

Créativité, innovation, intelligence artificielle : trois lauréats des Jeux de la Francophonie au coeur des enjeux de la création numérique contemporaine

Date : Mardi, 21 Avril, 2026

Une page qui s'anime, une projection qui envahit l'espace, une image récupérée et transformée. Aux Jeux de la Francophonie, la culture s'exprime au même titre que le sport et depuis 2013, la création numérique y a toute sa place. En ce 21 avril, Journée mondiale de la créativité et de l'innovation, trois lauréats des Jeux de la Francophonie, Sabrina Ratté (Canada), Aboubacar Bablé Draba (Mali) et Paul Malaba (République démocratique du Congo) montrent que créer et innover, c'est bien plus que des concepts : c'est une pratique, une exigence, un regard. Pour que l'image soit ressentie, pas seulement vue.



[1]

Artiste visuel, numérique, multidisciplinaire : comment se définir ?

Sabrina Ratté

Je dirais avant tout que je suis une artiste visuelle. Comme je travaille avec les technologies numériques, on peut aussi parler d'artiste numérique. Je travaille avec des synthétiseurs vidéo, avec de l'animation 3D, et j'intègre continuellement de nouveaux outils dans ma démarche selon les sujets que j'explore. Tout cela tourne autour de la technologie, de la créativité, de l'art et des enjeux environnementaux.

Aboubacar Bablé Draba

Je suis un artiste numérique. Je travaille avec la vidéo et le mapping, qui structurent mon langage visuel. Mais ce qui m'intéresse, ce n'est pas l'outil en lui-même, c'est ce qu'il permet de faire naître : une idée qui devient image, puis expérience.

Paul Malaba

Je me décris comme un artiste multidisciplinaire, mais qui a fait du numérique le socle de ses processus de création.

La rencontre avec l'art numérique

Sabrina Ratté

J'ai commencé par le cinéma expérimental sur pellicule 16 mm à l'Université Concordia, à Montréal. C'est pendant ma maîtrise, entre 2008 et 2010, que j'ai pris le tournant vidéo et numérique. Je me suis intéressée aux pionniers des années 70-80, des artistes comme Lillian Schwartz ou Steine et Woody Vasulka et j'ai beaucoup appris par moi-même, en étudiant leurs œuvres. Mon parcours a continué à évoluer à l'image de l'histoire de la vidéo elle-même : des instruments analogiques vers le numérique, puis l'animation 3D, la réalité virtuelle.

Aboubacar Bablé Draba

Le déclic est venu avec le mapping vidéo. J'ai vu l'image quitter l'écran pour s'étendre dans l'espace, se poser sur des surfaces réelles, changer de dimension. Cela a transformé ma manière de penser l'image. Puis il y a eu les Jeux de la Francophonie à Abidjan en 2017. Ce que je faisais a alors pris une autre dimension, ce n'était plus seulement une exploration personnelle, mais quelque chose qui pouvait exister publiquement, être regardé, reconnu.

Paul Malaba

Ma rencontre avec l'art numérique a eu lieu en 2019 au centre d'art Waza, à Lubumbashi. Puis lors de ma résidence à la Cité internationale des arts à Paris en 2022, la conviction s'est confirmée : j'avais enfin trouvé l'outil qui me permettait d'interagir avec le public de la manière la plus directe.

L'idée d'abord, l'outil ensuite

Sabrina Ratté

Je commence toujours par une curiosité, une question, un thème à explorer. Les outils numériques viennent ensuite, au service de cette intention première. Et pour que l'œuvre existe au-delà de l'écran, je cherche à multiplier les formes : installations immersives, réalité virtuelle, sculptures en impression 3D. Mon médium, c'est la lumière, c'est l'électricité. La beauté du numérique, c'est cette capacité à prendre des formes très variées.

Aboubacar Bablé Draba

Je ne sépare pas vraiment l'idée de l'outil. Une image surgit d'abord presque comme une sensation avant de chercher sa forme à travers la vidéo, le mapping, les dispositifs numériques. Et souvent, en travaillant, les outils ouvrent des directions inattendues. C'est dans ce va-et-vient que les formes se construisent. Face à la saturation des images numériques, ma réponse est de ne pas chercher à en produire davantage, mais de donner à chaque image une présence, une trace, une intention. Pour qu'elle soit ressentie, pas seulement vue.

Paul Malaba

Dans l'art visuel, il y a ce qu'on appelle la récupération, j'en fais de même avec le numérique. Je récupère des vidéos, des images, des clichés pour les faire revivre autrement, en les croisant avec mon vécu quotidien. L'outil et la création ne s'opposent pas : ils se complètent, chacun apportant ce que l'autre ne peut résoudre seul.

L'IA : explorer, questionner, observer

Sabrina Ratté

J'ai exploré l'intelligence artificielle lors d'une résidence en 2024. L'expérience a été intéressante, mais assez limitée sur le plan visuel. Ce qui me freine, c'est la question du contrôle : à force de travailler avec ces outils, je reconnais leurs patterns, leurs manières de faire, qui finissent par devenir prévisibles. Au-delà de l'aspect formel, il y a aussi tout l'enjeu politique, environnemental, éthique d'une technologie concentrée entre les mains d'une élite très restreinte. En ce moment, je préfère rester dans l'observation, pour trouver la manière d'aborder ces outils en accord avec mes valeurs.

Aboubacar Bablé Draba

L'intelligence artificielle fait partie des outils que j'explore aujourd'hui, au même titre que la vidéo ou le mapping. Ce qui m'intéresse, c'est sa capacité à ouvrir de nouvelles manières de générer des formes toujours guidées par une intention artistique. C'est dans cet esprit que je développe actuellement *Le Tronc des Âges*, une œuvre où l'IA joue un rôle central sans jamais supplanter la vision de l'artiste.

Paul Malaba

Je l'observais à distance, mais ça n'a pas pris longtemps avant que je commence à me questionner. Je suis en train de chercher comment l'explorer à mes propres conditions.

Ce que les Jeux de la Francophonie ont changé

Sabrina Ratté

Aller en Côte d'Ivoire a été une expérience humaine profonde. Ces rencontres, ces perspectives venues d'horizons très différents, la découverte d'autres manières de pratiquer la création numérique selon les pays et les cultures, c'est ce que j'en ai retiré, bien plus que la médaille elle-même. Depuis 2017, le paysage a aussi beaucoup évolué : les musées et les lieux d'art contemporain intègrent davantage l'art numérique comme une forme artistique à part entière, au même titre que la peinture ou la sculpture.

Aboubacar Bablé Draba

Après les Jeux de la Francophonie, des regards se sont posés sur mon travail, des questions, une curiosité nouvelle, surtout sur le continent africain. De ces échanges est né un besoin de transmettre, qui a pris forme en 2023 avec le programme *Transmettre*, destiné à former de jeunes artistes au Mali et au Burkina Faso. Ce n'était pas seulement une reconnaissance : c'était un moment où mon travail a commencé à exister autrement, dans le regard des autres.

Paul Malaba

C'est une fierté pour moi, pour ma nation et pour ma communauté artistique d'autant que je suis le premier artiste de mon pays à obtenir cette distinction dans la discipline création numérique aux Jeux de la Francophonie. J'espère que les Jeux de la Francophonie continueront d'élargir leur portée, en touchant davantage de nations et de publics.

Un mot aux jeunes artistes francophones

Sabrina Ratté

Ce que j'ai appris de mon parcours, c'est de croire en sa vision, de la nourrir et de la protéger pour pouvoir ensuite la partager. Dans une société qui valorise la performance et la compétition, être artiste aujourd'hui, c'est résister et créer un espace sacré.

Aboubacar Bablé Draba

Ne pas attendre d'être prêt. On apprend en faisant. C'est en expérimentant que j'ai compris ce que je voulais raconter. La technique vient après, jamais avant.

Paul Malaba

L'hésitation est notre premier ennemi vers notre émancipation artistique. Il faut faire le contraire : se lancer, surtout quand il s'agit des Jeux de la Francophonie.

URL

source: <https://jeuxarchives.francophonie.org/actualites/creativite-innovation-intelligence-artificielle-trois-laureats-jeux-de-francophonie-au>