



**HAL**  
open science

## **Moucharabieh, définition dans 100 notions pour l'art numérique**

Carole Brandon

### ► To cite this version:

Carole Brandon. Moucharabieh, définition dans 100 notions pour l'art numérique. CreaTIC; Marc Veyrat, coordination de l'ouvrage; Ghislaine Azémard, coordination de la collection. 100 notions pour l'Art Numérique, les éditions de l'immatériel; Centre Möbius International, 2015, 979-10-91636-02-5. <hal-04969044>

**HAL Id: hal-04969044**

**<https://hal.science/hal-04969044v1>**

Submitted on 27 Feb 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License

## 67 | Moucharabieh\_\_\_\_\_

Carole Brandon, Artiste et Doctorante en Arts et Sciences de l'Art

### 2. Définition :

Le *moucharabieh* est un terme d'origine arabe désignant un dispositif de ventilation. Cette grille en bois ouvragé du Kharrat (sculpteur sur bois) forme un jeu de motifs binaires de pleins et de vides (des 0 et des 1) à répartition égale sur toute sa surface, permettant de voir sans être vu. Elle s'apparente alors à la fois à une machine de vision (lanterne magique ou caméra à plusieurs objectifs de Etienne-Jules Marey en 1889 ou Albert Londe en 1893), un instrument de reproduction (perspectographe de Albrecht Dürer en 1525) ou un plan, voire une carte, avec contrairement à eux, une possibilité d'échanges.

Avec l'arrivée des tablettes, des smartphones, la tactilité et la mobilité créent des surfaces intelligentes, à la fois machine de vision, écran, programme... qualifiées 5ème écran par Bruno Marzloff<sup>1</sup>. Il n'a pas de nom spécifique car il est pluriel. C'est justement ce que nous nommerons : moucharabieh !

### 3. Illustration de la notion :

Le moucharabieh forme une paroi ajourée matérialisant une zone d'échanges en temps réel de milieux différents. Il est physiquement très présent contenant les informations des espaces qu'il sépare comme avec les 5èmes écrans (corps, machines, bornes, encarts publicitaires, sols, façades... etc).

D'une part, le moucharabieh se manifeste à la fois comme élément spatial frontal décoratif et opaque, à la fois comme paysage et également comme surface de connexion. Dans l'installation interactive *Kiss&Fly* (Brandon)<sup>2</sup>, l'image vidéoprojetée la superposition du programme informatique, du dessin en panorama de vidéogrammes et les images enregistrées par les deux webcams en temps réel. Le visible s'efface au profit d'une profondeur qui rend compte de l'emboîtement des différents espaces et systèmes qui constituent le dispositif ; dans l'héritage de l'art du dérèglement<sup>3</sup> (*Global Groove* de Nam June Paik 1973, Wolf Vostell et ses *TV dé-coll/age* dès 1959, voire Pipilotti Rist à ses débuts dans *I'm not the girl who misses much*, 1986 ) les zébrures constituent autant l'image enregistrée que la caméra ou le dispositif. Justement le moucharabieh joue ce rôle car, même s'il n'enregistre et n'affiche pas les informations, il signale un espace d'interactions et de communications.

D'autre part, il sépare deux espaces : celui dans lequel « Je » se trouve (point de géolocalisation, espace privé, lieu propre<sup>4</sup>), celui dans lequel « l'espace-Je » se trouve (plan, carte, espace public, programme (au sens d'organisation spatiale et sociale)). Que nous regardions l'Imam prier dans la *maqsura* depuis la Grande Mosquée de Kairouan (Xe siècle), ou que les femmes du harem observent la rue depuis le Palais des vents (Hawa Mahal) ; de Jaipur (XVIII<sup>ème</sup> siècle, Rajasthan), « le lieu déborde du quadrillage de l'espace, par la multiplicité des points de vue qui le construisent comme lieu »<sup>5</sup> (Cauquelin, 2002). En effet, le moucharabieh permet d'opérer cette logique de porosité dans les deux sens, l'un sans dépendre forcément de l'autre, ne peut l'ignorer. À l'image de la Tour des vents (de Toyo Ito, 1986) à Yokohama, Japon ou du Dustyrelief/B\_mu (François Roche, 2002) à Bangkok, l'espace de connexion matérialise un maillage défini par de multiples ramifications : plaques

d'aluminium et lumières pour l'un, pollutions pour l'autre, dentelles et motifs pour le moucharabieh, ce ne sont pas que des couvertures mais les échanges entre les espaces. Cette zone devient comme dans *Kiss&Fly*, zone de surveillance : chaque passage des corps provoque la mise en visibilité, en vie ou en danger du processus d'être et de survie de toutes les présences imbriquées ou liées par ce moucharabieh (exactement comme une application en géolocalisation).

Aussi, le moucharabieh suppose-t-il un Être<sup>6</sup>, considéré ici comme « corps, identité, présence », qui peut apparaître en temps réel ou non, réellement ou non, et exister en tant que corps, indice, signe ou trace. Mi ouverture, mi fermeture, le moucharabieh agit en zone de sensibilité dont le corps, jouant comme une invitation constante du regard, gouverne ses présences. Parce que le corps réel, virtuel, rêvé à travers le moucharabieh, peut être présent dans plusieurs lieux : il active sa présence plurielle en la répartissant dans une multiplicité d'espaces et de temps.

#### **4. Evolution historique et analyse critique de la notion :**

Le moucharabieh affirme une autre dimension et qualification que les termes d'écran, de surface ou de dalle (*pad*). Devant l'ordinateur fixe de bureau, nous pouvions aisément distinguer l'écran (objet à part entière pour l'affichage des informations), la tour (qui héberge le système informatique de calcul, d'enregistrement et de traduction des informations) et le clavier (pour communiquer).

Avec l'avènement des mobiles, le moucharabieh est le seul terme permettant aujourd'hui de qualifier précisément l'interface entre l'espace réel physique de l'interlocuteur et l'espace réel immatériel affiché sur un écran, quel qu'il soit.

Après l'ère du 2.0, la question du média ne semble plus se poser, elle a basculé dans l'hypermédia et donc dans des questions d'espaces habités. Puisque comme l'explique Bruno Latour<sup>8</sup> nous vivons dans le cloisonnement de Tout depuis Descartes ; notre survie provient des alternatives, de l'underground, des contre-cultures, où s'agitent et se mélangent, s'hybrident et se rencontrent d'autres formes, d'autres acteurs du monde.... Tenter de qualifier l'écran aujourd'hui, c'est revenir à la question de l'espace vital maternant et mobile, ouvert, défini par Peter Sloterdijk<sup>9</sup> plutôt que du média.

#### **5. Champs disciplinaires :**

Architecture, Arts, Sociologie, Histoire, Esthétique, Ethique, Politique.

**6. Voir aussi :** Hypermédia, Machine de vision, Instrument optique, Ecrans, Interface.

#### **Enrichissement sur le web**

##### **Œuvres**

- *Kiss&Fly*, Carole Brandon (2012) : [http://www.carolebrandon.com/#!\\_kiss-and-fly](http://www.carolebrandon.com/#!_kiss-and-fly)

##### **Apport théorique : Moucharabieh et 5<sup>e</sup> écran**

Dans *Le 5<sup>e</sup> écran, les médias urbains dans la ville 2.0*, Bruno Marzloff (2009) numérote tous les écrans de notre histoire en les associant à des médias : le premier le cinéma, puis la télévision, l'ordinateur et le téléphone mobile en quatrième écran. Le cinquième écran semble désigner non pas un média mais une corporéité plurielle et leurs échanges : « Nous avons besoin d'une métrique topologique qui envisage une substance sociale du monde dont la trame de base soit capable d'enregistrer les transformations des rapports entre les acteurs. L'expérimentation vise donc à restituer

cartographiquement une spatialité sociétale, c'est-à-dire un monde non plus constitué par la terre, les mers, les continents, les États..., mais par des êtres humains, par des collectivités, qui métamorphosent les éléments d'immanence en espace habité. »

### **Bibliographie**

- .1 Bruno Marzloff, le 5ème écran, les médias urbains dans la ville 2.0, la fabrique des possible, édition FYP, fing#05, 2009
- 2 kiss&fly installation interactive (sculpture ©box, 2 webcams, ordinateur) conçue et réalisée par Carole Brandon assistée d'Arnaud Burgniard, exposée au Musée Château d'Annecy dans le cadre de l'exposition Jeux d'Artistes décembre 2012-avril 2013
- 3 Françoise Parfait, *Vidéo : un art contemporain*, éditions du Regard, Paris 2001
- 4 Anne Cauquelin, *le site et le paysage*, essai Inédit, éditions PUF Quadriga, Paris 2002
- 5 Anne Cauquelin, *le site et le paysage*, essai Inédit, éditions PUF Quadriga, Paris 2002, p.79
- 6 Être considéré ici comme élément Corps-Identité-Présence ; il peut apparaître en temps réel ou non, réellement ou non, et exister en tant que corps, indice, signe ou trace.
- 7 Le tournant proxémique : de la représentation à la spatialité cartographique.", *EspacesTemps.net*, Traverses, 16.01.2012, <http://www.espacestems.net/articles/le-tournant-proxémique-de-la-representation-a-la-spatialite-cartographique/>
- 8 Bruno Latour, nous n'avons jamais été moderne, essai d'anthropologie symétrique, éditions La découverte, 1991
- 9 Peter Sloterdijk écumes, Sphères : Tome 3, Ecumes, Sphérologie plurielle, collection Plurielle philosophie, éditions Hachette Littérature 2006.