

Kamel Ghabte

Onze passages entre deux rives

Onze œuvres de design d'interaction · Biennale Euro-Africa

ANFA PARC · CASABLANCA · 15-18 OCTOBRE 2026 — ARTISTE NUMÉRIQUE FRANCO-MAROCAIN · AR / VR / XR · CREATIVE CODING

Une pratique qui vit déjà entre l'Europe et l'Afrique, de Bordeaux à Casablanca. Pour la Biennale Euro-Africa, l'artiste numérique franco-marocain **Kamel Ghabte** présente onze œuvres de design d'interaction qui font du *passage* leur matière : la mémoire qui circule, le corps qui devient interface, la médina qui se réinvente, le vivant qui parle en données — et un axe dédié aux enjeux climatiques.

Une même intuition traverse l'ensemble : le patrimoine n'est pas une relique, c'est un **système de règles** — une grammaire que l'on peut exécuter, altérer, rejouer. Le zellige y devient algorithme, le tapis une structure de données, la charrette une interface, la plante une auteure. Ce geste — déplacer un savoir ancien dans le champ computationnel — relève autant de l'anthropologie que du code : il rappelle que la pensée des formes, au Maghreb comme ailleurs, précède de loin l'informatique qui prétend l'avoir inventée.

Le parcours se lit en trois mouvements : la **mémoire et le territoire** (KOUTCHI, DERB.EXE, Medina Cybercity, Leave Me a Message) ; le **corps et le vivant** (Le Cube Augmenté, PhytA, The Word_Broker) ; et un axe dédié aux **enjeux climatiques** (Data Rug, Lost Echo, Wind Echoes). Enfin, Zellige Arcade ouvre la proposition au public le plus large. Ces œuvres ne demandent pas à être regardées — elles demandent à être traversées.

01 · INSTALLATION PHYGITALE · VR · 2026

KOUTCHI — Mémoire en Transit

Art & mémoire de l'exil

« Les rênes ne conduisent plus un cheval. Elles naviguent dans une mémoire. »

Une charrette marocaine en métal — un *koutchi* de Casablanca daté de 1978, jadis tiré par un cheval puis un âne — devient interface haptique. Le visiteur en saisit les rênes de cuir, reliées à des capteurs de tension, et traverse en réalité virtuelle une ville générative en **six stations, six époques, un même geste : tenir, tirer, traverser**. De la médina ancienne au port de transit, chaque seuil porte une voix de charretier, en quatre langues (français, anglais, arabe, tfinagh).

KOUTCHI inscrit la navigation dans une lignée précise — la *dérive* de Debord, l'espace onirique de Bachelard, la mémoire collective de Halbwachs, la trace chez Ricœur — pour en faire une **psychogéographie de l'exil**. Sa trouvaille : rien n'y avance sans effort réel, et plus on approche de la rupture, plus tirer les rênes devient dur ; le corps rejoue l'arrachement du départ. À chaque station, un ticket thermique s'imprime — voué à pâlir avec le temps, comme le souvenir.

02 • BORNE D'ARCADE COOPÉRATIVE • 2026

DERB.EXE — L'OS fantôme qui exécute la culture marocaine

Terminal 001 : Atlas Berber Defender

« Ces formes ne sont pas des reliques, ce sont des programmes. »

Et si le zellige, le tapis et la darija n'étaient pas des reliques mais des **programmes** — un système d'exploitation qui tourne au Maroc depuis des siècles ? *DERB.EXE* en fait l'hypothèse, et la borne d'arcade en devient le terminal. Avec *Atlas Berber Defender*, on n'y consomme pas des images : on exécute du patrimoine.

L'œuvre fait de la coopération sa règle d'accès : on y joue **à deux, épaule contre épaule**, et la mécanique ultime — la **Baraka**, la grâce — est impossible seul. Chaque partie tisse un tapis génératif unique, signé par un *seed* de sept chiffres ; puis le système oublie. Ni nostalgie ni reconstitution : une **archéologie interactive** où la mémoire d'un territoire se rejoue, s'altère et s'efface. Coopérative dès huit ans, sans compte ni collecte de données.

03 • RÉALITÉ VIRTUELLE • MÉTAVERS ÉVOLUTIF • 2024

Medina Cybercity

La médina virtuelle, miroir d'une jeunesse en transition

La médina traditionnelle renaît en ville cybernétique : derbs anciens, néons futuristes, architecture spéculative. L'œuvre se présente comme une première « **brique de pixels** » — un noyau appelé à grandir jusqu'à un métavers complet. À l'image de la **jeunesse marocaine**, cette médina est tantôt structurée, tantôt déstructurée : un **tiers-espace** où traditions et aspirations modernes coexistent.

Souvent premier contact VR de jeunes publics, l'œuvre assume une fonction d'initiation autant qu'esthétique. Entre science-fiction et mémoire urbaine, elle interroge la manière dont une génération habite, en même temps, un passé dense et un horizon ouvert.

04 • INSTALLATION IMMERSIVE INTERACTIVE • 2022

Le Cube Augmenté

Quand le corps devient l'interface

Une architecture cubique où les mouvements des spectateurs **modulent le son et l'image en temps réel** — jusqu'à donner la sensation de *toucher la matière sonore elle-même*. Au cœur du cube, un tableau interactif de lignes blanches, minimaliste et infini de connexions, répond à la présence des corps.

Le Cube Augmenté efface la manette, la souris, l'écran tactile : ici, c'est le corps qui commande, et le visiteur devient l'instrument de l'œuvre. Le dispositif prolonge une recherche sur l'**interface incarnée** — contre l'abstraction des outils numériques, il rend l'interaction intuitive, physique, partageable. Une odyssée interactive où réalité et virtualité se mêlent.

Phyta — Zellige Vivant

La plante est l'auteure, l'humain est témoin

« La plante est l'auteure, l'humain est témoin. »

Une plante vivante, un patch d'électrodes, une carte d'acquisition : ses **micro-variations bio-électriques** écrivent en temps réel un **zellige génératif**, modulent une composition sonore ambiante, et illuminent un contrôleur comme un pavé de pierres précieuses. La plante n'illustre pas l'image : **elle l'écrit**.

Phyta relève d'un geste de design d'interaction délibérément **non-anthropocentrique** : il cède l'initiative esthétique au vivant et impose son tempo — lent, contemplatif. En reliant la conductance d'un organisme à la grammaire du zellige, l'œuvre fait dialoguer biologie, patrimoine et code : une écologie de l'attention, où regarder, c'est accepter le rythme d'un être qui ne compte pas le temps comme nous.

THE WORD_BROKER

Le marché boursier de la parole

« Ici, on ne parle pas pour être écouté, on parle pour être coté. »

« Dans l'économie de l'attention, le silence est une perte sèche. »

Deux interphones des années 1970, hackés, devenus **terminaux de trading linguistique**. Le visiteur prononce une phrase ; la machine détecte les mots monétisables, les rattache à des catégories de marché et imprime une facture : *total speech value* — et, en bas du ticket, cette mention : « *No refunds on privacy.* »

Conçue avec **Gatien Leclère**, l'œuvre adopte une esthétique « **Dirty Tech** » — LED rouges, câblage apparent — pour disséquer l'**économie de l'attention** et la *datafication* de la moindre bribe d'intimité. En faisant littéralement commerce de la voix, elle rend tangible un mécanisme invisible : la conversion de l'expression humaine en actif financier. Une critique incarnée, et non illustrée, du capitalisme de surveillance.

Leave Me a Message

La voix qui reste

« Please leave me a message... »

Autrefois essentielles, les cabines téléphoniques ont disparu du paysage urbain. *Leave Me a Message* en recueille l'écho : un **circuit parallèle** où l'on laisse un message vocal de dix secondes, rendu **visible sur le tissu**, comme une capsule sonore nomade. L'œuvre adopte une approche de collecte de fragments de mémoire, et revalorise un objet de télécommunication voué au rebut.

Œuvre de la trace et de l'intime, elle fait de la voix enregistrée un fossile affectif et interroge ce que la technologie abandonne derrière elle : ces infrastructures du lien que l'on cesse d'utiliser avant d'en mesurer la perte. *Leave Me a Message* a été présentée à l'Athens Digital Arts Festival (ADAF).

Trois œuvres qui font des données du vivant et du climat une matière sensible

Data Rug · Lost Echo · Wind Echoes

08 · ART GÉNÉRATIF · DONNÉES CLIMATIQUES EN DIRECT · CRÉATION DÉDIÉE · 2026

Data Rug — édition Euro-Africa

Le tapis de Casablanca · 1000000 00000 00000

« Une donnée devient un fil. Un climat devient un motif. Une ville devient un tapis. »

Les tapis amazighs encodent depuis des siècles de l'information dans leurs motifs. *Data Rug* reprend cette logique avec la donnée contemporaine : un **tapis génératif qui se tisse en direct**. La température choisit la couleur, l'humidité fait varier la densité du motif, le vent règle la vitesse du tissage — un tableau vivant qui ne se répète jamais.

L'œuvre convoque une filiation que l'histoire des techniques connaît bien : du **métier Jacquard** — ancêtre reconnu de l'ordinateur, programmé par cartes perforées — au code d'aujourd'hui. Pour la Biennale, une édition Euro-Africa tisse ensemble les climats des deux rives dans une seule étoffe. Pièce maîtresse de l'axe climat, elle relève de la **matérialisation de la donnée**. Kamel Ghabte s'y pose en *artisan tisseur de données*.

09 · SCULPTURE SONORE ET VISUELLE · 2024 · AXE CLIMAT

Lost Echo — Échos Perdus

La parabole qui raconte

Une parabole, seule, posée sur une embase rotative, reliée à rien de visible : vestige d'une époque où ces antennes étaient des fenêtres vers des horizons lointains, et des ponts entre les familles. En la **faisant pivoter**, le visiteur capte des fragments d'un temps révolu — une famille réunie autour du téléviseur, des voix de présentateurs, le tintement des ustensiles.

Machine à remonter le temps qui **se réveille au toucher**, *Lost Echo* traite le paysage sonore comme une **archive vivante** et interroge notre connexion aux autres, à l'heure de communications plus rapides mais parfois moins personnelles. Sculpture à la fois mélancolique et politique, elle relie mémoire humaine et mémoire des territoires.

Wind Echoes — Slow-tech

Le souffle rendu sensible

« Chaque souffle de vent est une note unique. »

Une station météo sur trépied, un anémomètre, un Raspberry Pi : le **vent, la température et l'humidité** composent en direct une mélodie organique, **sans aucune intervention humaine**. *Wind Echoes* déplace la donnée environnementale du tableau de bord vers l'expérience sensible — condition, peut-être, d'une empathie climatique.

Revendiquant une démarche **slow-tech**, l'œuvre invite à ralentir et à écouter la nature : elle rend audible une donnée invisible et fait de l'énergie renouvelable, non un argument, mais une **musique**.

11 • PLATEFORME DE JEUX COLLABORATIFS • 11 DISPOSITIFS GRATUITS

Zellige Arcade

La médiation par le jeu

« Une tesselle de zellige est l'ancêtre du pixel. »

Le patrimoine comme œuvre jouable : le public scanne un **QR code** et compose, ensemble et en temps réel, une œuvre collective — **sans application ni compte**. Onze jeux, de la constellation de zellige à la machine rythmique collective, de la calligraphie à la caravane 8-bit. Le principe est constant : **aucun jeu ne se gagne seul**.

Prolongeant une recherche sur le zellige comme *système de règles* plutôt que comme ornement, *Zellige Arcade* est l'atout **médiation** de la proposition : accessible, multilingue, gratuit, sans autre matériel que le téléphone du visiteur.

À PROPOS DE L'ARTISTE

Kamel Ghabte

Artiste numérique franco-marocain, il travaille entre **Casablanca et Bordeaux**. Sa pratique — design d'interaction, creative coding, scénographie immersive, AR/VR/XR — explore les intersections entre patrimoine culturel et technologies immersives : géométrie amazighe, calligraphie arabe, data-art et interfaces tangibles y donnent corps à la mémoire. Enseignant et auteur de *Creative Coding Morocco*, il présente régulièrement son travail dans les festivals internationaux d'art numérique.

En **2020**, il remporte un **ADAF Award** à l'**Athens Digital Arts Festival**, dans la catégorie en ligne, pour son projet **Technotribalism**.

« Je cherche le point où le geste ancien rencontre le pixel — là où la main qui tenait les rênes tient encore quelque chose de nous. »