

Artistes

NUMÉRIQUES

2018•2019

Edito

La Fédération Wallonie-Bruxelles soutient les arts numériques comme discipline à part entière depuis 2006. Ils sont intégrés au décret relatif aux arts plastiques du 3 avril 2014. Les aides octroyées visent notamment à soutenir la réalisation d'œuvres dans leur phase de conception, de production, de promotion et de diffusion.

Les artistes numériques allient la pratique computationnelle à celle de vidéaste, plasticien, musicien, metteur en scène, troubadour, magicien, chorégraphe, danseur, écrivain, chanteur... Leurs œuvres stimulent l'implication du public, l'éveil des sens à une réalité invisible, et la perception de l'influence des nouvelles technologies sur notre monde.

Cette publication vous présente les créations et les artistes soutenus en arts numériques par la Fédération Wallonie-Bruxelles en 2018 et 2019.

Durant ces deux années, 44 subsides ont été octroyés à 35 artistes pour 41 œuvres. Trente artistes ont bénéficié d'un subside, les cinq autres ont obtenus deux, trois voire quatre subventions, soit pour plusieurs des œuvres différentes, soit pour des aides liées aux différentes phases de réalisation d'une même œuvre.

La majorité des soutiens concernent l'aide à la conception (20 sur 44), ensuite les aides à la production (14 sur 44), à la diffusion (6) et à la promotion (4).

On compte 25 hommes parmi les 35 artistes bénéficiaires. La part des artistes femmes (20%) est hélas en diminution par rapport aux deux années précédentes où elles représentaient 30% des artistes soutenus. C'est un enjeu que nous travaillerons avec les membres de la nouvelle Commission des arts plastiques qui se consacreront à l'examen des projets d'œuvres d'art numériques. Notons cependant que si l'artiste demandeur est un homme, la création est souvent réalisée en association avec des artistes femmes.

La proportion des artistes introduisant une demande pour la première fois (16/35) est équilibrée par rapport aux artistes ayant déjà été soutenus les années précédentes (19/35).

Parmi les œuvres présentées dans ce catalogue, on épinglera 4 œuvres de **réalité virtuelle** :

- *Living Pages* de **Maxime Coton** aborde la question du réel et du virtuel d'un poème. L'œuvre crée un environnement visuel tel un écran de l'imaginaire du spectateur. Ce dernier, qui écoute le poème, en anglais ou en français, diffusé comme une voix intérieure, ne sait pas si c'est lui qui génère ces images mentales ou si ces images préexistent.
- *Muted* de **Christophe Monchalain** nous plonge dans les silences d'une jeune fille. Cette expérience transporte l'utilisateur dans un univers poétique et onirique composé de dessins. L'installation privilégie la sensation comme un cheminement dans cette histoire où les violences se font par l'absence.
- Dans son *Carnet de voyage virtuel en Corée du Nord*, **Léa Rogliano** s'intéresse à la façon dont le dernier « pays sans internautes » se représente sur le réseau du Web.
- Avec *Medit*, **Kika Nikolela et François Zajega** ajoutent une contrainte physique, via des câbles reliant les casques l'un à l'autre, à l'expérience visuelle et sonore obtenue via le casque. La narration déroule trois univers à priori méditatifs mais qui deviennent insidieusement menaçants. L'œuvre se veut une expérience anthropologique mais aussi une métaphore à l'envers de notre existence contemporaine.

Les arts vivants étant une composante indéniable de l'art numérique, quatre œuvres sous forme de **performances/spectacles** ont été soutenues :

- *Newptune* de **Camille Panza**, performance faisant évoluer la chanteuse Dance Divine dans un univers fantasmagorique qui interroge notre relation aux nouvelles technologies et au dataworld,
- *Cloud dancing* d'**Aurélien Merceron** qui mêle spectacle de danse, installation et réalité virtuelle,
- *Nuit directe* de **Monsieur Pimpant** diffusée en temps réel sur internet, crée une boucle infinie entre le numérique et le physique, le dessin et la musique, et mêle de manière indéterminée une œuvre en train de se faire à sa diffusion,
- *Etats du monde* de **Valérie Cordy**, conférences performées de théâtre de médiation technologique.

Les **installations** représentent 80% des œuvres soutenues (36/44), leurs formes sont très variées avec une composante visuelle ou sonore prédominante. Parmi les œuvres « sonores », citons *Discréant* de **Marc Buchy** qui recrée le son passé du lieu dans lequel on se trouve, ou *Hearing Gravity* d'**Antoine Bertin** qui crée une dissonance sonore dans la perception du réel.

Dans un autre registre, *OhMyGod* de **LAB[au]** capte les rayons cosmiques et les transforme en lumière, en son et en texte.

Je vous laisse découvrir les nombreuses autres œuvres et artistes présentés dans cette publication pensée comme outil de mise en relation. Vous y trouverez toutes les informations utiles pour contacter les créateurs soutenus.

Afin de poursuivre cette découverte « in real life », une rencontre professionnelle est prévue au deuxième semestre 2020.

Freddy Cabaraux

Administrateur général de la Culture



Antoine
BERTIN

Hearing Gravity est une expérience sonore. Développée en collaboration avec André Füzfa, physicien relativiste à l'université de Namur, l'oeuvre est une exploration artistique des trous noirs, et de la déformation du temps par la gravité. Situé à l'intersection de la dramatique radiophonique, du théâtre immersif et de l'installation, **Hearing Gravity** est une expérience pour une personne à la fois, et d'une durée de 10 minutes. Elle s'articule autour d'une illusion auditive puissante, élaborée par l'artiste à partir des techniques d'enregistrement binaural, et orchestrée par un programme informatique réalisé sur-mesure.

Construite au plus près possible de la science, l'oeuvre propose de créer des liens sensoriels, émotionnels, et mystiques avec une réalité qui, par ces proportions

astronomiques, nous apparaît hors d'atteinte. Antoine Bertin écoute les frottements, les hiatus, les curiosités qui émanent de la rencontre entre science et sensorialité, environnement et narration sonore, données et composition musicale.

A la suite d'un parcours scientifique, il développe une pratique artistique inspirée par l'exploration des espaces et des temporalités distantes, à travers l'écoute. Il crée des expériences où se croisent la création radiophonique, le théâtre immersif, l'illusion sensorielle et l'installation.

Son travail a été présenté à la Tate Britain, au Palais de Tokyo, sur NTS radio, aux festivals Kikk, Blue Dot et Sonar+D. Il a collaboré avec Marshmallow Laser Feast, NSDOS, The Guardian.

• **Contacts** •

Email a@antoinebertin.org
Site www.antoinebertin.org

Instagram [@antibert1](https://www.instagram.com/antibert1)
Twitter [@antibert1](https://twitter.com/antibert1)

Vidéo
français www.vimeo.com/309465484
anglais www.vimeo.com/309462788

Marc

BUCHY

Discrépant est une œuvre in-situ au croisement de l'art numérique, de l'art sonore et de l'art public. Elle peut être présentée dans n'importe quel endroit en plein air et génère une expérience nouvelle à chacune de ses activations.

Discrépant est une nappe sonore spatialisée dont l'endroit de captation coïncide exactement avec son endroit de diffusion ultérieur. A la dimension géographique d'un lieu vient ainsi s'ajouter une dimension temporelle.

Dans cette œuvre il est donc question de territoire et d'archive déployée à l'échelle 1:1 : l'enregistrement audio préalable d'un lieu vient le recouvrir entièrement, tout en étant écoutable uniquement de façon individualisée.

L'œuvre est accessible de manière personnelle par chaque visiteur muni d'un smartphone et d'une paire d'écouteurs en se rendant sur le site internet dédié discrepant.me qui génère des flux d'écoutes pour chaque auditeur.

Chaque écoute s'adapte aux déplacements de l'auditeur, restituant des sons du passé à l'endroit même où ils sont apparus.

Les auditeurs évoluent entre deux strates interconnectées de réalité qui se superposent et se perturbent l'une l'autre : les tympans de l'utilisateur sont dans le passé tandis que son corps, ses déplacements, son regard sont dans le présent vécu.

Discrépant est une sculpture composée de temps et de perceptions pures. L'œuvre est un micro-lag temporel, une latence ramenant continuellement le passé à la surface du présent.

Laissant une grande place à l'imagination et aux perceptions de chacun, **Discrépant** s'envisage comme une « persistance tympanique », frôlant l'hallucination auditive.

Diffuseur : Gregory Lang / Solang Production

• Contact •

Email marc.buchy@gmail.com
Site www.marcbuchy.com



Discrépant
© Marc Buchy

L'image contient peut-être : nuage, ciel et plein air

L'image contient peut-être : ciel et nuage

L'image contient peut-être : nuit

L'image contient peut-être : piscine et plein air

L'image contient peut-être : une personne ou plus et personnes debout

L'image contient peut-être : ciel et plein air

L'image contient peut-être : nuage, ciel, plein air et nature

L'image contient peut-être : nuit

L'image contient peut-être : nuit

Aucun texte alternatif disponible.

L'image contient peut-être : nuage, ciel et plein air

L'image contient peut-être : nuage, ciel, texte et plein air

L'image contient peut-être : texte

Aucun texte alternatif disponible.

L'image contient peut-être : ciel et texte

L'image contient peut-être : arbre, ciel, plein air et nature

L'image contient peut-être : plante, plein air, nature et texte

L'image contient peut-être : ciel et nature

Aucun texte alternatif disponible.

L'image contient peut-être : océan, ciel, plein air, nature et eau

L'image contient peut-être : texte

L'image contient peut-être : ciel, plein air et nature

Aucun texte alternatif disponible.

L'image contient peut-être : une personne ou plus et plein air

Lucille

CALMEL

Performeuse, autrice, artiste numérique et pédagogue, Lucille Calmel entretient depuis son adolescence une profonde relation avec la littérature et les musiques expérimentales, plus particulièrement avec la poésie sonore et visuelle, l'écriture et la lecture-performance, et depuis l'apparition du numérique dans son travail dans les années 90, un attachement singulier à ce qu'elle nomme l'écriture vivante, en ligne &/ou en chair.

Aujourd'hui, elle enseigne l'Installation-Performance à l'ERG et ses recherches touchent des sujets populaires tels les LOLcats / l'ASMR / la création avec-par-pour des animaux (avec un soutien du fnrs/frART), les séries TV / la reconnaissance.

sansespace (previously on) est une installation audiovisuelle en triptyque à partir de milliers de captures d'écran de 400 séries TV collectées en une décennie confrontées à divers protocoles de reconnaissance (scènes, objets, texte, couleur..., versus turc mécanique).

Cet ensemble de visuels capturés en mode unicitaire ou en rafale, représente une traversée emplie de leitmotifs thématiques (ciels, forêts, corps, soleils, Ophélie...), formels (sous-titres pour malentendants, génériques, paroles, monochromes, flous, glitches...) et de relations texte-image ; ensemble susceptible d'être la fois initier de potentielles fictions et des compositions tendant à l'abstraction par des systèmes

d'agencements dramaturgiques pertinents, inspirés des séries TV, tout en laissant une place à l'aléatoire.

Accompagnée de l'artiste visuel Damien Petitot, deux résidences de recherche ont eu lieu au LAB-MÊQ / ENCAC, European Network for Contemporary Audiovisual Creation, dirigé par Daniel Romero, au Théâtre des 13 vents hTh - Centre Dramatique National Occitanie à Montpellier, et au LabGamerz / M2F Créations, dirigé par Quentin Destieu, à Aix-en-Provence.

Aujourd'hui, agrémenté de la dramaturge et assistante à la production Valentine Siboni, le projet est en phase de recherche de coproduction et de résidence de création.

• **Contact** •

Email c.lucille@gmail.com

Site www.lab-gamerz.com/site/sansespace-previously-on/

Facebook [@whenimgoodimverygood-butwhenimbadimbetter](https://www.facebook.com/whenimgoodimverygood-butwhenimbadimbetter)

Vimeo www.vimeo.com/lucillecarmel

sansespace (previously on)

© Lucille Calmel



Fred

CHEMAMA AKA 眯腊

Aujourd'hui 眯腊 mène des expériences à la lisière de la photographie et de la vidéo via des projections insitu, produites en temps-réel, soit par le public, soit en performance avec d'autres artistes; plasticiens, musiciens, danseurs ou circassiens. Cela se manifeste par une pratique de l'art en nomade.

La **Föz machine** est une installation immersive et in situ. Elle est portable et s'adapte à tous types de lieux en modifiant la perception, via l'inscription lumineuse des traces laissées par ses occupants grâce à l'utilisation de simples lampes de poches.

A l'intérieur, le résultat d'un geste simple contient une dimension magique irrépressible qui se manifeste autant par l'opération de « mettre en lumière » que par celle de la recevoir.

Mais c'est aussi une approche critique, de « l'image tirée du réel », de par l'aspect éphémère de l'expérience proposée. Les notions de présent et de passé, d'ici et d'ailleurs, se chevauchent réciproquement, sans cesse. Elle provoque une sensation simultanée de fascination et de perception d'une supercherie visuelle à interroger, à « démonter » au moins mentalement.

Föz machine

© al laboratorio (Youssef El Yedidi et Fred Chemama)



Elle contribue à réveiller l'artiste en chacun de nous. Cette installation est conçue pour être utilisée de tous, pour pratiquer un art nomade et éphémère qui peut, aussi, donner lieu à des spectacles/performances réalisé(e)s par des artistes et des collectifs divers.

Co-producteurs / Artistes associés

- TRANSCULTURES, Ateliers Mommen, Coupe-Decale, L'escaut architecture, Maison des artistes de Tanger (FLATTA), Le spot Nîmes, Collectif les Alices, Fondation La Nacelle.

- Yacine Sebti : La « Föz machine » est la troisième installation vidéo interactive pour laquelle Yacine Sebti s'occupe de la programmation dans max/msp, Jitter... Après le « Gestographe digital » et le « Cyclo-kino », il

continue aussi d'apporter son savoir et sa créativité dans les domaines de la vidéo, de la projection et de l'interactivité pour la réalisation de ce projet.

• Contact •

Email fredemaina@yahoo.fr
Facebook Fred Chemama

Alexis

CHOPLAIN

SIGNO_ appartient à l'univers des machines. Née d'une série d'expérimentations DIY (do it yourself) visant à maîtriser un phénomène optique, l'installation contraint un flux d'eau à entrer dans un état cinétique et vibratoire.

D'apparence minimaliste et industrielle, cette oeuvre développe une chorégraphie aquatique tridimensionnelle capable d'évoluer au gré des variations d'une composition sonore.

Au sein de l'environnement artificiel qu'elle instaure, **SIGNO_** agit comme révélateur et permet de mettre en lumière la magie qui se dissimule derrière les lois et les phénomènes qui régissent le monde physique.

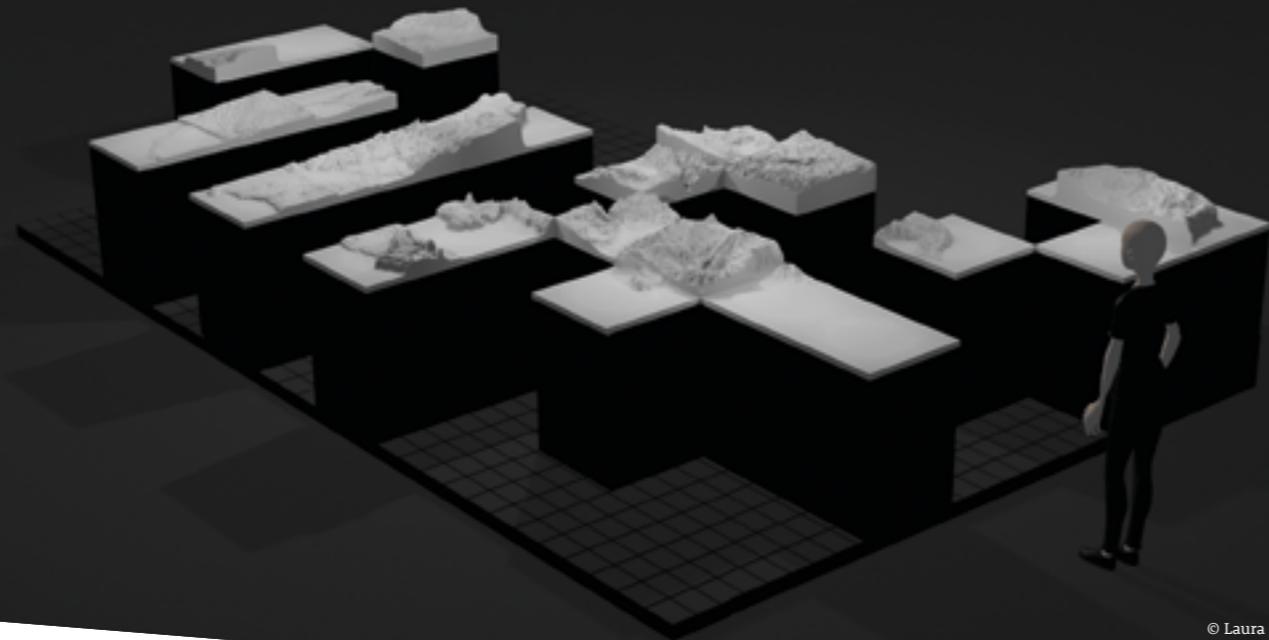
À travers ce phénomène optique se dissimule la volonté de sortir le visiteur de son état quotidien en modifiant ses perceptions : elle le place dans un état de conscience altérée qui lui ouvre la voie vers des sensations nouvelles.

Inspirée de l'univers cybernétique, l'installation a recours à des processus physiques pour stimuler la perception du visiteur, en induisant des états psycho-physiologiques se rapprochant de l'hypnose.

SIGNO_ est une production atom[e] asbl, coproduction Transcultures. Avec le soutien de la Fédération Wallonie Bruxelles et d'iMal.

• Contact •

Email emilien.baudelot@gmail.com



Nations

© Laura Colmenares Guerra

Laura

COLMENARES GUERRA

Artiste visuelle colombienne basée à Bruxelles, ses principaux axes de travail sont l'installation, la sculpture et le film.

Elle a développé des œuvres utilisant la technologie afin de créer une expérience immersive pour le spectateur. Elle propose des environnements qui abordent la question de la perception du corps, tout en se rapportant aux politiques du paysage et à la construction des concepts de nature et de naturel.

Nations est une installation cinématique. Elle est constituée de neuf paysages imprimés en 3D (céramique/porcelaine). Chaque paysage est basé sur un fragment de la topographie du bassin de l'Amazonie. Ensemble, ils constituent la totalité de ce territoire.

Les fragments de paysage sont placés sur une surface mobile, contrôlée par un moteur. Le moteur répond aux données de sortie fournies par un logiciel d'analyse linguistique. Le logiciel d'analyse linguistique détermine les positions X/Y et le déplacement des fragments de paysage dans l'espace d'installation.

Connecté au compte Twitter de **Nations**, le logiciel linguistique analyse les tweets entrants à partir des comptes des différents acteurs qui influencent le territoire de l'Amazonie: politiciens, multinationales, cultures ancestrales, organisations environnementales, etc.

En fonction de la pertinence du message, le moteur déplace les fragments de paysage vers une autre position X/Y, déconstruisant ainsi le paysage du bassin de l'Amazonie.

Pour chaque tweet choisi par le logiciel linguistique, une image de l'état actuel de l'installation est envoyée en réponse à l'auteur du tweet.

• Contact •

Email laura@ulara.org
Site www.ulara.org

Facebook [laura.colmenares.guerra.artist](https://www.facebook.com/laura.colmenares.guerra.artist)
Instagram [ulara.laura](https://www.instagram.com/ulara.laura)

Valérie CORDY



Metteuse en scène, performeuse et artiste numérique, Valérie Cordy compte de nombreuses réalisations, depuis 1995, tant au niveau collectif avec MéTA-morphoZ qu'au niveau personnel. Ses différentes séries de performances solos s'articulent autour des enjeux de la technologie et de l'expérimentation numérique.

Directrice du Service des Arts de la Scène de la Province du Hainaut -la Fabrique de Théâtre, Valérie Cordy y a créé APREM, un dispositif d'expérimentations autour du numérique et des arts de la scène réunissant artistes et scientifiques.

Professeure en art numérique à la Cambre, Valérie Cordy est également membre du comité de programmation du festival Les Rencontres Inattendues (philosophie et musique), membre de la Commission des Arts numériques et de la Commission Transversale de la Culture de la Fédération Wallonie-Bruxelles et présidente du centre belge francophone de l'Institut International du Théâtre.

Depuis une quinzaine d'années, les Astéroïdes, créations originales de Valérie Cordy, gravitent dans les sphères artistiques et numériques francophones et internationales. Ces performances connectées, éphémères et uniques, sont le fruit de maintes interrogations sur les relations entre les arts du spectacle et le numérique.

Avec la volonté de décliner ses Astéroïdes, Valérie Cordy a créé **Etat du Monde**, une performance de Théâtre de médiation technologique. Accompagnée sur scène de personnalités faisant l'actualité, mêlant récit en live et performance numérique, Valérie Cordy propose au public une immersion intense et inattendue sur des sujets d'actualités guidée par un.e expert.e.

Une coproduction du Service des Arts de la Scène de la Province du Hainaut -la Fabrique de Théâtre et du Théâtre des Doms, Avignon.

Coproduction du Service des Arts de la Scène de la Province du Hainaut -la Fabrique de Théâtre et du Théâtre des Doms, Avignon

• Contact •

Mail asteroide@v-cordy.com
Facebook [@vcordyasteroide](https://www.facebook.com/vcordyasteroide)

Maxime COTON

Maxime Coton est un écrivain et artiste transmédia vivant et travaillant à Bruxelles. Il se consacre à la littérature sous différentes formes et divers médias, parce que les livres sont nécessaires, mais pas suffisants. Pour ses projets, il a remporté plusieurs prix en Belgique et à l'étranger. Dans son travail, il tente de trouver un équilibre entre poétique et politique.

Pages Vivantes est un poème original qui s'énonce en même temps qu'il se contemple. Imaginez votre corps littéralement plongé dans un livre. C'est une oeuvre de réalité virtuelle, une expérience sonore, visuelle et spatiale qui repose sur une interactivité inconsciente. Cette forme nouvelle matérialise, en temps réel, les images mentales générées par l'utilisateur et véhiculées par les mots.

Les vers murmurés interagissent avec l'environnement sonore pour explorer comment la technologie nous transforme d'une part, et d'autre part, comment nous pouvons encore nous émerveiller dans un monde dominé par les algorithmes.

Production BRUITS
Coproducteur avec Saoi Media et Transcultures. Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles (Arts numériques), de la SADC et du PILEN

• Contact •

Mail maxime@bruitsasbl.be
Site internet www.maximecoton.net

Facebook [@cotonmaxime](https://www.facebook.com/cotonmaxime)
Instagram [@cotonmaxime](https://www.instagram.com/cotonmaxime)
Twitter [@MaximeCoton](https://twitter.com/MaximeCoton)

Pages vivantes
© Jamil Medahoui

Ennio

DAL FARRA

L'artiste vise à transmettre, via les nouveaux médias, un message écologique et philosophique aux futures générations. À construire une œuvre numérique avec des couches de lectures pour tous, que les parents en tant que premiers curateurs pour leurs enfants pourront partager ensemble.

REDITUM offre une expérience contemplative et poétique sur une fresque bouclant sur elle-même. Un terrarium numérique rempli de « vie » et d'éléments interactifs déclenchant des sons et des animations pour le plaisir des sens.

Plus un jouet numérique qu'un jeu vidéo au sens traditionnel, ici les mécaniques ont été simplifiées au maximum pour que l'expérience soit accessible au plus grand nombre. Tous les éléments interactifs sont déclenchés avec l'aide d'un seul et unique bouton (click souris) ou au doigt sur tablette.

Le projet est pensé comme un livre d'illustrations accompagné d'un album de musique, chaque espace et musiques étant consultables indépendamment de la linéarité d'une histoire ou d'une justification.



Îles au Soleil
© REDITUM

Comme pour un tableau invitant à la rêverie, l'artiste construit et compose un monde à l'apparence et à l'intrigue abstraite et mystérieuse, pour pousser l'utilisateur à interpréter l'absence de sens, et imaginer lui-même entre les lignes la cosmologie singulière de cet univers. Avec la possibilité d'y revenir à l'envie sans l'impératif d'une finalité.

Le décor se raconte au travers du prisme cognitif du joueur et trouve sens et consistance dans cet espace d'interprétation entre la matière et l'observateur.

Artistes associés : Thomas Meynen / Coding (Studio Waterzooi), Arthur Gonzalez / Coding (Portefolio, an0z tumblr), Tim Sinagra / Music (Moaning Cities, Loka and the moonshiners), Gaetan Lourmiere / Sounds (linkedin), Teho Dal Farra / illustration (instagram DALF).

• Contact •

Mail apopheniainbox@gmail.com
Site www.apophenia-23.itch.io

Twitter @Apophenia23
Facebook Reditum



Alec

DE BUSSCHÈRE

Possible Tracks for Short Cuts est une expérience audio-visuelle hybride mêlant vidéo, son et texte. Empruntant aussi bien au langage cinématographique qu'au langage informatique, l'œuvre se compose d'une série de courtes prises de vues (short cuts), d'ambiances sonores (tracks) et d'extraits de textes agencés de façon aléatoire, selon les variantes produites par un algorithme.

Le résultat, tour à tour onirique ou angoissant, évoque autant d'histoires possibles tels des trailers, des génériques de séries ou des résumés d'épisodes.

L'œuvre propose une déambulation indéterminée au spectateur qui l'emporte dans le ventre de la ville, dans des lieux dénués de présence humaine, inaccessibles au public, qui participent à sa « grande machinerie ».

Accompagnée des mots des textes de Laurent de Sutter et des sons de Youri Balcers, cette exploration poétique et aléatoire de lieux non identifiés nous amène à revoir notre rapport à la réalité et à considérer ces lieux comme autant d'espaces fictionnels témoins de nos propres cheminement physiques et mentaux.

De par sa conception algorithmique, « **Possible Tracks for Short Cuts** » propose un canevas rudimentaire ouvert à n'importe quel état possible du virtuel qui s'enrichit par l'intégration d'éléments aussi divers que du texte littéraire, du code informatique, de la vidéo, du son, du graphisme et de la peinture. Puisant librement dans ces éléments qu'elle associe à des images de lieux existants, l'œuvre propose à chaque instant une nouvelle interprétation automatique et mécanique du rapport entre réel et fiction.

Œuvre produite et réalisée par Alec De Busschère. En collaboration avec Patrice Gaillard, Laurent de Sutter, Youri Balcers, Simon Moiro, Vincent Pieraerd et Sunny Side Up agency. Coproduction UNEXISTANT asbl.

• Contact •

Mail info@alecdebusschere.com
Site www.alecdebusschere.com
Instagram [alec_de_busschere](https://www.instagram.com/alec_de_busschere)

Possible Tracks for Short Cuts
© Oscar Swinks

Anton

HENNE

Lorsque le toucher nous dévoile des souvenirs futurs, nous nous retrouvons archéologue d'un monde à venir. Seuls les objets recèlent encore l'histoire de ce peuple subterrien. C'est en explorant leur grotte et en retrouvant ces objets-souvenirs que l'on pourra recomposer la mémoire de cette civilisation perdue.

Basée sur un récit de science-fiction et des souvenirs documentaires, cette expérience sensorielle

à l'aveugle, tactile et sonore, propose un voyage souterrain pour découvrir les reliques d'une civilisation future et, rétrospectivement, nous faire réfléchir à notre présent.

Reliques d'outre-terre est né d'un constat : le toucher est sous-exploité, notamment dans le champ des arts. Or, travailler ce sens dans une perspective narrative offre des résultats très intéressants, tant pour un public aveugle que voyant.

Ce projet participe à combler ces carences en fondant un nouveau médium tactile narratif en considérant l'intégralité des propriétés du toucher au service d'une histoire originale créée pour cette installation tactile et sonore.

Artiste associés : Charles de Ville et Demute Studio.

• Contact •

Mail henne.anton@gmail.com,
Site www.antonhenne.blogspot.com



Reliques d'outre-terre
©Anton Henne

Pierre-Philippe HOFMANN

Les recherches artistiques de Pierre-Philippe Hofmann (°1976) sont pour la plupart centrées autour de notre rapport individuel à la complexité. C'est par ce prisme qu'il observe le réel et tente, de façon toujours différente, d'en rendre l'image multifragmentaire.

Depuis 2002, l'artiste est fasciné par l'image globale que l'on peut se faire d'un territoire. Il s'est demandé comment il lui serait possible de percevoir toutes les variations paysagères d'un pays. Serait-il possible d'échantillonner ses impressions d'une façon qui lui permettrait d'être à la fois généraliste et soucieux des détails?

C'est avant tout la banalité des espaces qu'il traverse qui lui ouvre la voie vers de nouveaux projets et c'est une mécanique de production très spécifique qui s'enclenche ensuite et lui permet de développer ses projets à long terme. Pour désintentionnaliser sa démarche, il s'impose un ensemble de protocoles: il inventorie, arpente, collectionne, archive, agence...

Pour **Portrait of a Landscape** (2012-19), Hofmann a traversé la Suisse sur 10 lignes droites en s'imposant de réaliser un plan fixe vidéo pour chacun des 2700 km parcourus à pied.



Portrait of a Landscape
© Poal Kunstraum Kreuzlingen

Toutes les données récoltées autour de ces images sont reprises dans une vaste base de données et sont ensuite traitées par un système algorithme destiné à en optimiser la restitution sous la forme d'installation pour 72 écrans.

Ce vaste projet sera prochainement complété par un livre interactif utilisant la reconnaissance optique; au départ des images collectées se tissera un réseau de récits, de souvenirs et de réflexions.

Production Umlaut asbl.
Coproduction Ferme-Asile, Sion (CH), SAM Schweizerisches Architekturmuseum, Basel (CH), Kunstraum Kreuzlingen (CH), Bruder Klaus Museum, Sachseln (CH)
Avec le soutien de : Digital Arts / Fédération Wallonie-Bruxelles, Pro Helvetia.

• Contact •

Email pphhofmann@gmail.com
Site www.clinamen.be
Vimeo vimeo.com/356629605/eb9cfc2cc9



Pepa

IVANOVA

Pepa Ivanova s'intéresse à l'impact des activités humaines sur la planète et ses écosystèmes. Avec le projet « **Picturing earth light** », elle cartographie la lumière sur terre afin d'illustrer l'évolution de l'intervention de la présence humaine dans notre histoire.

Le résultat de cette recherche et de cette observation extensionnelle de données est une installation interactive qui utilise des observations sur la terre et l'espace pour nourrir des nombres, continuellement changeant selon les fluctuations lumineuses.

Cette installation se construit à partir d'informations divisées en plusieurs thématiques jouant un rôle dans le montant total de la lumière visible sur terre.

Les agents de cette installation performative et sonore sont les rotations de la terre autour du soleil, les conditions météorologiques, la pollution de l'air, la lumière artificielle (liée à la population humaine et au minage de ressources naturelles), le montant de bioluminescence (l'importance cruciale des plantes dans la production de lumière et dans ce système en respirant et rejetant du carbone).

Le coeur de cette recherche se trouve donc dans la manière dont un simple facteur abiotique vital tel que la lumière visible peut fournir des informations sur l'importance de notre relation symbiotique avec la planète.

Coproducteurs : KIKK, Namur, Glass atelier, LUCA, Ghent, Formlab, School of Arts, Ghent.

Artistes associés : Špela Petrič et Miha Turšič, (Waag society), PhD Esther, Venrooij, Pieter Heremans, Radoslav Borisov, Pije.

• Contact •

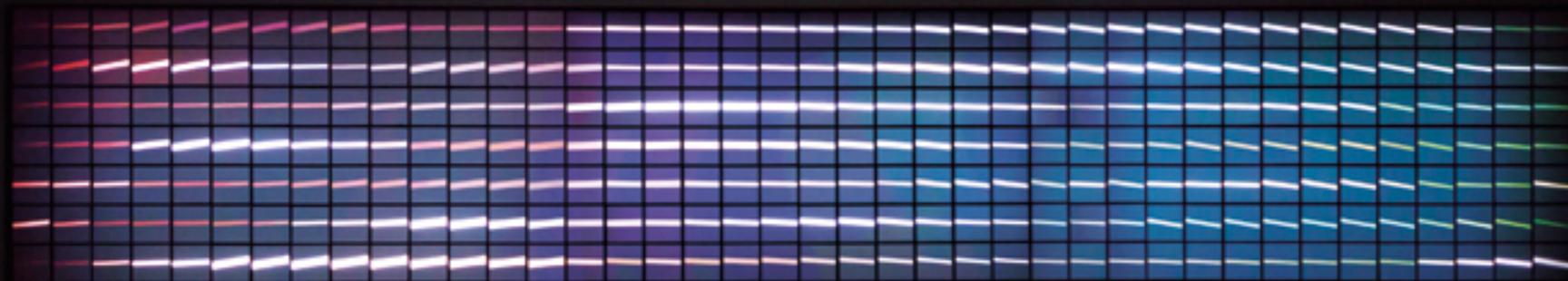
Email pepa.st.ivanova@gmail.com
Site www.pepaivanova.com

Facebook www.facebook.com/pepa.ivanova

Picturing earth light
© Pepa Ivanova

Yannick

JACQUET



Yannick Jacquet et Thomas Vaquié élaborent une pièce hybride (« Suite ») autour de la lenteur, de la fluidité, des mouvements de l'eau, loin de la force et de la violence de l'attention immédiate, des effets parfois superficiels, ou du moins éphémères. Il s'agit ici de revenir à l'attraction hypnotique, de prendre soin des sens, des gens, de cultiver la patience du regard comme la nature le fait avec nos propres sens et notre imagination. Le recours à la technologie pour aller vers la contemplation.

C'est précisément ce que porte, dans un premier temps, le projet « **Suite** », qui mêle images sérielles, sons et musique. Entre poésie et mathématiques, faisant émerger discrètement une complexité visuelle élaborée, entre fuite, fugue du temps, apocalypse

et énergies vitales, la démarche exprime au mieux l'articulation entre recherches technologiques et sensibilité primale, écologique même. Tous deux installés et actifs depuis longtemps à Bruxelles, Yannick Jacquet et Thomas Vaquié instaurent méticuleusement un langage bien particulier qui mêle expérimentation et pertinence : leurs recherches illustrent parfaitement l'intérêt que trouve la technologie pour se rapprocher de l'humain. Ils sont une intelligence non artificielle qui profite de tous les outils mis à la disposition des artistes expérimentaux, des outils redoutablement précis et travaillés à la manière d'orfèvres.

Texte: François Delvoe

Création visuelle : Yannick Jacquet
Création sonore : Thomas Vaquié
Production : Nicolas Boritch

• Contact •

Email Yannick.jl080@gmail.com
Site www.yannickjacquet.net

Facebook www.facebook.com/jacquet.yannick
Instagram www.instagram.com/yannickjacquet/

Suite
©Yannick Jacquet

Stephane KOZIK

Artiste, plasticien sonore, musicien, la démarche de Stephane Kozik se veut pluridisciplinaire, sensible, sensorielle, poétique et ludique.

Le son et la musique ont des pouvoirs émotionnels très puissants, ils produisent des sensations viscérales, font revivre des souvenirs ou encore évoquent des images mentales fortes.

Le cinéma a, depuis bien longtemps, compris cette capacité d'emprise sur le corps et l'esprit de l'auditeur. Stephane Kozik consacre ses recherches à expérimenter, à travers des œuvres pluridisciplinaires, un cinéma pour les oreilles et les sens.

Avec son nouveau dispositif de performance audio-visuelle **Robot-Scope**, Stephane Kozik tente une expérience immersive, sonore et visuelle presque cinématographique, dans laquelle une structure robotisée munie de lasers, scanne des objets translucides (vases, CD, etc.) pour révéler des motifs visuels cachés.

En traversant les objets, les lasers font apparaître des formes au mur, comme une représentation graphique de la matière que constituent ces objets. Les mouvements programmés des robots font s'animer les projections.

Chaque impureté ou changement dans la matière crée un visuel, des formes abstraites, des fantômes, des fractales semblables à des paysages organiques en mouvement.

Ces spectres sont les représentations graphiques devenues holographiques de la structure interne de ces objets du quotidien, les donnant à voir sous un jour nouveau, sous une beauté nouvelle.

Un logiciel créé pour l'occasion analyse, à travers une caméra, les projections issues de ces objets pour les restituer en synthèses sonores, créant ainsi une composition audio-visuelle inédite.

Projet soutenu par la Fédération Wallonie-Bruxelles.

En collaboration avec le cabinet d'architecture Alt 174.

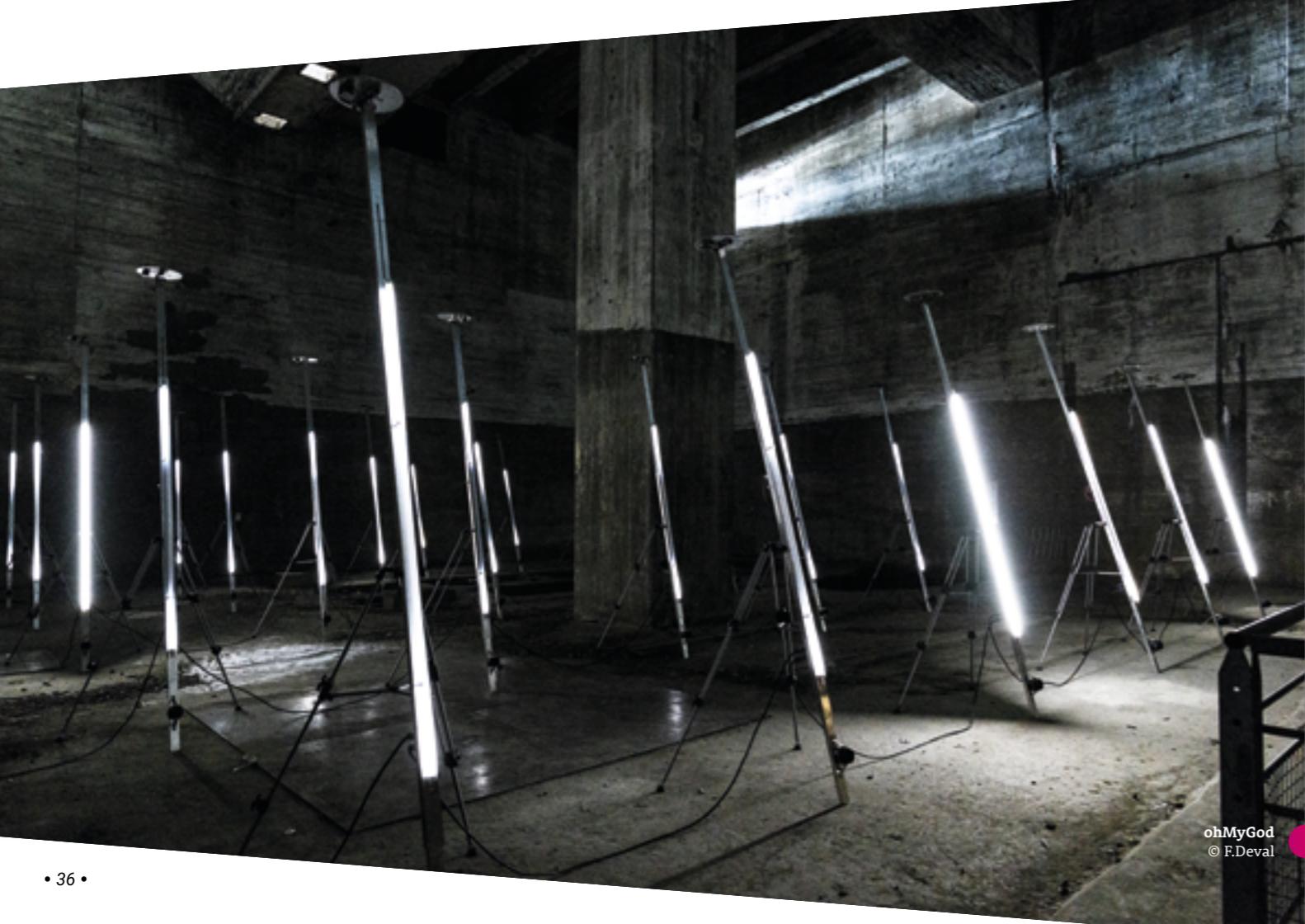
En coproduction avec Transcultures ASBL Œuvre libre de droits.

• Contact •

Email contact@stephanekozik.be
stephanekozik@hotmail.com
Site www.stephanekozik.be

Facebook www.facebook.com/stephane.kozik.7

Robot-Scope
© Stephane Kozik



LAB(AU)

L'œuvre **ohMyGod** capte les rayons cosmiques et les transforme en lumière, en son et en texte. Les rayons cosmiques sont des particules à haute énergie qui circulent dans l'espace interstellaire et traversent l'atmosphère, les roches et les bâtiments pour pénétrer profondément dans nos sols et sous-sols planétaires.

Leur niveau d'énergie dépend de leur origine, de l'activité du Soleil pour ceux de moindre énergie, aux Supernovas pour ceux d'énergie moyenne et aux Pulsars pour ceux d'ultra-haute énergie.

ohMyGod se réfère au nom donné au rayon cosmique le plus énergétique détecté à ce jour. La découverte récente de ces rayons nous donne des nouvelles indications sur la naissance et l'expansion de l'univers.

Comme la lumière voyage plus vite que la matière, ils arrivent sur terre jusqu'à 10 millions d'années plus tard que l'observation de l'extinction de l'étoile elle-même. Nous mesurons quelque chose dont l'origine n'existe plus; ils sont les messagers d'un autre temps, souvent bien avant notre propre existence. L'œuvre rend l'invisible visible et nous confronte dès lors à la dimension incommensurable de l'espace et du temps.

LAB[au] est un collectif d'artistes basé à Bruxelles (Belgique), composé de Manuel Abendroth, Jérôme Decock et Els Vermang.

Sa démarche artistique consiste à s'interroger sur la relation entre art et langage, au moyen non seulement de mots ou autres formes de langages codés – la sémantique –, mais aussi au moyen de signes – la sémiotique.

C'est ainsi que LAB[au] formule une approche linguistique appliquant les sciences de l'information et de la communication dans le domaine de l'art.

• Contact •

Email
els@lab-au.com
manuel@lab-au.com
jerome@lab-au.com
Site www.lab-au.com

Facebook
www.facebook.com/LA-bau-134505013298805/

ohMyGod
© F.Deval

Sébastien

LACOMBLEZ

en collaboration avec Emmanuel Pire

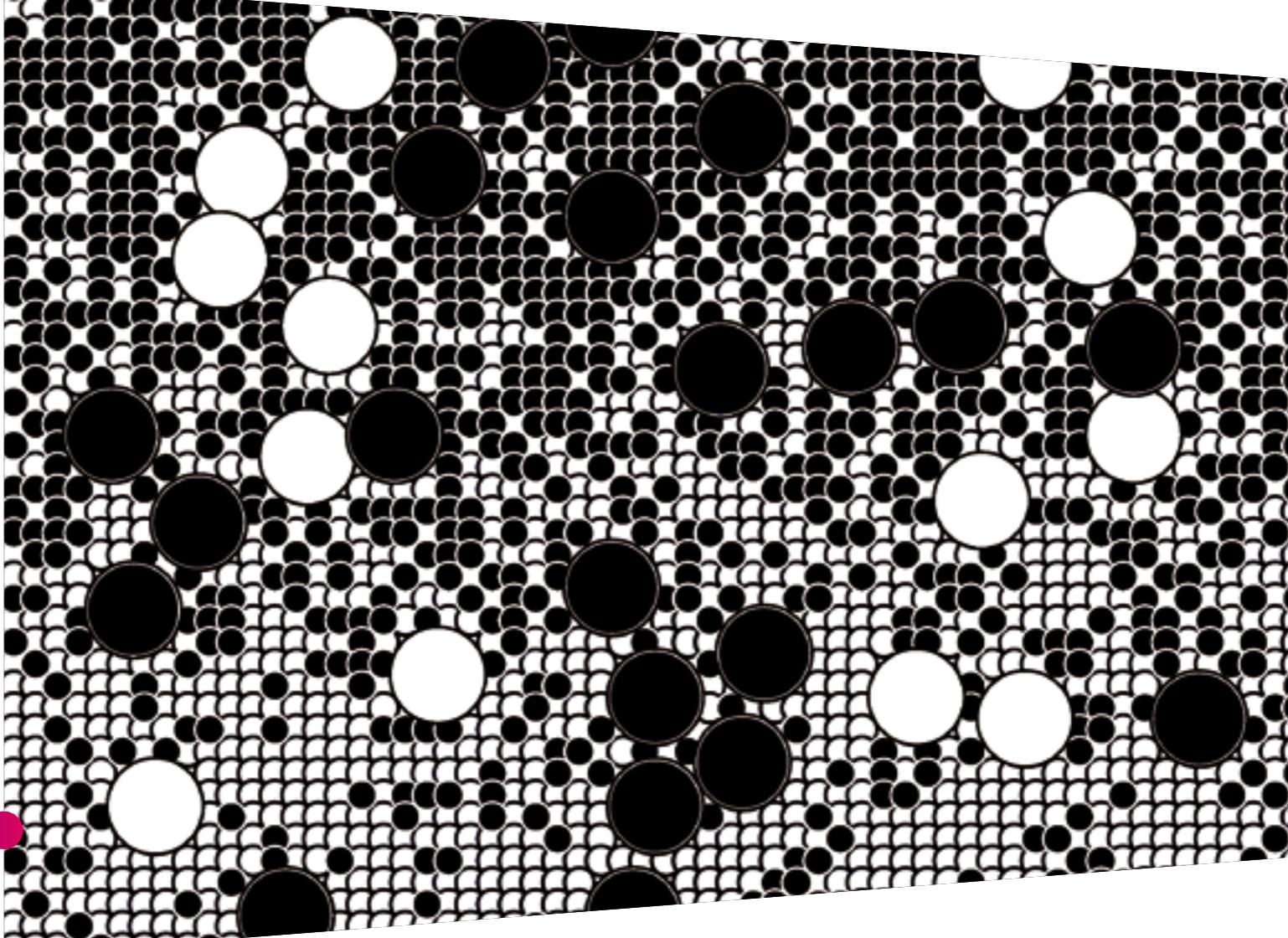
La démarche artistique de Sébastien Lacomblez repose sur un postulat philosophique essentiel : l'homme est un animal culturellement conditionné, qui tente sans cesse de dépasser sa condition en essayant de dominer la nature.

Tout le travail de l'artiste consiste ainsi à venir brouiller la frontière entre naturel et artificiel afin de souligner le caractère arbitraire de notre jugement et de nos perceptions.

Métajardin peut être résumé comme étant un logiciel qui automatise la conception de jardins.

Métajardin est avant tout un générateur de plans. À partir de bases de données d'espèces, la première version du programme organise spatialement les communautés d'individus végétaux.

Métajardin
© Sébastien Lacomblez



Les plans et graphiques générés devront pouvoir constituer des œuvres en soi. L'expérience esthétique ultime serait ressentie dans les jardins éventuellement créés.

Le jardin est un art total. Il fait potentiellement appel aux cinq sens généralement reconnus. La pure représentation constitue néanmoins un des grands enjeux du projet.

• Contact •

Gsm +0032 497 75 31 02

Mail sebastien.lacomblez@gmail.com

Site sebastien-lacomblez.com

Felix

LUQUE SÁNCHEZ

Le travail de Felix Luque Sánchez (Oviedo, Espagne, 1976) interroge la manière de concevoir notre rapport à la technologie ainsi que les enjeux contemporains du développement de l'intelligence artificielle et de l'automatisation.

A partir de l'utilisation combinée de systèmes de représentations électroniques et digitales, de sculptures mécatroniques, de compositions sonores génératives, de flux de données en temps réel et de processus algorithmiques, les procédés narratifs sur lesquels reposent ses installations entremêlent fiction et réalité et préfigurent les scénarios possibles d'un futur proche, en nous confrontant aux peurs et aux attentes que les machines provoquent en nous.

Le projet **Junkyard** (2019) créé en collaboration avec Iñigo Bilba, explore les casses de voiture comme des vestiges archéologiques pour l'avenir - un avenir sous-tendu par les cultures consommatrices de pétrole, de minéraux des terres rares et de métaux dont l'automobile est emblématique.

Coproduit par : Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains.

• Contact •

Mail felix.luque@gmail.com

Facebook www.facebook.com/othersounds

Instagram www.instagram.com/felix_luque_sanchez



Junkyard
© Felix Luque Sánchez



Lionel

MAES

Œuvre soutenue à la conception:
[X] boulettes from [Y]

Une table et une chaise sont disposées au centre de l'espace d'exposition. Sur la table se trouve une imprimante modifiée à côté d'un ordinateur monocarte et d'une boîte de gants. À côté de la table sont disposés les consommables papier, cartouches d'encre.

Durant plusieurs jours avant l'exposition, un opérateur s'assied à la table de travail, froisse une feuille de papier, imprime toujours la même image provenant de Google News deux ans auparavant sur la boulette résultante et la jette dans l'espace.

Durant toute l'exposition, l'ensemble des éléments reste en place (table, matériel et boulettes imprimées). Un cartel indique la procédure: 1. froisser une feuille et former une boulette / 2. lancer l'impression à l'aide du bouton poussoir branché à la carte électronique / 3. obstruer puis désobstruer le capteur optique disposé à côté de l'imprimante / 4. manipuler la boulette pendant l'impression / 5. jeter la boulette dans l'espace d'exposition.

Cette installation articule deux axes de recherche présents dans le travail de Lionel Maes.

D'une part l'archivage, la mise en forme et l'émergence de l'information d'actualité; le traitement qui rend visible une information, ici une authentique image d'actualité, tout en la mettant à distance par le décalage temporel (les images ont été diffusées deux ans auparavant) et le mode de traitement proposé (une impression sur boulette de papier).

D'autre part, le dialogue amorcé avec l'objet technique qu'est l'imprimante CANON IP2850, ce qu'il essaie de lui faire faire et ce qu'elle fait faire en retour.

• Contact •

Mail contact@lavillahermosa.com
Site www.lionelmaes.com

Facebook [hybrid.blumenthal](https://www.facebook.com/hybrid.blumenthal)
Instagram [@lionel_mae](https://www.instagram.com/lionel_mae)
Twitter [HybridStudiosB](https://twitter.com/HybridStudiosB)

[X] boulettes from [Y]
© Lionel Maes

Nicolas

MARCON

alias Monsieur Pimpant

Monsieur Pimpant est artiste et professeur. **Nuit Directe** est une émission bimensuelle, diffusée en temps réel sur internet. Elle favorise les rencontres entre artistes de tous horizons (artistes numériques, dessinateurs, vidéastes, musiciens...) en leur permettant de collaborer pendant 4h.

Créée par Monsieur Pimpant, animée par Nathan Saudek, filmée par Sébastien Delahaye, de concert avec l'ingénieur et musicien Laszlo Umbreit.

Le but est de favoriser les interactions entre les membres de l'équipe, les invités et le public.

Le fonctionnement ne se limite pas à un simple direct. Il s'agit en fait de créer une boucle infinie entre le numérique et le physique, le dessin et la musique, de mêler de manière indéterminée une oeuvre en train de se faire à sa diffusion, l'artiste à ce qu'il fait. Ce laboratoire vise à faire se rencontrer et se mélanger toutes les expressions artistiques.

Il a trois fonctions précises :

- Permettre à tout type d'artiste de se retrouver dans des conditions optimales pour créer ensemble à la manière de musiciens de jazz.



Nuit Directe
© ndvignetteoracle

- Servir de terreau d'expérimentation à l'émergence de nouveaux types d'arts mêlant numérique et physique. Cette nouvelle forme hybride, elle-même capable de revisiter les supports, apporte une nouvelle fraîcheur à la création.
- Mettre les artistes au cœur de leur exposition, car dans l'émission le moment de création est l'exposition. Les artistes présents dans le dispositif sont constamment nourris de l'interaction avec les autres artistes et le public. Cela demande une diffusion en ligne sur les sites de stream mais aussi une capacité mobile du dispositif pour l'exportation de l'événement dans les lieux publics.

Artistes associés : Nathan Saudek, Sébastien Delahaye, Laszlo Umbreit.

Partenariats et Diffusion : Le musée La Halle Saint-Pierre à Paris, Le Cinéma Nova à Bruxelles le centre d'Art Brut La S Grand Atelier à Vielsalm

• Contact •

Nicolas Marcon alias Monsieur Pimpant
Tél 0483044625
Email monsieur@pimpant.club,
Site www.pimpant.club



Aurélien

MERCERON

Cloud Dancing est une installation performative qui mêle danse, projection, réalité virtuelle et vue en direct via smartphone.

C'est une performance physique et numérique, réelle et virtuelle accessible selon trois points de vue.

Une vue directe, sur scène où se surimpose à la chorégraphie des corps une représentation picturale projetée.

Une vue de l'intérieur, en intimité partagée et interactive avec les danseurs, par des spectateurs qui vivent l'expérience en réalité virtuelle.

Enfin, depuis l'extérieur, de n'importe où dans le monde, les utilisateurs de smartphones peuvent voir une vue dégradée de ce monde virtuel.

Ces points de vue entrelacés s'influencent mutuellement, se rencontrent et interrogent l'intimité et l'universalité.

Partenaires : Théâtre de Liège, Labokube Asbl.

Direction : & 3D VR développement : Aurélien Merceron, Radu Coto.

Expérience à distance : Roman Miletitch.

Chorégraphie & Danse : Fiona Houez & Keita R. Joseph.

Scénographie : July Millot (JYM.)
Composition Musicale : Simon Phelep.

• Contact •

Email
merceron_aurelien@hotmail.com
roman.miletitch@gmail.com

Facebook @clouddancing.be

Cloud Dancing
© Aurélien Merceron

Christophe

MONCHALIN

Christophe Monchalin est un artiste visuel et motion designer basé à Bruxelles.

Ingénieur diplômé en 2004 de l'Institut méditerranéen d'étude et recherche en informatique et robotique, sa pratique du numérique se tourne vers les arts visuels et interactifs et ses recherches artistiques vers l'humain et son ressenti.

Parallèlement, il poursuit des études en médecine chinoise en R.P. Chine et devient acupuncteur diplômé auprès de l'Académie de Médecine Chinoise de Pékin en 2011. Aujourd'hui sa démarche artistique s'enrichit de toutes ces expériences.

Muted A fall trough silence est une expérience de réalité virtuelle qui nous plonge dans les silences d'une jeune fille.

Face à l'abandon parental, elle ne parle plus. Elle se crée un univers et s' imagine une sœur avec laquelle elle communique avec des signes. Chaque jour, elle s'approche du vieux lavoir en pierre pour la retrouver. Elle regarde durant des heures au fond du grand bassin et se laisse couler lentement le long de ses illusions, au fond d'elle-même.

Cette expérience vous emmène dans les profondeurs, en apesanteur, comme le ferait un apnéiste.

Dans un univers poétique fait de dessins, l'installation privilégie la sensation comme un cheminement dans cette histoire où les violences se font par l'absence.

Muted n'est pas un film de réalité virtuelle, mais une expérience à six degrés de liberté qui nous permet de nous intégrer pleinement à cet univers.

Avec le soutien de STARTS, Content4All Fraunhofer HHI, Chroniques 2018, Seconde Nature et ZINC, Wallonie-Bruxelles international, Edis, Octobre Numérique.

Avec l'aide de La MCCA de Molenbeek-Saint-Jean, Le BRASS, La Maison du peuple, Le Centre culturel Bruxelles Nord, La Raffinerie / Charleroi Danses.

Artistes associés Léonore Guy, Maud Chapoutier, Tomoko Yoshida, Yann Deval, Evelien de Roeck, Gauthier Roumagne.

• Contact •

Mail christophe.monchalin@gmail.com
Site www.muted-vr.com

Muted A fall trough silence
© Christophe Monchalin

Kika

NICOLELA

Kika Nicolela est une artiste, cinéaste et commissaire indépendante née au Brésil et basée à Bruxelles depuis 2014. Kika Nicolela s'intéresse à l'espace entre ce que nous comprenons par le réel et la fiction. Ayant la vidéo et les nouvelles technologies comme outils, elle propose des expériences qui interrogent les récits que nous nous fabriquons sur le monde et sur nous mêmes.

MEDIT est un projet à plusieurs facettes : installation, objet relationnel, performance, mais surtout expérience en réalité virtuelle transformée par une contrainte physique.

Le concept de base du projet est l'idée de détournement des casques de VR, de façon à les adapter à une expérience en duos ; deux casques VR combinés, transformés en un seul objet intrigant, qui oblige les deux utilisateurs à être aveuglément attachés l'un à l'autre.

Les univers virtuels de **MEDIT** suivent une logique de visualisation d'espaces agréables et apaisants, typiques des méditations guidées, sauf qu'ici les visualisations sont concrétisées dans la VR. Cette ambiance méditative se dégrade progressivement : dans le contenu, apparaissent des éléments perturbateurs ; et physiquement, les deux participants se rendent compte de la limitation de leur déplacement et donc de leurs choix dans cet univers.

La réalité virtuelle offre le frisson de la désincarnation, mais dans ce cas, les participants restent conscients de leurs propres corps réels, grâce à la résistance physique et invisible d'un autre qui n'est pas dans l'image. Le monde réel et le monde virtuel seront tous les deux vécus de manière concomitante et imparfaite.

Production : In Progress Asbl.
Artiste associé : François Zajéga.

• Contact •

Email kikanicolela@gmail.com
Site www.kikanicolela.com

Facebook [@kikanicolela.news](https://www.facebook.com/kikanicolela.news)





Camille

PANZA

Ersatz est un projet de collaboration pluridisciplinaire, actif dans le champs de l'art vivant, de l'installation immersive et de l'édition illustrée, composé de Camille Panza, Léonard Cornevin, Noam Rzewski et Pierre Mercier.

La démarche artistique se situe au carrefour de différents médias. Le fait de concevoir simultanément un objet scénique, plastique et éditorial interconnectés les uns aux autres, permet d'élargir le champ des possibles; les catégories deviennent poreuses et les projets tentaculaires.

Les projets s'axent autour des dynamiques de la « scénographie vivante », pour créer un trouble entre le vivant et l'inanimé, et du concept de « Unheimlich », l'élaboration de situations et sensations d'une familière étrangeté.

Pour faire surgir ces phénomènes organiques, Ersatz travaille avec des systèmes numériques: micro-contrôleurs type arduino et teensy toujours entre le bidouillage et les nouvelles technologies.

Ersatz a parcouru l'Europe et l'Asie avec ses projets Jungle Space in America, Quelques rêves oubliés et Curious Fringes - The blast of the cave.

Le projet **Newptune** consiste en une performance faisant évoluer la chanteuse Dance Divine dans un univers fantasmagorique qui interroge notre relation aux nouvelles technologies et au dataworld.

L'objectif était la conception d'un costume audio connecté autonome que la chanteuse pouvait actionner durant la performance pour modifier sa voix.

Les fichiers utilisés pour la réalisation du costume sont en open source, disponibles sur le site www.github.com/ErsatzOfficial.

Production : ersatz.
Coproduction : le zinnema.

Équipe du projet : Léonard Cornevin, Diana Dobrescu, Louis Engelen, Camille Panza, Daniel Panza, Noam Rzewski.

• Contact •

Email ersatzcompagnie@gmail.com
Site www.espacejungle.com HYPERLINK

Facebook @ersatzbe
Instagram camilleinespanz

Yoan

ROBIN



“C’est le rapport intime au support de narration qui me fascine autant dans le livre que la vidéo. Le plaisir né de la découverte et du contact avec l’objet-livre, d’abord dans son pur aspect physique, puis dans la manipulation de son contenu, a marqué mon apprentissage de lecteur.

En considérant le livre comme un médium duquel nous recevons des informations, mais sur lequel nous projetons aussi des pensées, je cherche à mettre à nu la sémantique croisée du livre et de la vidéo.

À travers ce dispositif « Les promesses d’un récit », je tente de bousculer les codes classiques d’écriture et de lecture grâce à un dispositif simple : un livre ouvert, posé à plat sur une table.

Des vidéos projetées sur ces pages se renouvellent à mesure que le lecteur tourne les pages. Ce livre numérique sous sa forme la plus brute intègre et met en scène des images vidéos qui prennent corps dans l’espace de la page, en se superposant à d’autres images, à du texte, à des formes.

L’immatérialité du numérique se confond avec l’objet physique manipulable, dans une volonté de transcender les contraintes de l’un et de l’autre.

La lecture peut se faire à plusieurs, ne doit respecter aucune linéarité et c’est la manipulation de l’objet qui permet, à l’image d’un montage vidéo, de réunir tous les fragments de sens pour former un tout intelligible.

La conception du projet m’a amené à penser les formes de narration via un dispositif contraignant ces deux médiums dans le sens où il ne s’agit ni d’un livre, ni d’un film mais d’un objet hybride.”

• Contact •

Mail yoanrobinxyz@gmail.com
Site www.yoanrobin.xyz

• Les promesses d’un récit
© Yoan Robin



14.12.2017 : † Neutralité du Net aux États-Unis †
© Léa Rogliano

Léa

ROGLIANO

“Attirer l’attention sur les enjeux majeurs de nos devenirs numériques au sein de dispositifs technologiques, promouvoir les libertés digitales, contrer «l’informatique de la domination»⁽¹⁾, tout cela dans un univers teinté d’imaginaire et de poésie, c’est cela que je souhaite partager avec mon public au travers mes différentes œuvres, notamment celles en réalité virtuelle.

En décembre 2017, atterrés par la décision américaine d’abolir la neutralité du Net, nous fondons avec le créateur français Christophe Boucher, le collectif Singularité(s)/Tech. Nous rencontrons des associations et des défenseurs des libertés digitales. Nous recueillons leurs avis.

Forts de leurs retours, nous commençons la fabrication de l’expérience VR pour mobile **14.12.2017 : † Neutralité du Net aux États-Unis †**. Le visiteur enfle son casque. Il se trouve sur la place du Luxembourg à Bruxelles, non loin du parlement européen. Assis dans l’herbe, il entre dans la peau d’un militant des libertés numériques dont il suit la voix intérieure. Il traverse les époques et les scènes; d’une robe violette à une boîte de nuit New Age, d’une chorégraphie de drones de surveillance à une cloche en verre géante.

Un discours d’un des pionniers de la défense des libertés numériques, John Perry Barlow, se fait entendre comme un vieil écho : “Nous créerons une civilisation de l’esprit dans le cyberspace. Puisse-t-elle être plus humaine et plus juste que le monde issu de vos gouvernements.”

(1) Donna Haraway.
Manifeste du Cyborg. 1984.

• Contact •

Email rogliano.lea@hotmail.com,
Site
www.singularites.xyz
www.lea-rogliano.com

Facebook
www.facebook.com/singularitestechno/?modal=admin_todo_tour
www.facebook.com/lea.rogliano

Todor

TODOROFF

eVanescens est une performance audiovisuelle interactive, un voyage à travers différents états, à la frontière mouvante entre le monde réel et des univers oniriques. Le musicien Todor Todoroff et la vidéaste Laura Colmenares Guerra (Eva Giolo en cas d'indisponibilité de Laura Colmenares Guerra) explorent dans cette œuvre des territoires hybrides, singuliers et troublants.

Avec la violoncelliste Sigrid Vandenberg, ils interprètent en direct les parties acoustiques, électroacoustiques et vidéographiques.

La violoncelliste porte un ensemble de capteurs inertiels sur son torse, ses bras et ses mains. Chacun de ces capteurs contient un accéléromètre, un gyroscope et un magnétomètre à trois axes qui permettent de suivre ses mouvements. Ces capteurs sont associés à des techniques d'analyse du son du violoncelle (extraction de la fréquence, de l'enveloppe, du contenu harmonique,...) et aux interfaces gestuelles manipulées par les deux autres interprètes pour contrôler, en temps réel, les programmes qui transforment, (re)synthétisent et démultiplient le son et l'image. Combinés, ils augmentent les possibilités expressives des instruments, permettent de définir de nouveaux gestes musicaux et offrent des techniques d'écriture inédites.

Au croisement du son acoustique et de ses multiples métamorphoses, dans un dialogue intime avec l'image vidéo, eVanescens entraîne le spectateur dans un univers incertain, entre étrangeté inquiétante, légèreté et impression d'apesanteur.

Equipe : Marc Lhommel, Yacine Sebti, Anne Guilleray, Lise Vachon et Marcela Ruiz Quintero.

Production : ARTeM Co-producteurs UMons - Institut Numédiart, Le Manège Mons, Le Manège Maubeuge, La Gare Numérique du Val de Sambre Soutien du Vlaamse Overheid, Wallonie-Bruxelles International.

Remerciements Musiques Nouvelles, Transcultures, Technocité, iMal.

• Contact •

Email todor@todoroff.be
Sites www.evanescens.net
www.todoroff.be



eVanescens
© Marina Rogozina

Raphaël VENS

Raphaël Vens est un compositeur et artiste numérique belge. Ses pratiques tournent autour de la musique savante contemporaine, des arts sonores (installations, bandes-son, paysage sonore,...) et des arts numériques (art interactif, web art,...).

Sa démarche artistique a toujours eu pour objectif de relier les pratiques, les genres artistiques et les époques afin de susciter chez le public, l'émotion par les nouvelles technologies.

Il compose des musiques pour instruments et pour électronique dans des domaines aussi variés que l'installation sonore, le théâtre, le cinéma, la performance improvisée.

Il crée des dispositifs interactifs en temps réel qui marient combinent de nombreuses disciplines artistiques avec l'architecture, l'histoire et l'atmosphère des lieux qu'il investit.

Fréquences antiques est une installation sonore interactive qui a été créée pour l'exposition Digital Contemplation à l'abbaye de Villers-La-Ville.

Cette oeuvre s'inspire d'une pratique architecturale courante dans les théâtres antiques grecs.

À l'époque, des vases étaient insérés dans les murs des bâtiments afin de transformer l'acoustique du lieu. Ces vases servaient de résonateurs modifiant la qualité sonore des espaces.

Fréquences Antiques
© Raphaël Vens



Partant de cette idée, une grande amphore, placée sur un socle à hauteur de bouche au centre d'une pièce. Ce vase enregistre les chants des visiteurs. Ceux-ci sont transformés et diffusés par les haut-parleurs.

Chaque chant se métamorphose en une chorale unique possédant sa propre mélodie et sa propre harmonie. L'expérience sonore est singulière pour chaque participant.

• Contact •

Email info@raphaelvens.com
Site www.raphaelvens.com

Facebook www.facebook.com/raphaelvens
Twitter www.twitter.com/vens_raphael
Soundcloud : www.soundcloud.com/rapha-l-vens



Walter

WATHIEU

Le projet **HYDR4** résulte d'une série de recherches et réflexions autour des notions d'équilibre, d'attente, de rupture. L'idée est d'exploiter les propriétés de l'eau pour mettre en mouvement un système structuré inanimé.

HYDR4 est une sculpture cinématique composée de 32 éléments mobiles en tôle d'aluminium pliée, agencés sur un plan vertical en 4 ensembles de 8 réceptacles. Le mouvement rotatif de ceux-ci se fait grâce au poids de l'eau.

Une fois rempli, l'équilibre du réceptacle est rompu, il bascule sur son axe, déverse son contenu puis reprend sa position initiale à l'aide d'un contrepoids.

L'apport d'eau dans le système, contrôlé par un boîtier de commande, se fait par les 4 éléments supérieurs, l'eau circule en actionnant au passage le reste des réceptacles au fur et à mesure de sa chute. Une multitude de patterns peuvent ainsi être créés par le contrôle du flux d'eau dans le système, la disposition et la contenance des réceptacles.

Ces patterns varient suivant l'alimentation des réceptacles supérieurs, en fonction de l'ordre dans lequel ils sont remplis et du débit d'eau apporté.

L'activité de l'œuvre se déroule de manière volontairement lente et imprévisible pour le spectateur, le mettant dans une position d'attente, contemplative. Il est face à un système en tension, se remplissant d'eau petit à petit, temporairement statique dont il guette le possible point de rupture entraînant sa soudaine mise en mouvement.

De même que l'eau conditionne notre existence, son absence, sa rareté ou son abondance génère ici la vie de l'œuvre.

• Contact •

Tél +32 493 673 573

Mail walterwathieu@hotmail.com

HYDR4

© J. Poezevara - F. Silvestre Suzorr

Alain

WERGIFOSSE



Les **Erosions** sont une série de compositions visuelles auto-génératives, où la matière lumineuse semble prendre vie grâce au traitement numérique en temps réel du feed-back vidéo, évoquant un univers organique de formes et couleurs dynamiques, d'étonnante complexité surgies de la lutte entre la lumière et l'ombre, entre le tout et le néant en constante évolution créatrice et destructive...

Les **Microscopies** explorent les univers minuscules se cachant dans les recoins les plus infimes de la nature à la rencontre de formes mystérieuses en mouvement constant qui semblent surgir de l'imaginaire le plus fébrile

et qui pourtant sont bien réelles et tangibles... des organismes s'entre-dévorant allègrement, des cristaux se formant ou disparaissant devant nos yeux, l'entropie, le hasard, les temps infinis du mouvement perpétuel de la matière...

Avec les **Erosions & Microscopies**, Alain Wergifosse rend visible ses questionnements sur le temps, la matière et la vie, sans mysticisme mais avec poésie et curiosité.

Production : KIKK festival, automne 2018.

• Contact •

Email obmuz@hotmail.com
Site www.alainwergifosse.com

 **Erosions**
©Andri Hafliðason

Boris

WILMOT

HAUTEUR(s) est une installation interactive, sous le thème de la ville, qui mêle une expérience personnelle et des comportements de groupe. Au travers de cette installation, le spectateur peut interagir tant avec le contexte qu'avec d'autres spectateurs. C'est une expérience à la fois sociale et intérieure. Une sorte de fable urbaine aux dimensions résolument humaines, dans toutes ses imperfections.

HAUTEUR(s) est composée de deux parties; une exposition audiovisuelle et une expérience de réalité virtuelle qui s'influencent mutuellement.

L'exposition consiste en une longue frise qui se développe sur le pourtour d'une pièce dans laquelle une composition sonore est diffusée. En fonction des déplacements du public, l'ambiance sonore de la pièce se modifie. A l'instar du déplacement de masses dans les zones urbaines, le déplacement des spectateurs va influencer leur propre univers... qui influencera leurs mouvements.

Equipé d'un casque de réalité virtuelle, l'utilisateur se perd dans l'univers graphique de la frise, celui-ci se déformant sous l'influence de la musique jouée par le public..

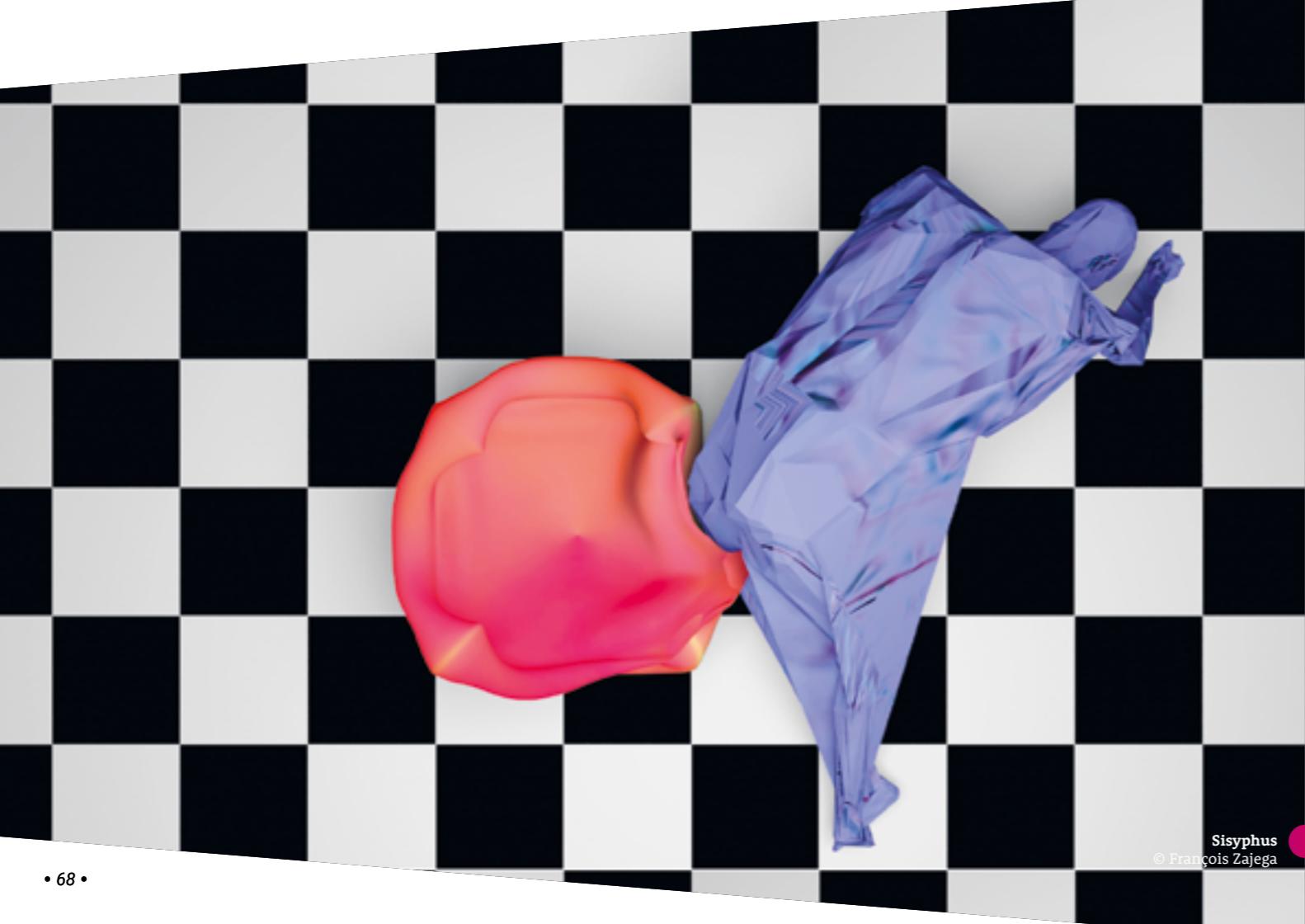
Au travers de cette œuvre, nous souhaitons questionner le rôle de l'artiste et celui du public. Nous cherchons à faire de chaque spectateur un créateur. Qu'il s'approprie l'installation. **HAUTEUR(s)** ne sera pas l'œuvre d'un artiste mais celle de tout un public. Le reflet d'une dynamique commune unique.

• Contact •

Mail boriswilmot@gmail.com
Site www.aleas.be

Facebook www.facebook.com/aleasav

HAUTEUR(s)
© Boris Wilmot



François ZAJEGA

Sisyphus joue avec les restrictions physiques intégrées dans un logiciel de simulation ergonomique qui mesure, traduit en données et standardise le corps humain. Pour ensuite être utilisé comme avatar dans les simulations numériques lors de la conception de produits.

Ces modèles virtuels définissent ce qu'est un corps humain et quels sont les paramètres optimaux. Le corps déviant - souvent marginalisé en termes de classe, de sexe, de race ou de handicap - n'a aucune raison d'exister ici.

Dans quelle mesure les systèmes informatiques utilisés pour fabriquer des produits comme les meubles sont-ils représentatifs ?

Sisyphus a été lancé en tant qu'application web sisyphus.technofle.sh lors de la contribution de Simone C. Niquille au pavillon néerlandais de la Biennale d'architecture de Venise. Le projet doit son nom au personnage tragique Sisyphe de la mythologie grecque, qui a dû pousser un rocher sur une montagne pour toujours.

Sisyphus a été produit par la designer et chercheuse Simone C. Niquille en collaboration avec l'artiste et programmeur François Zajéga. La bande sonore a été réalisée par l'artiste audiovisuelle Anni Nöps. La recherche de Simone s'inscrit dans le cadre du programme Technologie de conduite de Tetem, qui étudie l'impact des développements technologiques sur les personnes et la société.

Sisyphus
© François Zajega

• Contact •

Mail frankie@frankiezafe.org
Site www.sisyphus.technofle.sh

Mathieu

ZURSTRASSEN



“Ma démarche artistique est guidée par l’analyse des mécanismes des réalités qui m’entourent et la recherche d’une compréhension de leurs mécanismes qu’elles soient d’ordre matériel ou de l’ordre des sciences sociales.

Mon travail se focalise sur l’étude, le détournement et l’hybridation. En détournant des objets du quotidien ou des objets de leur première utilisation, jouant sur la dualité entre simplicité et complexité ou entre éphémère et durée, les propositions offrent divers degrés d’interprétation ponctués d’humour ainsi que de questionnements philosophiques et sociétaux.”

Rhizome est une installation interactive explorant la thématique des supports de mémoire. Un projecteur diffuse en continu un vieux film de vacances anonyme. Alors que les visiteurs s’approchent de l’installation, des capteurs analysent leurs mouvements. Lorsque le logiciel détecte une image ou une caméra, un mécanisme abrasif est instantanément activé et le support physique de l’image commence à se détériorer lentement. Ainsi les images originales sont maintenant transférées dans la mémoire digitale des smartphones. Ces nouvelles captations peuvent à leur tour être utilisées pour une nouvelle narration et/ou pour le partage sur les réseaux sociaux.

KEOEIIT* est une installation sonore et visuelle interactive simulant les phénomènes lumineux caractérisés par des voiles colorés présents dans le ciel nocturne aux pôles lors d’une activité géomagnétique intense.

L’installation est alimentée par des données provenant de 13 observatoires scientifiques répartis dans le monde. À la vitesse d’un jour par seconde, l’appareil simule des aurores polaires en fonction des données évoluant de 1932 à nos jours.

Production ; M.Zurstrassen avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles et OHME Bruxelles.

Logiciel : Martin Pirson.

• Contact •

Mail mathieu.zurstrassen@gmail.com
Site www.mathieuzurstrassen.com

Vimeo vimeo.com/350937536
Instagram www.instagram.com/mathieu_zurstrassen/

 **KEOEIIT***
© StokkStudio (David Baatzsch)

POLITIQUE DE SOUTIEN AUX ARTS NUMÉRIQUES ET TECHNOLOGIQUES EN FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

L'œuvre d'art numérique en Fédération Wallonie- Bruxelles est définie comme toute création innovante associant des médias différents grâce à des processus informatiques et des technologies numériques, en vue de proposer un « usage » reposant principalement sur une « interactivité » (cette dernière notion tenant compte de l'état de l'art en création interactive).

Depuis 2006, le soutien au secteur s'est progressivement organisé selon la taxonomie « aides aux structures/ aides aux projets/aides aux événements ».

La **Commission consultative** des arts numériques et technologiques, composée de **professionnels et d'artistes représentatifs du secteur**, a pour mission d'examiner les demandes d'aides aux projets d'oeuvres et aux événements qui lui sont soumises et de proposer la répartition des aides au Ministre de la Culture.

La Commission a également **pour mission de réfléchir au développement de la politique** à mener en Fédération Wallonie-Bruxelles **en faveur des arts numériques et technologiques** et de faire des **propositions d'initiatives** et d'actions au Ministre de la Culture.

Le **budget annuel total** pour les arts numériques de la Fédération Wallonie-Bruxelles s'élevait à **582.000 euros** en 2018. Les demandeurs doivent être domiciliés en Fédération Wallonie-Bruxelles.

1. STRUCTURES D'ACCUEIL

Depuis 2006, l'asbl iMAL est conventionnée en arts numériques pour des missions de formation, promotion, production et de sensibilisation. Basée à Bruxelles, l'asbl iMAL a pour objectif de stimuler le processus d'appropriation créative des Nouvelles Technologies. Depuis 2017, l'asbl Kikk, basée à Namur, accueille en résidence des artistes numériques.

2. AIDES AUX PROJETS

Les artistes peuvent demander plusieurs aides complémentaires :

- **Conception** : d'un montant maximal de 5.000 euros, cette aide s'étend jusqu'à la réalisation d'une maquette/ d'un prototype.
- **Production** : d'un montant maximal de 25.000 euros, cette aide s'étend jusqu'à la première monstration publique.
- **Promotion** : d'un montant maximal de 4.000 euros, cette aide concerne la réalisation d'outils promotionnels (site, dvd, dossier de presse, session photo, conférence de presse,...)
- **Diffusion** : d'un montant maximal de 4.000 euros, cette aide concerne les frais techniques relatifs à la diffusion d'une oeuvre d'art numérique (location de matériel, réalisation de caisses de transport,...).

Depuis 2017, des bourses sont également accessibles aux personnes physiques :

- *La bourse à la création* a pour objectif de développer la carrière d'un artiste, elle n'est pas liée à la présentation, à la conception ou au développement d'une oeuvre particulière : il ne s'agit pas d'une phase de prototypage mais d'un travail sur un niveau esthétique, technique et/ ou conceptuel étayant une démarche artistique. La demande est évaluée sur base de la notoriété et la cohérence de la démarche du demandeur.
- *La bourse à la formation* est destinée aux professionnels de la culture (personnel technique d'une structure, artistes, curateur). Elle a pour objectif de former à la monstration d'art numérique. La formation admissible peut être un stage sur le terrain, c'est-à-dire dans une entreprise, un lieu culturel, ou un workshop spécialisé organisé par une institution ou un festival.

Les formations dans un cadre universitaire sont exclues. La demande est examinée en tenant compte de la réputation du partenaire qui accueille la formation, du degré de professionnalisme du demandeur, des bénéfices et opportunités qui peuvent découler de cette formation, d'un éventuel projet nécessitant du personnel qualifié.

- *La bourse à la recherche* est destinée aux commissaires d'exposition et aux artistes. Elle a pour objectif de soutenir un travail de recherche dans le domaine de l'histoire de l'Art, un projet d'exposition dont la thématique nécessite un soutien théorique, un travail rédactionnel visant à étayer une approche ou une démarche artistique, une recherche artistique coordonnée à un développement technique innovant... La demande est examinée en tenant compte de l'intérêt du sujet de la recherche, du degré d'opportunité de mener la recherche proposée et de la qualité de la méthodologie envisagée.

3. AIDE AUX ÉVÉNEMENTS

La diversification du secteur constituant un enjeu essentiel de son développement, une enveloppe budgétaire est affectée au soutien aux « événements numériques », répondant à l'objectif général de promotion/diffusion des arts numériques et contribuant à une plus grande accessibilité de l'art numérique.

Les événements subsidiés sont très diversifiés : festival, exposition, performance, workshop, rencontre professionnelle,.. et se déroulent sur l'ensemble du territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Les demandes d'aides aux projets d'oeuvres, de bourses ou d'événements doivent être introduites via des formulaires téléchargeables sur le site: www.arts-numeriques.culture.be.

contact : arts.numeriques@cfwb.be

Editeur responsable

Freddy Cabaraux

Administrateur général

Ministère de la communauté française
44 boulevard Léopold II
1080 Bruxelles

Nous remercions l'ensemble
des artistes qui ont fourni les
documents nécessaires à cette
publication.