

FLORENT AZIOSMANOFF

Conférence du 9 février 2015

Invité : Florent Aziosmanoff. Vidéaste d'origine, il a vu sa pratique évoluer grâce aux nouvelles technologies et au numérique, notamment dans le domaine du son. Il crée l'Association Art3000 avec son frère Niels à la fin des années 80 .

Florent Aziosmanoff a participé avec son frère Niels et un groupe de professionnels de l'audiovisuel, à la création du Cube. Lequel fut porté par l'Association Art3000 qu'ils fondent en 1988. Art3000 est aujourd'hui encore gestionnaire du Cube.

Depuis l'ouverture du Cube, Florent Aziosmanoff occupait le poste de Directeur de la Création. Il a désormais quitté ce poste et le Cube depuis un an pour se consacrer au développement et à l'accompagnement d'artistes numériques.

En mai 2015 sort son livre Living Art fondation qui est une réflexion sur l'art numérique.

« *l'objet numérique* »

Au début du numérique, c'était surtout du bricolage, des petites machines qui ne pouvaient pas communiquer entre elles.

Puis, dès 1991, eut lieu une exposition au centre Pompidou intitulée **Première rencontre internationale d'art numérique** qui mettait en avant la relation entre l'art et le numérique. Laquelle apparaissait alors comme la rencontre de deux domaines non miscibles.

Florent Aziosmanoff a travaillé avec les outils numériques depuis plus de 25 ans : la première moitié de cette expérience fut principalement dédiée à l'exploration, sans réelle compréhension des outils, et de ce qui se créait avec. Il travaillait alors sur des projets militants et vivants dans une réflexion et des technologies en perpétuelle évolution.

Avec la **création de l'image animée en 1890** et celle du cinéma en 1910, il faut bien faire la différence entre « filmer » et « faire du cinéma » : c'est dans ce contexte que la note d'intention prend tout son sens, mais aussi le découpage technique et le storyboard. L'important c'est le temps qui passe et comment les choses sont découpées. Cette manipulation du temps n'est d'ailleurs possible qu'une fois qu'on maîtrise l'outil et c'est pour cela que le cinéma est un art du temps.

Dans le numérique, la technologie de l'image animée est une discipline, un périmètre d'expression, qui a ses propres valeurs, un langage formel particulier qui permet de travailler sur ce système d'expression.

Dans les années 2000, **lors de la création du Cube**, les ordinateurs plus puissants et les bonnes cartes graphiques coutaient chers et étaient difficilement facile d'accès. C'est pour cela que la création d'un atelier qui produisait des œuvres pendant 14 ans fut très importante, pour le Cube.

Cet atelier invitait les artistes à venir avec leurs idées et le Cube leur fournissait les ressources adéquates pour réaliser des projets artistiques.

Florent Aziosmanoff a quitté le Cube pour continuer cette activité de son côté, car le lieu ne souhaite plus consacrer ses ressources à la poursuite de cette mission.

Cet atelier n'existe donc malheureusement plus au Cube. Florent Aziosmanoff a décidé aujourd'hui de se consacrer au living art qu'il a créé et qui reste un champs artistique fonctionnant selon ce modèle de cercle vertueux :

Médias <- spectateur -> capteurs ->interprétation -> ordi ->comportement -> médias



C'est un domaine lié à l'interactivité, car dans le dans le champs du numérique, il faut déclencher des médias, les arrêter, les combiner les uns avec les autres et sortir du système monolithique du mono-média.

Ce domaine utilise la sémiologie du multimédia, avec une terminologie faisant appel à l'hypertexte et à l'hypermedia.

Dans ce domaine, Jean-Louis Boissier (artiste, chercheur, professeur à Paris 8) travaille sur les geste de l'interactivité et le comment elle peut devenir un champs artistique en tant que tel, à lui tout seul. L'interactivité c'est essayer d'instaurer une relation avec le dispositif (qui est un peu intelligent). C'est complexe à réaliser, bien que certains dispositifs puissent être très simplistes.

Avec le numérique on peut créer des dispositifs qui ont des comportements.

Interactif : intention (quand je joue le système interactif, il fait ma volonté, mon intention) : dans ce cas, la compétence réside dans utilisateur car il n'y a pas de discours, pas d'instrument et l'Homme est un simple utilisateur.

Comportement : intention disposée dans le dispositif : ce qui signifie qu'entre le spectateur et le dispositif, l'intention est créée par l'auteur du dispositif. Ici non plus, il n'y a pas de discours, mais on peut lui donner le statut d'œuvre d'art car l'Homme se place en spectateur. Il y a une certaine autonomie, malgré l'absence de discours, on ressent quelque chose, mais ça n'a pas de discours propre. C'est une autonomie simulée.

Quand on est en relation avec un dispositif numérique, on pense que l'on fait ce que l'on veut, alors qu'en réalité nous sommes dans une situation comportementale car c'est l'ordinateur qui traduit sa propre volonté, et non pas la notre.

Le substrat du Living art est la manifestation de l'œuvre dans le réel, travaillée par l'artiste et soumise à la perception du spectateur. L'auteur réalise une œuvre et la soumet à la perception d'un spectateur. Dès lors, le spectateur a une image en tête, une perception. Chaque discipline d'expression a son champs d'activité propre. Pour le comportement de l'œuvre, c'est surtout quand la relation semble être active que le dispositif est utile. C'est la situation d'expérience qui permet au spectateur de réagir, de se mettre en mouvement, d'interagir.

Il y a comportement de l'œuvre, et comportement du spectateur. Le spectateur une fois animé reçoit le discours lorsqu'il réussit à se projeter par l'expérience du dispositif.

