

# ARTISTES NUMÉRIQUES

2015  
2017

## EDITO

*Aujourd'hui, les arts numériques constituent une discipline à part entière de la création artistique. Depuis 2006, la Fédération Wallonie-Bruxelles soutient leur développement par l'octroi d'aides à la création d'œuvres (recherche, conception, production, promotion et diffusion), à la réalisation d'événements, et au fonctionnement de structures spécialisées. Ce soutien public s'appuie sur les avis et les propositions émises au Ministre en charge de la Culture par les membres de la Commission consultative des arts numériques et technologiques. Parallèlement, le Ministère veille à valoriser ce secteur artistique auprès du grand public et à favoriser les contacts entre artistes et opérateurs culturels. C'est la raison pour laquelle diverses manifestations sont organisées, telles des rencontres professionnelles, des présentations d'artistes, l'édition de publications et de catalogues d'artistes.*

*Ce catalogue poursuit un objectif majeur assigné à l'Administration générale de la Culture : promouvoir les créateurs de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Il présente le travail et la démarche artistique de 55 artistes ayant bénéficié d'un soutien public de 2015 à 2017. D'aucuns sont encore dans l'émergence ; d'autres bénéficient déjà d'une reconnaissance certaine. Puisse ce panorama intergénérationnel vous stimuler à découvrir et à partager les propositions artistiques de ces artistes, leurs interprétations, leurs lectures, leurs perceptions du monde et de notre futur.*

*Cette publication est avant tout une porte d'entrée ; n'hésitez pas à franchir son seuil, à vous connecter aux liens qui vous renvoient vers les sites personnels des artistes et à vivre leurs œuvres dans les galeries et centres d'art qui les accueillent.*

**André-Marie Poncelet**  
Administrateur général de la Culture

# 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). Comme pour les autres soutiens à la création, les demandeurs doivent être domiciliés par en Fédération Wallonie-Bruxelles.

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'œuvres 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.

## 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.

Elle organise également annuellement le festival Kikk dédié aux cultures numériques et créatives.

## 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 œuvre 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 œuvre 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'œuvres, de bourses ou d'événements doivent être introduites via des **formulaires téléchargeables** sur le site [www.arts-numeriques.culture.be](http://www.arts-numeriques.culture.be). □

**Les Alices** est un collectif multidisciplinaire d'artistes dont le travail évolue autour du théâtre jeune public et de la performance. Comme leur héroïne, celle du pays des merveilles, ils cherchent à passer au travers des miroirs des lieux et du temps en inventant et en jouant d'étranges histoires. Pour découvrir de nouveaux paysages théâtraux, chaque création est le fruit d'un processus particulier qui naît du dialogue constant entre recherche, écriture et improvisation.

Créations jeune public passées : **Daniel(le)s** (prix de la Ministre de la Jeunesse aux Rencontres de Huy 2012), **Les Mots Perdus**, (Théâtre des Doms - Avignon 2015).  
Créations en cours : **Sous la lune**, fable lunaire, et **Sur le chemin j'ai ramassé des cailloux** (performance).  
« Depuis que les tuyaux s'appellent des boyaux l'eau a mauvais goût. Depuis que cheveux se dit chevaux on a tous la tête lourde et on est salades. On va l'hôpital mais celui-ci est fermé pour cause de crève. Plus rien ne va. Plus serponne ne comprend serponne et tout va à veau l'eau... ! »

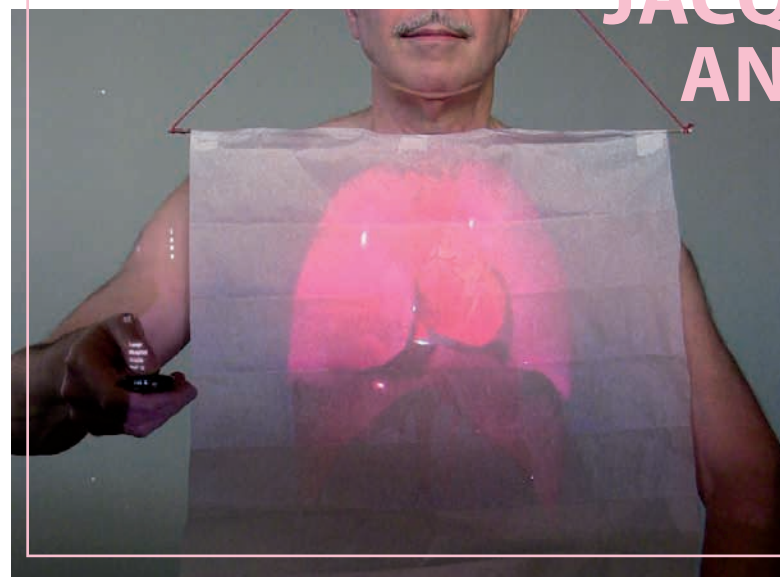
**CONTACT**  
www.lesalices.com  
collectif.lesalices@gmail.com  
facebook : Collectif Les Alices

**Les Mots Perdus** est l'histoire des maux des mots d'un petit Prince destiné à devenir un grand Roi. L'histoire, aussi, d'un peuple rendu muet et d'une station de radio bavarde, de deux tantes qui n'ont pas leur langue dans la poche et d'un précepteur pressé et pressant... Dans ce spectacle sur le langage et le pouvoir inspiré très librement du livre « Le prince des mots tordus » de PEF, et l'univers visuel de Malévitch, les quatre comédiens alternent jeux de corps et jeux de mots pour entraîner le public dans une épopée tragicomique toute en couleurs... □

## LES ALICES



Les Mots Perdus, La Danse du Roi © Philippe Jolet



## JACQUES ANDRÉ

**Mes organes mes data**  
de Jacques André / Groupe Kuru  
© Jacques André  
Smartphone Screenshot

« Ce projet de performance avec volet participatif traduit ma fascination et mon effroi face à la prolifération des smartphones, bracelets, balances, etc., connectant corps, capteurs, données, algorithmes et monde des data. Il rend sensible jusqu'au vertige la révolution en train de se produire au plus intime de notre représentation de nos organes, consciemment ou pas, de l'échelle individuelle à celle sociale. Il offre une alliance d'expériences corporelles et technologiques sous forme de modélisations organiques interactives et la confronte à une exploration subjective de l'histoire de

l'anthropologie physique et sociale au prisme actuel des politiques de santé et du capitalisme du contrôle. Autocobaye de ce processus, je suis en cours de transformation, perdant du poids, abaissant mon rythme cardiaque au repos, contrôlant mon rythme respiratoire et mon niveau de stress, voyant via mon smartphone mes organes non plus comme de seules entités biologiques mais comme des systèmes d'équations, des composantes algorithmiques. Je me multiplie en avatars : **l'anxieux ; le croyant ; le critique ; l'émerveillé**. Leurs organes se confrontent à différentes figures : Quetelet, père belge de « l'homme moyen » ; l'assureur exploitant les données d'IMC ou de conduite automobile ; la DRH surveillant le nombre de pas

quotidien des employés ; la chercheuse en santé publique effrayée des différences d'espérance de vie en bonne santé selon les écarts de richesse... Il se nourrit d'une collaboration créatrice et informatique avec François Zajega, et d'un soutien de résidence de la Balsamine. » □

**CONTACT**  
Jacques André : jfra@wanadoo.fr  
blog personnel :  
<https://jakesandrecom.wordpress.com>  
blog Groupe Kuru :  
<https://groupekurucom.wordpress.com>

L'ambition pour *Le Monde de Mila* était de créer un spectacle de théâtre qui intègre les arts numériques dans la scénographie mais aussi dans le jeu des comédiens. L'objectif de la recherche était de produire des dispositifs simples, pour fluidifier l'interaction entre le jeu des comédiens et la régie, et suffisamment léger pour répondre aux contraintes de la décentralisation spécifique au théâtre jeune public. Deux dispositifs ont été envisagés :

**Tracking accessoire/comédien pour projection vidéo :**  
automatiser le mouvement d'une projection vidéo en

suivant le déplacement d'un accessoire ou d'un comédien sur le plateau.

**Reconnaissance vocale :**  
automatiser le lancement de pistes sonores en utilisant la reconnaissance vocale pour faire dialoguer un élément de décor avec la comédienne.

**Les Ateliers de la Colline** se sont entourés de l'artiste Ronald Dagonnier (mapping, précision de l'angle de la recherche numérique) puis de Gregory Berger de 3000D pour le développement effectif des recherches. Les tests en répétitions, pour

encourageants qu'ils furent n'ont néanmoins pas pu déboucher sur des dispositifs simples à mettre en œuvre pour les équipes techniques et suffisamment fiables pour une utilisation en représentation. Cependant, les récentes évolutions technologiques en matière d'outils de haut niveau pour l'intelligence artificielle (par exemple snips.ai pour la voix et le transfer learning combiné à poseNet pour le tracking du mouvement) vont permettre de mettre en place des solutions à la fiabilité accrue. □

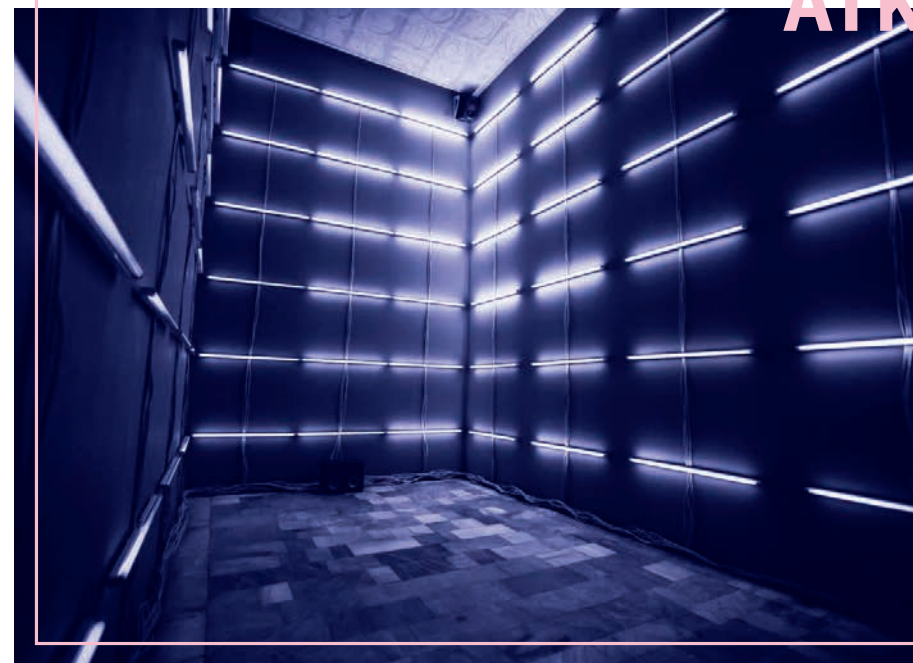
**CONTACT**  
www.actc.be  
contact@ateliersdelacolline.be  
facebook : atelierscolline

## LES ATELIERS DE LA COLLINE



**Le Monde de Mila**  
Représentation à Liège mars 2018  
© Sarah Torrìsi

**CONTACT**  
<http://isjtar.org>  
isjtar@atk.io



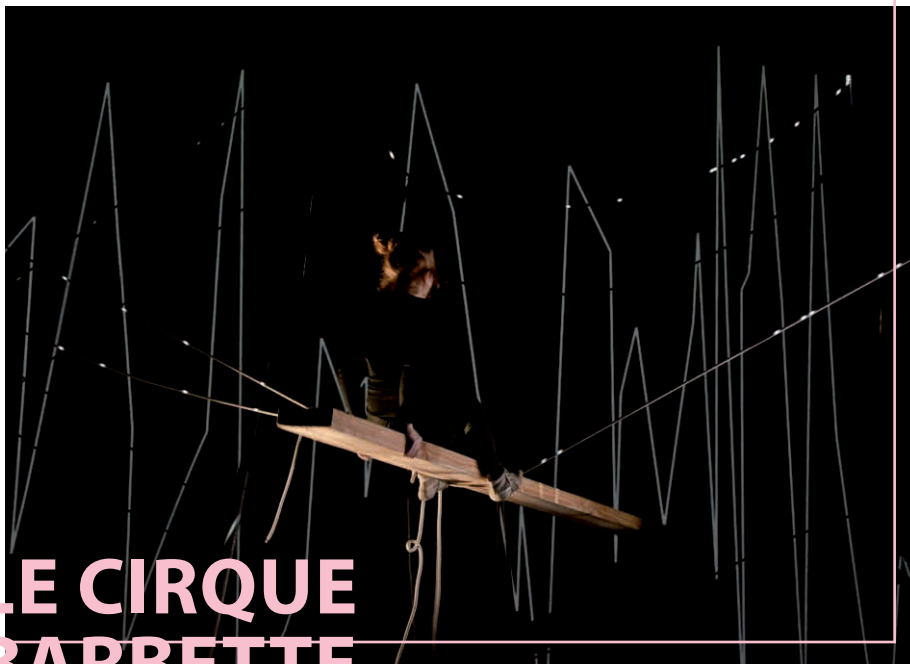
**ATK!**

**ATK!** ARC, Bratislava. © Biela Nov 2015

**ATK!** (prononcer « attaque ») réunit les artistes Ofer Smilansky et Isjtar. Le projet est basé sur trois éléments qui se conjuguent pour créer une expérience immersive. En combinant musique électronique, éclairage architectural interactif et présence sur scène, **ATK!** propose une performance audiovisuelle frappante. La lumière est reliée à la musique, ensemble elles forment un lien entre les performeurs, le public et l'environnement. En combinant lumière et musique, les performeurs s'emparent de la totalité de la perception audiovisuelle du public, sans

que l'expérience se réduise à regarder un écran. Cela renforce la présence des performeurs, qui ne sont pas des automates dissimulés mais des manipulateurs actifs de l'espace audiovisuel. Pour arriver à une vraie immersion, il est essentiel de travailler in-situ. Chaque performance doit être adaptée à l'espace et au public. Par conséquent **ATK!** préfère ne pas jouer dans les salles

de concert habituelles et cherche méticuleusement des lieux particuliers qui possèdent les caractéristiques nécessaires à une immersion convaincante et prenante. Grâce à cette approche adaptative, l'œuvre fusionne avec l'environnement ; ce qui la rend moins anonyme par rapport à une autre installation ou performance et tend à produire une impression durable sur le public. □



CQFD © Rocio Paris

## LE CIRQUE BARBETTE

Suspendus sur scène telles de fines routes aériennes : des fils, des câbles, une poutre, des trajets. En projection, sur une toile invisible : une variation presque infinie de lignes et courbes. Comme sur les chemins de la vie, des parcours s'esquissent : choix, désirs, regrets, craintes ou sauts dans le vide. C'est quoi l'équilibre ? Bien mesurer ses pas, jusqu'au prochain carrefour ? *cqfd* ? est un

**CONTACT**  
<https://cirquebarbette.com/>  
 Rosa Matthis :  
[artistic@cirquebarbette.com](mailto:artistic@cirquebarbette.com)

spectacle de cirque et d'art numérique, abstrait et simple, où la lumière règne dans la pénombre.

*Le Cirque Barbette* est basé à Bruxelles. La compagnie a été fondée par Rosa Matthis en 2010.

Artiste de cirque spécialisée dans le fil, elle invite à partager son toit pour y créer ensemble, sur et en dehors de la scène. Certains y font des visites ponctuelles, d'autres y restent tels les piliers d'une petite tribu urbaine. Ils partagent tous un intérêt particulier pour l'image,

l'abstrait et l'humain : son monde et ses interstices. La compagnie compte à ce jour 4 créations, 3 solos sur fil :

*ICI*, *Wasteland* et *cqfd* ; et *Je sens la terre bouger, of course the air is full of it.* □

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'œuvre 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

*Hearing Gravity* est une expérience sonore. Développée en collaboration avec André Füzfa, physicien relativiste à l'université de Namur, l'œuvre 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

et narration sonore, données et composition musicale. À 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 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. □

## ANTOINE BERTIN



**Hearing Gravity**  
 © Hélène Combal-Weiss

**CONTACT**  
[www.antoinebertin.org](http://www.antoinebertin.org)  
[a@antoinebertin.org](mailto:a@antoinebertin.org)  
 instagram : @ant1bert1  
 twitter : @ant1bert1  
 Vidéo de l'œuvre : en français <https://vimeo.com/309465484>  
 en anglais <https://vimeo.com/309462788>

# BENJAMIN BLAQUART



**Us and Them**  
2017  
© Benjamin  
Blaquart

*Spéculer à partir de notre monde, c'est ce que font les récits de SF (éco)féministe, en nous reconnectant à nos expériences, nos désirs, nos valeurs, nos besoins, nos imaginaires, répondant de cette manière à la « situation questionnante par excellence » aujourd'hui qu'est « la possibilité même d'un avenir ».*  
Émilie Hache

Écosystème autonome, forme métasexuelle, exocentrisme : **Benjamin Blaquart** combine les matériaux et les technologies de l'ingénierie et de l'organique pour hybrider l'humain, le végétal, la machine, le réel et

le virtuel. L'ensemble de sa démarche est une invitation à transformer (ou hacker, dirait-il) les présupposés sur l'identité, la technologie, le vivant et l'inanimé. Alimenté de théories et de fictions spéculatives allant de Paul B. Preciado à Samuel R. Delany, les installations de B.B créent des aires d'interaction entre les matières vivantes et technologiques, elles sont parcourues de tubes rappelant des réseaux artériels, dans lesquels coulent les fluides irriguant cet ensemble hybride.

**Us and Them** est une installation évolutive et interactive. Les sculptures/vidéos/textes qui la composent, interagissent ensemble via un système de communication wifi. Des capteurs analysent

les données qu'ils ou elles génèrent et influencent le comportement de l'autre. Ainsi l'oxygène qu'émet la plante fait courir le loup en 3D. L'eau, qui est actionnée par la pompe, fait gonfler les organes en silicones qui eux mêmes modifient le texte projeté en temps réel... □

#### CONTACT

blaquart@gmail.com  
site : blaquartbenjamin.com  
instagram : benjaminblaquart  
vimeo : user2173905  
vidéo de l'œuvre :  
<https://vimeo.com/215263892>

numérique de la voix parlée et environnements textuels en réalité virtuelle.

**Sans besoin de voir**, financé par une bourse de la Fédération Wallonie-Bruxelles, appartient à cette dernière catégorie.

Il s'agit de mon premier environnement VR avec traçage du mouvement, et sans doute du premier poème au monde pouvant être lu en utilisant un capteur occipital (le Structure Sensor, monté sur un viseur Bridge).

Cette technologie avancée est cependant utilisée pour produire une expérience intime qui vise à faire oublier les supports numériques au profit d'une manière

nouvelle d'interagir avec le texte poétique. Le visiteur est invité à s'immerger dans un environnement virtuel où n'apparaît qu'un texte qui peut être approché et regardé de tous les côtés comme un véritable objet dans l'espace, et même traversé (il apparaît alors derrière le visiteur écrit à l'envers). Tous les mouvements du visiteur sont tracés par le capteur, sans usage de caméras externes ni d'ordinateurs connectés au viseur. »

**Sans besoin de voir** a été présenté pour la première fois dans l'espace Anima Ludens à Bruxelles en janvier 2018. □

« *Tu remarquas, on n'écrit pas, lumineusement, sur champ obscur, l'alphabet des astres, seul, ainsi, s'indique, ébauché ou interrompu ; l'homme poursuit noir sur blanc* »  
Stéphane Mallarmé

« Dans mon travail la poésie devient art conceptuel, sous plusieurs formes : livres, œuvres sur papier, lectures collectives, environnements sonores avec élaboration

# ALESSANDRO DE FRANCESCO

regarder que tu es là derrière moi il y a la lampe  
de notre territoire les enfants pressent leurs yeux  
ont invisibles comme eux nous faisons lumière dans  
orbites comme eux nous sommes exposés à tout  
intérieur quand les yeux sont couverts mais con  
ographique ce qu'ils sentent quand ils disparaissent sans  
trons sans pouvoir le voir sans

**Sans besoin de voir**  
environnement textuel en réalité virtuelle (viseur, capteur occipital, iPhone, casque audio), simulation pour écran  
© Alessandro De Francesco - Language Art Studio, 2018

#### CONTACT

info@alessandrodefrancesco.net  
www.alessandrodefrancesco.net  
www.augmentedwriting.com  
twitter : @aw\_adf (Augmented Writing)

# CIE BUD BLUMENTHAL / HYBRID

Américain installé à Bruxelles depuis 1988 pour rejoindre la Cie du Plan K de Frédéric Flamand, **Bud Blumenthal** s'associe avec Michèle Noiret. Leur Cie « Tandem » crée plusieurs pièces dont Louisiana Breakfast en 1991. Le danseur et chorégraphe développe une syntaxe faite de fluidité, de précision, d'interactions technologiques, ainsi que d'un mélange des genres et langages ainsi qu'en témoigne le nom de sa compagnie « Hybrid », fondée en 2002.

*Leaves of Grass* est une pièce pour six danseurs qui explore les limites du corps et de la technologie, en y incluant la nature. Le chorégraphe a conçu avec Fred-b aux dispositifs sonores et Vincent Paesmans aux systèmes interactifs, une œuvre où la technologie s'articule à l'humain et au végétal pour

former « un spectacle très organique, un vrai repas visuel ». Des senseurs placés sur les feuilles en captent les vibrations, à partir desquelles est créé du son. Plusieurs microcaméras – près des plantes mais aussi en hauteur – produisent des images projetées en direct, mêlées à d'autres vidéos. « Faire le pas de côté pour regarder les choses autrement, dans une démarche dévouée au sensible » caractérise la démarche de **Bud Blumenthal**. *U-Art Nouveau* est un concept d'exposition et d'ateliers pédagogiques sur le thème de la danse, des arts numériques et des nouvelles technologies. Il comporte : *Origami II*, adaptation de la structure monumentale animée numériquement par Peter Maschke pour le spectacle ; *Perfection* (aussi développé comme décor mobile principal

pour un dialogue poétique entre le corps humain et l'énorme structure mouvante) ; *Fractal Slide*, développement du dispositif visuel immersif de Vincent Paesmans créé pour le spectacle *Perfection* ; *You are the Tree*, animation interactive 3D contrôlée par le corps du spectateur, développée par Olivier De



Leaves of Grass © Pierre Wachholder

Cafmeyer et Vincent Paesmans pour le spectacle *Perfection* ; *Particle Flow*, création visuelle interactive de Yacine Sebti inspirée d'un dispositif développé au sein du spectacle *Perfection* ; *Plant Song*, installation sonore et végétale de Fred-B et Vincent Paesmans, dérivée du spectacle *Leaves of Grass*. □

## CONTACT

Cie Bud Blumenthal /Hybrid asbl  
Rue de l'Intendant 111  
1080 Bruxelles  
+32 (0)2 424 35 24  
info@bud-hybrid.org  
www.bud-hybrid.org  
www.hybridstudios.eu  
facebook :  
hybrid.blumenthal  
HybridStudiosBrussels  
instagram : hybrid\_studios\_brussels  
twitter : HybridStudiosB





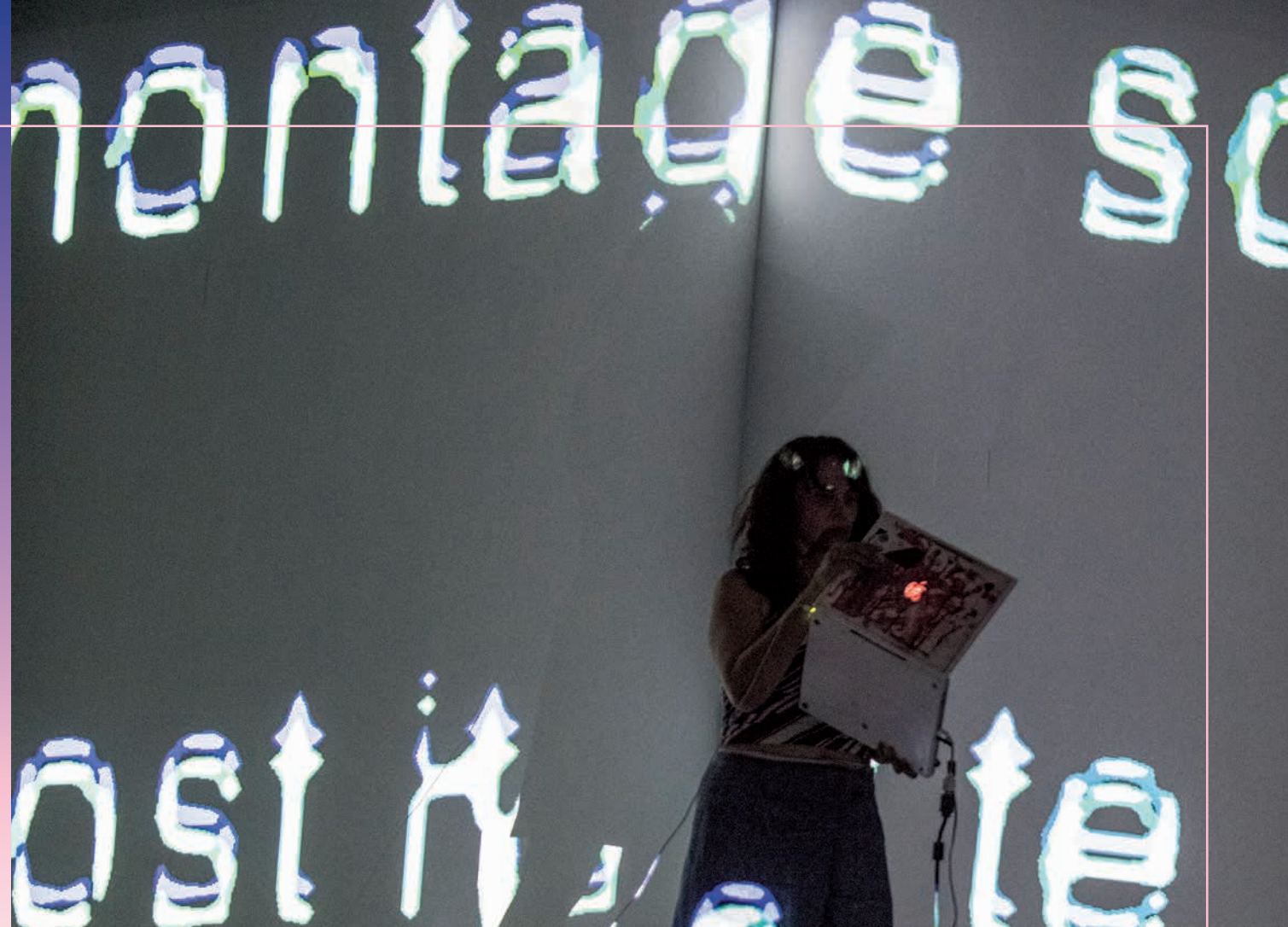
# LUCILLE CALMEL

## CONTACT

c.lucille@gmail.com  
www.myrtilles.org/news/  
facebook : lucillecalmel  
facebook : when-im-good-im-very-good  
-but-when-im-bad-im-better-266578120042187  
vimeo : lucillecalmel

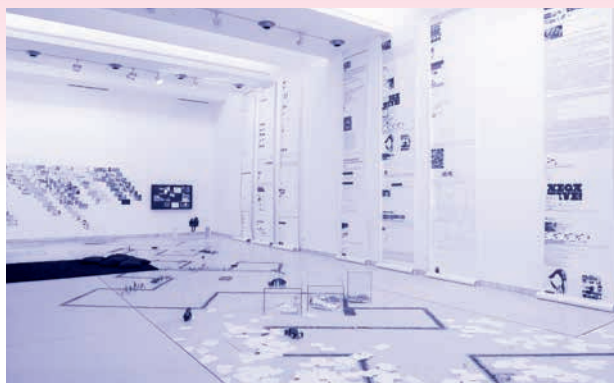
Metteuse en scène, performeuse et autrice, **Lucille Calmel** entretient depuis son adolescence une profonde relation avec la littérature et les musiques expérimentales, plus particulièrement avec la poésie sonore, l'écriture- et la lecture-performance, et depuis l'apparition du numérique dans son travail dans les années 90, un attachement singulier à ce qu'elle nomme l'écriture vivante, en ligne et/

ou en chair. Aujourd'hui, ses recherches touchent des sujets plus populaires tels les LOLcats / l'ASMR / la création avec ou pour des animaux, et les séries TV / la reconnaissance visuelle. En 2015, la FWB soutient **when i'm bad (final)**, une mise à mort du Mac iBook G4 témoin des jours et nuits passés entre 2004 et 2008 à écrire, composer, rencontrer, performer, vivre (jusque sur scène) sur des dizaines de groupes internet,



^ When I'm bad (final) © Lucille Calmel

< When I'm good I'm very good but when I'm bad I'm better © Lucille Calmel



et based on an almost true story. **502**, une zone de guerre urbaine minimisée créée avec Gaëtan Rusquet. Ces deux installations-performances ont lieu au sein de **when i'm good i'm very good but when i'm bad i'm better** au centre Puertas de Castilla à Murcia (Es) d'avril

à septembre 2015, une rétrospective explorant dix années de relations privilégiées entre Lucille et ses ordinateurs. Rétrospective à la source de Lucille Calmel, **Les Années-nombre**, monographie à venir au printemps 2019 avec des textes de A. Pickels, J. André, F. Bauchard, H. Gauthier,

L. Limongi, H. Warin et le studio de graphisme Kidnap Your Designer. Autres soutiens : FWB Arts plastiques, WBI, SACD Scam Be, Les Halles / A Space For Live Art / European Union Culture Program / festival Trouble, iMAL. □



# LAURA COLMENARES

## CONTACT

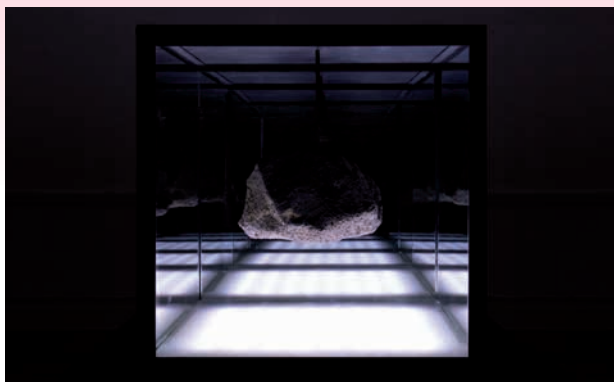
<http://ulara.org/>  
laura@ulara.org  
instagram : ulara.laura  
facebook : laura.colmenares.guerra.videographer

Artiste visuelle Colombienne et Espagnole basée à Bruxelles, **Laura Colmenares** explore le potentiel de divers médias. Vidéo, photographie, 3D, matte painting et compositing, ses principaux axes de travail sont l'installation, la sculpture, le film et la performance. Elle propose des environnements qui abordent la question de la perception du corps, en lien avec les politiques du paysage et à la

construction des concepts de nature et de naturel. Dans le domaine de l'installation, Laura a développé des œuvres utilisant des dispositifs interactifs afin de créer une expérience immersive pour le spectateur. **Lagunas** est une installation narrative et interactive. Des paysages préhistoriques racontent l'histoire d'une noyade, l'allégorie de cette agonie : la raréfaction de l'eau



^ **Lagunas** © Laura Colmenares Guerra  
< **Landscape n.1** © Laura Colmenares Guerra



sur la planète Terre. Trois valves sont utilisées tout au long de l'expérience, en tant que dispositifs et contrôleurs pour le scénario interactif de l'installation. Le scénario s'adapte au comportement des spectateurs, permettant variations et déviations de l'histoire. Des paysages silencieux, des poissons

mourants, l'eau d'un lac épaisse et sombre, des algues et de la boue couvrent les profondeurs. Sous la surface, un homme se noie. Depuis les abysses, des roches archaïques sont attirées par des forces magnétiques. Dans le paysage, des foreuses émergent, tournant entre les falaises, interceptant les pierres

en lévitation, détruisant les roches, qui retombent dans l'eau. Le corps abandonné de l'homme, reçoit ces impacts de pierres, s'éveille, lutte pour sauver sa vie et perd conscience... Avec l'aide de la Fédération Wallonie Bruxelles & Vlaamse Overheid. Avec le soutien d'IMAL □



# ALEXANDRA DEMENTIEVA

## CONTACT

alexamentieva@gmail.com  
www.alexamentieva.org

« Dans ma pratique artistique je crée des environnements vidéo/sonore interactifs. Mes principaux centres d'intérêt se concentrent sur la perception, la psychologie sociale et leur application dans des installations multimédia. Mes projets d'installations interactives tentent d'élargir le potentiel de l'esprit et de la perception en utilisant divers matériaux de production. En mettant en évidence certaines références historiques, culturelles et politiques des lieux d'exposition, je crée le cadre dans lequel se développe l'idée. Mes projets explorent la profondeur de l'expérience perceptive du spectateur et son interaction individuelle avec l'exposition ainsi que les visiteurs. L'objectif principal de l'installation est l'expérience de l'utilisateur. Celui-ci devient le centre du projet ou l'acteur

principal de l'œuvre. *Cycloramadrome* explore de courts épisodes d'un film de fiction projetés sur un écran circulaire de 360°. Le public est au sens propre comme au sens figuré en plein milieu d'une scène de film. Cet environnement est utilisé comme un moyen d'agir aussi bien mentalement que physiquement sur les visiteurs: les mouvements des personnages sont conçus pour susciter le mouvement du public. Dans l'installation interactive *Orbis Quartus*, le spectateur est confronté aux changements d'images qui dépendent de sa expression faciale. Le visage, ses expressions et la mimique jouent un rôle important dans la communication humaine. Un regard ou le froncement des sourcils peuvent dire beaucoup plus que les mots

prononcés au même moment. Seul un spectateur à la fois peut influencer et transformer les visuels de l'installation. Les autres restent les témoins de la force de langage des expressions et ensuite, chacun à son tour, ils peuvent devenir des acteurs de l'installation. » □



^ *Cycloramadrome*,  
vue de l'installation  
© Evgeni Gurko  
< *Orbis Quartus / Quatrième  
monde*, vue de l'installation  
© Evgeni Gurko



# YANN DEVAL

*ATLAS* est une œuvre hybride entre arts numériques et arts plastiques, sous la forme d'une exposition scénographique qui accueille un mélange de maquettes réelles et un monde virtuel interactif.

Marie-G. Losseau construit des villes imaginaires à la main et *Yann Deval* les scanne en 3D. Ensemble, en utilisant la « réalité mixte », ils explorent ces nouveaux champs des possibles, de l'espace physique

à la réalité virtuelle et toutes les strates intermédiaires. Après avoir été plongés dans un archipel d'îles poétiques, les spectateurs sont invités à construire des villes virtuelles à l'aide de graines. Chaque graine fait grandir une maison. Les spectateurs créent des villes vides, sans habitant, donnant la possibilité d'imaginer ce qui se passe à l'intérieur de ces maisons. Ces villes se comportent



comme des organismes vivants, ayant une vie propre, avec ou sans les interactions des utilisateurs...

*IMMERSIO* est une expérience interactive immersive qui plonge le participant dans un rêve éveillé, dans un monde qui dérive du réel à l'abstraction et qui questionne la place du corps et de sa perception dans l'espace numérique.

Le participant entre seul dans un cube noir de 3x3. Muni de lunettes de réalité virtuelle et d'un casque audio, il réalise une « plongée » dans un espace déambulatoire virtuel. Ce dispositif est l'occasion de questionner le langage et la grammaire de la réalité virtuelle. *Immersio* offre des pistes d'exploration de ce médium, délaissant texte, narration, personnages,

pour se concentrer sur la dramaturgie, le mouvement, l'interactivité, les processus génératifs et aléatoires.

#### CONTACT

yann.deval@gmail.com  
www.immersio.tv  
immersio.contact@gmail.com  
www.atlas-experience.xyz  
atlas.experience@outlook.com

^ *IMMERSIO* par Collectif Immersio  
© Collectif Immersio

< *ATLAS* par Marie-G Losseau  
et Yann Deval © *ATLAS*





# JUSTINE DENOS

MNIQUE Bourg en Scène 2017

MNIQUE / KMKZ est un projet artistique arts visuels/arts vivants qui confronte la marionnette à l'omniprésence du numérique dans nos vies (réseau sociaux, numérisation du réel, avatar...). Il est question de mettre en exergue nos habitudes d'homme contemporain connecté grâce au prisme de cette dernière. MNIQUE / KMKZ est une expérience sensible, à la forme inclassable, qui se découvre avec attention et minutie, à travers les corps, les masques, les ombres, les objets... leurs manipulations, leurs mouvements. C'est une expérience de l'attention qui est proposée, une sollicitude

de tous les sens excités par le mystère de la suite. L'intégralité de cette forme s'est progressivement construite au travers d'un long processus de recherche, dans lequel l'objectif est de rester à l'écoute des mouvements, des lumières, des vidéos, des images créés afin de garder une forme extrêmement sensible. Ce processus de travail semble donner une dimension instinctive à la forme finale, qui semble d'avantage toucher le spectateur par les échos sensibles presque primitifs qu'elle produit en lui, que par les conventions narratives qu'elle suit. Justine développe une

pratique installative du mouvement. Son travail oscille entre théâtre et plastique, traversant tantôt la mise en scène, la performance, la vidéo, la scénographie, le costume, la danse, la marionnette,... Artiste associé Simon Vialle : comédien/marionnettiste □

CONTACT  
justampers@hotmail.com

Des temps de vies décomposés et juxtaposés dont le spectateur, confronté à la figure du point de vue, tantôt cinématographique, tantôt touristique, jouera tour à tour un rôle de vigile, de contemplateur et d'observateur boulimique. L'œil est une bouche avide qui se nourrit du monde. « Fragmentons le temps

et rien ne nous échappera jamais plus ». Au travers ses installations vidéo, **Antoine Doyen** cherche à décomposer autant que possible un espace sans y toucher, passer au-delà d'un point de vue, devenir un voyeur effréné, un observateur méticuleux à l'affût d'éventuels dysfonctionnements. Ainsi en va-t-il de l'ordre du monde que nous abordons chaque jour, avec la même suspicion. Pareil aux infos qui nous arrivent en vrac de partout, en fragments éparés.

Épaves dont nous cherchons à comprendre vainement le sens et l'utilité. Dans la scène choisie, le monde économique circule en côtoyant de près nos vagabondages alors que les ombres portées créent leur propre graphique. □

CONTACT  
antoinedoyen@hotmail.com  
http://antoinedoyen.be/

# ANTOINE DOYEN



Plongée Urbaine installation vidéo, 20 tablettes, stéréo, 6', 190 x 120 cm  
© Antoine Doyen



CONTACT

vincent@ogre.be  
http://ogre.be/  
https://bcksp.es/

# VINCENT EVRARD

«

çse avec pl ssn je  
viens de prendre une t  
ollenaeretsteph6985@  
hotmail.comoakawaka  
shakiraa , Sat Very  
poli qc

»

bcksp.es © Vincent Evrard

« La pratique de l'écriture est pareille à un monde en formation. Soumises à l'érosion, les idées s'affinent pour former des phrases. Les tranches les plus sensibles de nos idées s'envolent sous la forme du sable subtil pour finir dans le désert du néant. Il nous paraît que l'intérêt de ce projet tient dans l'observation de la mécanique cérébrale travaillant pour former une communication par l'écriture. Nous récupérons et imprimons les restes des nombreux

accidents de l'écriture, rien de plus. Cela est déjà tout un programme... **bcksp.es** tire son nom de la touche « Backspace » du clavier informatique, utilisée pour effacer les derniers caractères saisis, ceux situés à gauche du curseur d'écriture. Lorsque l'on utilise la touche « Backspace », une part de nous s'envole avec les mots perdus. **bcksp.es** capture ces poussières de pensée et les archive. **bcksp.es** vous propose d'imprimer vos archives de textes supprimés sous forme d'un livre de poche.

**bcksp.es** est un dispositif permettant la microédition de livres touchant à l'intime et à l'absurde. Il s'agit aussi d'un processus dévoilant des questions relatives au « big data » et à la protection des données. Ces sujets sont fondamentaux dans l'expérience numérique actuelle. Ce projet ouvre des questions et les pose à une part de notre réalité encore obscure que seul l'art numérique peut éclairer. » **Vincent Evrard** est artiste – programmeur et vidéo performer. □

# LUC-FRÉDÉRIC HANNEUSE



Haptic Touch © Luc-Frédéric Hanneuse

**Haptic Touch** est une œuvre questionnant les sens de la vue, du toucher et de l'ouïe. Œuvre en phase de recherche et développement. Extraits de Wikipedia définissant le mot haptique : La perception haptique résulte de la stimulation de la peau

résultant des mouvements actifs d'exploration de la main entrant en contact avec des objets. Des mouvements volontaires d'exploration, variant en fonction des caractéristiques de ce qu'il faut percevoir, doivent être produits par la personne pour compenser l'exiguïté du champ perceptif cutané (limité à la zone de contact avec les objets) et appréhender les objets dans leur intégralité. Le stimulus va donc dépendre de la façon

dont l'objet est exploré. Il en résulte une appréhension morcelée, plus ou moins cohérente, parfois partielle et toujours très séquentielle, qui charge lourdement la mémoire de travail et qui nécessite, en fin d'exploration, un travail mental d'intégration et de synthèse pour aboutir à une représentation unifiée de l'objet. Les informations proprioceptives sont généralement traitées inconsciemment. □

CONTACT

lhanneuse@gmail.com  
www.haptictouch.eu

# PIERRE-JEAN GILLOUX

Première monographie de *Pierre-Jean Giloux*, *Invisible Cities* prolonge la tétralogie vidéo éponyme inspirée par le mouvement architectural utopiste nippon : le métabolisme (60/70). Elle contient bon nombre d'images vidéo, de photographies ou d'archives sur le sujet. Ces quatre films sont des portraits de villes japonaises, qui superposent des images filmées et photographiées de la réalité quotidienne, sociale et urbaine, à des images

virtuelles. L'ouvrage explore les liens qui relient quatre villes au riche passé architectural (Tokyo, Yokohama, Osaka, Kyoto). Ce voyage au sein de La Mégapole retrace une histoire du Japon, faite à rebours et s'achève avec une proposition de smart city virtuelle implantée sur les eaux du lac Biwa. L'utopie métaboliste à laquelle *Pierre-Jean Giloux* fait référence et notamment à l'exposition universelle de Osaka 70 a été reconstituée en partie avec des images de synthèse. Ce mouvement a eu un rôle déterminant dans la constitution de l'identité culturelle japonaise



d'après-guerre. Le travail de *Pierre-Jean Giloux*, se situe à la convergence de plusieurs pratiques : les images fixes et animées, les installations qui sondent l'espace et le volume. Ses films sont les résultats d'associations et d'hybridations de médias. Par le biais des techniques numériques, il développe des compositions visuelles et sonores incluant parfois des

séquences animées en 2 et 3 d. Le virtuel et le réel cohabitent au sein de ces derniers, ceci dans le but d'établir un dialogue et de questionner leurs propres limites, plus particulièrement lorsqu'ils sont montrés sous formes d'installations immersives où le spectateur est invité à déambuler à l'intérieur de dispositifs multi-écrans. Les frontières entre images de

synthèses et images réelles s'estompent alors et laissent libre cours au regardeur d'inventer sa propre narration. Il projette aussi ses films en version mono-bande, dans le cadre de festivals vidéo et d'arts numériques. □

**CONTACT**  
pjloux@gmail.com  
www.pierrejeangiloux.com

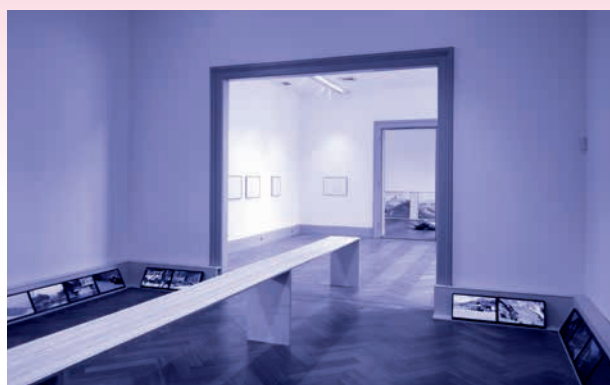
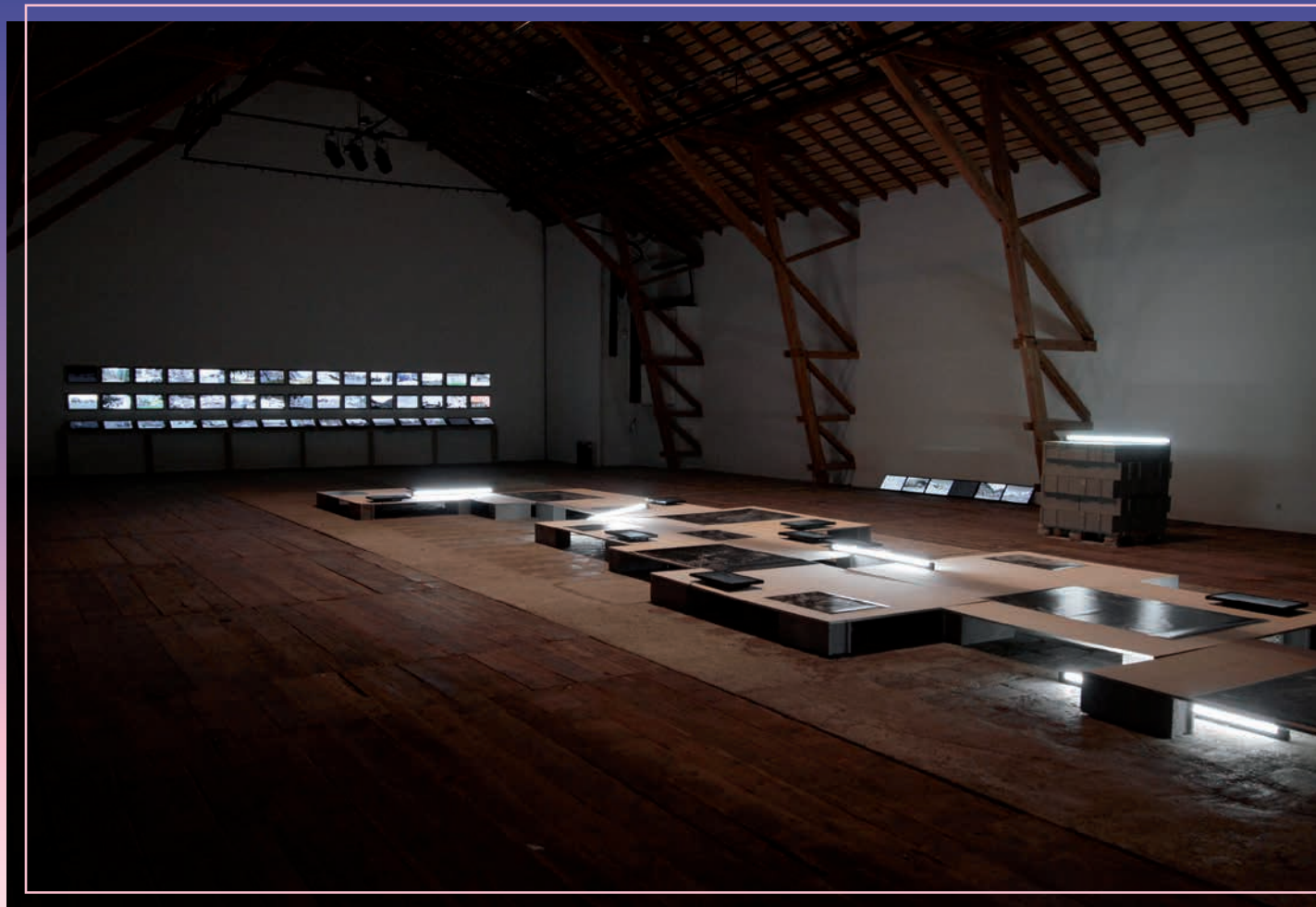
**Invisible Cities Adagp**  
© Pierre-Jean Giloux Courtesy the artist & Solang production



# PIERRE-PHILIPPE HOFMANN

« Mes projets explorent de nouvelles façons de voir nos territoires, à l'heure d'un mode de pensée qui a largement suivi les inflexions de nos développements technologiques. Le monde évolue à toute vitesse et il en va de même de la façon de nous en faire l'image. À cette fulgurante réalité, j'ai opposé la lenteur de mes observations. En parcourant de grands territoires, je me suis focalisé sur les lieux les plus banaux qui nous entourent, cherchant plus à en montrer les usages, les aménagements, les réappropriations qu'à en exacerber la beauté. Plus qu'à la beauté, c'est au grandiose

et à la complexité que je m'intéresse. Pour *Portrait of a Landscape*, je me suis intéressé aux paysages de montagne. En choisissant de travailler sur la Suisse, je sentais qu'en ces lieux éminemment pittoresques, il serait pertinent de ne pas appliquer le traitement esthétique attendu. J'ai opté pour une méthodologie radicale et pour traiter de façon homogène tout ce qui se présenterait à moi, j'ai sillonné le territoire à pied sur 10 lignes droites. Au long de ces 2700km, je me suis imposé de produire un plan fixe vidéo d'une minute après chaque kilomètre parcouru, en toute saison. »



**Portrait of a Landscape**  
© Pierre-Philippe Hofmann  
^ Sion  
< SAM Basel  
<< minute01 pti

Ces centaines de vidéos ont ensuite été méticuleusement observées et commentées, alimentant une longue base de données.

Sur base de tous ces détails et afin de rendre l'image totale et hétéroclite du pays, un système d'algorithmes a été conçu pour articuler l'ensemble des vidéos sur un grand nombre d'écrans. L'installation qui en résulte

propose au visiteur une expérience inhabituelle du paysage. □

**CONTACT**  
pphofmann@gmail.com  
www.clinamen.be





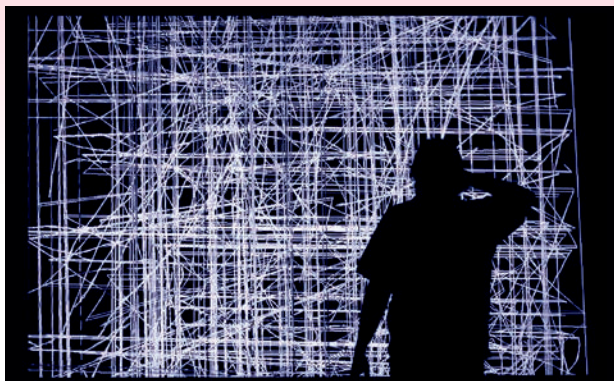
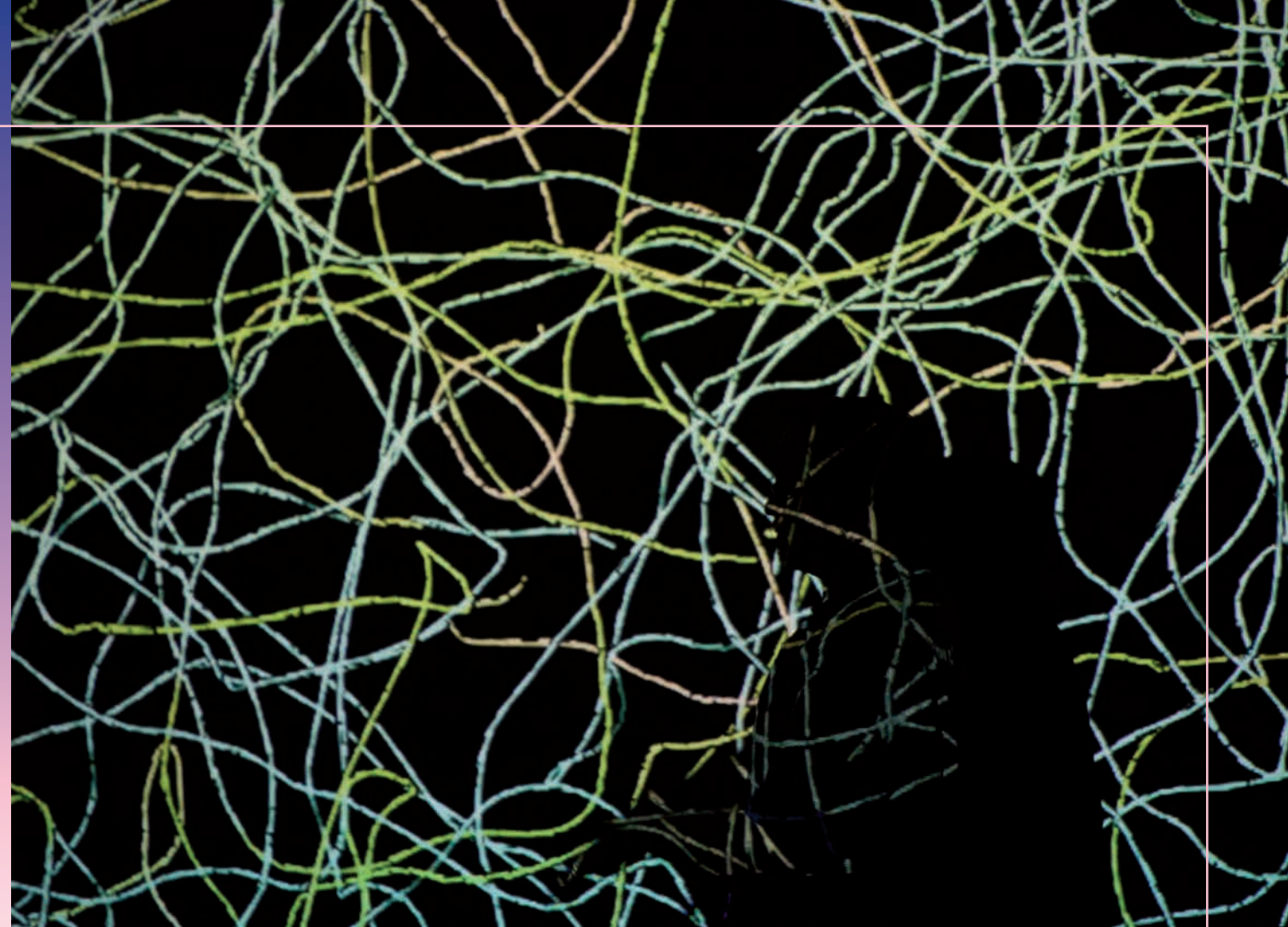
# GAUTHIER KEYAERTS

## CONTACT

<http://gauthierkeyaerts.wordpress.com>  
<http://soundcloud.com/gauthier-keyaerts>  
<https://vimeo.com/140508674>  
<https://vimeo.com/137147411>

Passionné de musique, de littérature et d'images, *Gauthier Keyaerts* partage son amour de la création dans de nombreux domaines : production audio, performances, installations multimédias, presse écrite, radio, photographie et vidéo. Pour lui, les échanges avec le public, qu'ils soient directs ou indirects, sont des interactions nourrissantes et essentielles. Une envie de partage qu'il

explore également dans le cadre d'ateliers. *Fragments #43-44* : Imaginez un spectacle innovant, futuriste, où corps et machine ne forment plus qu'une entité en dialogue constant, où l'interaction entre le virtuel et le réel crée des formes et de l'émotion... *Fragments #43-44* : Performance littéralement hypnotique, mêle à la fois improvisation musicale,



## ^Fragments #43-44

© Mike Meys-  
mans (BIFFF)

<<<  
Fragments  
#43-44

© Mick Mey

ambiances sonores cinématographiques et visuels générés en temps réel grâce à une grammaire gestuelle aussi inédite qu'intrigante. Via des mouvements prédéterminés, le performeur déclenche/travaille les sons de son choix qui à leur tour ont un effet sur les visuels et réciproquement. Expérience totalement immersive pour le spectateur, basée sur des technologies

numériques de pointe, *Fragments #43-44* constitue un véritable voyage sensoriel, pointu dans sa démarche, mais résolument accessible à tous. Un projet de *Gauthier Keyaerts* Visuels : *François Zajéga*, Moteur son : *Yacine Sebti* Coproducteurs : Fédération Wallonie-Bruxelles, Numediart (Université de Mons), Transcultures, Back from the Deaf. □

# YANNICK JACQUET

*Yannick Jacquet* vit et travaille à Bruxelles. Depuis dix ans, il mène un projet plastique exploratoire sur les moyens d'inverser l'altération de nos échanges avec le monde.

Un travail de création visuelle enraciné dans la notion de résilience. L'artiste invoque des résonances avec le travail sur la mutation du vivant de la plasticienne belge Berlinde de Bruyckere, les visions stellaires du Japonais Ryoichi Kurokawa ou le rire grinçant de son compatriote suisse Jean Tinguely.

L'installation *Mécaniques Discursives*, imaginée en 2013 avec le plasticien et graveur Fred Penelle, tient lieu de manifeste.

En 2016, il crée *Flow* installée sur un bâtiment flottant, au pied du pont Alexandre III à Paris. La double recherche sur la couleur et les notions de temps et de cycles naturels

l'amène à dégager un nouveau paradigme : celui de la lenteur. Comme une des voies possibles pour une indispensable restauration du sensible.

L'installation *Remote Memories*, créée en collaboration entre le musicien Laurent Delforge, est un polyptyque au format panoramique.

Une superposition de textures entrelacées crée des atmosphères en vibration, sans ligne ni contour, sorte de « sfumato vidéo ». Tout comme l'image, le son est composé d'une superposition de textures vibrantes, générant un « drone » qui alterne entre ambiances sombres et sonorités plus lumineuses. L'installation propose ainsi d'appréhender l'immobilité impossible dans une période sursaturée de données.

*Entropy* est un dialogue conceptuel, visuel et musical

entre des artistes et des scientifiques dont l'objectif principal est de diffuser de manière créative et inédite des idées scientifiques dans le domaine de l'astrophysique. Divers éléments composent ce projet : la conférence du

Dr Katarina Marcovic, une bande-son conçue et jouée en live par le groupe Dopplereffekt, et une plateforme proposant des visualisations scientifiques de données existantes, mise en scène et dirigée par des artistes

du Label Antivj, accompagnés d'une petite communauté de développeurs/creative coders. □

#### CONTACT

hello@antivj.com  
www.yannickjacquet.net  
facebook : jacquet.yannick



*Remote Memories* © Yannick Jacquet

# LAB[AU]

## CONTACT

www.lab-au.com

*LAB[au]* est le trio d'artistes Manuel Abendroth, Jérôme Decock et Els Vermang. Ils abordent la question de l'esthétique et de la sémiotique contemporaine par une logique algorithmique et conceptuelle, mettant en jeu la géométrie, la couleur, la lumière et le mouvement. *LAB[au]* a présenté son travail au Kunsthall (Rotterdam, 2018), Musée d'Art Contemporain (Montréal, 2015), MOMA (New

York, 2014), Biennale di Venezia (Venise, 2013), Seoul Museum of Art (Séoul, 2013), Witte de With (Rotterdam, 2006), New Museum (New York, 2003),... Le trio a réalisé plusieurs œuvres pérennes pour l'espace public et son travail fait partie de collections publiques et privées partout dans le monde. *Pergola* est une installation cinématique constituée d'une structure surélevée supportant une matrice de dalles carrées



^< Pergola © Quentin Chevrier



et rotatives. Ce « plafond » filtre la lumière tout comme une pergola, d'où le titre du projet, et invite les visiteurs à entrer dans l'espace sous ce « ciel artificiel » pour contempler les motifs de lumière et de mouvement.

La conception de l'installation a pour origine l'idée de créer une architecture temporelle qui jette un point de vue

contemporain sur l'espace urbain, le transformant en un espace tant conçu pour l'échange social que pour la contemplation. De même qu'une « pergola » est une sorte de « folie » architecturale construite pour un usage particulier, elle est également ce que Michel Foucault appelait une « hétérotopie », un espace qui est « différent »

et qui crée une interruption significative dans le continuum de l'espace urbain quotidien. L'installation se situe entre art et architecture. Elle propose d'animer l'espace par des motifs de lumière et de mouvement dans une logique binaire entre noir et blanc, analogique et numérique, hi et low tech, réflexion et absorption de la

lumière, lumière et ombre, soustraction et addition, ordre et désordre. □



# SÉBASTIEN LACOMBLEZ

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. □



**Conus textile** BAM Mons dans le cadre de l'exposition « Les nouveaux Westerns ». © Leslie Artamonow - 2017

## CONTACT

sebastien.lacomblez@gmail.com  
www.sebastien-lacomblez.com





# STÉPHANIE LAFORCE

**Ce qui nous lie**  
Galerie Perte de signal  
© Quentin Palmaerts

*Ce qui nous lie...* Élastiques Musicaux. Installation sonore interactive. Un réseau de lignes colorées démultiplié par un ensemble de poulies crée des formes géométriques qui traversent les espaces et soulignent l'architecture. Ces élastiques sont rendu musicaux par l'intermédiaire d'un système numérique crée par l'artiste. Une réflexion autour de l'idée de

la marionnette inversée, du rapport à l'autre, questionnant la tension juste entre l'autonomie et le lien... **Stéphanie Laforce**, artiste multimédia, installatrice et compositrice d'électroacoustique, tente par sa démarche artistique de répondre à une question essentielle : la place de l'humain dans un monde machinique. □

**CONTACT**  
tepatie2000@yahoo.fr  
Extrait visuel:  
[www.youtube.com/watch?v=FgLNH4q0ksQ](http://www.youtube.com/watch?v=FgLNH4q0ksQ)  
[vimeo.com/304572209](http://vimeo.com/304572209)  
Presse :  
[www.ledevoir.com/culture/arts-visuels/510032/elastiques-musicaux](http://www.ledevoir.com/culture/arts-visuels/510032/elastiques-musicaux)  
<https://desartsonnants.wordpress.com/2017/11/29/city-sonic-2017-zoom-sur-stephanie-laforce2/>  
Radio :  
<https://soundcloud.com/transonic-be/stephanie-laforce-ce-qui-nous-lie-interview-city-sonic-15>

*La Collection des incertitudes (CDI)* trouve sa source dans les collections patrimoniales digitalisées belges rendues publiques. Grâce aux catalogues accessibles en ligne et à la numérisation progressive des collections, la recherche s'ouvre aux parties « notes » ou « remarques » de la notice, tout en facilitant les recherches croisées et mélangeant les mots-clefs du thésaurus avec les éléments inscrits plus librement. La *CDI* est constituée de l'ensemble des « items » dont la notice contient un vocabulaire à tendance incertaine : mots tels que « probable.s », « probablement », « sans

doute », « peut-être », « presque », « parfois », « incertain.e.s », etc. et ceci en langues française, néerlandaise ou anglaise. Elle se compose d'une dizaine à quelques milliers d'« articles » selon les langues ou les niveaux d'incertitude choisis, sans résultats identiques pour des mots traduits et quasi équivalents. Les incertitudes collectionnées forment dès lors une base de données inédite qui peut offrir une nouvelle base de travail et proposer un récit inexploré. La *CDI* est née en 2016 lors d'une worksession organisée par Constant vzw en collaboration avec le

Musée Royal d'Art et Histoire. **Marie Lécirvain** et Martin Campillo ont développé leurs recherches *avec l'aide de Colm O'Neill* au sein des catalogues et donc de la notion d'historicité et d'authenticité dans les collections (ici celles du Musée du Cinquantenaire). *La Collection des incertitudes* propose grâce aux outils numériques une visualisation documentaire de l'incertitude, que ce soit à travers cette collection, mais aussi en valorisant le doute comme mode d'exposition digitale et développant un espace réflexif. □



**Collection des incertitudes**  
© Martin Campillo & Marie Lécirvain, base de données, 2017-2018, CC-BY-NC-SA

# MARIE LÉCRIVAIN

**CONTACT**  
<http://copyright.rip/martin/>  
<http://marielecrivain.com/>  
<http://colm.be/>

# JOANIE LEMERCIER

**Brume** : dispositif custom d'écran d'eau, logiciel, ordinateur, vidéoprojecteurs, 2017-2019.

Concept, création et développement :

**Joanie Lemerrier**

Production : Juliette Bibasse

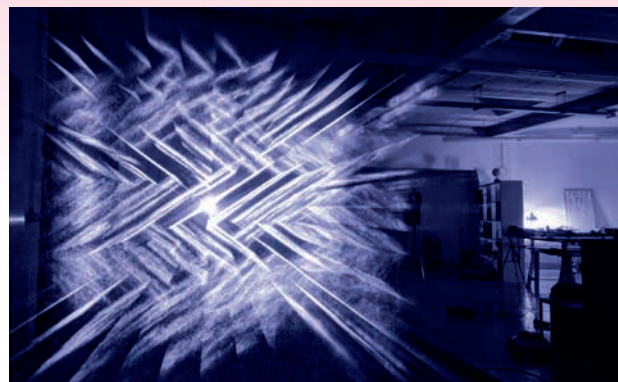
Ce projet a bénéficié du soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

**Brume** est le nom d'une série d'œuvres et installations de **Joanie Lemerrier** utilisant

un écran de fines particules d'eau qu'il a développé.

L'artiste s'affranchit de l'écran et des supports physiques traditionnels.

Il utilise l'espace autour du spectateur comme toile, la projection lumineuse semblant flotter dans les airs. L'artiste modifie le rapport frontal à l'écran avec ce support volumétrique qui permet des interactions physiques entre le corps et l'image projetée.



^ **Brume 1**  
< **Brume test**  
<< **Brume**  
prototyper

© Joanie Lemerrier

L'artiste sonde ce nouveau medium avec une série d'expériences et de tableaux qui questionnent ce rapport à l'image. **Joanie Lemerrier** déploie sa pratique autour de questions intemporelles telles

que la lumière, les propriétés de la matière, la géométrie comme langage,... Ici, il explore également la relation entre l'eau et la lumière. □

## CONTACT

hello@julietteb.com

www.joanielemerrier.com

facebook : studiojoanielemerrier

twitter : joanielemerrier

**Eva L'Hœst** (1991, vit et travaille à Bruxelles) poursuit avant tout l'exploration de la mémoire et de son infime et étrange réalité subsistante. Lenteur ou ralenti, bruits de fond imperceptibles ou infra-basses, travelling latéral ou zoom imperceptible : jamais convoqués en surabondance, chacun de ses choix nous plonge dans un état d'apesanteur, met le corps du spectateur en tension et joue sur le pouvoir hypnotique des images ou la force de surgissement de la lumière. Que ce soit au détour d'une lampe torche portée à bout de bras sur les récifs d'une île magmatique ou par

un scanner 3D enregistrant les passagers endormis d'un avion long-courrier, ses dispositifs filmiques suscitent un questionnement sur la nature du corps, de l'action ou de l'objet filmé, dont le mystère n'est jamais que partiellement levé. Formes et figures se transforment chez elle en des manifestations à la fois désincarnées et anthropomorphes, et le goût pour le noir et la vision nocturne se partage entre le contexte de projection, la façon de travailler et le sujet représenté. Sensitives ou réflexives, ses propositions ont alors le don de mobiliser et de happer le corps du spectateur,

de par sa cénesthésique, autant que dans sa perception par l'esprit. Cette jeune artiste présente pour BIP2018 la première version d'une pièce inédite en VR (Virtual Reality) ainsi que des impressions 3D sur lesquelles elle intervient manuellement. Eva L'Hœst poursuit son analyse de la corporéité contenue au cœur du virtuel lorsqu'il est débarrassé de ses oripeaux et de son pouvoir strictement illusionniste. Ce qui en résulte, c'est une plongée fascinante dans une matière visuelle émanant du travail conjoint de la main et de la machine. Texte : Emmanuel D'Autreppe, *Leçon d'anatomie*, 2017 / Anne-Françoise Lesuisse, Catalogue « Fluo Noir », Biennale Internationale de la Photographie, 2018 □

#### CONTACT

eva.lhoest@gmail.com  
www.evalhoest.com

## EVA L'HŒST



**Vestibules**  
multi-channel  
video  
guardrails  
© Ludovic  
Beillard



VMEAR  
© Christl-Lidl

L'artiste **Christl Lidl** a réalisé un ensemble d'œuvres artistiques multimédia qu'elle dédie à **La Vie mode d'emploi**, texte emblématique de l'écrivain Georges Perec. Elle déploie le livre à l'échelle de l'espace en disposant sur le sol les 700 pages qui le composent. Le récit de **La Vie mode d'emploi** est celui d'un immeuble parisien et de ses habitants. Cependant, de manière cryptée, un ensemble de contraintes et de jeux construisent les histoires. L'artiste s'attache dès lors à donner à « lire » d'une autre

manière le récit original. Le visiteur active les pièces avec une tablette. Ainsi, **La Bibliothèque cachée** est composée d'une série de dessins reproduisant des pages de titres des livres que Perec a cités en les insérant dans son propre récit. Au moyen de la « réalité augmentée », le visiteur voit défiler en superposition au dessin l'extrait de texte qui lui correspond et entend la lecture de ce dernier. Une grande carte imprimée intitulée **Le Voyage de Bartlebooth** reprend l'ensemble des destinations du voyage et du projet utopique du personnage principal « Bartlebooth ».

#### CONTACT

lidlchristl@gmail.com  
www.clidl.com  
<https://vimeo.com/260065754>  
www.vme-web.fr

## CHRISTL LIDL

Le visiteur parcourt la carte avec la tablette et fait apparaître des cartes postales liées à une ambiance sonore correspondant à la destination. Au dos de la carte, il peut lire un extrait du livre. Une série d'affiches présente des grilles de mots croisés dans lesquels s'insèrent des QRcodes. Les grilles reprennent la liste de l'Index **Rappel des quelques-unes des histoires racontées dans cet ouvrage**, les QRcodes donnent accès à des extraits du livre sur des pages web créées à cette fin. □

# LORAN



Nothing is © Loran

## CONTACT

loran@hear-now.co  
www.hear-now.co/

Installation audiovisuelle et espace de performance augmentée, *Nothing is* est composée d'un module de base très simple qui, utilisé en grand nombre, prend des formes multiples en fonction du lieu de monstration.

*Nothing is* crée une composition vivante à partir

d'un élément rigide et froid : le carré blanc. Le projet s'inscrit dans la continuité de l'œuvre « Pieces » de Romain Tardy. Cette performance se veut narrative. Elle explore la notion de territoire et de d'identité, ainsi que l'ambiguïté entre le réel et le virtuel. Pour ce faire, elle intègre un matériau de synthèse généré par ordinateur à un matériau concret (enregistrements, photographies,...). La structure narrative est conduite par des symboles et des métaphores. *Loran* est un alias pour *Laurent Delforge*. Collaborant avec beaucoup d'artistes et de musiciens dans des formations ou des projets

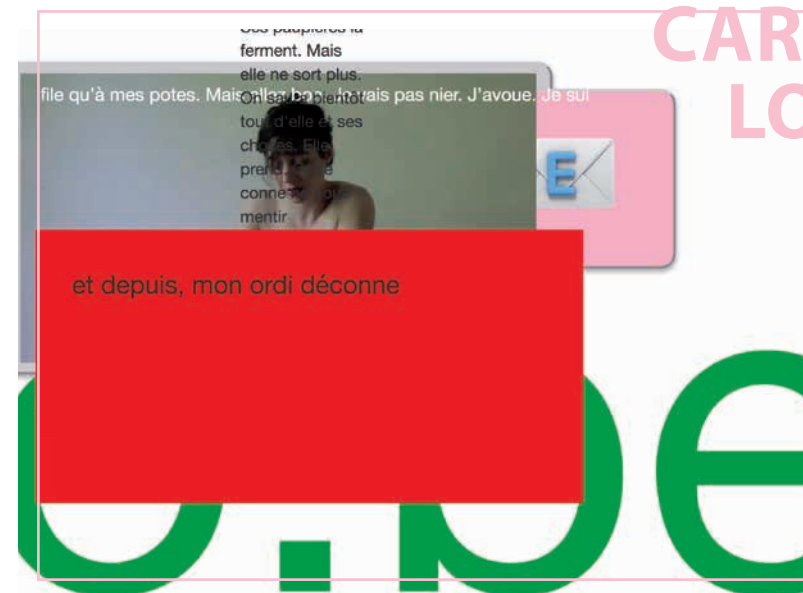
différents, Loran s'efforce continuellement de mélanger toutes ces larges influences afin d'enrichir son langage musical. Les différentes facettes de son travail de compositeur rencontrent depuis plusieurs années l'intérêt de nombreux chorégraphes et artistes visuels dans le monde. Sa musique et ses performances live sont programmées dans le cadre de nombreux festivals et concerts partout en Europe et dans le monde. Il fonde en 2012 le studio de création sonore européen « Hear | Now ». Il produit plusieurs disques sous différents pseudonymes en Europe et aux Etats-Unis. □

piratages de compte, et on en passe. Pour y pallier, le choix d'un univers carcéral fermé basé sur la peur, la hiérarchie et la répression avait été choisi comme modèle de développement Web. Les lois furent établies sur le modèle de Paranoïa, un jeu de rôle des années 80, transformé en religion absolue. Les utilisateurs se devaient de vénérer leur dieu l'Ordinateur. Ils étaient hiérarchisés, classés selon une couleur signifiant leur grade. La réputation et les connections sociales permettaient de progresser et de s'élever lentement vers les plus hautes sphères, dont les détails étaient volontairement

Entre 2004 et 2008, c'était la grande époque de *parano.be*, un réseau social primitif né à Bruxelles. Durant cette sombre période où l'internet poussait encore libre, les trolls sévissaient sur la moindre zone laissée en friche. Les sites de chat souffraient d'un bon nombre de défauts : bannières intempêtes, services payants, prédateurs sexuels, spam, lettres chaînées, kikoulolisme, fausses fiches,

dissimulés au tout venant. Rien ne pouvait être contredit. Tout le monde se surveillait dans la bonne humeur. *Carole Louis* a entamé une enquête archéologique sur *parano.be* et a interviewé de nombreuses personnes dont entre autres le créateur du site. Elle utilise sa dérive dans cette gigantesque masse d'information pour mettre au point une fiction tentaculaire qui mélange expérience vécue, faits historiques, et dérive imaginative paranoïaque. □

# CAROLE LOUIS



## CONTACT

krysalide@gmail.com  
www.carole-louis.net  
facebook : carole.louis.332  
vimeo : user15517755  
vous.me/suivez  
vous.me/croyez/pas/vraiment  
vous.me/croyez/pas/trop

vous.me/suivez  
images extraites  
du site  
@ Carole Louis



# FELIX LUQUE SÁNCHEZ

## CONTACT

Felix.luque@gmail.com  
www.felixluque.com  
www.instagram.com/felix\_luque\_sanchez

« 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. À 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. Ses différentes installations reposent sur un assemblage de systèmes autonomes

et incontrôlables dans lesquels chaque élément joue un rôle fonctionnel et visuel. Les machines y sont non seulement conçues en fonction des processus qu'elles accomplissent, mais également en tant qu'objets de contemplation esthétique. Chaque pièce est divisée en différentes parties ou sections qui peuvent être lues comme les chapitres d'un même récit, les éléments constitutifs d'un système, voire les tentatives d'explorer un unique sujet. Cette fragmentation détourne l'apparente unicité de la pièce et le déploiement, à première vue parfait, des opérations de la machine. L'échec et la vulnérabilité sont omniprésents dans ces installations qui mettent en scène des dispositifs constamment forcés à maintenir des équilibres délicats, à poursuivre

des dialogues insensés, à générer des comptes rendus incomplets de la réalité, et finalement à s'exprimer eux-mêmes au moyen de compositions sonores génératives produites par leurs propres activités et les processus physiques qu'ils impliquent. L'artiste joue consciemment sur la

perception contradictoire d'une technologie purement fonctionnelle mais mue par un but mystérieux, ainsi qu'avec la peur que les machines puissent un jour nous remplacer. Inspiré par la science fiction dont il emprunte l'esthétique et les fondements conceptuels pour élaborer ses récits spéculatifs, il nous plonge dans les

préconceptions de la culture populaire sur les technologies. Il en résulte une série d'œuvres dont l'élégance technique et l'intrigante opacité fascinent le spectateur qui est autant attiré que mis à distance par ces différents dispositifs ». Pau Waelder □



NihilExNihilo © Leslie Artamonow

# LIONEL MAES

*Homeopape* est une installation qui se nourrit du flux de dépêches d'actualité d'une agence de presse. Deux étagères de rayonnage sont disposées de part et d'autre de l'espace d'exposition. Chacune de ces étagères contient 20 imprimantes de bureau, par rangées de 4. En dessous de ces étagères sont posés 4 ventilateurs. Pour chaque dépêche diffusée en temps réel par l'agence de presse,

les 20 imprimantes de bureau d'une étagère se synchronisent et impriment l'entièreté de la dépêche sur une surface de 84cm x 148.5cm, divisée en 20 feuilles de format A4. Lorsqu'une dépêche est imprimée (et qu'elle devient lisible entièrement pour le visiteur), les imprimantes éjectent les feuilles de papier, qui sont dispersées dans l'espace d'exposition par les ventilateurs.



^ Homeopape Nuit Blanche Bruxelles | 03/10/2016  
< Homeopape iMAL Bruxelles | 24/03/2017 © Marc Wathieu



*Homeopape* s'inscrit dans un projet de recherche autour des flux d'actualités qui porte essentiellement sur la collecte, la sélection et l'émergence de l'information d'actualité, ce moment où les données deviennent visibles par le traitement qui leur est appliqué.

« Pour cette installation, l'enjeu a été pour moi de la situer à la même place qu'un journal ou qu'un site web d'information dans le circuit des dépêches, en branchant le système sur la même source que celle utilisée par ces médias, mais en opérant un décalage dans le traitement et le contexte

de perception. Rendre le traitement visible, par un système qui, par son côté étrange, absurde, subjectif, permet l'émergence d'une autre information d'actualité; une information d'actualité qui parle d'elle-même, de sa nature et des processus à l'œuvre pour qu'elle existe. » □

#### CONTACT

lionel@lavillahermosa.com  
lionelmaes.com  
mastodon : @lionelm  
facebook : facebook.com/maes.lionel  
vimeo : lionelmaes



# JULIEN MAIRE

*Formal Fiction* est un film imprimé en stéréolithographie : chacun des décors, acteurs du film sont imprimés en 3D dans une résine transparente. Ces miniatures sont ensuite directement projetées grâce à un projecteur adapté. Le court métrage revisite ainsi l'histoire des techniques cinématographiques et surtout le mythe du cinéma en relief. **Julien Maire** (né en 1969)

travaille depuis le milieu des années 90 au croisement de plusieurs disciplines comme la performance, l'installation média et le cinéma, produisant des œuvres-performances live et hybrides. Ses œuvres ont été présentées à Transmediale, Ars Electronica, Digital Art Festival, European Media Art Festival, Film Festival Rotterdam, Film Festival Oberhausen, Sonar, ZKM, ICC Tokyo, Empac, Powerstation



^ < **Formal Fiction** © Julien Maire



Shanghai. **Julien Maire** a été le lauréat de la Biennale Update\_2 en 2008 et nommé pour le World Technology Award de New York en 2009. Son travail s'est vu distingué par trois mentions d'honneur au Prix Ars Electronica. À travers ses installations et ses performances, Julien Maire entend sonder

systématiquement les technologies audiovisuelles. Sa recherche s'agrège en un manifeste hybride oscillant entre l'archéologie des médias et le développement d'une nouvelle constellation des technologies numériques. Ses productions se révèlent être de véritables prototypes, au sens étymologique

du terme (du mot Proto « premier », forme primitive et du mot Tupos : empreinte, marque) produisant des configurations technologiques uniques générant des images d'une qualité nouvelle. □

#### CONTACT

julien.maire.contact@gmail.com  
<http://julienmaire.blogspot.com/>





## ÉLISABETH MEUR-PONIRIS

Exposition du **LoveBot** au Point Culture de Liège, dans le cadre du Liège Web Fest 2016  
© Julien Hayard

*The LoveBot* est une installation interactive et itinérante à la croisée de l'art numérique et de la sociologie, un véritable dispositif de rencontres amoureuses qui caresse mais à rebrousse-poil, en invitant les utilisateurs à ressentir les limites de leur zone de confort. Les plateformes de rencontre en ligne sont des univers régis par le contrôle : de notre image, de l'autre jusqu'à la rencontre en tant que telle. Alimentant des

algorithmes chargés de rendre en retour notre expérience agréable, nous nous laissons guider dans une logique toute consumériste qui nous enferme progressivement dans des bulles, isolés de ceux qui ne nous ressemblent pas. En réduisant l'offre, en limitant les paramètres contrôlables et en intégrant au mécanisme désormais rodé du datematching des sources de frustrations, le **LoveBot** entend faire sortir l'utilisateur

de la passivité. Une expérience au cœur de nos « intimités numériques ». Conçu par **Élisabeth Meur-Poniris** avec la collaboration de Maylee Keo (graphisme), de Vincent Evrard (développement), de Sandro Della Noce (menuiserie) et de Antonio Giannantonio (sound design), *The LoveBot* est un projet accompagné, soutenu et coproduit par Voix De Femmes dans le cadre de la Curieuse Résidence 2016. □

**CONTACT**  
eli.meur@gmail.com/

*In Search of Infinite Jest*, installation numérique 2015-2017. Il s'agit d'une visualisation numérique du roman *Infinite Jest*, d'une transposition de la totalité du texte en une suite d'images issues du web: chaque mot étant introduit comme mot clé pour une recherche sur Google images et stocké dans une base de données sur le nano-ordinateur présent dans un magnétoscope (la recherche d'image est renouvelée à l'occasion de chaque nouvelle

expo). On peut visualiser une partie du roman en choisissant une cassette correspondant à l'un des 65 chapitres. Cela donne un aperçu du contenu du récit tout en produisant de nouveaux sens grâce à la polysémie des images et grâce à l'automatisme du programme qui choisit l'image. Une image qui, soit reflète les préoccupations dominantes sur le web à ce moment là, soit propose une image-type assez constante. Cette installation a l'apparence rétro d'un salon modeste

avec TV situé dans les années 90 pour évoquer l'époque du roman et son intrigue principale : la circulation d'une cassette contenant un film intitulé « Infinite Jest » (trad : « plaisanterie infinie »). La volonté de dissimuler une technologie nouvelle (nano-ordinateur et web) dans un média désuet tel que le magnétoscope et TV a pour effet, d'un côté, d'assigner ce qui est prévu pour une lecture dynamique en réseau à une lecture linéaire (TV). De l'autre, de rendre le roman dynamique et ouvert à une lecture multiple et en réseau. Il en résulte une tension déceptive : l'impossibilité de tout lire, de tout voir. □



*In Search of Infinite Jest*, installation numérique, Musée de la Boverie Liège 2017

## SANDRINE MORGANTE

**CONTACT**  
sandrine.morgante@hotmail.com  
www.sandrinemorgante.be  
facebook : sandrine morgante

# VINCENT PAESMANS

Le *Miroir de la mémoire* est une installation réalisée par **Vincent Paesmans** et Alexander Ketele. Elle est constituée d'une surface d'eau reflétant des images, des perceptions projetées et manipulées digitalement, créant un jeu, un dialogue entre le présent et le passé. Ces reflets sont projetés sur un écran conique donnant une idée de repli, de rétrécissement de la mémoire. L'eau comme miroir, comme masse sensible qui réagit par des capteurs de mouvement avec son environnement. Dès qu'une présence est détectée, le plan d'eau se met en mouvement par le moyen de transducteurs

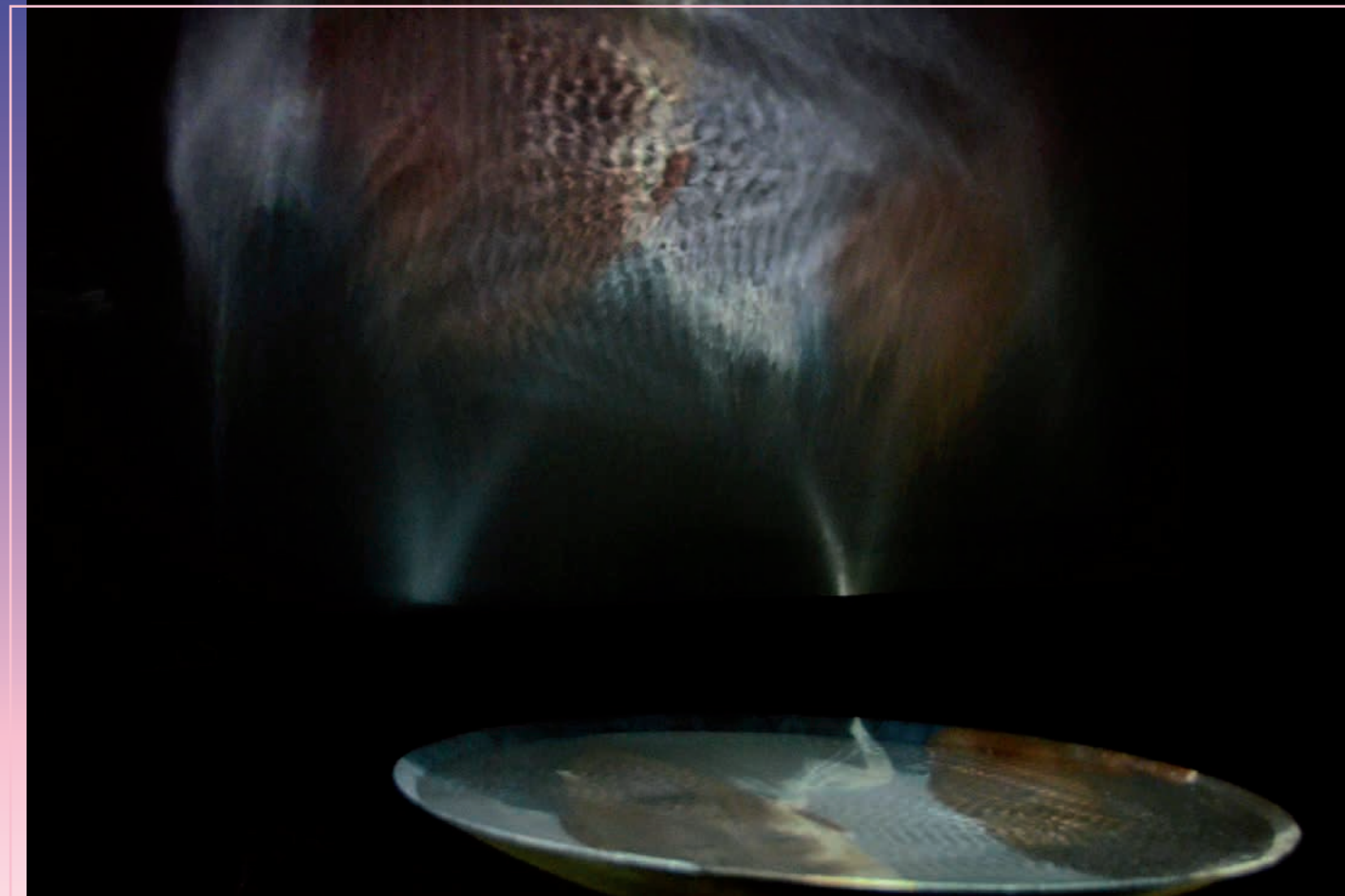
qui perturbent la surface de l'eau. Ces vibrations modifient la réflexion et lui donnent un aspect volatil, rêveur. La position et le mouvement du spectateur influencent l'amplitude et la forme de ces vibrations. Cette interaction joue aussi sur le temps, la vidéo projetée oscillant de manière imperceptible entre des images du passé et celles du présent.

Depuis 2003, **Vincent Paesmans** avait choisi de mettre son expertise technique au service de son travail artistique. Il a ainsi créé des installations vidéo interactives. Dans ces installations, les applications informatiques

et les électroniques sont complètement fondues dans la scénographie et le contenu artistique de l'œuvre. Il mettait également ses compétences techniques et artistiques au service d'artistes comme Pierre d'Haenens, Bud Blumenthal,

Thierry De Mey, Dominique Meeus, Jacques Urbanska, Alexander Ketele, Anthony Huerta...

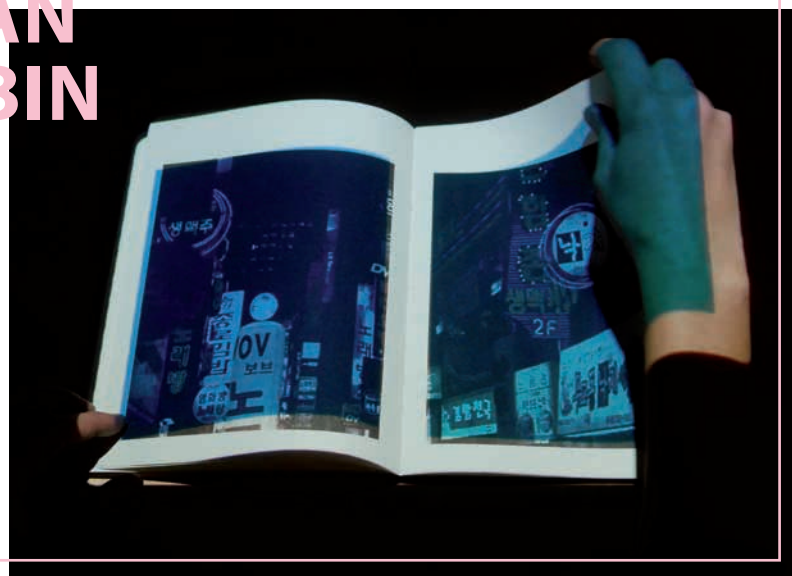
**Vincent Paesmans** est décédé en mars 2018. □



^ **Miroir de la mémoire**  
Transnumériques Mons 2015,  
Alexander Ketele et Vincent-Paesmans  
© Vincent Paesmans- Collectif D23D



# YOAN ROBIN



Les Promesses d'un Récit

© Nicolas Martin et Yoan Robin

## CONTACT

yoanrobinxyz@gmail.com  
<http://yoanrobin.xyz>

### Les Promesses d'un Récit

(PLAY/READ : un livre-vidéo à manipuler) est une installation mêlant livre, capteur, son et vidéo dans une fôme interactive déclenchée par le lecteur.

«C'est le rapport intime au support de narration qui me fascine autant dans le récit textuel littéraire que vidéo-filmique. 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 influencé mon apprentissage et mon usage de lecteur. En considérant le livre comme un médium duquel nous recevons des informations, mais sur lequel nous projetons aussi des idées, des pensées, je cherche à mettre à nu la sémantique

croisée du livre et de la vidéo. À travers ce dispositif, 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. Remplaçant la pagination, des markers; capté par une caméra, ils déclenchent la projection de vidéos qui 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 animées qui prennent corps

dans l'espace de la page, en se superposant à d'autres images, à du texte, à une surface imprimée.

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.» □

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 »<sup>1</sup>, tout cela dans un univers teinté d'imaginaire et de poésie, c'est ce que je souhaite partager avec mon public au travers mes différentes œuvres, notamment celles en réalité virtuelle.

En décembre 2017, atterrés

## CONTACT

rogliano.lea@hotmail.com  
[www.singularites.xyz](http://www.singularites.xyz)  
[www.lea-rogliano.com](http://www.lea-rogliano.com)  
facebook : lea.rogliano  
facebook : singularitestech

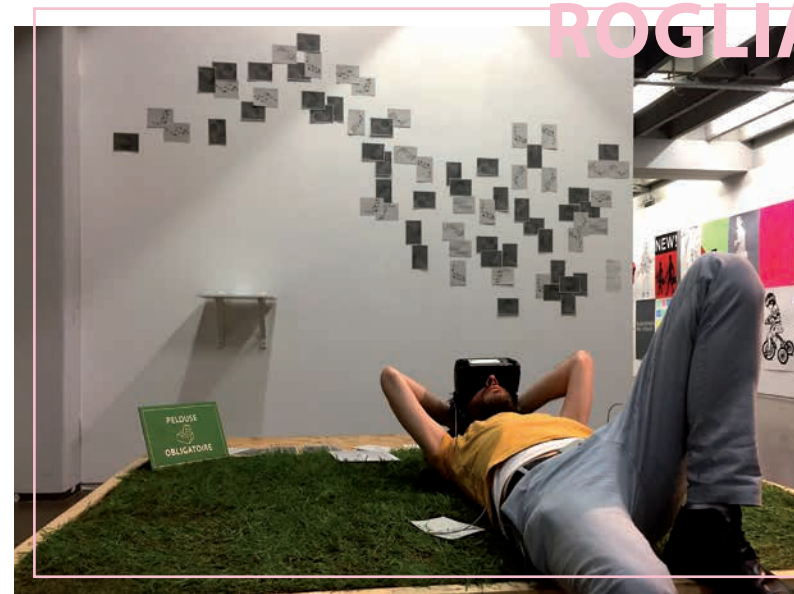
par la décision américaine d'abolir la neutralité du Net, nous fondons avec le créateur français Christophe Boucher le collectif Singularité(s)/Tech. Nous rencontrons des associations et des défenseurs des libertés digitales. Nous recueillons leurs avis. Forts de leurs retours, nous commençons la fabrication 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. »

<sup>1</sup> Donna Haraway. Manifeste du Cyborg. 1984. □

# LÉA ROGLIANO



14.12.2017 : † Neutralité du Net aux États-Unis †

Exposition Revlt! Espace Vanderborght. Mai 2018. Singularité(s)/Tech. 2018e

# GAËTAN RUSQUET

Le chorégraphe et artiste français *Gaëtan Rusquet* fait réaliser une construction à trois performeurs. Alors même qu'ils l'édifient, il leur faut résister à l'anéantissement de leur entreprise. Elle s'effrite et tombe en ruine. La matérialité brute du décor, le bruit physique et le vocabulaire gestuel imparable font de *Meanwhile*, un spectacle apocalyptique qui rend tangible l'écoulement du temps et le rapport entre l'homme et son environnement. Un voyage à travers l'histoire d'une ville. □



58



^ << *Meanwhile* festival Working Title aux Brigittines, Bruxelles 2014 © Giannina Urmeneta Ottiker

## CONTACT

Gaëtan Rusquet  
14 rue Terre-Neuve  
1000 Bruxelles  
gaetanrusquet@live.be  
0032487618747  
[www.hiros.be/fr/artist/gaetan-rusquet](http://www.hiros.be/fr/artist/gaetan-rusquet)  
<https://vimeo.com/gaetanrusquet>

59

*Vi(c)e organique* est une installation interactive qui rend visible une forme de vie par nature imperceptible, un écosystème prospérant sur la discrétion : le lobbying. Le visiteur qui se penche sur *Vi(c)e organique* découvre, observe et interagit avec les réseaux d'influence fleurissant dans les institutions européennes autour des enjeux climatiques. Ces réseaux sont vivants, ils se recomposent en permanence en fonction des problématiques particulières et de l'intérêt (réflexe de survie) des organismes qui les composent. *Vi(c)e organique* propose un

parcours à la découverte de réseaux d'influence informels qui se sont constitués, à partir de 2013, sur la base d'une consultation visant à définir des objectifs environnementaux européens à l'horizon 2030. Parmi les nombreuses pistes soumises à la discussion par la Commission Européenne, *Vi(c)e Organique* en retient quatre ayant fait l'objet de controverses majeures.

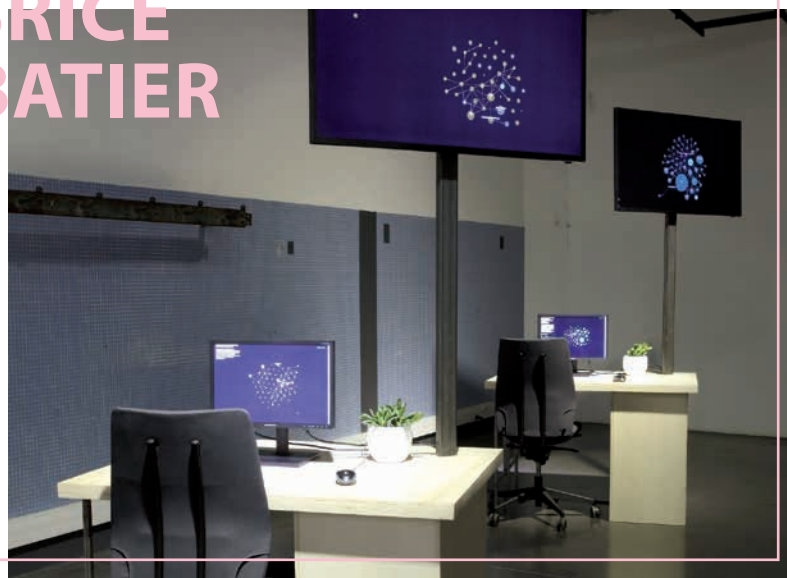
Celles-ci concernent les objectifs en termes d'énergies renouvelables, d'efficacité énergétique, de réduction des gaz à effet de serre et d'exploitation des gaz de schiste. *Vi(c)e organique* est à la fois un site web ([www.viceorganique.com](http://www.viceorganique.com)) et une installation mettant en tension une expérience individuelle et collective, c'est-à-dire politique, de ces enjeux. □

#### CONTACT

[fabrice@corp-lab.com](mailto:fabrice@corp-lab.com)  
[www.viceorganique.com](http://www.viceorganique.com)  
 twitter : @FabriceSabatier

## FABRICE SABATIER

**Vi(c)e Organique**  
 dans l'exposition  
 Dé-dissimulation  
 avec CORP  
 au Bel Ordinaire  
 de Pau, déc 2018.  
 © Philippe Costes



## SCRATCH DE LA METHODE



[Ur]Licht,  
 Light score  
 Prélude  
 © Sylvie Mélis

*[Ur]Licht, Light score*, partition pour le bleu du ciel « *lorsque j'entends de la musique: je vois des couleurs [...] Il s'agit seulement d'une vision intérieure, d'un œil de l'esprit* » Olivier Messiaen.

Créer une partition pour lumière, couleur et voix, et plus est pour le bleu du ciel, suppose d'inventer un langage chimérique et poétique. Sur ce principe, *[Ur]Licht* est autant un conducteur qu'une grille d'images de ciels canoniques, fantasmés ou techniques. Choisir un langage aussi composite demande de s'engager dans une conversation entre couleur et voix, entre lumière et obscurité. « J'ai proposé au

chanteur Olivier Normand de m'accompagner dans cette aventure. Les mots de Goethe « les couleurs sont des actes de la lumière, des actes et des souffrances » nous accompagnent. » En collaboration avec le développeur Christophe boucher, la partition est créée sous environnement digital avec un séquenceur graphique. Le « moteur » digital de la partition scanne les images, produit des informations sur les qualités fines de la couleur bleu et permet de naviguer dans l'image entre proche et lointain (zoom) jusqu'au plus petit détail (pixel) à la recherche de la couleur, de la

lumière et de la voix. Dans ce ciel autant technique que métaphysique, la couleur se dilue dans les nuées. Les rythmes stroboscopiques répondent aux éclats vocaux et chromatiques. Composée de parties fortes et faibles du temps, la lumière d'[Ur]Licht est semblable à une musique syncopée. Le ciel du *Jugement dernier* de Michel-Ange côtoie celui de la surveillance militaire et de la mesure comme celui de l'apparition de formes, de métamorphoses, de survivances. Le titre *[Ur]Licht* fait référence au 4<sup>e</sup> mouvement *Urlicht, lumière originelle* de la *Symphonie N°2* de Mahler. □

#### CONTACT

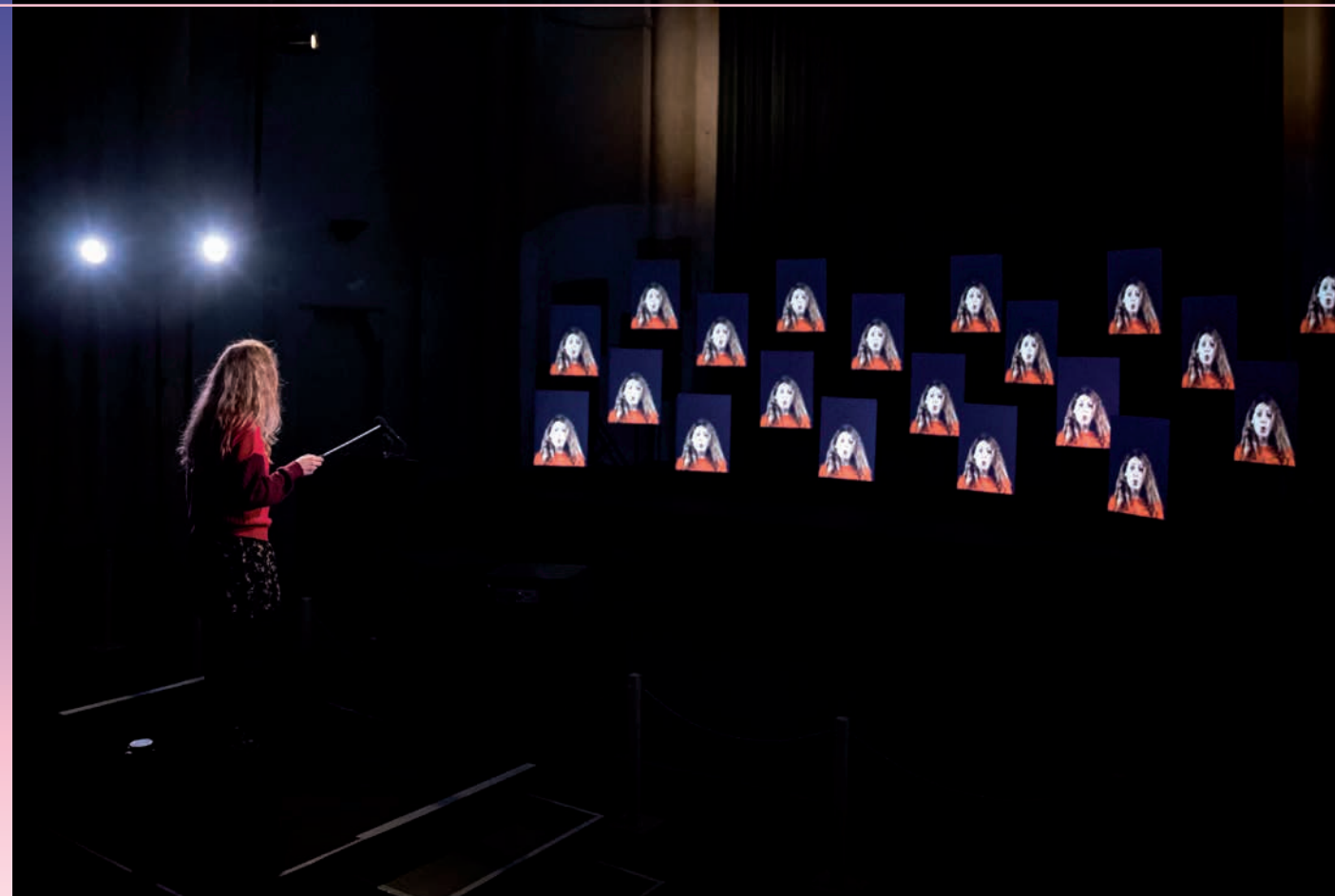
Sylvie Mélis  
 Le Scratch de la Méthode asbl  
[LESCRATCHDELAMETHODE@gmail.com](mailto:LESCRATCHDELAMETHODE@gmail.com)  
[www.gmea.net/evenement/ur-licht-light-score](http://www.gmea.net/evenement/ur-licht-light-score)



# SUPERBE

**Sming** « Pouvons-nous sans fin nous échantillonner et réinventer les profils de nos vies ? Réinterpréter une œuvre tout en étant la matière et le pilote, le sujet et l'objet. Être un autre pour soi-même est fondamental et indispensable à l'avènement de notre condition de sujet créateur. Cette dissociation est une condition préalable à notre désir, moteur de notre potentiel créatif.

Le titre de l'œuvre évoque ce principe actif/passif par les deux majuscules S (position sadique) et M (position masochiste) associées au signifiant « sing ». Chanter et faire chanter, se faire chanter. Dans ce projet, l'individu (l'indivisé) se confronte à sa dimension fragmentaire (multiplié, divisé). La musique est certainement ce qui nous lie le plus intimement à la nature, et à sa fonction



Sming © Nicolas Joubard



créatrice. Ce travail se constitue en métaphore expérientielle de principes actifs à l'œuvre dans la création.

**Sming** est une installation de chorale interactive offrant aux gens la possibilité d'être à la fois le chef d'orchestre et le chœur tout entier grâce à un système d'enregistrement audiovisuel et d'analyse

de la voix ainsi que des mouvements. »

**Superbe** est un studio artistique qui crée des expériences interactives mettant en relation les personnes et la technologie, réelle et numérique, entre émotion et acte.

Des morceaux de sourire, des molécules sonores, des

composants électroniques et des photons désorganisés sont échantillonnés pour en faire des concepts pratiques, utiles et pratiques.

**Superbe** travaille en étroite collaboration avec Dogstudio et co-organise le festival Kikk. Gaëtan Libertiaux, Gaël Bertrand, Xavier Goëssens. □

#### CONTACT

hello@superbe.be  
<http://superbe.be/>  
facebook : superbe.interactive

# TODOR TODOROFF

Restauration et amélioration du « générateur automatique de musique électronique » conçu par Léo Kupper entre 1963 et 1986 et notamment exposé à Ars electronica en 1984. La spécificité de ce dispositif est de créer un environnement sonore qui, comme dans la nature, peut présenter des similarités avec le passé, mais qui jamais ne se répète exactement : c'est une machine qui écoute et qui

réagit, qui donne l'impression de la vie. Outre la remise en état, **Todor Todoroff** et Léo Kupper ont complété les circuits historiques avec des extensions contemporaines, de manière à dépasser les limites technologiques du passé, tant en termes de complexité que de fiabilité. Ingénieur et compositeur, **Todor Todoroff** se partage entre la recherche et la



## CONTACT

todor@todoroff.be  
<http://todoroff.be/>

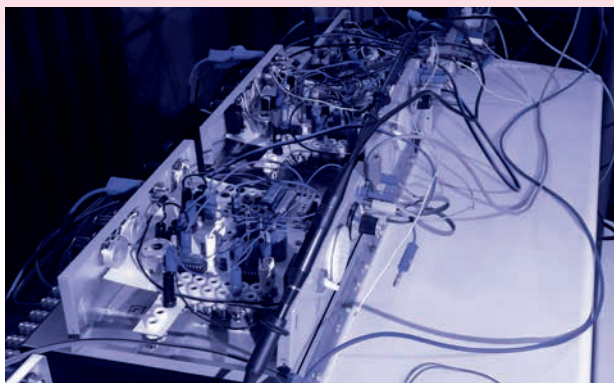
composition, avec plusieurs incursions dans le domaine des installations. Ces facettes de son activité sont complémentaires, se nourrissent et se renforcent mutuellement. Il y explore différentes modalités de la relation entre le geste et le

^ Création de « **Different Rites II** » au Centre Culturel Jacques Franck en février 2018. Automates sonores, commande et transformations dans Max/MSP et spatialisation sur Zirkonium. © Axel Merlin  
< Programmation analogique interne des automates sonores du GAME combinée à une programmation externe dans Max/MSP, à travers une interface audio DC-coupled. © Todor Todoroff

son numérique. Il s'intéresse à l'influence des conditions de présentation des œuvres et des propositions d'interactivité sur les modes de perception du son et sur le rapport qu'elles entretiennent avec le corps du performeur et celui du spectateur.

Il conçoit au sein de l'association d'ARTEM des systèmes interactifs complets pour le studio, le concert, les installations sonores et la danse. Il a aussi réalisé une série d'installations interactives où il s'attache à établir une relation sensorielle avec le

visiteur, incitant ce dernier à explorer un univers sonore immersif par ses déplacements et ses mouvements. □





Miniature vue de la ruine

© 2019 Coline Sauvand - Laurent Toulouse

## LAURENT TOULOUSE

*Miniature* est un projet de jeu vidéo indépendant réalisé par Coline Sauvand et Laurent Toulouse à Bruxelles. Le jeu est encore en développement à l'heure actuelle. Sa sortie est projetée pour 2020. La particularité de *Miniature* est de mettre le dessin au premier plan, avec une approche artistique audacieuse, proche de l'esprit de la bande dessinée indépendante. Les décors du jeu, qui siègent dans des lanternes à la façon de kamishibais, sont le fruit d'une ré-interprétation ludique de la tradition des miniatures

persanes. Les perspectives naïves donnent des espaces étranges et labyrinthiques, les dessins sont saturés de motifs et de couleurs. L'ambiance visuelle se démarque fortement des esthétiques dominant l'industrie du jeu vidéo.

L'histoire s'inspire aussi des mythologies et poèmes de l'orient pour créer un univers fantaisiste et anachronique, mélange des Mille et une nuits, de la Conférence des oiseaux et de l'Istanbul d'aujourd'hui. Les djinns y cohabitent avec

### CONTACT

toulouse.lau@gmail.com  
<http://miniaturevideogame.tumblr.com/>

les humains et l'on s'y déplace aussi bien en tram qu'en tapis volant.

Le joueur y suivra Zig, une jeune musicienne pleine de ressources, dans une cité magique dessinée par la déesse Simurgh elle-même sur toile d'une éternelle nuit étoilée. Zig s'y improvisera détective et viendra au secours de la huppe et des autres oiseaux inquiets de voir la ville de la déesse s'enfoncer dans le racket et la corruption. □

Alors que l'intelligence artificielle surpasse aujourd'hui l'Homme dans certaines de ses capacités cognitives emblématiques, existe-t-il un mouvement créatif de l'IA ? Il s'agit dans ce projet de questionner les capacités d'interprétation et de conception d'une œuvre par la machine. Comment un serveur programmé, après avoir observé et analysé une performance live proposée

par trois artistes (danse/musique/vidéo), va-t-il utiliser ses capacités algorithmiques, alimentées par du contenu issu de l'Internet, pour générer une création de manière autonome ?

*IA/Glitch* est une recherche entre Jonathan Schatz, Lucille Calmel, Damien Petitot, Rutger Zuydervelt et Jérôme De Schauwers sur les relations entre mouvements, sons et images et leurs interfaces avec l'ordinateur, ou comment la suraccumulation de données

altère un système et amène à l'émergence de formes nouvelles et imprévisibles. L'objectif est de redimensionner notre vision du virtuel et d'appréhender notre rapport à l'existence et à l'autre, dans les méandres de la mémoire et de la communication.

À travers la création d'un code, les artistes souhaitent dériver, déstructurer jusqu'à un résultat non déterministe, provoquer un bug et générer du chaos. □

## TRANSNIAGARA



IA/Glitch Résidence La Raffinerie déc. 2016

### CONTACT

[www.transniagara.be](http://www.transniagara.be)  
[www.facebook.com/events/1272589956149231/?active\\_tab=about](https://www.facebook.com/events/1272589956149231/?active_tab=about)  
<https://vimeo.com/197545565>

Après une collaboration avec l'Institut de recherche Numediart de l'Université de Mons, le projet *Cinéma Textuel* à donné lieu à 2 créations : *Cut in movement*, avec l'artiste Ariane Loze (Be) et *Fukushima, a Web story*, avec l'artiste Paolo Dos Santos (Ch), où la lecture d'un texte déclençait un montage vidéo automatique d'une base de données photos (issue du Web) et/ou de rushes vidéo suivant des mots clés basés sur la « Roue des émotions » du professeur et psychologue américain Robert Plutchik.

Une 3ème collaboration avec l'artiste-codeur Philippe Boissard (Fr) à donné lieu à l'installation *Fukushima, Paysage de la catastrophe* qui créait un paysage imaginaire généré automatiquement à partir de la très large base de données textuelle et visuelle

**CONTACT**  
postmaster@jacques-urbanska.be

du twitter @fukushima\_actu, une veille que *Jacques Urbanska* maintient depuis 2011. La génération de nappes sonore a été réalisée en collaboration avec l'artiste belge Paradise Now. *Jacques Urbanska* est acteur (Conservatoire Royal de Liège). Ses recherches ont interrogé la scène de théâtre conventionnelle comme lieu unique possible de représentation, le rapport individuel au spectateur,

l'aperception spectatorielle... En 2007, il s'oriente vers la performance et les arts numériques. Ses projets vont de la performance multimédia, l'installation interactive, aux arts en réseaux. Depuis 2010, il entretient une veille sur les arts numériques (arts-numeriques.info – artnumeriques.be). Il est aujourd'hui chargé des projets arts numériques chez Transcultures (Be) et aux Pépinières Européennes de Création (Fr). □

## JACQUES URBANSKA

**Cinéma Textuel**  
Fukushima  
paysage de la catastrophe

Philippe Boissard et Jacques Urbanska  
© Jacques Urbanska



## ALEX VERHAEST



**Ad Hominem**  
prises d'écran  
du jeu  
Ad Hominem -  
Premier Chapitre  
« Supra et Ultra »  
Produit par  
In Hinterland  
© Alex Verhaest  
2019

Dans *Ad Hominem*, le spectateur joue le rôle du « Changement » qui retourne dans son village natal, en recherche de reconnaissance. Cependant, confronté à un dialogue avec quatre utopies personnifiées, il ne se sentira jamais le bienvenu.

Dans *Eutopia Unbound*, Sofie Verraest définit dans le domaine littéraire quatre types de pensées utopiques distinctes. Elle décrit le processus par lequel l'espace utopique devient une donneuse de sens qui se glisse dans les schémas de l'inconscient collectif, où il est utilisé en tant que structure pour la compréhension de la réalité.

Les quatre pensées utopiques définies par Sofie Verraest sont quatre polarités qui se captent

dans une matrice à deux axes : avec, d'une part, l'axe X représentant l'individualisme par rapport au collectivisme et, d'autre part, l'axe Y représentant le progressisme face au conservatisme.

*Ad Hominem* convie le spectateur à participer à un récit de contradictions quadriphonique. Par le biais d'une série de questions modelée sur le principe des Choose-your-own-adventure-books, le spectateur, mis dans le rôle du « Changement », entre dans une conversation avec ces quatre pensées utopiques. Le jeu se développe autour d'un récit ou le

« Changement » retourne dans son village natal, en recherche de reconnaissance. À la fin de chaque arc narratif, le « Changement » sera pardonné pour sa naïveté (le résultat d'une préférence pour la polarité progressiste) ou pour son cynisme (le résultat d'une préférence pour la polarité conservatrice) ou pour son comportement associatif (le résultat d'une préférence pour la polarité individualiste) ou pour son esprit grégaire (le résultat d'une préférence pour la polarité collectiviste). Un pardon qui prend la forme d'un magnifique chant polyphonique composé par Maxime Denuc. □

**CONTACT**  
alexverhaest@gmail.com  
www.alexverhaest.com

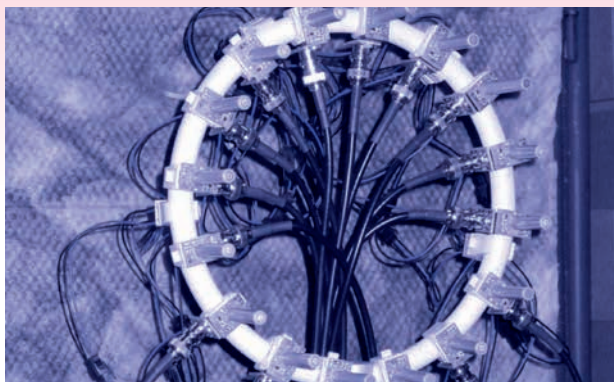
# VOID

## CONTACT

collectivevoid@hotmail.com  
www.collectivevoid.com  
www.vimeo.com/collectivevoid

*Echo Graphique* est un projet qui vise à fabriquer un prototype d'appareil « photographique » capable de capturer des images à l'aide de la technique du sonar. Avec le dessein de générer des images sonores, des photographies du son sont obtenues à partir d'informations sonores plutôt que lumineuses. Le collectif **VOID** développe depuis 2013 une recherche artistique et

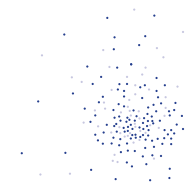
plastique autour du matériau sonore comme vecteur de représentation du réel. Le nom de notre collectif : **VOID** (vide en anglais) a été choisi en étroite relation avec la caractéristique particulière du médium sonore : son immatérialité. « L'enjeu plastique de notre recherche est la matérialisation de ce médium sans matière. C'est ce phénomène de propagation et



^ <<  
**JJsonar**  
© VOID

de réflexion des ondes sonores qui relève pour nous d'un intérêt sensible et artistique. En matérialisant un phénomène naturel et constamment présent autour de nous, nous tentons de rendre perceptible ce qui nous échappe au sein de la réalité dans laquelle nous évoluons. Car le son conditionne inévitablement nos émotions, notre rapport aux espaces, au temps et

influence de façon importante notre perception. Le projet *Echo Graphique* vise à capturer des représentations graphiques de ce phénomène en utilisant le principe de l'échographie.» □





# CLAIRE WILLIAMS

*Data Knits* est une série d'explorations continues qui vise à traduire, générer et encoder des données au sein d'une surface textile. En partant des points communs reliant la programmation informatique et le textile, des données sensibles ou digitales sont traduites pour former des motifs ou structures matérialisées au sein d'un textile.

Knitted Spectrogrammes : l'ordinateur retransmet les flux électromagnétiques captés par les antennes à une machine à tricoter. Détourné en spectrogramme, la machine à tricoter transforme les pixels traduits en 0 et 1 en points

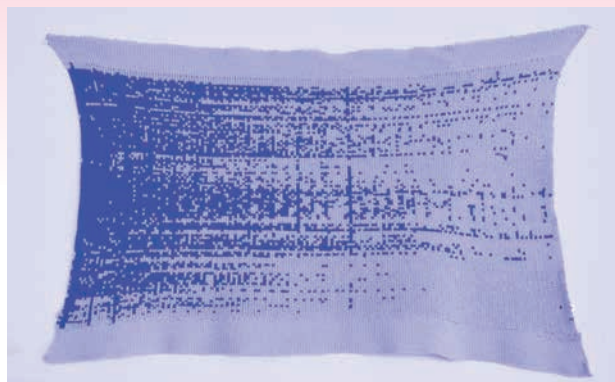
## CONTACT

clairewivi@gmail.com  
www.xxx-clairewilliams-xxx.com

tricotés rendant palpables les variations sonores du lieu ou de ceux enregistrés : au coin de la rue ou au fin fond de la forêt d'Ardenne.

Travaillant aux frontières de la science, des technologies et des arts, *Claire Williams* se voit comme une artiste et chercheuse qui tente de trouver un langage commun entre ces disciplines.

Ses médiums principaux sont le son, le textile, l'électronique



^ **Data Knits**  
Machine à tricoter  
©

<< **Data Knits**  
Moteur  
©

< **Data Knits**  
Spectre  
©

et le numérique. Elle gravite autour des pratiques open source et des cultures numériques avec des projets collaboratifs allant des machines à tricoter hackées, des d'ondes hertziennes et au textile électronique.

*Claire Williams* vit à Bruxelles. Diplômée d'un master en Design Textile à l'ENSAV La Cambre, elle expose à l'international et donne des

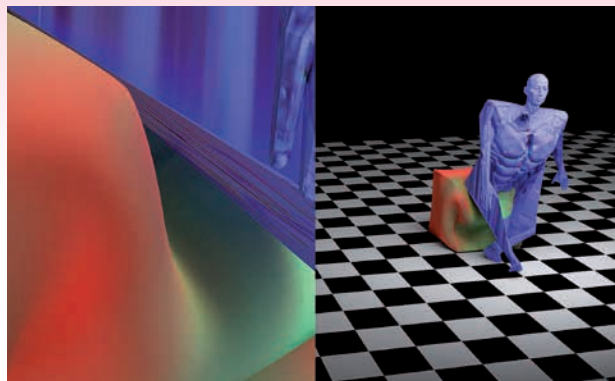
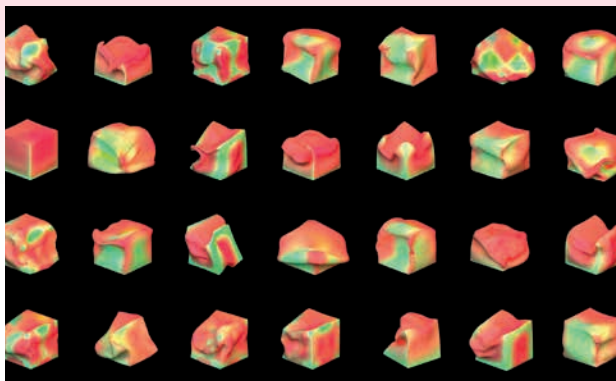
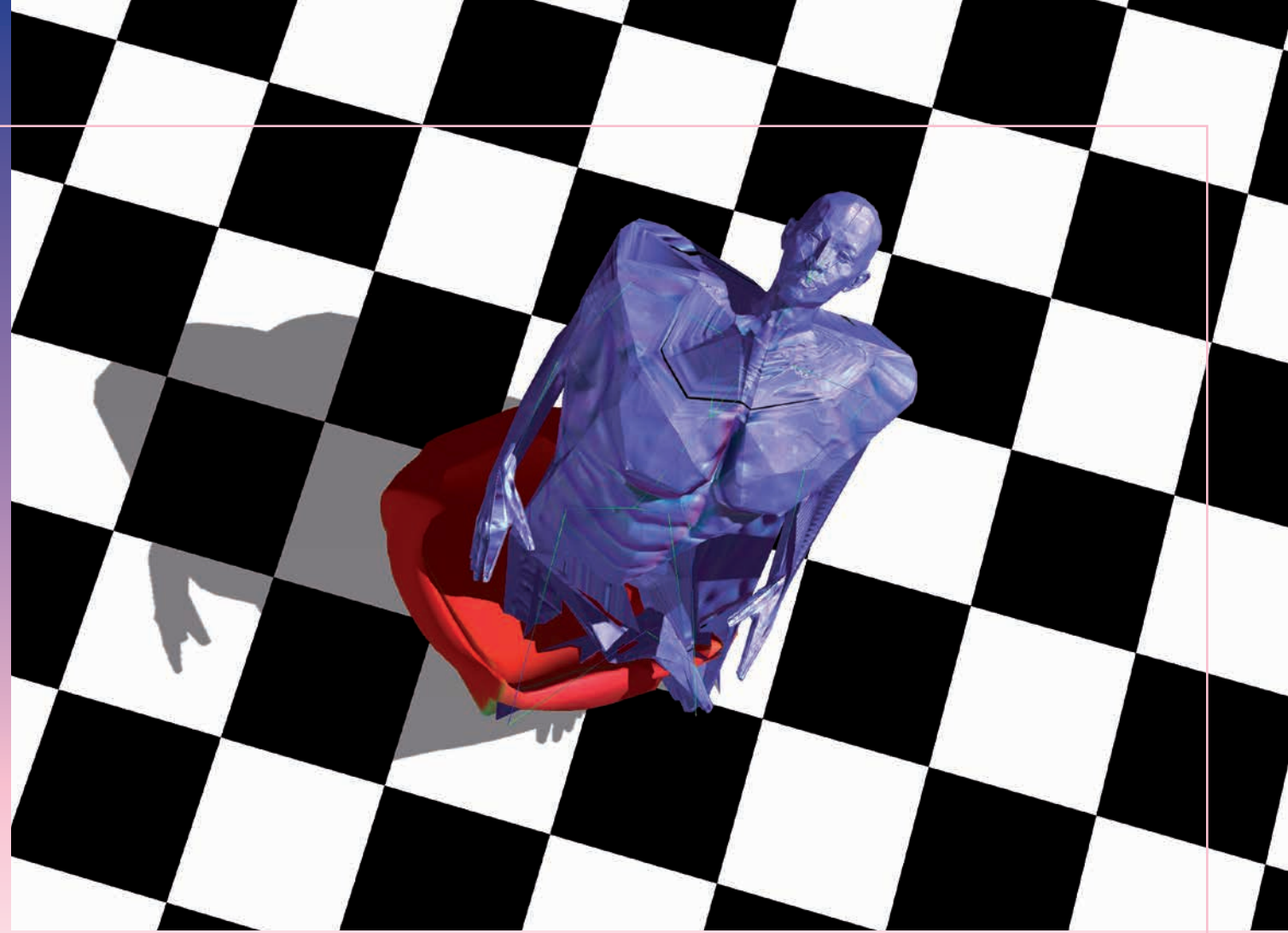
workshops liés à sa pratique d'artiste aussi bien dans des associations/asbl, que dans des festivals, musées, organisations culturelles. Elle est aussi intervenante dans des écoles artistiques supérieures. □

# FRANÇOIS ZAJEĞA

*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 dévient - souvent marginalisé en termes de classe, de sexe, de race ou de handicap - n'a aucune raison d'exister

**CONTACT**  
frankie@frankiezafe.org

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 Sisyphus de la mythologie grecque,



^ **Sisyphus**  
© 2018, an absurd ergonomic simulation producing chairs

<<< **Sisyphus**  
© Simone Niquille & François Zajéga

voué à 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

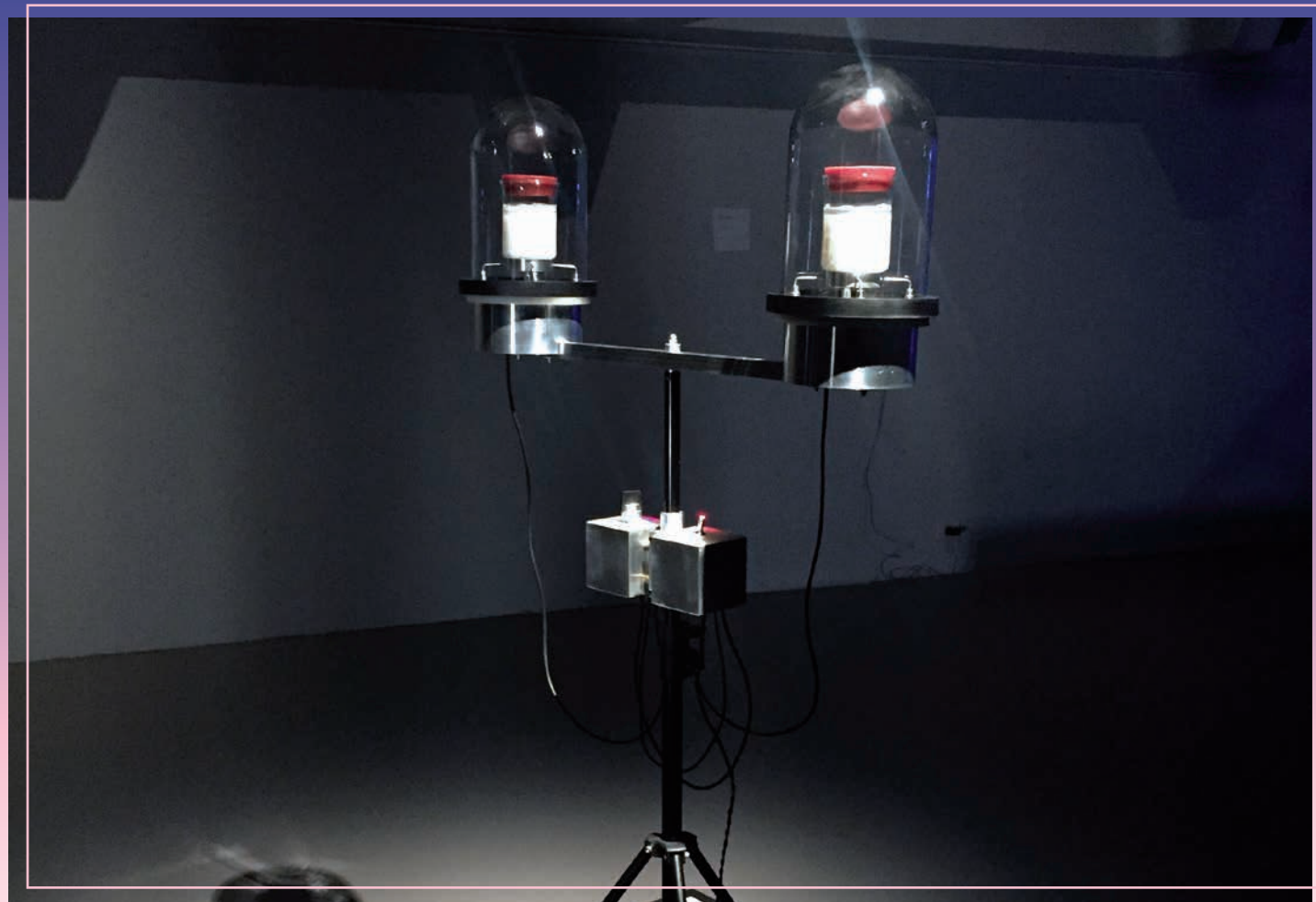
l'impact des développements technologiques sur les personnes et la société.  
<http://sisyphus.technofle.sh> □



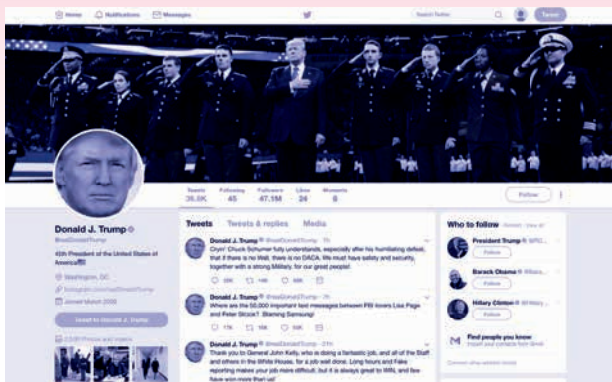
# MATHIEU ZURSTRASSEN

En 2004, les expériences de l'auto proclamé « Docteur » Masaru Emoto visait à démontrer que les pensées et les intentions humaines pouvaient éventuellement altérer la réalité physique. Ainsi, « L'expérience du riz » pour laquelle Emoto a placé des portions identiques de riz cuit dans deux récipients. Sur le premier récipient, il écrivit « merci » et sur l'autre, « tu es un idiot ». Il a ensuite demandé

à des écoliers de lire le texte présent sur les étiquettes à haute voix, tous les matins alors qu'ils passaient devant pour entrer en classe. Après 30 jours, le riz dans le récipient avec des pensées positives est apparu à peine changé, tandis que l'autre est devenu noir. À l'instar de ces théories, l'installation *I love you, I hate you* aborde la thématique des croyances populaires et du succès inquiétant des



^ < | I love you, I hate you © Mathieu Zurstrassen



informations non vérifiées diffusées sur les réseaux, ainsi que de la manipulation de celles-ci. Architecte de formation, le processus artistique de *Mathieu Zurstrassen* est largement guidé par le besoin quasi obsessionnel d'analyser les mécanismes des choses, de comprendre leur

fonctionnement interne. Son approche génère des œuvres hybrides qui offrent parfois une nouvelle perspective sur la société, une métaphore satirique, une réalité parfois caustique et certainement décalée. En détournant les objets du quotidien ou les objets de leur première utilisation, en jouant sur la

dualité entre simplicité et complexité, éphémère et duré, ses projets offrent toujours divers degrés d'interprétation, ponctués d'humour ainsi que des interrogations socioculturelles philosophiques et contemporaines. □

## CONTACT

Mathieu Zurstrassen  
Chaussée de Waterloo 897  
1180 Uccle  
+32 495 25 19 18  
mathieu.zurstrassen@gmail.com  
www.mathieuzurstrassen.com  
instagram : mzurstrassen

Les <i>Alices</i> .....	4
Jacques <i>André</i> .....	5
Les <i>Ateliers</i> De La Colline .....	6
<i>ATK!</i> .....	7
Le Cirque <i>Barbette</i> .....	8
Antoine <i>Bertin</i> .....	9
Benjamin <i>Blaquart</i> .....	10
Cie Bud <i>Blumenthal</i> / Hybrid .....	12
Lucille <i>Calmel</i> .....	14
Laura <i>Colmenares</i> .....	16
Alessandro <i>De Francesco</i> .....	11
Alexandra <i>Dementieva</i> .....	18
Yann <i>Deval</i> .....	20
Justine <i>Denos</i> .....	22
Antoine <i>Doyen</i> .....	23
Vincent <i>Evrard</i> .....	24
Jean-Pierre <i>Giloux</i> .....	26
Luc-Frédéric <i>Hanneuse</i> .....	25
Pierre-Philippe <i>Hofmann</i> .....	28
Yannick <i>Jacquet</i> .....	32
Gauthier <i>Keyaerts</i> .....	30
<i>LAB[au]</i> .....	34
Sébastien <i>Lacomblez</i> .....	36
Stéphanie <i>Laforce</i> .....	38
Marie <i>Lécrivain</i> .....	39
Joanie <i>Lemercier</i> .....	40
Eva <i>L'Hoest</i> .....	42
Christl <i>Lidl</i> .....	43
<i>Loran</i> .....	44
Carole <i>Louis</i> .....	45
Felix <i>Luque Sánchez</i> .....	46
Lionel <i>Maes</i> .....	48
Julien <i>Maire</i> .....	50
Elisabeth <i>Meur-Poniris</i> .....	52
Sandrine <i>Morgante</i> .....	53
Vincent <i>Paesmans</i> .....	54
Yoan <i>Robin</i> .....	56
Léa <i>Rogliano</i> .....	57
Gaëtan <i>Rusquet</i> .....	58
Fabrice <i>Sabatier</i> .....	60
<i>Scratch de la Méthode</i> .....	61
<i>Superbe</i> .....	62
Todor <i>Todoroff</i> .....	64
Laurent <i>Toulouse</i> .....	66
<i>Transniagara</i> .....	67
Jacques <i>Urbanska</i> .....	68
Alex <i>Verhaest</i> .....	69
<i>Void</i> .....	70
<i>Wænd</i> .....	72
Xavier <i>Wielemans</i> .....	73
Claire <i>Williams</i> .....	74
François <i>Zajéga</i> .....	76
Mathieu <i>Zurstrassen</i> .....	78

Editeur responsable :  
*André-Marie Poncelet,*  
Administrateur général  
Ministère de la communauté  
française  
44 boulevard Léopold II  
1080 Bruxelles

Conception graphique :  
[www.crabgraphic.com](http://www.crabgraphic.com)

Impression :  
*Kliemo*

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