

Transcultures
présente

Trans numériques #7

BIENNALE DES CULTURES
ET ÉMERGENCES NUMÉRIQUES

07.03 > 30.08.2020

La Louvière + Mons

DIGITAL ICONS

(RÉ)APPROPRIATIONS
ET HYBRIDATIONS
(POST)NUMÉRIQUES



Sommaire

Présentation Transnumériques	1
Introduction <i>Digital Icons</i>	2
Programme expo <i>Digital Icons</i>	5
Stephan Balleux — <i>Franky #3</i>	6
Lucas Bambozzi — <i>Coleção de Bolso</i>	8
Damien Bourniquel — <i>Les Portraits audacieux</i>	10
Christophe Bruno — <i>Fascinum</i>	12
Gregory Chatonsky — <i>Le Jour de notre mort</i>	14
Régis Cotentin — <i>Life Still</i>	16
Alexandra Dementieva — <i>Sleeper</i>	18
Jacques Donguy — <i>Atari Poem</i>	20
R. Luke DuBois — <i>A More Perfect Union</i>	24
Francesc Martí — <i>The Sounds of the World</i>	26
Kika Nicoleta — <i>Exquisite Corpse Video Project #7</i>	28
Laure Prouvost — <i>Metal Man - Entrance</i>	30
Stéphanie Roland — <i>Portraits, _:_:_</i>	32
Filip Sterckx — <i>Peep Show</i>	34
Alain Wergifosse — <i>Morphèmes & Mutaphores</i>	36
art2.network — <i>Compass [iter#1</i>	38
Événements	40
Performance d'ouverture	41
Performance collaborative	42
<i>Transdémon</i>	44
Conférences / rencontres	48
Ateliers créativité numérique	50
Jean Baudrillard — <i>La Violence faite aux images</i> (extrait)	51
Jacques Donguy — <i>La Transparence du monde</i>	52



Plate-forme pour les cultures et émergences (post)numériques

Depuis son lancement par Transcultures (Centre des cultures numériques et sonores), en 2005 à Bruxelles et à Mons (et par la suite dans d'autres villes en Fédération Wallonie-Bruxelles, parfois avec des déclinaisons en France), Transnumériques a œuvré, sous forme de festival d'abord annuel puis biennale, pour l'introduction des arts numériques (et bien souvent pour la première fois) dans des lieux ou des manifestations dont ça n'était pas l'objet premier, leur permettant de se connecter, ainsi que leurs publics, avec ses nouvelles pratiques et de renforcer les transversalités et connectivités transculturelles.

Outre ce temps fort qui s'inscrit dans une certaine durée interrelationnelle à l'inverse d'une éphémère spectacularité, Transnumériques est un programme générique et modulable de Transcultures dédié à la diversité des cultures numériques permettant aussi de labeliser des projets autour des intersections arts / sciences / technologies / innovations, ... La dimension prospective étant associée ici à des rappels historiques et à la présentation de créateurs de dimension internationale ainsi qu'à une attention particulière pour les artistes (y compris les jeunes talents) numériques et intermédiaires de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

La biennale Transnumériques comprend aujourd'hui une exposition thématique mais aussi, selon les opportunités et les contextes, des résidences, des workshops, des conférences / rencontres, des ateliers (pour différents publics donc les plus jeunes avec les *Digital kids*), des *Transdémon*s (présentation d'œuvres *in progress* avec un retour direct aux concepteurs du public et des professionnels) ou, d'autres activités susceptibles de réunir, dans l'esprit fédérateur qui anime Transcultures, divers partenaires culturels mais aussi scientifiques, sociaux, pédagogiques... des communautés, des individualités et des singularités tout en provoquant une vraie rencontre avec les créateurs / concepteurs soutenus qui bénéficient d'un éclairage qualitatif et peuvent

éventuellement, également dans un souci d'accompagnement à la diffusion des projets, trouver d'autres opportunités de développement en Belgique et à l'international.

Après avoir été, lors de l'édition précédente, une tribune artistique et réflexive pour la *disnovation* s'érigeant contre la propagande (et la dictature) de l'*innovation* permanente, ce septième opus, s'interroge – notamment via des modes de réappropriations artistiques et de détournements poétiques – sur ces images numériques aujourd'hui proliférantes, qui sont devenues, via nos petits et grands écrans prothèses, notre environnement quotidien et qui nourrissent – ou, c'est selon, colonisent – nos paysages mentaux. Ces Transnumériques #7 sont une invitation libre à une écologie du regard, à prendre un peu de recul pour mieux ouvrir les yeux sur ce qui nous les ferment.

DIGITAL ICONS – (ré)appropriations et hybridations (post)numériques

En 1967, Guy Debord évoque, dès le second chapitre de *La Société du spectacle*, des images qui « se sont détachées de chaque aspect de la vie et qui fusionnent dans un cours commun, où l'unité de cette vie ne peut plus être rétablie ». Via ses images d'un monde « où le mensonger s'est menti à lui-même » dans « un spectacle qui est l'inversion concrète de la vie », la réalité considérée partiellement se déploie, selon le chantre du situationnisme, en tant que « pseudo monde à part, objet de sa seule contemplation ».

Aujourd'hui, cette sentence critique implacable nous apparaît comme visionnaire, annonciatrice de notre hypermodernité qui déverse ses flux d'images en mouvement où les distinctions « réel / virtuel », « vrai / faux », « naturel / fabriqué » se sont dissoutes dans un grand vacuum à la fois (re)producteur et insatiable consommateur d'audiovisuel jetable.

Dans le monde du big data¹ et de la surmédiatisation des images, les signes se vident instantanément de leurs signifiants. Il n'y aurait plus un langage premier, mais des images démultipliées, remixées à l'infini qui s'éloigneraient de plus en plus de leur origine pour ne laisser apparaître que des données dont l'hyper polysémie ne serait plus appréhendable. Selon le sociologue / philosophe Jean Baudrillard, tout ne serait plus, à l'ère du vide communicant, que simulacre, copie de l'identique d'un original qui n'aurait jamais existé. La technologie fétichisée participe du « spectacle de la machine qui produisant du sens, dispense l'homme de penser ». C'est en l'enrayant pour mieux l'ouvrir et la reprogrammer, que l'on pourrait éviter la « démence digitale » et ré/activer notre mémoire humainement vive.

Ces *Digital Icons* interrogent l'image en tant que signe, au-delà – ou plutôt en-deçà du simple visuel, en termes d'informations, de données qui compose le signe et qui crée l'icône d'aujourd'hui, « objets de vénération », d'un monde où qui contrôle la dés/information détient le pouvoir. Voici bientôt 30 ans, le médiologue² Régis Debray résumait l'équation de notre ère visuelle : le Visible = le Réel = le Vrai³. Même si la déferlante des *fake news* nous a appris à ne pas forcément toujours en « croire nos yeux », il faut rappeler plus que jamais qu'il n'y a pas d'image en soi. Il

fut un temps où elle était magique, sacrée / cultuelle (plus particulièrement en Occident); elle est dans tous les cas culturelle et est devenue, dans notre hypermédiassphère, la plupart du temps, économique-pornographique-politique, et ce sans plus aucune retenue. Ses propriétés et son statut varie également en fonction des évolutions technologiques qu'il nous faut aussi comprendre pour ne pas en être le jouet béat.

(1) Des ensembles de données devenus si volumineux qu'ils dépassent l'intuition et les capacités humaines d'analyse et même celles des outils informatiques classiques de gestion de base de données ou de l'information.

(2) La médiologie n'est pas une sociologie des médias. C'est la fonction médium, sous toutes ses formes, que la médiologie étudie sur la longue durée et sans se laisser obnubiler par les médias de l'ici et maintenant, la médiologie s'intéresse donc d'avantage aux enjeux de la transmission que de la communication, aux relations entre les objets qu'elle étudie plutôt qu'à leurs statuts.

(3) Régis Debray, *Vie et mort de l'image (une histoire du regard en Occident)*, Gallimard (Folio), 1992, p.499.

C'est à partir de ces visions critiques et décryptages transversaux que *Digital Icons* met en relief différents modes (poétiques, engagés, participatifs, ...) de réappropriation artistique des images-données (informationnelles, fictionnelles, organiques, scientifiques, technologiques, ...) à l'ère (post)numérique.

Sont ici conviés des multi-créateurs, iconoclastes d'un genre nouveau, non plus destructeurs d'images sacrées, mais *iconosampleurs*, tantôt pour mieux les liquider en fin de traitement, tantôt pour mieux les confondre et révéler, à notre in/conscient optique, ce qu'elles cachent sous leur apparente évidence ou pour leur donner une nouvelle vie en les hybridant.

En investissant les salles d'exposition temporaire du Musée lanchelevici (Mill) avec une sélection d'installations, projections, dispositifs connectés... constituant une exposition intermédiatique ponctuée d'événements performatifs.

Chacune de ces œuvres, dans sa singularité, est, d'une manière ou d'une autre, le fruit d'un art du détournement d'images mais aussi de sons, de données, de pratiques et/ou d'esthétiques croisant des récits et des imaginaires qui participent de (contre)cultures numériques qui s'inscrivent dans une filiation – non linéaire – de fulgurances artistiques, scientifiques, technologiques et philosophiques.

***What you see is not what you get
but what you can (re)create!***

Philippe Franck

Transcultures / Transnumériques

Programme expo *Digital Icons*

Mill

place Communale 21
7100 La Louvière

07.03 > 30.08.20



Stephan Balleux (BE)
Lucas Bambozzi (BR)
Damien Bourniquel (FR)
Christophe Bruno (FR)
Gregory Chatonsky (FR)
Régis Cotentin (FR)
Alexandra Dementieva (RU/BE)
Jacques Donguy (FR)
R. Luke DuBois (É-U)
Francesc Martí (ES/GB)
Kika Nicolela (BR)
Laure Prouvost (FR)
Stéphanie Roland (BE)
Filip Sterckx (BE)
Alain Wergifosse (BE)
art2.network (FR/BE)

commissariat artistique:
Philippe Franck + Jacques Urbanska

STEPHAN BALLEUX
(BE)

Franky #3

Ensemble de trois aquarelles et un écran (animation)



Avec ce sériel *Franky*, le peintre de l'hybridité nous tend avec ces « visages-images-blob », le miroir brisé de nos inquiétudes contemporaines. « Dans *Franky*, qui semble vouloir tromper le spectateur en intégrant un portrait vidéo aux côtés de trois autres portraits à l'aquarelle, on retrouve également le travail vidéo de Stephan Balleux : un jeu avec la matière picturale qu'il réalise sans caméra, directement sur son ordinateur, à partir de couches de peinture qu'il applique sur papier et qu'il numérise afin qu'elles puissent être manipulées informatiquement. »

Collection privée
Dynamic Design Agency.

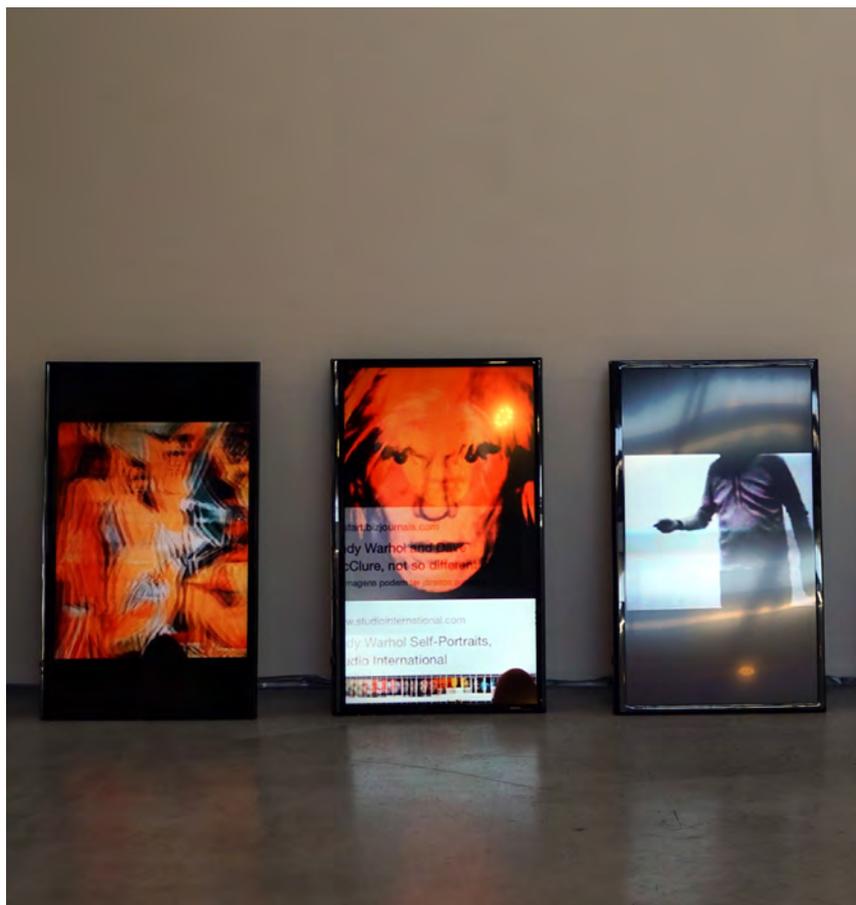
Artiste pluridisciplinaire mêlant dessin, peinture, sculpture et multimédia, **Stephan Balleux** (stephan-balleux.com) questionne le statut de l'image, de la peinture, de la réalité, des limites de la représentation et de la perception. Il ouvre les portes d'un monde foisonnant où l'image, « l'une des formes les plus fondamentales de l'être humain », demeure une énigme. Pour l'artiste, elle est un « champ de recherche et d'action » par lequel s'installe une dialectique entre représentation et réel. Comme le fait justement remarquer Dominique Païni : « Stephan Balleux, en peignant à partir d'une cueillette d'images, diffère déjà là de l'acte proprement dit de peindre en collectionnant. Son ambition de peintre est alors entièrement occupée par une entreprise de dé-figuration. Mais celle-ci ne se réduit pas à la simple destruction, à une commune dévas-

tation opérée par une quelconque *bad painting* et il y a une sorte de paradoxe dans les moyens mis en œuvre par Stephan Balleux pour défigurer : c'est depuis une puissance virtuose de figurer ce que l'artiste défigure. Le symbole de ce paradoxe réside dans cet étrange magma de peinture, balayé sauvagement tout autant que méticuleusement détaillé dans le moindre de ses plis et de ses vagues que l'artiste nomme *blob* (en référence au film d'horreur éponyme de 1958 avec Steve McQueen, dans lequel une substance visqueuse d'origine extraterrestre dévore les habitants d'un village aux États-Unis) et qui constitue l'emblème de toute sa production d'images peintes. »

LUCAS BAMBOZZI
(BR)

Coleção de Bolso (Pocket Collection)

Installation vidéo - Netart



Pocket Collection est une série d'œuvres vidéo montrant des œuvres renommées et reconnaissables d'art moderne et contemporain manipulées sur l'écran d'un appareil portable et affichées sur des écrans LCD verticaux et mises à disposition côte à côte dans l'espace d'exposition. Les images des œuvres défilent une à une, dans un flux dynamique et à la fois contemplatif, faisant référence à l'idée de manipulation, de réorganisation d'une large base de données disponible sur le réseau aujourd'hui.

Les œuvres choisies ont l'image commune des corps comme élément central. Ce sont des représentations qui impliquent le mouvement, toujours médiatisées par les technologies de reproduction. Ce sont des œuvres d'art emblématiques du XX^e siècle dont les images circulent facilement sur Internet.

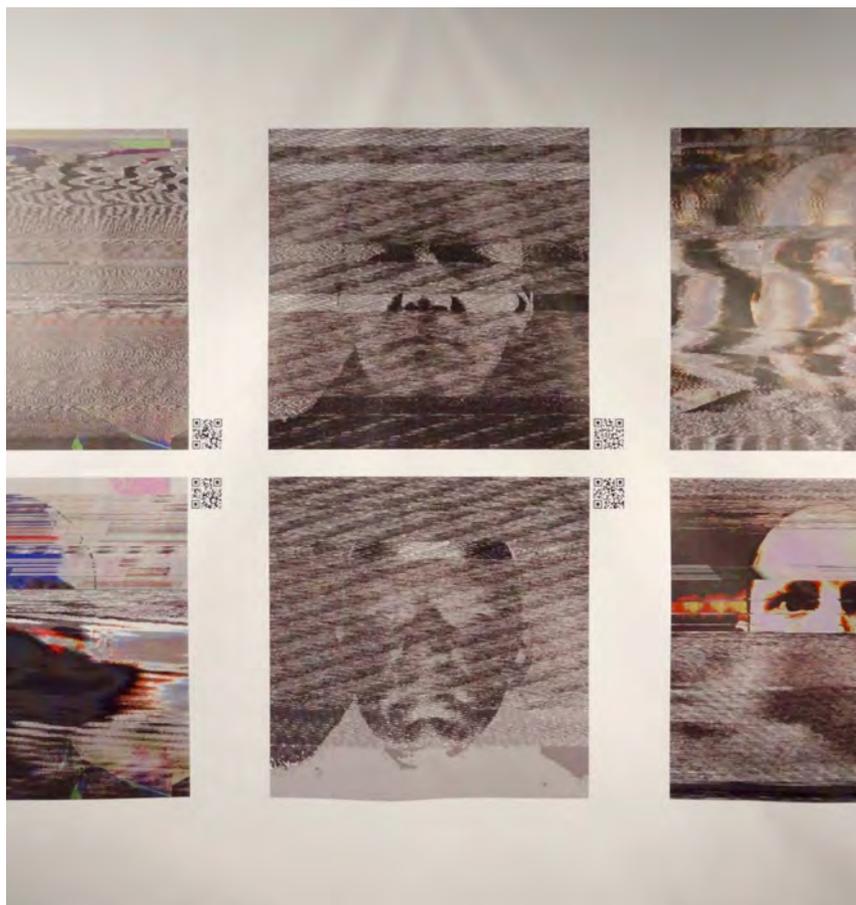
Le projet met en évidence des aspects distincts du fonctionnement des systèmes de recherche, la disponibilité d'images répétées sur les réseaux, se référant à la reproductibilité infinie de ces représentations, presque toujours limitées en termes de droit d'auteur, ou même représentées par des images qui ne varient pas beaucoup. Dans le même temps, le mouvement de manipulation et de passage des images confère une cinétique aux images, dont les référents originaux impliquent toujours le mouvement.

Lucas Bambozzi (lucasbambozzi.net) est un artiste multimédia basé à São Paulo, au Brésil. Ses œuvres sont constituées de pièces traitant de médias dans une grande variété de formats, tels que des installations, des vidéos à canal unique, des courts métrages et des projets interactifs. Ses œuvres ont été présentées dans des expositions individuelles et collectives dans plus de 40 pays, recueillant de nombreux prix et mentions.

DAMIEN BOURNIQUEL
(FR)

Les Portraits audacieux

Installation glitch art, sound art, web



Les Portraits audacieux sont des portraits d'artistes qui sont à la fois image et sons. Elles sont dites « audacieuses », parce qu'elles ont été conçues à partir du logiciel libre d'édition sonore Audacity. Damien Bourniquel a demandé à renvoyer à chaque participant la traduction sonore (via Audacity) de leur portrait et leur a ensuite demandé de partir de cette « traduction audio » glitch pour composer une face A et une face B d'un 45 tours unique ; ceux-ci sont exposés avec sa pochette et écoutable au casque par la visiteur à proximité sur un site qui répertorie toutes les participations de ce projet collectif qui évolue au gré des manifestations qui le présentent, ces fichiers hybrides, qu'on peut regarder ou écouter selon qu'on leur attribue une extension « .wav » ou « .pdf » permettent de voir ce qu'on entend, ou d'écouter ce que l'on voit.

Production :
Damien Bourniquel
avec le soutien
de Transcultures
et du Château Éphémère.

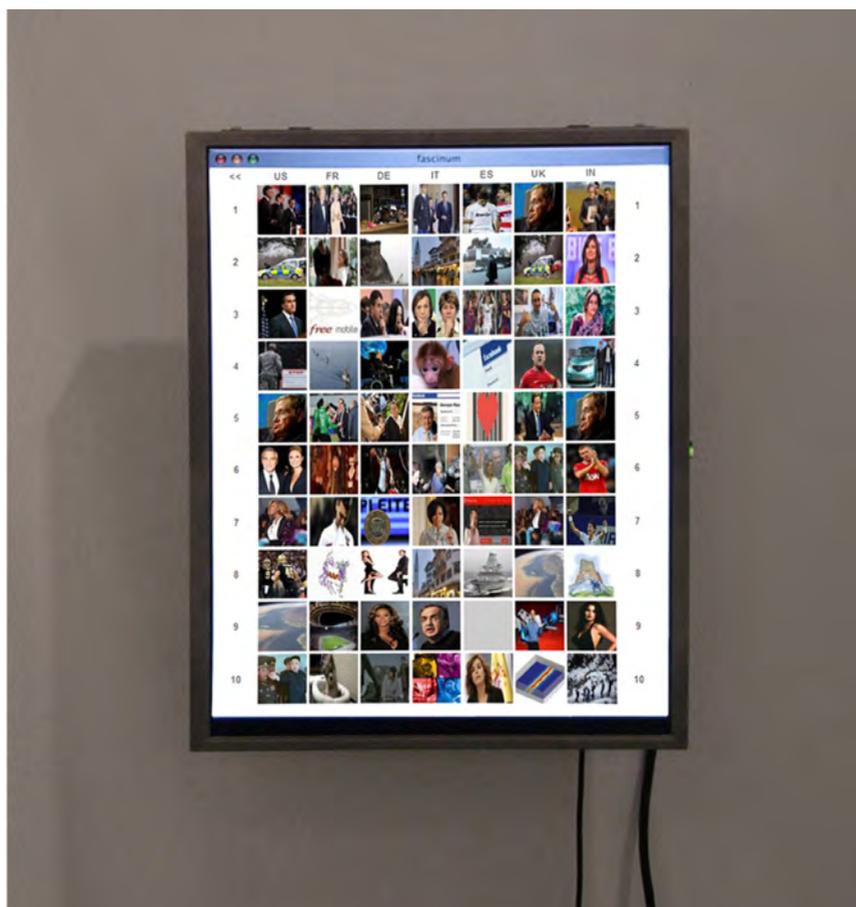
Artiste multimédia du son et de l'image, **Damien Bourniquel** (lesportraitsaudacieux.blogspot.com) questionne la nature des médias numériques, celle des datas qui les constituent et qui sont les objets d'aujourd'hui. Il s'intéresse particulièrement à l'erreur, au dysfonctionnement, au glitch... qui mettent en évidence la physicalité des fichiers numériques. Le fil conducteur de son travail est la relation entre

le son et l'image qu'il pousse jusqu'à l'hybridation, la fusion et l'équivalence. Il puise son inspiration dans l'art des avant-gardes du début du XX^e siècle, l'histoire des technologies et des communications, celle du cinéma et de la musique expérimentale, jusqu'aux pratiques digitales DIY d'aujourd'hui.

CHRISTOPHE BRUNO
(FR)

Fascinum

Installation Internet, Google Hack + HTML/Javascript/PHP



Fascinum est une installation Internet datant de 2001, qui détourne les flux d'informations sur le réseau. Ce *Google Hack* vampirise en temps réel les images d'actualité les plus consultées (classées de 1 à 10) sur différents portails d'actualité nationaux de Google, pour les réorganiser en une vision panoptique des sujets de fascination de l'humanité. Le spectateur surfe au sommet de la vague de l'« infotainment » et fait l'expérience des paradoxes de la pensée unique véhiculée par les médias.

Fascinum a remporté le prix ARCo Nouveaux Médias 2007 à la Foire d'Art Contemporain de Madrid.

Collection privée
Famille Servais.

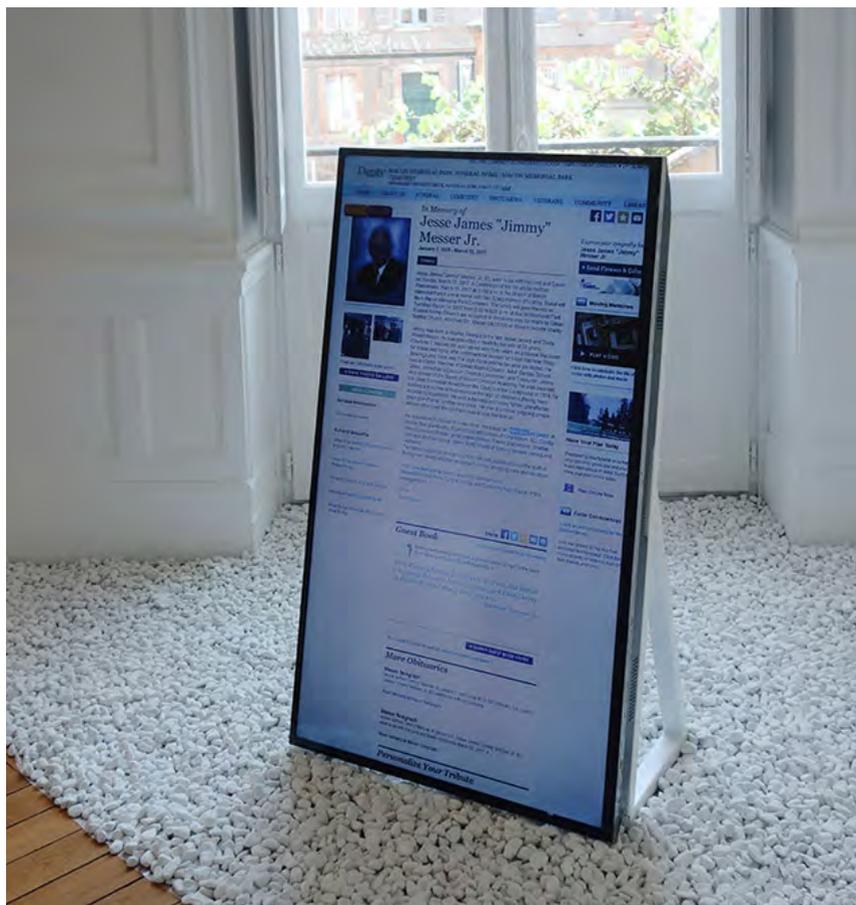
La pratique artistique de **Christophe Bruno** (christophebruno.com) traverse de nombreux médiums (Internet, installation, performance, dessin, sculpture, vidéo). Son œuvre propose une réflexion critique sur les phénomènes de réseau et de globalisation dans les champs du langage et de l'image. Il partage son temps entre travail artistique, pratique curatoriale, enseignement, conférences et workshops, ainsi que la rédaction d'articles en lien avec son œuvre. Il a été commissaire d'expositions pour l'espace virtuel du Jeu

de Paume et a enseigné à l'École Supérieure d'Art d'Avignon, où il a contribué au développement du laboratoire de recherche P.A.M.A.L. (Preservation and Art Media Archaeology Lab). Son travail a été présenté internationalement dans de nombreux festivals, musées, galeries et foires d'art contemporain de part le monde et a obtenu de nombreuses récompenses dont une mention Mention d'honneur au Prix Ars Electronica.

GRÉGORY CHATONSKY
(FR)

Le Jour de notre mort

Installation multimédia | Première belge



À partir d'un site Internet américain rendant hommage à des personnes récemment disparues, Grégory Chatonsky a réalisé une enquête afin de reconstituer leurs traces. Il a cherché sur les réseaux sociaux leurs souvenirs. Il a tenté de ressentir toutes ces vies anonymes, leur densité, leur disparition et leur survivance digitale. En ressort une vidéo de plus de sept heures où les traces numériques défilent en s'arrêtant parfois sur des détails de vie qui ne sont plus que souvenirs.

Production : Grégory Chatonsky.

Après des études d'arts plastiques, de philosophie à la Sorbonne et de multimédia à l'ENSBA, **Grégory Chatonsky** (chatonsky.net) a travaillé, depuis le milieu des années 90, sur le Web et principalement sur son affectivité le menant à questionner l'identité et les nouvelles narrations qui émergent du réseau. À partir de 2001, il a commencé une longue série sur la dislocation, l'esthétique des ruines et l'extinction comme phénomène artificiel et naturel. Au fil des années, il s'est tourné vers la capacité des machines à produire de façon quasi autonome des résultats qui ressemblent à une création humaine. Ces problématiques sont devenues convergentes grâce à l'imagination artificielle qui utilise les données accumulées sur le Web comme matériau d'apprentissage afin de produire une ressemblance.

Dans le contexte d'une extinction probable de l'espèce humaine, le réseau apparaît comme une tentative désespérée pour créer un monument par anticipation qui continuerait après notre disparition. Son travail a été montré dans de nombreux lieux importants de par le monde. Depuis 2017, il est artiste-chercheur à l'ENS Ullm (Paris) et dirige un séminaire de recherche sur l'imagination artificielle et l'esthétique postdigitale. En 2019-2020, il est responsable artistique d'une formation en recherche-crédation au sein de l'École universitaire de recherche ArTeC (arts, technologies, numérique, médiations humaines et création) - Paris.

Life Still



Life Still est une série d'animations digitales qui réinterprètent et actualisent les tableaux de Vanités du Siècle d'Or. L'inversion de l'expression anglo-saxonne *still life* illustre l'idée que de la vie circule encore dans ces natures mortes.

La composition de l'œuvre harmonise ensemble des tableaux de peintres différents de la même période historique, en sélectionnant et en transposant autrement les objets, les détails, les couleurs, les formes pour ensuite les (ré)animer par des effets composés pour chacun d'eux. Chaque *Life Still* est unique et chaque animation correspond à un traitement digital particulier, qui définit la symbolique de chaque « tableau vivant ».

Ces tableaux cachent de nombreuses animations qui ne se distinguent qu'au fil du temps, transposant la contemplation picturale dans le registre de l'animation digitale. Aussi la série des *Life Still* constitue un ensemble d'œuvres qui n'existent que sous forme animée.

La création artistique procède de l'existence humaine. Représentations des tourments de l'esprit et des questionnements existentiels, les tableaux de Vanités sont autant de questions sur l'être. Ils invitent à contempler dans chaque détail le dévouement du peintre pour la spiritualité des formes.

L'animation impose ici un temps de lecture différent de l'image peinte, afin qu'à chaque voyage de l'œil dans la composition se révèle progressivement quelle vie est contenue dans chaque motif.

Les *Life Still* en tant que représentations cinématiques montrent le mouvement dans l'impassibilité d'une représentation. Diverses phases du temps se compénètrent et se nouent. Le spectateur contemple la palpitation de la réalité dans la sensation picturale.

Images / montage : Régis Cotentin.

Musique : Scanner, Régis Cotentin.

Production : Transcultures, Régis Cotentin.

Régis Cotentin (regiscontentin.fr) est réalisateur de films courts et créateur d'installations multimédia. Certaines de ses œuvres font partie de la Collection Nouveaux Médias du Centre Georges Pompidou (Paris) et elles ont été montrées de plusieurs manifestations internationales.

« Grand illusionniste de la vidéo audiphile » (Jazzaround), « l'univers de Régis Cotentin flirte avec... Edgar Allan Poe, ...les frères Quay, ...Guy Maddin, ... Bunuel, ...Man Ray » (Repérages) avec « des images et des dispositifs donnant à voir le souvenir et le rêve à l'œuvre... » (Françoise Parfait, *Vidéo, un art contemporain*). « L'imagier toujours très torturé et

charnel du vidéaste... » (Poptronics) créent « des images métaphoriques toujours belles et inquiétantes... » (Artishoc). « C'est un auteur et ses images ne cajolent pas les conventions esthétiques du spectateur... » (Poptronics).

Régis Cotentin est également chargé de la programmation contemporaine du Palais des Beaux-Arts de Lille, où il s'est d'ailleurs consacré à la première exposition d'art numérique du musée, et ce dès 2005. En 2017, il a obtenu un doctorat à Paris-Sorbonne intitulé *Du simulacre numérique : les images digitales au défi du vivant*.

ALEXANDRA DEMENTIEVA
(RU/BE)

Sleeper



Installation interactive hybride, réalité augmentée

L'élément central de l'installation *Sleeper* est une tapisserie. Le Corbusier l'a qualifiée de « forme murale portable ». Au Moyen Âge et à la Renaissance, ces tentures murales tissées à la main, où l'entrelacement des fils forme non seulement le design mais aussi le tissu lui-même, étaient très demandées notamment grâce à leur portabilité : elles pouvaient être facilement roulées et transportées d'un endroit à l'autre.

En utilisant les tablettes iOS ou Android, on peut se connecter au travail pour regarder la vidéo. L'explication pour chaque tapis est faite du point de vue des descendants humains, qui ont trouvé des tapisseries 1000 ans plus tard. Leur civilisation s'est débarrassée de la corporéité et les gens existent maintenant sous forme de tas d'énergie lumineuse.

Dans l'installation *Sleeper*, Alexandra Dementieva considère la tapisserie comme une forme d'image. Il convient de noter que la taille qu'elle choisit, 55x77 cm, correspond non seulement à la taille et au rapport d'aspect moyens d'une peinture de chevalet d'armoire, mais également à l'un des ratios d'écran de télévision typiques du siècle dernier. Les tapisseries disposées sur tout le périmètre de l'espace imitent une galerie de photos. Chacun d'eux est basé sur une image fixe du film de Woody Allen *Sleeper* (1973). Les images fixes extraites du film ont toutes été complètement transformées – « glitchées » – pratiquement au-delà de la reconnaissance comme si elles résultaient d'une panne d'ordinateur lors de la visualisation du film. L'ordre du développement narratif est rigoureusement préservé – les images fixes sont disposées dans la même séquence qu'elles apparaissent dans le film. Dans certaines d'entre elles, on peut discerner des scènes et des personnages particuliers, mais les tapisseries se transforment progressivement en quelque chose de similaire à la peinture abstraite. En utilisant les plateformes iOS ou Android, on peut se connecter à l'œuvre pour entendre clairement la bande sonore du film et l'histoire de cette tapisserie. L'ensemble du dispositif prend la forme d'une galerie de photos, dont chaque tapisserie est à la fois un symbole interactif du siècle dernier et une certaine perspective pour l'avenir. [...] – Elena Selina

Production : Adem.

L'intérêt principal d'**Alexandra Dementieva** (alexdementieva.org) est tourné vers la psychologie sociale, la perception et leur application dans des installations interactives et multimedia. Ses films intègrent différents éléments dont la psychologie comportementale, développement narratif utilisant une « caméra subjective ». Ses projets d'installations interactives tentent d'accroître le potentiel de perception de l'esprit en utilisant différents matériaux : ordinateurs, projections vidéo, sons, diapositives, photographies... en intégrant des références historiques, culturelles

et politiques, ses expositions créent une ossature, un cadre, qui permet à l'idée d'émerger. Les projets explorent les profondeurs des expériences sensorielles des spectateurs et les interactions des spectateurs avec les expositions. Le sujet de l'installation ou sa méthode d'élaboration devient moins important pour l'artiste que l'esprit de ses utilisateurs. Ces derniers deviennent ainsi le centre du projet, ou l'acteur principal de la performance.

JACQUES DONGUY
(FR)

Atari Poem

Installation | Re-création + Première belge



Pour Jacques Donguy, la poésie numérique est synonyme d'un élargissement du langage, d'abord avec la photographie, comme on le voit (avec un Jean-François Bory), puis avec le numérique qui code indifféremment image, dont la typographie, et le son. Dans *Digital Icons*, il présente une œuvre en génération infinie, *Atari Poem* réalisée à partir d'un d'un Atari de 1992 toujours en état de marche. Il s'agit, pour lui, de sortir du carcan typographique et uniformisateur du XIX^e siècle, pour aller vers des icônes typographiques transmédias, comme le suggère, dès 1928, Walter Benjamin dans *Einbahnstrasse* (*Sens unique*). Benjamin oppose, dans cet essai d'aphorismes, fragments et éclatements des signes, l'univers du style, qui est à mettre en rapport avec le commentaire et avec celui de la traduction... une problématique qui rejoint celle de *Digital Icons*.

Production:
Jacques Donguy avec le
soutien de Transcultures.

Jacques Donguy (lespressesdureel.com/auteur.php?id=401), critique d'art, poète, galeriste, éditeur (notamment des productions/archives Son@rt et de la revue *Celebrity Café*) et théoricien, fondateur de la galerie d'art contemporain J&J Donguy, pratique la poésie numérique (mouvement international - dont il est le pionnier - né avec la diffusion de l'ordinateur portable ou PC depuis le milieu des années 1980, qui s'est développé aussi au Brésil avec un Augusto de Campos et aux États-Unis avec un Eduardo Kac) et sonore (en collaboration avec Guillaume Loizillon, Laurent Mercier, Etienne Brunet...). Il l'a aussi théorisé à travers des chro-

niques et un manifeste (publié dans le magazine *Art Press* en 2002).

Pour ses performances (ces dernières années, en *Pure Data*) et installations, il utilise l'ordinateur en faisant appel à des procédures aléatoires basées sur le hasard. Il est l'auteur de plusieurs ouvrages de référence dont *Poésies expérimentales-zone numérique* (2007 - reprenant des éléments de sa thèse), *Pd-extended 1 - Poésie numérique en Pure data* (2017) et *Chroniques de poésie numérique* (2019) publiés par Les presses du réel.

Archives Jacques Donguy

Digital Icons, icônes numériques, vers une hybridation de tous les sens

On peut parler spécifiquement d'icônes numériques avec les œuvres poétiques et graphiques d'Augusto de Campos, qui utilise l'ordinateur depuis 1992 pour créer de nouvelles typographies, dans la lignée de la poésie concrète dont il est le co-fondateur. Cela se présente comme des tableaux, du côté des arts plastiques, avec des implications du côté de la musique, comme on le voit dans ses spectacles « live » *Poesia é Risco*. Il faut en fait remonter à James Joyce et à son concept de « verbivocovisual » dans *Finnegans Wake* (fragment 340), concept repris par les frères De Campos et par Marshall McLuhan.

Comme Augusto de Campos le dit dans sa préface de *Não Poemas* : « Parfois je pense que je suis moins poète que musicien et moins musicien qu'artiste graphique. Carl Ruggles qui, comme Charles Ives, est un des deux patriarches de la musique moderne américaine, avait coutume de dire : Je peins la musique. Presque une définition pour un expoète comme moi. »¹ Cela renvoie à notre propre concept d'« élargissement du langage », objet de conférences notamment au SAIC de Chicago sur l'invitation d'Eduardo Kac, ou sortir du tout typographie. Il s'agit de penser « l'impensé technologique » dont parle l'artiste Gregory Chatonsky dans son *Journal*. L'imprimerie à caractères mobiles, technologie dominante au XIX^e siècle, focalise sur le sens de la vue, comme l'explique Marshall McLuhan dans *La Galaxie Gutenberg*, avec la lecture silencieuse.

Il s'agit pour nous de tenter de créer une écriture au plus près du

fonctionnement réel du cerveau, dont l'activité ne s'arrête jamais, en tenant compte de tous nos sens, comme nous l'expliquons dans l'émission *Tracks*² sur Arte consacrée à la Cyber poésie. Raoul Hausmann en avait rêvé avec son projet d'Optophone³ concernant la vue

(1) Augusto de Campos, *Poëtemoins*, A.D.L.M. Les presses du réel, 2011.

(2) Émission *Tracks* du 12.10.2018 sur Arte, consultable en replay.

(3) En 1922, l'artiste dadaïste Raoul Hausmann imagine l'Optophone, un appareil capable de transformer des formes visibles en sonorités et vice et versa, mais que, faute de moyens, il n'a pas pu réaliser concrètement de son vivant.

et l'ouïe, nos deux sens principaux, et les technologies du numérique permettent aujourd'hui de s'en rapprocher, par-delà les prémonitions d'un Charles Cros ou d'un Norbert Wiener. L'ordinateur pour nous est un démultiplicateur en aléatoire d'images fixes ou en mouvement, de typographies, de sons, au départ choisis par nous et programmés en Pure Data. Il n'y a donc pas d'intelligence artificielle autonome, pas de texte cyborg qui s'auto-crèerait, mais des logiciels que l'on nourrit de Data.

Être au plus près de la réalité sensorielle, c'est aussi être dans un véritable espace à 3 dimensions, ce que permet la réalité virtuelle, que nous utilisons dans le dispositif *VR Space* (2019) avec casque de réalité virtuelle, en attendant d'autres technologies immersives qui permettent l'hybridation de tous nos sens.

JACQUES DONGUY



- Dick Higgins, *Computer for the arts*, Abyss publications, 1970
- Jasia Reichardt, *Cybernetic Serendipity*, ICA, 1968
- *Alire 8* - revue littéraire sur disquette informatique PC/MAC, 1995
- Casque de réalité virtuelle *VR Space*, 2019
- Atari 520 ST, commercialisé en 1985
- *Pd-extended 1* - poème numérique en Pure Data (vidéo de performance)

R. LUKE DUBOIS
(É-U)

A More Perfect Union



Installation multimédia - Web

A More Perfect Union est une œuvre d'art à grande échelle basée sur des rencontres en ligne et le recensement des États-Unis. En cours depuis 2008 (jusqu'en 2015), les travaux tentent de créer un recensement alternatif, fondé non sur des faits socio-économiques mais sur une identité socioculturelle.

Pendant l'été 2010, l'artiste a réussi à télécharger quelques 19 millions de profils d'Américains célibataires trouvés sur 21 des plus grands services de rencontres en ligne. Ces profils ont été triés par code postal et analysés. L'œuvre présentée reprendra un des pans visuels de ce projet : 2 écrans nous montrent les millions de profils qui défilent à grande vitesse, les visages -femmes d'un côté, homme de l'autre- toujours au centre de l'écran, se fondant littéralement les uns dans les autres. Dans cette itération du travail, les photos de profil de l'État de New York sont séparées par sexe et séquencées en fonction de leur district. Les photos de profil sont alignées afin que leurs yeux soient parfaitement centrés ; les images sont ensuite séquencées comme une œuvre vidéo à deux canaux sur une paire d'écrans vidéo de 2,5". Les visages défilent trop rapidement, clignotent et se brouillent, se fondant littéralement les uns dans les autres, ce qui ne permet pas de reconnaître les individus mais donne une impression de rencontre.

Collection privée
Famille Servais.

R. Luke DuBois (lukedubois.com) est un ingénieur logiciel, compositeur et artiste multimédia qui explore les structures temporelles, verbales et visuelles des phénomènes éphémères culturels et personnels. Titulaire d'un doctorat en composition musicale de la Columbia University, il a donné des conférences et enseigné dans le monde entier sur la performance audiovisuelle interactive. DuBois a collaboré avec de nombreux artistes et organisations dans le domaine des performances interactives, des installations et de la production musicale. DuBois est le co-auteur de *Jitter*, une suite logicielle permettant la manipulation en temps réel des don-

nées matricielles. Ses projets s'attachent à exposer des longs récits créés par des flux de données. Il est capable d'utiliser les nouvelles technologies de manière très sensible pour réfléchir à la manière dont nous apprenons à nous connaître, en grande partie par le biais de canaux de communication à médiation technologique.

DuBois est directeur du Brooklyn Experimental Media Center de la NYU Tandon School of Engineering et co-directeur à la Tandon School of Engineering de l'Université de New York.

FRANCESC MARTÍ
(ES/GB)

The Sounds of the World



Installation multimédia en réseau

Cette installation audiovisuelle de 30 canaux est basée sur un réseau d'ordinateurs Raspberry Pi et créée à partir d'une série d'extraits de films du cinéaste russe Andrei Tarkovsky. Chaque ordinateur a son propre écran et enceinte et 30 films sont passés simultanément.

Avec cette œuvre, l'artiste explore le concept d'un sample audio-vidéo dans lequel des images et sons réels – capturés et digitalisés – sont coupés, mixés, manipulés et réassemblés pour générer un nouveau matériel audiovisuel. Francesc Marti expérimente en particulier la façon dont les techniques granulaires de synthèse sonore et les algorithmes du générateur de nombres pseudo-aléatoires peuvent être utilisés pour générer des travaux créatifs.

Production:
Francesc Marti.

Francesc Marti (fmarti.xyz) est un mathématicien, informaticien, compositeur et artiste multimédiateur né à Barcelone et basé actuellement à l'université de Montfort (GB). Comme compositeur et vidéaste, son travail a été exposé dans le monde entier, incluant le Musée de l'Hermitage à Saint-Petersbourg et au ZKM à Karlsruhe.

KIKA NICOLELA
(BR)

Exquisite Corpse Video Project #7



Sélection vidéo collaborative | Création

Le projet est une collaboration vidéo unique entre des artistes du monde entier, inspirée par la méthode de création surréaliste du « cadavre exquis ».

En utilisant cette méthode ludique semi-aveugle et séquentielle, les participants à l'ECVP créent de l'art vidéo en réponse aux dix dernières secondes du travail du membre précédent. Chaque membre est invité à incorporer ces secondes dans sa pièce, jusqu'à ce que la vision de chacun soit intégrée dans un « cadavre » final. Chaque artiste interroge, par différents moyens, différentes tendances, stratégies, classifications... L'ECVP a été initié en 2008 par l'artiste brésilienne Kika Nicolela et a fait paraître 6 volumes. Ce projet hautement collaboratif a eu, jusqu'ici, la participation de plus de 100 artistes de plus de 25 pays.

Ce septième programme est une version augmentée de celle présentée, sur la proposition de Césaré (Centre national de création musicale – Reims) en complicité avec Transcultures et les Pépinières Européennes de Création, lors de FARway, festival des arts de Reims, en février 2020, sur la thématique de l'artiste agitateur.

Coordination / sélection:
Kika Nicolela.

Production:
Transcultures, Pépinières
Européennes de Création.

Remerciements: Césaré.

Participants: Wai Kit Lam (HK), Claudia Vasquez (CL), Héloïse Roueau (FR), Ivelina Ivanova (BG), Ulf Kristiansen (NO), Sigrid Coggins (FR), Gabriel V. Soucheyre (FR), Per Eriksson (SE), Simone Stoll (DE), Anthony Siarkiewicz (US), John Sanborn (US), Laura Colmenares Guerra (CO/BE), Niclas Hallberg (SE), Nia Pushkarova (BG), Lucas Bambozzi (BR), Marina Fomenko (RU), Jorge Lozano (CO/CA), Natalia de Mello (PT/BE), Alexandra Gelis (CO/CA), Sojin Chun (CA), Nung-Hsin Hu (TW/US), Kika Nicolela (BR/BE).

Kika Nicolela (kikanicolela.com) est une artiste brésilienne, cinéaste et commissaire indépendante, qui vit entre Bruxelles et São Paulo. Ses œuvres comprennent des vidéos, des installations vidéo, des performances, des documentaires expérimentaux et de la photographie. Diplômée en cinéma et en vidéo par l'Université de São Paulo, Kika Nicolela a également une maîtrise en beaux-arts à l'Université des Arts de Zurich (ZHDK). La caméra est pour elle un outil permettant d'enquêter sur la représentation et la représentation de soi, l'identité et l'altérité, le portrait et l'autportrait, et de créer un espace de fluctuation entre ces binaires.

Elle s'est intéressée à la réalisation de vidéos et d'installations vidéo permettant au spectateur de jouer un rôle plus important dans la production de sens, c'est-à-dire des œuvres dans lesquelles le sens est atteint par la négociation constante entre le spectateur et les éléments, souvent multiples et ambigus, du récit. Elle recherche cette ambivalence dans l'image en mouvement: des œuvres qui produisent une expérience accrue de l'ambiguïté même de notre propre subjectivité et du réel.

LAURE PROUVOST
(FR)

Metal Man - Entrance

Installation multimedia



Étonnantes silhouettes que ces corps désarticulés dessinés en bâtons, dont les têtes disproportionnées sont constituées d'écrans LCD qui diffusent en boucle un flux de textes et d'images saturées, brouhaha de leurs pensées confuses, que l'artiste donne à voir et à entendre.

Dans la série *Metal Man/Metal Women*, l'artiste Laure Prouvost crée des sculptures multimédiatiques à la fois étranges et familières, où le contraste du mélange des matières et médiums, crée la complexité et provoque l'empathie. Le *Metal Man - Entrance* exposé ici, nous accueille, immobile au milieu de son activité, laissant entendre ses pensées à nos yeux, nous invitant à partager ses rêves...

Collection privée
Famille Servais.

L'artiste lauréate du prix Turner **Laure Prouvost** (laureprouvost.com) est connue pour ses films immersifs luxuriants et ses installations multimédias. Intéressée par la confusion des récits linéaires et des associations attendues entre les mots, les images et le sens, elle a déclaré que dans ses œuvres « la fiction et la réalité s'emmêlent vraiment ». À la fois séduisants et discordants, ses films sont composés d'un assortiment riche et presque tactile d'images, de sons et de phrases parlées et écrites, qui apparaissent et disparaissent en coupes rapides et clignotantes. Ceux-ci sont souvent montrés nichés dans des installations remplies

d'un assortiment vertigineux d'objets trouvés, de sculptures, de peintures, de dessins, de meubles, de signes et d'assemblages architecturaux, basés sur les thèmes et les images de ses films. Prouvost ne permet pas une visualisation passive. À travers son travail, elle s'adresse souvent directement aux téléspectateurs, les entraînant dans ses visions turbulentes et imaginatives.

STÉPHANIE ROLAND
(BE)

Portraits,

-- : --



Installation hybride

Production:
Stéphanie Roland
avec le support
du Botanique.

Le projet est composé de cartes assez petites, comme les photos de ses enfants que l'on garde dans son portefeuille, qui sont, de prime abord noires et mates mais lorsque le visiteur les touche ou les frotte, avec la chaleur, un portrait apparaît. Cette image disparaît ensuite en l'absence de contact. Cet effet est dû à un procédé d'impression thermochromique, dont le seuil de transformation a été adapté avec l'aide d'un chimiste. Ce procédé réfère à la façon dont on gère nos souvenirs et à la façon dont on les archive.

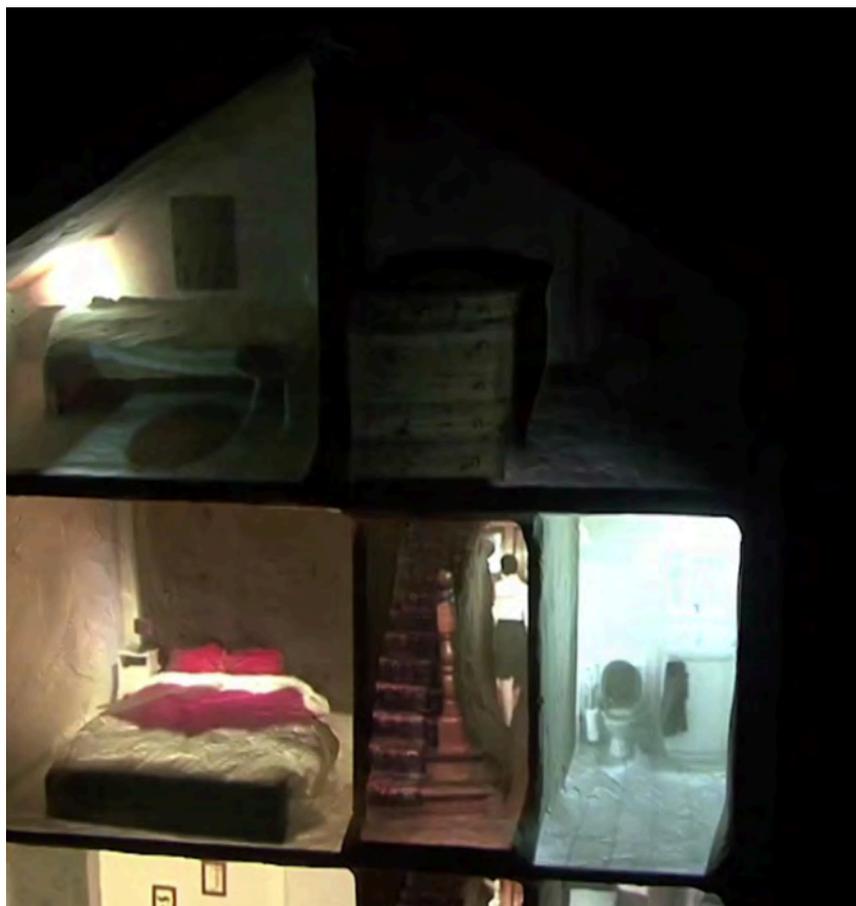
Stéphanie Roland (stephanieroland.be) est une artiste plasticienne belge qui a étudié les arts médiatiques à l'ENSAV - La Cambre (Bruxelles) et à l'UDK - Universität der Künste (Berlin), dans les classes de Hito Steyerl et Thomas Arslan. Elle participe régulièrement aux jurys d'écoles d'art et donne des conférences sur sa pratique. Son travail est régulièrement présenté au niveau international. D'Amsterdam à Buenos Aires, de Berlin à Los Angeles, ses projets ont été intégrés à des expositions d'institutions majeures telles que le musée du Louvre (Paris), le musée Benaki (Athènes), Botanique (Bruxelles), la biennale internationale de l'art de Kampala et Bozar (Bruxelles). Breda Photo, Belfast Photo festival, Manifesto (Toulouse), Encontros da Imagem (Braga), BIP Liège, MOPLA (Los Angeles) et Unseen (Amsterdam)

font partie des festivals dédiés à la photographie auxquels elle a participé. En 2019, elle est sélectionnée pour présenter ses films aux Rencontres Internationales Paris/Berlin. En 2017, elle a été sélectionnée pour l'exposition de groupe du pavillon de l'Antarctique à la 57^e Biennale de Venise (comité artistique: Sheikha Hoor Al-Qasimi, Hans-Ulrich Obrist, Sam Keller, ...).

Elle a remporté de nombreux prix et de subventions, notamment la subvention de la fondation Vocatio, le prix Médiatine et le prix Full Contact du festival international de la photographie SCAN de Tarragona. Elle a été sélectionnée pour le HSBC Photography Award, le Leica Oskar Barnack Award, le Vevey International Photography Award et le Salomon Foundation Award.

FILIP STERCKX
(BE)

Peep Show



Installation multimédia - Micro vidéo mapping

L'œuvre est une combinaison de films d'animation projetés sur une sculpture en 3D dans un style de micro-vidéomapping dont l'artiste est devenu un spécialiste. *Peep Show* donne à voir un instant de la vie d'une famille avec un enfant, juste avant le coucher et pendant la nuit, où l'enfant imagine des bruits dans la maison et fini par réveiller ses parents. Moment de vie intime, Filip Sterckx place le spectateur dans une situation de voyeur et lui fait revivre des situations archétypales qui provoquent identification et empathie.

Production:
Skullmappingen.

Collection:
Bien du patrimoine
artistique de la province
du Brabant flamand.

Prêt accordé par le pouvoir
exécutif provincial.

Peep Show a remporté le prix de la deuxième édition
de La Collection RTBF / De Canvascollectie.

Filip Sterckx (filipsterckx.be) est réalisateur et artiste visuel. Il a d'abord acquis une reconnaissance mondiale avec ses vidéos musicales pour, entre autres, Willow et Selah Sue. Son travail se caractérise par son style visuel inventif, son amour pour combiner l'action en direct et l'animation et sa tendance à percer l'écran 2D traditionnel.

Il a commencé ses premières expériences de projection mapping en 2003, aboutissant à des installations d'art poétique dans lesquelles il projette des vidéos et des animations sur des sculptures, telles que *Peepshow* et *My Orca*. Il a obtenu sa maîtrise en animation en 2007 à Sint-Lukas (Bruxelles).

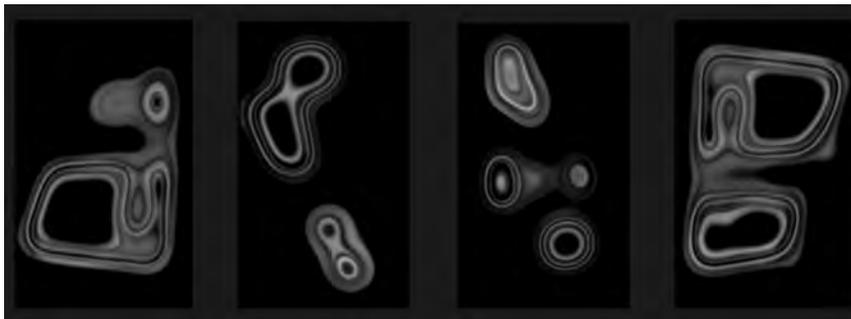
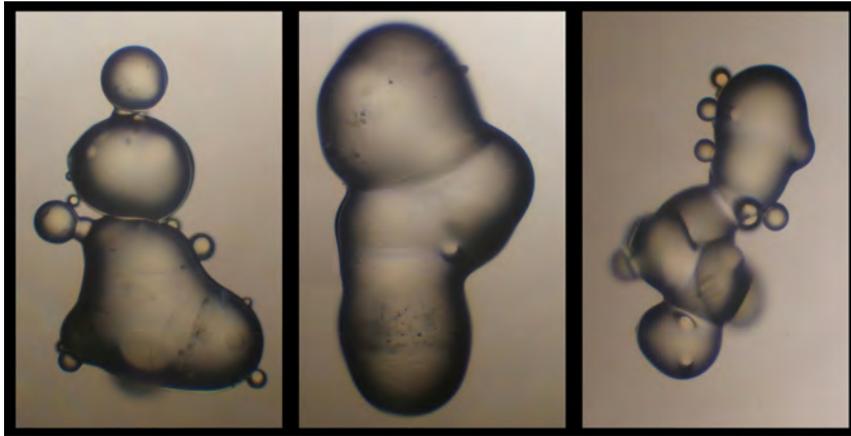
Son court-métrage *Stroom* qui est une combinaison d'action en direct, d'animation et de projection, a été sélectionné lors de plusieurs festivals de films prestigieux en Europe.

Avec Antoon Verbeeck, il crée Skullmappingen 2009 dont il est le directeur artistique, un collectif artistique qui traite de l'art d'une manière liée à la technologie, plus connu pour *Le Petit chef*, une projection miniature sur les tables.

ALAIN WERGIFOSSE
(BE)

Morphèmes & Mutaphores

Vidéos génératifs et photomicroscopies | Création



Après son projet *Érosions* et *Microscopies*, réalisé en 2018, Alain Wergifosse continue ses explorations microscopiques et ses manipulations *in vivo* de l'image vidéo en proposant ici une réflexion poétique sur la forme et sur le nom des choses.

Morphèmes

Sur 3 photomicrographies agrandies, des formes cristallines substituent les paroles intriquées d'une langue imprononçable en icônes éclatants de signification variable...

Mutaphores

Sur 4 écrans et grâce à un système numérique de traitement d'images en temps réel, des mutations lumineuses étirent de manière indécise une danse hasardeuse d'idées arrondies...

Production:
Transcultures.

Depuis le début des années 80, **Alain Wergifosse** (alainwergifosse.com) manipule le son, le larsen, la matière et la lumière avec toute sorte de moyens électroniques, mécaniques, numériques et optiques pour explorer les limites du visible et de l'audible.

Longtemps exilé à Barcelone où il été membre d'oBmuz, sPecop et Macromassa, il a travaillé longtemps sur les dispositifs multimédiatiques pionniers de Marcel Li Antunez (ex-La Fura del Baus) et il a parcouru le monde avec divers projets

collectifs et en solo, il à eut quelques belles occasions de collaborer avec des noms bien connus des musiques expérimentale tels que Zbigniew Karkowski, Cluster, Jaki Liebezeit ou Francisco López. Depuis son retour en Belgique, il développe un travail plus visuel en vidéo auto-générative et en microscopie optique et fait évoluer son travail sonore plus vers des formats d'installation.

Compass [iter #1

Installation connectée | In progress



À l'heure où la géolocalisation pénètre notre quotidien le plus intime et peut atteindre la précision du centimètre (voiture sans conducteur, agriculture de précision, applications militaires, etc.), art2.network a voulu construire une visualisation de données où la précision laisserait le pas au sensible et au poétique.

« Un écran lové au creux de ma main, je fais défiler sous mes doigts l'existence d'un espace entièrement cartographié. Grâce au GPS, des programmes calculeront pour moi le meilleur moyen de me rendre ici, ou là-bas. Parfois, la carte m'invite à un voyage immobile dans une galaxie d'informations géolocalisées; se faisant ainsi le territoire d'un mouvement inertiel entre ce qu'elle présente et mon imagination des lieux auxquelles ses réalités sont attachées. Est-ce moi qui bouge ou la carte qui fait passer le mouvement? Suis-je placé comme référentiel, centre du monde cartographique ou seulement observateur d'une déformation opportune d'un espace sans dimension, isomorphe? »

La question posée avec *Compass* est de ce registre, de l'ordre d'une réduction maximale de la représentation cartographique d'un événement, un point de l'espace-temps (pour cette première itération du projet: le lieu d'un féminicide), un centre d'observation (La Louvière) et une mesure (une direction) sont les termes de l'oscillation funeste d'un compas numérique, un cénotaphe éphémère proposant un lieu de recueillement; le tout pointant sans trêve l'existence d'une disparition.

Production:
Transcultures.

art2.network est une adresse web et un collectif européen à géométrie variable basé à Bruxelles et initié en 2017 par Franck Soudan (FR) et Jacques Urbanska (BE) suite à une résidence Pépinières Européennes de Création. Leurs projets - hybrides, modulables, contextuels, thématiques... explorent les réseaux physiques et virtuels comme champ d'investigation et matière première de création. Les réalisations du groupe comporte des œuvres collectives ou individuelles faisant intervenir des créateurs différents suivant les envies et/ou les besoins spécifiques de chaque projet.

Événements

suite à la crise du Covid 19, les événements du festival, prévus après le vernissage, sont reportés à une date ultérieure.

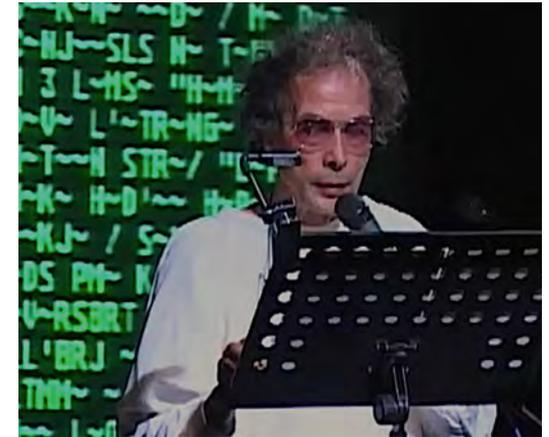
Autour de l'exposition *Digital Icons* au Mill, Transcultures propose plusieurs événements (gratuits), dans une optique festivalière et animé par la volonté de sensibiliser différents publics aux cultures numériques, dans différents lieux à La Louvière et, dans une moindre mesure, à Mons : performances, présentations de projets en cours, conférences, rencontres, résidences et ateliers. L'ensemble de ces activités constitue la biennale des cultures et des émergences numériques Transnumériques et permet de compléter les contenus et enjeux de l'exposition *Digital Icons*.

Performance d'ouverture 06.03 – 18:30
Mill

JACQUES DONGUY
(FR)

*Pd-extended 1,
poème numérique
en Pure Data*

Performance multimedia
Première belge



Cette performance poétique et multimédiate s'articule autour d'un ordinateur portable utilisant le programme Pure Data et d'une rétroprojection de fragments verbi-visuels fonctionnant sémantiquement comme des mots, qu'il s'agisse de mots typographiés ou d'images fixes ou animées. La lecture rythmique dialogue avec les logiciels de sons mis en boucle, qui peuvent aussi être des fragments de voix d'artistes (Kaprow, Deleuze, Filliou, Gysin, Burroughs, etc.). Il s'agit ici de produire des prototypes d'écriture qui fonctionnent sur deux sens (la vue, l'ouïe) au lieu d'un seul sens.

Pionnier de la Poésie numérique en France, Jacques Donguy utilise pour la performance *Pd-extended 1*, le logiciel Pure Data.

AKI ITO

(JP)

JEAN-PHILIPPE LAMBERT

(FR)

Astérismes

Concert pour smartphones - Installation / performance en réseau | Première belge
Résidence Pépinières Européennes de Création - Transcultures



Les astérismes sont les figures que les humains voient dans le ciel à l'intérieur d'une ou plusieurs constellations. Par exemple, dans la constellation de la Grande Ourse on voit l'astérisme de la Grande Casserole. Nous proposons de tisser des liens entre les participants par l'écoute des sons qui circulent entre eux.

Astérismes (asterism.es) est une nouvelle forme de concert-live sans scène, utilisant les smartphones du public pour produire des sons depuis l'intérieur de l'audience. Des lumières associées aux sons s'affichent sur les écrans, pour faciliter le repérage et l'immersion de chacun dans l'ensemble. C'est une expérience sensible de l'espace et du temps, liés par la musique et favorisant l'implication du public.

Production: ARCAN (Grenoble, France), Reservoir Festival (Forêt Noire, Allemagne), Château Éphémère (France), Pépinières Européennes de Création pour ce dernier développement suite à une résidence Pépinières Européennes de Création chez Transcultures (avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles). *Astérismes* utilise le framework Soundworks, développé à l'IRCAM.

Merci tout particulièrement à Benjamin Matuszewski et Frédéric Bevilacqua pour leur soutien et leurs idées.

Jean-Philippe Lambert a suivi des études scientifiques et musicales, accompagnées d'une formation aux techniques du spectacle vivant. Depuis 2001, il effectue des recherches à l'IRCAM pour de nombreux projets, avec les équipes Analyse-Synthèse, Temps-Réel, Interactions Son Musique Mouvement et Espaces Acoustiques et Cognitifs. Actuellement, il collabore au framework Soundworks, utilisé par *Astérismes*, qui permet de réaliser des interactions distribuées sur des téléphones (concerts, installations et expériences).

En parallèle de ses recherches à l'IRCAM - Centre Pompidou, il crée des lumières, des musiques, des interactions, des instruments, des logiciels et des vidéos pour des performances, des concerts, des films et des installations, présentés dans différents lieux en Europe et au Japon. Il a participé à de nombreux événements artistiques internationaux en tant que créateur, directeur technique ou interprète. Ses intérêts sont variés et se cristallisent dans ses travaux sur des systèmes d'interactions multimodales. Il collabore à de nombreux projets, depuis leur conception jusqu'à la présentation, en passant par la recherche (scientifique et artistique) et la réalisation.

Aki Ito (aki-ito.com), compositrice japonaise, a suivi ses études en composition et en orchestration au CNSM de Paris. Parallèlement à ses créations instrumentales, sa sensibilité et son intérêt l'ont orienté dès le début de sa carrière vers la musique électronique et la nouvelle technologie. En poursuivant son concept de la lenteur, elle se focalise depuis 2016 sur l'étude d'un système temporel inspiré par l'astronomie. La lenteur qu'elle définit est un espace temporel qui change lentement et perpétuellement, où plusieurs périodes différentes coexistent et s'influencent entre elles. Dans ce sens, le temps est relatif et interactif pour elle, qui se modifie selon les points de vue. Pour le projet *Astérismes*, son rôle est de concevoir des sons et des processus à la fois spectaculaires et inspirants qui conviennent aux différentes formes, en développant son système temporel et compositionnel.



Projets arts numériques *in progress*
Programme prévisionnel

Initié par Transcultures à l'occasion du festival Transnumériques en 2012, *Transdém* offre une plateforme de visibilité à des petites formes hybrides et numériques (performances, installations, dispositifs médiatiques...) et a été accueilli depuis dans différentes villes et lieux de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

À cette occasion, les artistes présentent des *work in progress* et dialoguent avec les spectateurs en leur présentant leurs projets, leurs enjeux, écueils et possibles développements. Le public ainsi que les professionnels sont invités à donner leur *feedback* à l'occasion d'une rencontre conviviale qui suit la présentation de ces travaux. Pour cette édition 2020, plusieurs projets performatifs et installatifs (dont *Fōz Machine* et *Endo-Exo*) sont présentés dans la salle polyvalente (le "Magasin") du Musée de la Mine et du Développement Durable de Bois-du-Luc où Transcultures est installé depuis l'automne 2019.

Fōz Machine

FRED CHEMAMA (BE)
EN COLLABORATION AVEC
YACINE SEBTI (BE)



Fōz machine est une installation immersive et *in situ*. Elle se veut portable et s'adapte à tous type de lieux. Elle en modifie la perception, via l'inscription lumineuse des traces laissées par ses occupants. Elle se dédie, chaque fois, à l'endroit dans lequel elle se trouve, autant qu'aux êtres qui la peuplent, temporairement.

Production: Fred Chemama
avec le soutien de la
Fédération Wallonie-
Bruxelles / Arts numériques
et de Transcultures.

Photographe, vidéaste et artiste multimédia d'origine parisienne, **Fred Chemama** alias 眯腊 (mira) vit et travaille à Bruxelles depuis 1998. L'action pré-méditée, effectuée à plusieurs et l'exploration des divers processus de production d'images « tirées du réel », sont au centre de sa démarche initiale, qui tend déjà à mettre en doute l'autorité de l'image photographique en tant que vecteur d'information et à en faire ce qu'il ressent vraiment: un prétexte à la réunion poétique des personnes.

Aujourd'hui, Fred Chemama continue de mener des expériences à la lisière de la photographie et de la vidéo; d'explorer les domaines du corps, de la lumière, du mouvement, de la situation et du lieu dans une démarche liée à l'action corporelle.

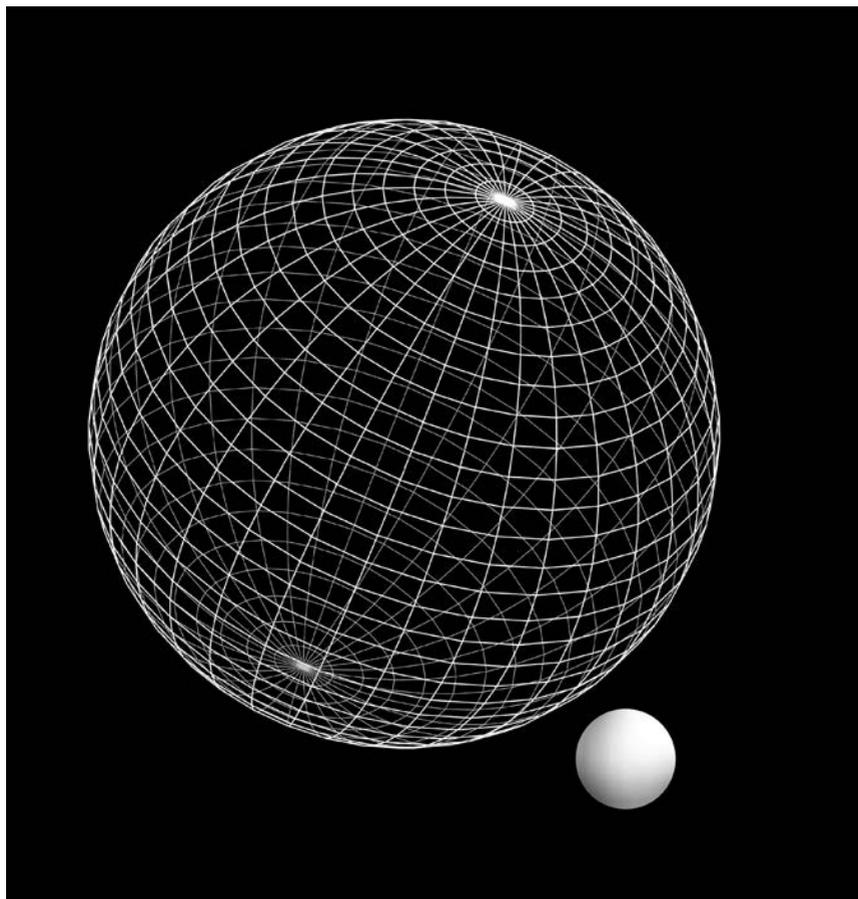
THOMAS ROUVILLAIN

(FR)

ANTOINE BOUCHERIKHA

(FR)

Endo-Exo



Dans le cadre du projet *Listen & See* - Dispositif audio immersif

Endo, c'est le sensible comme perception immédiate. C'est la somme de nos impressions et de nos représentations. *Exo*, c'est ce qui nous dépasse, ce qui est hors de nos perceptions et de notre réalité.

Endo-Exo est une invitation à l'expérience poétique de l'exploration à travers l'interaction sonore, une installation audio interactive et générative portant sur le flux de données croisées, émises par la Nasa, relatives à la découverte des exoplanètes. Il s'agit d'une réflexion sur le sens et la place de ces données dans notre rapport au temps et à l'espace. Témoignant de l'existence de l'infiniment grand, c'est par l'infiniment petit qu'elles nous parviennent.

Production:
Next Sound Lab
avec le soutien
de Transcultures.

Avec ce projet, Next Sound Lab expérimente le dispositif audio immersif qui est au cœur du projet *Listen & See*, projet d'installation sonore à destination des lieux culturels, accompagné par *C2L3Play - Cross Border Living Labs*, dans le cadre du programme de coopération transfrontalière *Interreg France-Wallonie-Vlaanderen* cofinancé par l'Union Européenne - Avec le soutien du *Fonds Européen de Développement Régional / Met steun van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling*.



Thomas Rouvillain est ingénieur du son et fondateur de Next Sound Lab, un studio qui crée du son spatialisé pour les contenus immersifs: films en réalité virtuelle, installations.

Après un master Image et Son à l'Université de Bretagne Occidentale, il est mixeur pour la télévision et le cinéma pendant plus de 15 ans. Il exerce notamment au sein de la filière production de France Télévisions et pour le Fresnoy, Studio National d'Art Contemporain (Tourcoing). C'est sa rencontre avec Aspic Technologies, et le travail de spatialisation du film *Altération* (vidéo à 360° produit par Okio et diffusé par Arte360), qui sont le point de départ de sa spécialisation: le son immersif au service de la narration.

Il développe actuellement le projet *Listen & See*, un projet de narration sonore immersive à destination des lieux culturels.

Antoine Boucherikha est compositeur et sound designer. Il s'est dirigé vers sa passion en capitalisant sur ses différentes expériences en production d'événements et en stratégie de communication. Mentoré par des professionnels du son, il continue sans cesse son auto-formation. Ses installations sonores mêlent souvent des instruments qu'il joue (basse, piano, guitare...), des prises de sons réels et de la synthèse sonore.

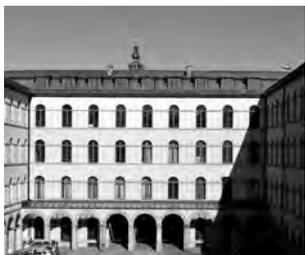
Il évolue au sein de Next Sound Lab, un studio qui crée du son spatialisé pour les contenus immersifs: films en réalité virtuelle, installations. Parallèlement, il crée Life Pass Filter, une entité protéiforme, à mi-chemin entre studio de composition et laboratoire de design sonore, et il développe des outils audio et anime des ateliers d'initiation sonore pour tout public avec l'association Emaho Nord (basée à la Condition Publique, Roubaix).

Conférences / rencontres

ARTS² – Mons

4a rue des Sœurs noires
(auditoire Pol Bury)

reporté



Lancé par Transcultures en partenariat avec l'École supérieure des arts visuels de Mons ARTS², le cycle *Émergences numériques* propose un cycle de conférences / rencontres avec des artistes, concepteurs, curateurs, critiques, théoriciens... sur différents enjeux des cultures numériques, ainsi que des workshops qui permettent à des projets à dimension numérique d'étudiants de se développer et finaliser de manière professionnelle pour être ensuite présentées dans les festivals de Transcultures et événements associés.

Des artistes participant par ailleurs à ces Transnumériques #7 sont invités, dans ce cadre, à présenter leur démarche lors d'une conférence publique et à échanger ensuite concrètement avec les étudiants dans leurs ateliers.

THOMAS ROUVILLAN
(FR)

Immersion sonore, réalité virtuelle et expériences audio

03.03 – 11:30



Les films et les expériences en réalité virtuelle placent le spectateur au centre de l'espace. Comment appréhender la création sonore de ces espaces à 360°? Quel est le rôle du sound designer et quels sont les étapes de création? Lors de cette intervention, Thomas Rouvillain, fondateur du studio Next Sound Lab, partage son expérience. Les technologies audio utilisées en réalité virtuelle peuvent être également servir à la création d'expériences audio dans des lieux réels. Sont présentés les axes de développement choisis par le projet *Listen & See*, à destination des lieux culturels.

(voir pages 46-47)

ALEXANDRA DEMENTIEVA
(RU/BE)

Les comportements spectatoriaux dans les dispositifs interactifs

02.04 – 11:30



Le spectateur est au cœur de l'œuvre d'Alexandra Dementieva grâce aux technologies numériques qu'elle utilise dans ses installations interactives.

Dans celles-ci, elle utilise diverses formes d'art sur un pied d'égalité: danse, musique, cinéma et performance. Ces œuvres se concentrent sur le rôle du spectateur et son interaction avec une œuvre d'art. Elles proposent des moyens de provoquer l'implication du spectateur permettant ainsi de révéler des mécanismes cachés du comportement humain. Son processus de recherche se déroule ici et maintenant, dans le présent de plus en plus technologisé.

Il est profondément enraciné dans le contexte culturel. Les médias numériques enregistrent toujours une trace, ce qui indique la présence antérieure de quelque chose. Témoignant d'un certain événement, la trace consacre, en même temps, la technologie utilisée qui agit aussi comme témoin de la culture contemporaine.

De manière similaire, Alexandra Dementieva réfléchit, dans son travail, sur les modèles de comportement et les mécanismes culturels qui sont caractéristiques de la société contemporaine.

(voir pages 18-19)

Partenariat
ARTS² / Transcultures.



En complément des expositions, performances, conférences, rencontres, présentations, résidences, Transcultures propose dans les Transnumériques des ateliers de sensibilisation à la créativité numérique permettant, en une journée maximum, à des participants non spécialistes (avec une attention particulière aux jeunes publics ainsi qu'aux échanges intergénérationnels) de s'approprier une technologie ou de détourner des pratiques (notamment via le *circuit bending*) de manière ludique pour pouvoir au final, comprendre par le faire et (co-)concevoir un artefact intermédiaire qu'ils s'approprient.

Au moment où nous préparons l'exposition Digital Icons et ces Transnumériques #7, la parole du penseur/décrypteur de notre postmodernité et également créateur d'images photographiques Jean Baudrillard (décédé en 2007) nous revient dans son imparable clarté tandis que Jacques Donguy (critique et praticien des écritures numériques) nous envoie, en primeur, un extrait d'une constellation de flashes mix poétiques qu'il a écrit entre 1998 et 2018.

Violence de l'image et violence faite à l'image, « transparence du monde » (Donguy), « transparence du mal » (Baudrillard)... prolifération des simulacres, accélération des viralités, « emballement des effets »... dans le flux incessant, quel (hyper) réel ?

LA VIOLENCE FAITE AUX IMAGES

Quand tout est donné à voir, on s'aperçoit qu'il n'y plus rien à voir. C'est le miroir de la platitude et du degré zéro. C'est là où s'invente une socialité de synthèse, virtuelle où est fait la preuve de la disparition de l'autre... Le mythe de *Big Brother* est devenu le fait du public lui même mobilisé comme voyeur et comme juge. On est au-delà du panoptique de Bentham (...) Désormais, il ne s'agit plus de rendre les choses visibles à un œil extérieur mais de les rendre transparentes à elles mêmes, donc effacer les traces du contrôle et rendre l'opérateur lui même invisible. La puissance de contrôle est comme internalisée et les hommes n'ont plus à être victimes des images ; ils se transforment inexorablement eux-mêmes en image.

Cela veut dire qu'ils sont lisibles à tout instant surexposés aux lumières de l'information et sollicités partout de se produire, de s'exprimer.

Se faire image telle est la violence la plus profonde de l'image, une violence faite à la profondeur, à l'être singulier, à son secret et en même temps au langage qui perd son originalité, il n'est plus que médium, il perd sa dimension symbolique, là où il est plus que ce dont il parle.

L'image est aussi plus que ce dont elle parle et c'est là aussi la violence faite à l'image

Le spectacle de la banalité est aujourd'hui le véritable porno, la véritable obscénité, celle de la platitude, de l'insignifiance et de la nullité.



JEAN BAUDRILLARD

Extrait de la conférence donnée, dans le cycle *Exposer / montrer*, à l'École Nationale Supérieure, Paris, le 19 mai 2004.

LA TRANSPARENCE DU MONDE

TAPE 48 **DEGRÉ MINIMUM 344.5608 MAXIMUM 344.7984**

CIUDAD JUAREZ

DID YOU PASS YOUR ACID TEST? **DRAGHIXA**

FIST FUCKER U.S.91, LEAVING HIGGSINO GLUINO

160 BPM

ROCK BITCH **GÈNE IMPRIMÉ** **AMAS DE LA COMA**

HD 210277

DÉTECTEUR DE SILICIUM **ARES VALLIS** HCB

COMINT

ACID TRAX

TECHNO-ICE-QUEEN OBSERVER ARCHÉOBACTÉRIES

URML

51 PEG PUCE MIPS **NÉBULEUSE TRIFIDE**

NGCS 194 **NGCS 195**

ONE-SHOOTS **PHARES GAMMA** DJ SHADOW

LE GRAPH' ANNIE SPRINCKLE RIFT D'ASSAL PARADISE GARAGE

VORTEX POLAIRE HIER IST KEIN WARUM

QUASAR BR 1202-0725 **AMBIENT** PLAY-GIRL

NO PAN MASSA KABIKICHO NEUROZINE

NET-SEXE **EMIRUMAKANOTOKASU** TETSUO

SOCIÉTÉ L-5 SUPER SUCKERS

CPU UNITS

HIJACKING

PENETRATING BLACK ICE

JACQUES DONGUY

Transnumériques #7 staff

Transcultures

Direction artistique, coordination générale:

Philippe Franck

Administration: Mauro Del Borrello

Assistance à la direction artistique,

responsable projets réseau: Jacques Urbanska

Production et de diffusion: Marie Scheins

Coordination technique: Helga Dejaegher

Régie: Emmanuel Selva

Graphisme: Jean-Bernard Libert

Vidéo: Zoé Tabourdriot

Central

Direction: Vincent Thirion

Responsable arts plastiques: Eric Claus

Communication: Vincent Dierickx

Technique: Amir Kousha

Mill

Direction: Benoît Goffin

Services pédagogique et communication:

Céline Christiaens

Technique: Ludovic Hardenne

Production

Transcultures,

Central,

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles (arts numériques, arts plastiques) et de la Province du Hainaut.

En collaboration avec le Mill.

Partenariats

Pépinières Européennes de Création,

Le Château Éphémère,

Bois-du-Luc, Musée de la Mine et du Développement Durable,

Remerciements

Collection Famille Servais, De province Vlaams-Brabant, Kristof Claeys, Eric Claus

et Vincent Thirion (Central), Benoît Goffin et l'équipe du Mill, Françoise Ghot

et Leslie Leoni (Ville de La Louvière), Jérôme Decock, Julien Poidevin, Jean-François Octave,

Philippe Ernotte (ARTS²), Chloé Pirson (Bois-du-Luc), Isabelle Vrammout, Aloïse Richel.



- + Stephan Balleux (BE)
- + Lucas Bambozzi (BR)
- + Antoine Boucherikha (FR)
- + Damien Bourniquel (FR)
- + Christophe Bruno (FR)
- + Gregory Chatonsky (CA-QC/FR)
- + Fred Chemama (FR/BE)
- + Régis Cotentin (FR)
- + Alexandra Dementieva (RU/BE)
- + Jacques Donguy (FR)
- + R. Luke DuBois (É-U)
- + Aki Ito (JP)
- + Jean-Philippe Lambert (FR)
- + Francesc Martí (ES/GB)
- + Kika Nicolela (BR)
- + Laure Prouvost (FR)
- + Thomas Rouvillain (FR)
- + Stéphanie Roland (BE)
- + Yacine Sebti (BE)
- + Filip Sterckx (BE)
- + Alain Wergifosse (BE)
- + art2.network (FR/BE)
- + xxx

= Transnumériques 2020

(ré)appropriations / hybridations (post)numériques