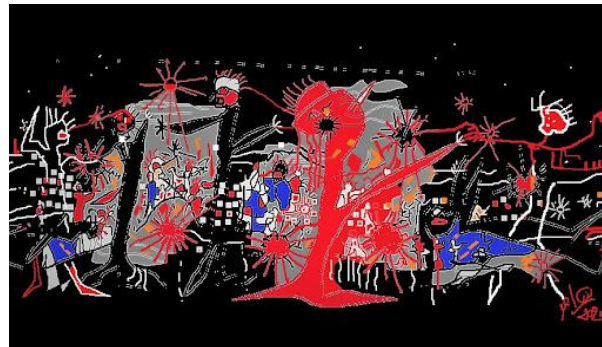
numérique dans laquelle il traduit la situation tragique où nous nous sommes trouvés isolés et même menacés par la mort.

Avec cette série de peinture numérique l'artiste Sami BEN AMEUR a pu franchi les frontières mondiales par son exposition virtuelle devenue internationale malgré la fermeture réelle de toutes les frontières. Grâce à la nouvelle technologie, cet artiste a pu exploiter cette situation d'angoisse en sa faveur puisqu'il est arrivé à établir un dialogue entre les cultures et à tisser un rapprochement entre les civilisations.

Les peintures numériques de l'artiste Sami BEN AMEUR sont présentées dans les figures ci-dessous.

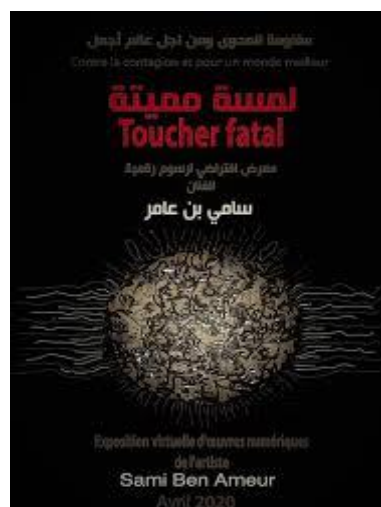


Sami Ben Ameer, peinture numérique « frayeur » 2020



Sami Ben Ameer, peinture numérique « Affolement » 2020

« Toucher fatal » est une aventure de peinture numérique immatérielle différente des œuvres matérielles car elle s'échappe à toutes les normes traditionnelles. Elle est diffusée via internet par une vidéo 3D.



Affiche de l'exposition virtuelle de l'artiste Sami Ben Ameer, Avril 2020



A ce niveau de réflexion, nous pouvons déclarer que l'art vidéo est le précurseur de l'art numérique. Cet art qui était jadis, un outil de travail utilisé seulement par les artistes du cinéma, et de la télévision dans le montage de leurs réalisations artistiques, devient de nos jours, et grâce à l'union de plasticiens, d'ingénieurs et de responsables de chaînes de télévision un outil d'expression artistique.

Dans le monde arabe, l'art vidéo a connu une évolution incontestable grâce à la révolution numérique et le développement d'Internet. Nous citons à ce niveau LAVIER Bertrand<sup>7</sup>, qui considère la vidéo comme un vrai art quand il déclare:« **l'art vidéo s'identifie tout autant par un monde de production spécifique par une mise en jeu des facteurs psychologiques et physiologiques intervenant dans la communication.** »<sup>8</sup>

Dans le cadre de l'évolution de l'art vidéo, il est important d'évoquer un nouveau concept qui naît dès le début des années 2010 qui est le « Mapping vidéo » appelé aussi « projection architecturale ».

C'est une nouvelle technologie multimédia qui consiste à projeter de la lumière ou des vidéos sur des volumes, afin de créer des images de grande taille sur des structures en relief ou des spectacles, dits de « Mapping architectural ». Ces spectacles connaissent un succès croissant dans les villes du monde arabe et africain. Ils peuvent souvent être interactifs pour servir à diverses finalités.

A titre d'exemple nous citons l'œuvre « Luminescences » « XμX » de l'artiste Tunisienne MOUNA HFAIED. C'est une installation lumineuse présentée sous forme de spectacles de son et de lumière projetés sur des sculptures de lumière. On y trouve cinq silhouettes en forme vénusienne préhistorique, projetées donnant l'air d'être animées.

Cette artiste exploite dans son installation vidéo tout un ensemble de techniques numériques à savoir les modélisations en 3D, les conversions, les impressions et la découpe numériques ainsi que la création de continue vidéo 3D avec des effets de lumières et des volumes dessinées et animées.

La figure ci-dessous présente l'œuvre « Luminescences » avec tous ses composants.



**Luminescences Mouna Hfaiedh , Sousse Tunisie, 2019**

« Luminescences » est une œuvre qui explore les nouvelles propositions du Mapping. Elle se compose par des lignes et des courbes qui permettent aux projections de se fondre avec le réel. En fait, c'est un spectacle innovant et poétique qui associe à la projection, lumière et laser pour présenter aux spectateurs un tableau riche en couleurs et en lumières accompagné d'une musique. Ces spectacles sont mis en place pour remodeler les sculptures, et leurs accorder un nouvel aspect.

Il est aussi important de citer un autre nom célèbre de l'art vidéo, qui est l'artiste maghrébin « Mounir Fatmi ». C'est un fameux vidéaste connu par ses nombreuses vidéos dans lesquelles l'artiste joue précisément des différentes possibilités, mêlant des genres et des catégories d'images pour réussir à faire une belle hybridation. Citons l'exemple de la vidéo « manipulation » représentée dans la figure ci-dessous.



**Mounir Fatmi, manipulation, vidéo art, 2004, France, 6 min 50**

« Manipulation » est une vidéo inspirée des célèbres jeux de logique rubik's cube. Cette vidéo présente une paire de mains manipulant un cube à facettes colorées sur un fond sonore. Ces manipulations se succèdent jusqu'à l'apparition des images de la « kaaba » qui se superposent à celles des mains couvertes peu à peu d'une teinte noire.

Par sa vidéo l'artiste évoque les rapports des croyants aux dogmes et aux rituels de leur religion ainsi que leur relation avec « El kaaba » qui est le lieu le plus sacré de l'[islam](#).

L'art vidéo est alors une nouvelle forme d'art qui présente une nouvelle sémiotique de l'image en mouvement dans la mesure où il est en étroite liaison avec les arts technologiques tels que les arts multimédias qui se combinent avec les environnements virtuels.

A notre époque, l'art vidéo devient l'outil utilisé par les artistes dans le monde entier et même les artistes arabes pour innover leurs créations artistiques ainsi que pour les réserver et les diffuser dans le monde entier.

Il est donc clair que l'art numérique est un art de création et d'innovation. Mais comment peut-on le considérer aussi comme un art de mondialisation ?

Tout artiste de l'art numérique est nécessairement un acteur d'innovation dans le sens où il contribue à l'évolution et au développement rapide de la propagation de l'art numérique qui se fait par différents aspects. Tout d'abord, la facilité d'accès aux œuvres artistiques à travers le Net qui nous permet de découvrir le meilleur du patrimoine artistique mondial sans être obligé de courir les expositions. A travers le Net, nous pouvons déambuler dans les salles d'expositions ou dans tout autre musée du monde et contacter virtuellement une multitude d'œuvres numérisées sans quitter notre salon.

L'art numérique est alors un art contemporain présenté dans des espaces spécifiques tels que les lieux de création, les festivals, les biennales, les expositions...Cet art propose des nouvelles structures jouant les rôles d'interface, de diffusion et de production avec des nouvelles scènes.

Pendant ces deux dernières années nous assistons à une explosion de la culture artistique numérique grâce à la valorisation et la diffusion des ressources numériques, sur les sites internet, et sur les réseaux sociaux qui permettent des visites virtuelles à des expositions et des tableaux numériques...C'est ainsi que l'art numérique, avec toutes ses formes, devient indispensable à la vie du confiné lors du confinement. Il lui permet de supporter la contrainte de l'enfermement. C'est un moyen de divertissement et de distraction.

Avec cette nouvelle forme de l'art, chaque artiste cherche à sa manière de se distinguer des autres et de créer ses œuvres artistiques afin de marquer l'archive artistique par ses propres empreintes surtout lors de cette période d'isolement causé par le confinement obligé du coronavirus. C'est là que commence le voyage culturel artistique dans le monde numérique.

Il est également important de suivre des stratégies de diffusion pour que les œuvres contemporaines numériques et les vidéos artistiques soient diffusées en ligne ce qui permet de les voir à travers le Net qui garantit la préservation des vidéos arts.

En Tunisie, l'art numérique ne cesse d'évoluer constamment et d'être de plus en plus extraverti bien qu'il soit encore jeune. Espérons qu'un jour nous arrivons à créer un musée d'art contemporain.

## **Conclusion**

Pour conclure nous affirmons que l'art numérique, malgré son apparition récente dans le monde arabe ne cesse d'évoluer constamment grâce aux efforts des artistes arabes qui ont tout fait pour avancer dans ce domaine et atteindre le statut des autres artistes occidentaux dans l'objectif de laisser leurs propres empreintes dans la nouvelle légende de l'art numérique.

Comme nous l'avons dit précédemment, l'artiste tunisien Sami BEN AMEUR a fait sa propre exposition virtuelle dans laquelle il a exposé des tableaux de peintures numériques qui expliquent l'état psychique des confinés qui sont menacés par la mort. A travers cette exposition virtuelle, l'artiste a pu étaler sa vision dans le monde entier sans l'obligation de se déplacer. Ainsi, il a réussi la mondialisation de son art en franchissant les frontières par l'internet.

Cet exemple nous permet de déduire que l'art vidéo était d'une grande importance pour les citoyens arabes pendant les mois des confinements. Il gardera pour toujours cette grande valeur car il devient l'outil majeur qui nous aide à découvrir les nouveautés du monde sans nous déplacer.

La valeur de l'art numérique réside dans sa double fonction. Par un clic l'artiste peut produire des nouvelles œuvres artistiques et en même temps propager les anciennes œuvres pour les rendre mondiales.

De tout cela nous pouvons dire que l'art numérique a profondément enrichi le domaine de la culture en créant une extension de la carte géographique de l'art, par sa transformation d'une simple culture introvertie en une culture extravertie accessible au monde entier.

L'art numérique nous a donné accès à une culture numérique diversifiée. La question qui s'impose est alors la suivante : est ce que cette culture numérique sera toujours innovante ou bien avec le temps elle restera stagnante ce qui la rend un potentiel de danger pour l'art?

Nous vivons dans un monde où l'art contemporain passe de l'ère traditionnelle à l'ère de la mondialisation. Mais on se pose la question à quel point l'art numérique garde le côté sensible de l'artiste et le reflet de son âme ? L'ordinateur sera-t-il le futur artiste ?

### Bibliographie

- Drouin Lionel, La vidéo numérique, DUNOD, 2004
- GODON Norbet, « Art vidéo, histoire d'une sectorisation » Revue international, 2008.
- LAVIER Bertrand, art vidéo, article paru dans, Groupe, mouvement, tendance de l'art contemporain depuis 1945. Sous la direction de Mathilde Ferrer avec Marie-Hélène Colas-Adler, école nationale supérieure des beaux Arts, Paris. 1<sup>er</sup> édition 1989, 2<sup>ème</sup> édition 1990
- DELEUZE Gille, **L'image-temps**, Ed. de minuit, Paris 1985
- PAVICE Patrice, **L'analyse des spectacles**, Edition Armand Colin, 2005

### • Sites internet

<http://benayoun.com/moben/fr/2004/04/05/tentative-de-definition-de-lart-numerique/>  
<http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/lart-generatif>  
<https://www.decitre.fr/livres/la-fractalite-dans-l-art-contemporain-9782729113155.html>  
<http://artnumeriqueposterite.labex-arts-h2h.fr/fr/content/chu-yin-chen>  
<https://www.franceculture.fr/conferences/le-numerique-renouvelle-t-il-la-creation-artistique>  
<https://www.youtube.com/watch?v=6Ngs-20C6M8>  
<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=GXRRC3pfLnE>  
<http://samibenameur.com/ar>  
[https://www.google.com/search?q=mounir+fatmi+manipulation&newwindow=1&bih=666&biw=1517&rlz=1C1NHXL\\_frTN765TN765&hl=fr&sxsrf=AOaemvJTLwaDgfgyaGclA9yguwXZQOX97w:1633961246178&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwi4lp79w8LzAhVRCuwKHxtRDt8Q\\_AUoAXoECAEQAw#imgre=E6\\_R4n3csHgO6M](https://www.google.com/search?q=mounir+fatmi+manipulation&newwindow=1&bih=666&biw=1517&rlz=1C1NHXL_frTN765TN765&hl=fr&sxsrf=AOaemvJTLwaDgfgyaGclA9yguwXZQOX97w:1633961246178&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwi4lp79w8LzAhVRCuwKHxtRDt8Q_AUoAXoECAEQAw#imgre=E6_R4n3csHgO6M)  
[https://www.google.com/search?q=sami+ben+ameur+exposition+3d&newwindow=1&rlz=1C1NHXL\\_frTN765TN765&hl=fr&sxsrf=AOaemvK3SoB3TuVaJynEQnfXOskl0TeZQg%3A1633797006999&ei=jsNhYbS1PMLukgW7ip7gBQ&ved=0ahUKEwi0tPKR4L3zAhVCT6QKHTuFB1wQ4dUDCA4&uact=5&oq=sami+ben+ameur+exposition+3d&gs\\_lcp=Cgdnd3Mtd2l6EAMyBQgAEM0COggIABCwAxDNAjoFCCEQoAE6BwghEAoQoAE6BAghEBVKBAhBGAFQyTNYjVlgrFtoA3AAeACAAC4BiAGqEZIBBjAuMTMuMZgBAKABAcgBA8ABAQ&sclient=gws-wiz](https://www.google.com/search?q=sami+ben+ameur+exposition+3d&newwindow=1&rlz=1C1NHXL_frTN765TN765&hl=fr&sxsrf=AOaemvK3SoB3TuVaJynEQnfXOskl0TeZQg%3A1633797006999&ei=jsNhYbS1PMLukgW7ip7gBQ&ved=0ahUKEwi0tPKR4L3zAhVCT6QKHTuFB1wQ4dUDCA4&uact=5&oq=sami+ben+ameur+exposition+3d&gs_lcp=Cgdnd3Mtd2l6EAMyBQgAEM0COggIABCwAxDNAjoFCCEQoAE6BwghEAoQoAE6BAghEBVKBAhBGAFQyTNYjVlgrFtoA3AAeACAAC4BiAGqEZIBBjAuMTMuMZgBAKABAcgBA8ABAQ&sclient=gws-wiz)  
<http://benayoun.com/moben/fr/2004/04/05/tentative-de-definition-de-lart-numerique/>

---

<sup>1</sup>C'est un artiste plasticien art numérique, curateur et théoricien français

<sup>2</sup><http://benayoun.com/moben/fr/2004/04/05/tentative-de-definition-de-lart-numerique/>

<sup>3</sup>SphèrAléas est une installation visuelle et sonore en demi-sphère immersive et évolutive dans laquelle les spectateurs peuvent prendre place

<sup>4</sup>Un couple d'artistes qui vivent et travaillent ensemble depuis leur rencontre à Lyon en 2003

<sup>5</sup><http://www.spheraleas.com/installation.htm>

<sup>6</sup>Artiste plasticien tunisien.

<sup>7</sup>un artiste contemporain français dont la pratique combine peinture et sculpture

<sup>8</sup>LAVIER (Bertrand), art vidéo, article paru dans , Groupe, mouvement,tendance de l'art contemporain depuis 1945. Sous la direction de Mathilde Ferrer avec Marie-Hélène Colas-Alder, ecole nationale superieure des beaux èArts, Paris. 1<sup>er</sup> edition 1989, 2<sup>ème</sup> edition 1990, P.35