

## Arts numériques 2012 - projets soumis

### Demandes d'aides à la conception

CUBIX de Mike Verlinden

Il s'agit d'un projet de structure cubique, habillée par la projection d'un mapping vidéo, l'animation est contrôlée par une table multitouch. Le visiteur se trouvant à l'intérieur du cube contrôle la vidéo (structure multicolore générant des lignes et formes abstraites). Les formes se génèrent grâce à l'amplitude sonore.

Le programme utilisé pour le mapping est « vvv », l'interface multitouch est composée d'une grille de 6 x 6 boutons carrés multicolores, 2 pc relient le cube à la table multitouch.

Le cube est de 18m<sup>3</sup>, ses parois sont en bandes de tissu transparentes.

Le projet a comme influence artistique Pablo Valbuena et Multitouch Barcelona.

Les concepteurs sont le duo « Vision nocturne » composé de Michaël Verlinden (infographiste) et de Marc Nis (Vjer).

L'ayant droit est Michaël Verlinden, l'œuvre sera sous licence creative commons (attribution non-commerciale share alike).

La conception débutera le 31 mars et s'achèvera le 30 juin 2012.

Le montant demandé de 5.000 euros correspond à l'achat de matériel (3 vidéoprojecteurs, structure bois et asus pc)

### SPACE GRABBER de Julien Odeur

Le projet vise à fusionner la sculpture à l'art numérique, c'est-à-dire à rendre tangible la création virtuelle. L'installation est une capture volumétrique de l'espace ayant pour but de créer une traînée énergétique sculpturale, elle enregistre l'histoire d'un lieu dans le temps et en génère une représentation physique, un objet.

Le dispositif consiste en 4 kinects, disposées en carré, les présences détectées sont scannées en 3d, les volumes sont ajoutés en continu dans un espace 3d et se superposent, formant ainsi une sculpture de l'empreinte du lieu. Le volume créé pourra être affiché sur un grand écran.

Une imprimante 3d makerbot replicator sera utilisée.

Cette capture peut se faire lors d'un événement (exposition, soirée, ) ou dans la ville .

Un logiciel spécifique sera conçu.

La taille maximale de la zone serait de 10 x 10 mètres, celle des sculptures de 50 cm<sup>3</sup>.

Le projet s'inscrit dans la continuité des œuvres précédentes de Julien Odeur (Cords théory et face living form).

Il ne s'agit pas d'une œuvre commune, il n'y a pas d'artiste associé.

Le logiciel replicatorG est sous licence libre, le logiciel space grabber et les sculptures créées sont copyright Julien Odeur.

La conception débutera en juin 2012 et s'achèvera en janvier 2013.

Le subside demandé est de 4.990 euros pour l'achat de matériel (imprimante, kinects, ...).

### Dernières Nouvelles de l'Eau de Peter Friess (implication Transcultures)

Ce projet d'installation interactive réflexive audio-visuelle vise à mieux connecter les arts plastiques et visuels contemporains avec l'art numérique, tout en intégrant une réflexion critique sur le problème de la gestion de l'eau. L'artiste souhaite explorer les interactions humaines, faire une réflexion sur le concept d'auto-organisation, travailler sur l'imaginaire et la poésie par des images vidéo et des paysages sonores, et évoquer le problème de la théorie de l'eau.

Le projet sera effectué par un groupe multiculturel composé d'artistes allemand, belge, français et albanais. Il est prévu de le montrer à City Sonics 2012.

Le concept technique se décompose en plusieurs éléments principaux : installation de deux fontaines, mécanismes de détection, système de projection multicanaux, système auditif et système de contrôle. Le logiciel prévu est IsadoraCore et le logiciel Audiomulch.

La recherche visuelle vise à mettre en évidence les multiples aspects de l'eau (immersion optique), l'ambiance sonore utilisera trois types de composantes : bruits de l'eau, bruits additionnels (vent par exemple) et des voix humaines parlant de l'eau.

L'œuvre ne se veut pas ludique mais artistique.

Il y aura 4 artistes associés : Gentian Cela (spécialiste vidéo), Maurice Charles (spécialiste acoustique), Cécile Guigny (conception interactivité et technique) et Leila Laaraj (texte, voix).

Le projet débutera en mars 2012 pour s'achever fin août 2012, afin de pouvoir la présenter à **City Sonics (coproducteur du projet)**

L'œuvre est commune et sera protégée par une licence creative commons (pas d'utilisation commerciale, pas de modification).

Le montant demandé est de 4.700 euros pour des rémunérations et de l'achat de matériel.

#### PROJET DAN de Peggy Vallin

Ce projet se construit autour d'un dessin animé, d'un projet architectural et d'un site internet. Il vise à créer une dynamique à la fois créative, expérientielle et participative. Trois axes d'échange le définissent : relations entre micro et macro, le symbolique et l'imagination, la société et l'homme.

Sur le site internet, se trouve un espace dédié à la création d'une œuvre évolutive, basée sur un algorithme isomorphe.

Le concepteur est webdesigner, il y a 11 artistes associés.

La phase de conception s'achèvera en 2012.

Le montant demandé est de 5.000 euros (rémunération et achat de matériel).

#### loveMachine] de Julien DESWAEF

Le projet vise à créer une œuvre qui utilise, détourne, pervertit et questionne la fonction "like" de FB. Il s'intéresse principalement aux interactions sociales. Par cet angle, l'ensemble du système sera perverti.

Un premier prototype a été développé courant 2011.

L'imagerie et la charte graphique de FB servira de guide pour l'aspect graphique du projet.

Le positionnement artistique s'appuie notamment sur les travaux de « Systaime » (Thomas Cheneseau et Mickaël Borrás) ainsi que de Paolo Cirio, Aymeric Mansous, Tobias Leingrune (Facebook IC card)

Il s'agit d'une œuvre personnelle de l'artiste, qui sera sous licence creative commons

Calendrier : le projet est entamé depuis janvier 2011, la conception s'achèvera en octobre 2013 et le projet se poursuivra jusqu' en décembre 2015.

Demande pour 5.000 euros (frais de personnel essentiellement)

#### Cinetic Orchestra de Stéphane Kozik, Productions associées: activité 5223 KOZ/ZIK asbl

Il s'agit d'un projet d'installation sous la forme d'une machine d'apparence organique construite avec des objets du quotidien, avec une exécution de compositions musicales à partir d'objets détournés et animés par des robots.

La conception du projet se déroulera en 5 étapes, le prototype ne sera qu'une maquette, un aperçu réduit du travail final.

Utilisation du mac book pro et du logiciel Live ableton.

Les influences artistiques sont variées de Wim Delvoye à la scène musical IDM

Il s'agit d'une œuvre personnelle de l'artiste, qui ne fait l'objet d'une protection

Calendrier de juillet à novembre 2012

Demande pour 5.000 euros (achat de matériel, local d'un espace, frais de salaire)

#### Different Ways to Infinity : Chaos de Félix Luque Sanchez

Afin de développer l'imaginaire scientifique lié à la théorie du chaos, le projet vise à la réalisation d'une sculpture constituée de synthétiseurs, d'oscilloscopes et de haut-parleurs.

De manière simultanée, un ensemble d'animations 3d et d'impressions numériques, réalisés à partir des logiciels de simulation de dynamiques des fluides, viendront compléter la scène.

La plateforme de prototypage Arduino ainsi que le software Eagle Layout Editor de CadSoft seront utilisés. Il s'agit d'une œuvre personnelle de l'artiste, avec deux artistes associés (Inigo Bilbao et Damien Gernay)

Trois aides à la production ont déjà été attribuées à cet artiste (deux projets réalisés, le dernier est en cours de réalisation)

Partenaires : iMAL (lieu de résidence et agence de diffusion) et la Gaité Lyrique (lettre d'intérêt jointe)

Calendrier d'avril à octobre 2012

Demande pour 5.000 euros (2.000 de frais de personnel et 3.000 de frais matériels)

#### Cognito 1.0. de Matthieu Bogaert

Il s'agit de créer une installation montrant les réactions d'un être numérique aux stimuli extérieurs.

L'installation est composée de différents éléments (moniteurs diffusant des images, fil pendant du plafond, machine articulée) qui réagissent à la présence des visiteurs. Le robot projette une image de sa réalité.

Le prototype sera réalisé avec 4 inputs (la version finale en comptera beaucoup plus).

Le positionnement artistique est en lien avec les œuvres de Félix Luque Sanchez, Yacine Sebti, et Samuel Bianchini, et aussi sur le morphex de Zenta.

Il s'agit d'une œuvre personnelle de l'artiste, avec deux artistes associés (Hélène Scholer et Gaël Bertrand), protégée par une société de droit d'auteur.

Calendrier : de juillet à septembre 2012

Demande pour 4.880 euros (2.630 de frais de matériel, 2.250 de frais de personnel).

#### La boîte itinérante de Marie Verue et Sarah Bachelart, MA INTERIEUR SPRL

Le projet consiste en la réalisation d'une boîte qui accueillerait une œuvre numérique : les œuvres prévues sont Hum, Phobie – jeu vidéo, Passé composé – 3d, Vertigo – vidéo.

L'objet est pensé comme une sculpture vivante, inerte de l'extérieur, l'espace intérieur sera exploité pour l'œuvre. Les 6 faces du cube seront exploitées.

L'aide à la conception permettra de réaliser une maquette à 1/2.

Les références artistiques numériques citées sont : Laubau (12m4Ss), François Zajega, Alice Pilastre, Miguel Chevalier, David Small et Tom White.

Marie Verue est architecte d'intérieur et Sarah Bachelart est cinéaste.

Les artistes associés sont Romain Renard (auteur de BD, scénographe, graphiste et musicien) et Alice Pilastre (design textile), François Zajega.

Aides publique : Alice Pilastre - François Zajega.

Il s'agit d'une œuvre commune, protégée individuellement via la scam

Calendrier : septembre 2012 à mars 2013

Demande pour 4.900 euros (achat de matériel, frais de personnel : 1.000 euros)

#### Le Corps collectif d'Audrey-Anne BOUCHARD

Il s'agit d'un projet de performance « corps/son/lumière ». Des capteurs sur les corps des danseuses visent à la médiatisation en temps réel, des mouvements des danses en son, afin de créer une perte des repères sensoriels. La performance se présente comme une sculpture tridimensionnelle de 5 performeuses en mouvements, vêtues d'une seule culotte couleur chair. Le son se veut une expression médiatisée de la gestuelle et de la voix des danseuses, il sera capté puis projeté en temps réel dans la dynamique du corps collectif sonore. Le son sera spatialisé.

L'un des objectifs de la recherche sera aussi de mettre en œuvre une expérience de synesthésie sonore (usage probable de Max)

De même, l'approche de la lumière est expérimentale : elle sera perçue par les danseuses et les spectateurs comme une « extéroception » et jouera un rôle particulière dans le développement du mouvement des danseuses.

La mise en scène s'inspire du mouvement cubiste et le cercle sera inspiré par l'image de la lune.

La durée envisagée est de 45 minutes.

Le positionnement artistique s'appuie sur les chercheurs en technologies sur l'altération de la perception sensorielle (Susan Broadhurst et Susan Kozel) ainsi qu'en neurosciences (Alain Berthoz, Giacomo Rizzolatti)

Les artistes sont Audrey-Anne Bouchard (plasticienne et scénographe), Isabelle Choinière (interaction corps/technologies) et Robert Haydent (conception environnement sonore). Il s'agit d'une œuvre commune qui sera protégée par la SACD.

Aides publiques : du Québec et bourse de la commission européenne

Diffusion prévue au festival Cynetart en 2013

Calendrier : novembre/décembre 2012 (5 semaines de résidences).

Demande pour 5.000 euros (cachets essentiellement, 1.000 euros pour l'achat et la location de matériel).

#### Vision de Pierre MEGOS, Mothership sabm

Il s'agit d'un projet de spectacle poétique, où le théâtre se confronte au cinéma. La durée sera de 80 minutes. Trois actes suivent un schéma « hollywoodien » : introduction, confrontation, dénouement.

La technique du blue key sera exploitée. L'environnement technologique mis en place produira un effet sur le spectateur qui devra avoir un regard « bi-frontal ».

Pierre Megos est un artiste pluridisciplinaire. Les artistes associés sont Caroline De Decker (vidéaste) et Iannis Heulme (ingénieur du son, compositeur), Florence Minder (actrice), Damien Petitot (plasticien, maquette), Julie Petit Etienne (créatrice Lumière), Allesandra De Pascale (assistant) et d'un scénographe à trouver.

Vision a reçu une aide du secteur théâtre en 2012.

Positionnement artistique numérique peu explicite.

Calendrier : laboratoire technique en juillet 2012, tournage en septembre.

Il s'agit d'une œuvre personnelle qui sera protégée par la SACD.

La demande est de 5.000 euros pour de l'achat de matériel (3.280 euros) et le salaire de la programmatrice (1.720 euros).

#### Les aventures de Tim et Tom de Cinésilex Fabrice Osinsky

Il s'agit de créer un site et un blog sur lesquels seront mis respectivement des vidéos des rencontres de deux personnes fictionnels avec des personnalités (écrivains, philosophes, statisticiens,...) et des vidéos des commentaires de ces personnages fictionnels.

L'objectif est d'insérer des débats contemporains et des personnalités publiques réelles au sein d'un univers de fiction.

Le projet se positionne comme du net art, l'idée étant d'associer le public à la réalisation

- sur le site : un outil de montage vidéo sera développé et mis à la disposition des internautes afin qu'ils proposent leur propre synthèse du parcours intellectuel de Tim et Tom
- sur le blog : chacun peut devenir membre et proposer des pistes de réflexion ou des textes.

La demande porte sur la réalisation du pilote et de la saison 0 et 1.

Le développeur utilisera des logiciels open source et gratuits (netbeans)

Les auteurs et interprètes sont François Hien et Vincent Guillon. Les personnalités qui ont accepté de participer sont : Clarisse Herrenschmidt (CNRS), Howard Becker (sociologue), Jean Bricmont (physicien), Frédéric Lordon (CNRS) et Jean Daniel (journaliste)

Le projet a obtenu l'aide de la CNC pour 10.000 euros (courrier joint).

Calendrier : juin décembre 2012

La demande porte sur 5.000 euros (frais de personnel)

#### **L'estacade** de Julie Bougard

Spectacle faisant interagir une danseuse, de la vidéo, de l'animation image par image, du green key, du son, des costumes sonores, de la lumière, ...

Ce spectacle se veut un travail sur l'illusion. Le vidéaste, Lucas Racasse, tentera de recréer des tableaux de peintres belge et leur univers.

Le projet est réalisé du 15 octobre 2012 au 23 novembre 2013.

Il a perçu une bourse de recherche du service de la danse de la FWB de 3.500 euros.

La demande est de 5.000 euros.

### nuMEDUSA de Pierre de Mûelenaere

Création performative de la plasticienne Flora Hubot et du musicien électronique Pierre de Mûelenaere à partir des vidéos de méduses réalisées en laboratoire par le chercheur Nathan Hubot de l'université Del Salento en Italie. Flora Hubot interviendra de façon plastique sur les vidéos et Pierre de Mûelenaere traduira les vidéos en son via le logiciel puredata. Le tout sera présenté sous forme de « laboratoire audiovisuel » (deux tables, un écran de projection) permettant au public d'avoir une vision micro et macro.

Le projet sera réalisé de septembre 2012 à septembre 2013. Bozar et l'Université Del Salento accueilleront des étapes du projet.

La demande est de 5.000 euros.

### Heimatland de Pierre-Philippe Hoffman

Installation consistant en une présentation multi-écrans (jusqu'à 40) de plans-fixes d'une durée d'une minute, des particularités du territoire suisse sous trois axes : la diversité des paysages, les aménagements de territoire, et la quête obsessionnelle de sécurité. Il y aura entre mille et mille deux cents plans fixes.. Le dispositif vise à perturber la perception idéale que les suisses ont de leur territoire en confrontant des vues différentes par les images vidéos et par les sons (son se déclenchera en fonction des mouvements des visiteurs et visera à favoriser une déambulation). La salle d'exposition sera filmée, ce film de l'installation et de ses visiteurs sera visible dans une deuxième pièce, créant ainsi une mise en abîme.

L'ensemble vise à créer une expérience sensorielle hors normes.

L'artiste a déjà bénéficié du soutien de la commission arts numériques pour deux œuvres précédentes et bénéficie du soutien du wbi pour celle-ci.

Le projet a débuté au printemps 2012, il s'achèvera mi-2012.

L'aide demande est de 2.895 euros (logiciels et post-production).

### Augmentation(s) du Cri asbl

Il s'agit de développer un prototype de Réalité Augmentée embarquée (: sur téléphone intelligent), qui sera adapté en fonction des lieux et événements artistiques. La première présentation aura lieu lors de l'inauguration de La Panacée en juin et septembre 2013.

La conception se déroulera en trois phases :

- définition de la plate-forme, de préférence en open-source et en tout cas sans pollution publicitaire
- sélection d'outils et tests
- écriture dramaturgique

La conception aura également pour objectif d'explorer les différentes possibilités de représentation à l'écran, insertion d'une performance dans l'espace public, interactivité du spectateur vers l'application et vice-versa, ...Le prototype sera montré dans le cadre du partenariat avec La Panacée (juin et sept 2013) et dans le Brabant wallon (si réponse favorable de « Sentes », appel d'offres pour les sentiers d'art en Brabant wallon).

La conception débutera en novembre 2012 pour s'achever en mars 2014

L'œuvre sera sous licence libre. Montant demandé : 3.440 euros

### **Demandes d'aide à la production**

#### Wall street d'AAC

L'intention principale consiste à inviter chaque visiteur à entrer dans un bain artistique dans lequel il peut agir et donner corps à une envie d'exprimer quelque chose qui parle de sa situation intime dans le monde réel, sous une forme symbolique et interactive. L'artiste, Werner Moron, a conçu « Wall street » comme une véritable banque symbolique.

Concrètement, le visiteur s'inscrit sur un site, il y dépose deux valeurs auxquelles il attribue des notes.

Dans un espace d'exposition il y aura trois rangées de trois dalles tactiles au sol, en vis-à-vis de neuf écrans. Lorsque le visiteur marche sur une dalle il actionne un écran : soit une séquence visuelle, soit du son, soit de dessin, ou une vidéo.

En fonction du résultat, le visiteur est invité à réaliser une proposition symbolique (dessin, texte,...)

Le logiciel de programmation « looping » sera utilisé.

Le capteur fonctionne dans un espace entre 1 et 3.5m de distance.

La base de données et la place-forme web seront hébergées sur un serveur fonctionnant grâce à CentOS.

Les premières réalisations vidéos seront celle qui ont obtenu le prix du meilleur programme lors du festival de la fiction TV à la Rochelle en 2010. De nouvelles réalisations graphiques seront créées.

L'artiste principal, Werner Moron travaille à l'AAC pour une durée de 3 ans, il a réalisé des films et des performances. Il travaillera en collaboration avec LUCID-Ulg, Superbe, nicework.

Une diffusion dans les lieux partenaires (Liège, Chaudfontaine, Les lacs de l'Eau d'Heure, Mons, Namur, Lille) est prévue.

La demande porte sur 20.000 euros pour la réalisation de l'interactivité. Le budget total est de 72.618,40 euros dont 40.000 euros seront fournis par la subvention « creative wallonia » et 12.618,40 par les sponsors privés et lieux diffuseurs.

Il s'agit d'une œuvre de Werner Moron pour les asbl Les ateliers d'art contemporain et Façons de vois. L'œuvre sera protégée mais libres de droits pour les bénéficiaires (partenaires, cofinanceurs, lieux d'accueil,...)

#### Métamorphoses de Two designers

L'œuvre qui serait produite est un concept d'exposition interactive par la mise en scène de photographie, design et vjing.

Le parcours de l'exposition est linéaire, il est composé de 5 unités indépendantes (qui figurent 5 pièces d'une maison), chaque unité est composé de meubles et d'installation mapping qui interagissent avec le public.

Certains programmes spécifiques seront réalisés pour réaliser les effets voulus.

Les artistes seront : Two designers (Jonathan Honvoh et Rodrigue Strouwen), le graphiste Mike Latona et le photographe David Widart.

Tout l'espace de la galerie Les Brasseurs sera re-visité par la rencontre du mapping et du design.

Les inspirations sont le bauhaus pour le design et pour l'aspect numérique, les références sont notamment l'installation interactive « comptac/Box » et le collectif anglais UVA.

Des aides publiques ont été octroyés à Two designers et à Mike Latona

Le projet a débuté en décembre 2011, il est prévu qu'il s'achève le 25 octobre 2012.

Cette scénographie d'exposition commune est considérée comme une œuvre totale et sera enregistrée comme telle.

Le projet est soutenu par la Galerie Les Brasseurs à Liège.

Le budget total est de 22.500 euros, la demande porte sur 10.500 euros.

#### SINON de Sébastien Rien

A la suite de l'aide à la conception octroyée pour le projet phase3, le groupe d'artistes souhaite réaliser un projet spatial, visuel et plastique sous la forme d'un projet performatif avec une scénographie similaire à l'espace d'une salle de contrôle informatique circulaire. Dans ce contexte, un dispositif technologique sera développé ainsi qu'une fiction.

Une présentation publique est prévue au BPS22 à Charleroi.

Le déroulement du dispositif se base sur une série d'alarmes et de tests déclenchés par l'ordinateur central afin de vérifier l'état physique et mental des opérateurs. Une projection grand format regroupant les informations émanant de l'ordinateur central, fera office « d'écran de contrôle principal ». Afin d'optimiser les opérateurs, des stations d'optimisation sont prévues. (nombreux schémas explicatifs dans le dossier).

Positionnement numérique (à compléter)

Calendrier : début en mars 2012, fin au plus tard début 2013

Il s'agit d'une œuvre commune (Sébastien Rien, Sébastien Biset, Emmanuel Pire, Leslie Mannès et Antiine Boute) Droit d'auteur (à compléter)

Le BPS22 est partenaire (mise à disposition de logements, promotion et diffusion), d'autres partenaires interviennent à différents moments de la réalisation (Métalab, le Vecteur, Bij, La Chartreuse). Le budget total est de 39.160 euros, la demande porte sur 19.440 euros.

#### (k)Nit de Labau asbl

Il s'agit d'un projet d'œuvre générative constituée de câbles électroluminescents blancs, tissés en un maillage tridimensionnel recouvrant la façade principale du Victoria & Albert Museum à Londres.

Chaque aile du bâtiment aura un motif différent, résultant en une série de « tableaux ».

Trois principes régissent l'ensemble des tableaux :

- variation sur le thème du dessin et du tissage
- espace tridimensionnel (lignes traversant l'espace selon les trois axes)
- dialogue avec l'architecture par la programmation corrélative et chorégraphiée de son illumination.
- 

Labau a gagné le concours restreint du V&A avec ce projet qui sera exposé à l'extérieur et à l'intérieur du musée de novembre 2012 à janvier 2013.

L'œuvre sera sujette ensuite à d'autres expositions or musée.

Au niveau des logiciels, médias et technologies utilisés :

- 5 km de câble électroluminescent PL3 (production de lumière visible par une substance exposée à un champs électrique sans génération d'énergie thermique)
- La base technique est le contrôle de la fréquence des transformateurs nécessaires à l'excitation des phosphores du câble électroluminescent
- L'allumage se fera suivant une logique générative

Le positionnement artistique est à la fois d'ordre plastique et d'ordre du processus informatique.

Il s'agit d'une œuvre commune en édition limitée, coproduite par le V&A, elle sera probablement déposée au Benelux Office for Intellectual Property.

Calendrier : juillet 2012 – novembre 2012

La demande est 25.000 euros (budget de 145.000 euros, apport du v&a pour 100.000 euros), d'autres demandes sont en cours.

#### Beatbox Story de Yannick Guégan, ADK TRASH ASBL

Poursuivant leurs recherches sur l'association "theatre/musique actuelle/art numérique", le nouveau projet porte sur l'exploitation des outils technologiques comme vecteur de développement personnel.

En l'occurrence, il s'agira de développer sur i-phone plusieurs applications permettant l'apprentissage, l'écriture, l'enregistrement du beatbox. Cet outil pédagogique serait utilisé en direct durant le spectacle, incorporé dans la dramaturgie globale. En outre, il est prévu de réutiliser et de transformer le « musicomaton » en partenariat avec Anteloop. La recherche sur le graffiti numérique serait également approfondie (apport de la kinect et de la capture de mouvement) et prendrait la forme d'une bataille autour de la manière d'écrire le human beatbox par les personnages. Cet aspect permettra d'interroger la relation entre le geste et le son et sa retranscription numérique.

Le spectacle en trois actes, raconte l'histoire du beatbox et du repli identitaire (années 80, 35 ans plus tard, qq mois plus tard). Le propos est que le secret de la victoire est l'appropriation du passé vers le futur. Les jeunes à partir de 12 ans sont le public cible, le spectacle vise à créer un esprit de diffusion et d'éveil artistique.

Au sein de ce spectacle, la partie art numérique sera intégrée comme suit :

- manuel d'apprentissage numérisé du human beatbox, gratuit et libre de droit, offert aux spectateurs ;
- utilisation du logiciel de graffiti numérique par les personnages pour dialoguer
- utilisation de v-jaying : expérimentation voix/geste.

Avant et après le spectacle : les spectateurs pourront manipuler et d'essayer les applications, et les télécharger ; le beatboxation comme alternative au téléphone mobile ; site internet développé afin de permettre aux spectateurs de télécharger les applications via internet.

Utilisation du logiciel « e-motion », application looper audio (enregistrement et combinaison de boucles sonores, mixage avec l'apport d'effets comme distortion, filtre,...) développée pour la plateforme Apple iOS

L'équipe est constituée de

- Yannick Guégan (metteur en scène, beatboxeur, chanteur)
- Anaïs Hunnebellé (assistante mise en scène/écriture du beatbox story book/vidéaste)
- Kiu (chanteuse de soul)
- François Bodeux (lumière et vidéo)
- Octove Nathan (son)
- Pierre Guilly (concepteur du séquenceur i-phone)
- Cedric Van den Plas (web master)
- Arnaud Van Acker (realisation boite à son et mixage sons)
- Olivier Meunier (développement écriture numérique, kinect)

La compagnie a bénéficié de plusieurs aides publiques : service arts de la rue, arts numériques, CIFAS, WBI, WBT

Le projet débutera en août 2012 et s'achèvera en octobre 2012.

L'œuvre appartient à la cie les daltoniens et adktrash asbl ? Elle sera protégée par la sabam mais les application ipod seront libres de droit pour le téléchargement.

Accord de partenariat du CC Bxl Nord (mise à disposition du lieux, du matériel, aide à la diffusion)

Lettre d'intérêt des Lézarts Urbains pour l'acquisition/diffusion du spectacle en 2013, de la maison des cultures et de la cohésion sociale, et des CC de Charleroi, Floreffe, Liège

Lettre de pré-achat du CC Jacques Franck

La demande aux arts numériques est de 14.023,93 euros pour un budget global de 58.409,19 euros, outre les apports propres de la cie et les apports en pré-achat, un apport de 15.000 euros est demandé à la commission interdisciplinaire.

#### LINK 2013.0 de Geoffrey PORLON, dit « Be Lion Vagabond »

Il s'agit de produire une interface de simulation interactive temps réelle « orienté humain » d'expression scénique : le sujet humain orchestre les différents média numérique en écho les uns aux autres. Il s'agit de développer un prototype de cette interface domotique dans la diffusion d'un spectacle multimédia d'une h. Le fil conducteur du spectacle est la narration de deux histoires parallèles : une réelle, l'autre filmée, on ne sait pas si la machine devient humaine ou l'inverse.

Au niveau technique : détection de pression, détection infrarouge et mouvements, utilisation de gants infrarouges, ...

Le positionnement artistique numérique s'inspire des œuvres de Carles Lopez et Marco Alonso, Tim Jockel, Klaus Obermayer,...

Le CC Jacques Franck est diffuseur (convention de diffusion jointe)

L'asbl Bouillon Kube mettra un lieu à disposition (accord joint).

Le projet démarrera en juillet 2012 pour s'achever en juin 2013.

Il ne s'agit pas d'une œuvre commune, elle sera protégée en juillet 2012.

La demande porte sur 68.800 euros.

#### MyMiniMaxiLoveLife de Bénédicte Jacobs / duo The LarbitsSisters

La demande porte sur le développement d'une application mobile pour smartphone et tablette numérique pour les adeptes de FB, la singularité réside dans le fait qu'elle génère des petites fictions personnalisées, les « lovelive soaps », mettant en scène en temps réelle, la vie sociale et sentimentale des utilisateurs FB en puisant dans les ressources des données personnelles disponibles sur les comptes des utilisateurs FB.

Le projet a bénéficié d'une aide à la conception qui a permis d'explorer la faisabilité technique du projet. Il est possible de tester sa version bêta à l'adresse [www.larbitslab.be/mml//](http://www.larbitslab.be/mml//).



La production sera une application tierce-partie conçue pour, dans et avec l'écosystème FB. Elle sera téléchargeable sur l'android market.

Le dispositif repose sur une architecture client serveur et se décompose en trois modules, regroupant chacun plusieurs unités : profilage, designing, user interface.

Pour chaque étape du récit, des permissions d'accès à des données de plus en plus confidentielles devront être accordées par l'utilisateur.

Les références artistiques numériques sont notamment : John Maeda, Benjamin Fry et Casey Raes, Cornelia Franck, David Rokeby, Michel Cleempoel, David Benqué.

Les larbits sisters sont : Bénédicte Jacobs, chercheur au centre de théorie politique de l'ULB, et Laure-Anne Jacabs, artiste multimédia.

Aides publiques : aide à la conception MMMLL, aide à la conception EMV/Dunkerque.

La production débutera en septembre 2012 pour s'achever en septembre 2013.

Il s'agit d'une œuvre commune (les deux sœurs). La partie contenu sera placée sous licence libre CC, la partie développement des logiciels de l'application ainsi que de la base de données, les conditions d'échange seront celles précisées dans GNU-GPL.

Les partenaires sont : iMAL (coproduction par la mise à disposition de lieux et de matériel, workshops participatifs et présentation publique, apport estimé à 2.500 euros) et la villa hermosa (graphisme-devis joint pour le développement d'un générateur de récit à 12.281,5 euros)

Le montant demandé aux arts numériques est de 18.678 euros sur un total de 21.178 euros

#### To let myself go de Raphaëlle Blancherie

Projet scénique multimédia sur le thème de la folie qui utilise les nouvelles technologies pour créer un territoire mental qui réunirait des expériences issues de l'inconscient. Les logiciels Isadora et Live sont utilisés. Les images et les sons seront issus de l'espace urbain. Les projections se feront sur les costumes des acteurs, à même les murs, sur des surfaces réfléchissantes (cellophane, tulles transparentes, miroirs..).

Calendrier :

Lieu de diffusion : Laboréales 2013 (demande en cours)

La demande à la FWB (théâtre et arts numériques) est de 25.000 euros.

#### Uropa de Plus Mieux Sprl

Uropa est un magazine de fiction pour iPad et iPhone (téléchargeable sur l'AppStore) croisant bande dessinée, roman photo, blog et article d'actualité sur l'Europe de 2032, conçu par Bernar Yslaie, coproduit par casterman.

Le développement technologique est confié à Appsolution.

Dix numéros sont prévus entre mars 2012 et mars 2013, deux ont déjà été réalisés.

La demande a également été introduite à la commission BD et webcréation.

Le montant de la demande est in(dé)fini.

#### Carriole numérique de récupération d'objets schizophréniques de Natacha Roussel

Ce projet réalisé en collaboration avec Clémentine Delahaut consiste en la construction d'une carriole équipée de systèmes de captation visuelle et sonore permettant de récolter des objets et leurs histoires. Ces éléments seraient ensuite archivés dans une base de données accessible depuis wiki. La base de données est « l'enjeu technologique essentiel du projet ». Michel Murthugh sera consulté, la DB sera mise en place par un programmeur extérieur.

Les informations seraient ensuite extraites (via un patch pure data) et réorganisées en vue de présentations. La production débutera en novembre 2012 et s'achèvera le 30 juin 2013.

Constant hébergerait le site internet. Partenariat avec Transcultures (résidence, encadrement, promotion).

La demande est de 23.700 euros.

### La Cité-tris – Espace numérique interactif urbain d'Olivier Graf

Projection du jeu Tetris sur la façade sud de la Cité administrative de Liège (12 mètres de large) pilotée par une borne tactile accessible à tous moyennant 1 euro. L'argent récolté servira à couvrir les frais de fonctionnement et à récolter des fonds pour une œuvre caritative, culturelle et/ou écologique. La borne intégrera des hauts parleurs. La partie logicielle met l'accent sur l'utilisation de ressources « open source ». La projection sera visible en temps réel via webcam sur le site internet dédié au projet. Ce site sera le relais vers les réseaux sociaux. La borne est re-programmable et peut être réutilisée par d'autres artistes. La borne sera conçue en novembre 2012 et finalisée en mars 2013. L'accord de la ville de Liège est transmis. La demande est de 25.000 euros.

### PIECES/Chapter II : The Wave de Romain Tardy

Second développement du projet (chapter one : battleships). La première phase a eu lieu à La Bellone et à la gare Saint Sauveur de Lille. Espace de performance et installation immersive dont le but est de créer un rythme, un mouvement, une composition vivante, sur le thème de la vague, à partir d'un élément géométrique a priori rigide et froid, le carré blanc. Romain Tardy collabore avec l'artiste sonore Squeaky Lobster (Laurent Delforge). La maquette sera créée en 2012 et le projet finalisé en mai 2013. Diffusion : partenariat avec Cimatrics. La demande est de 24.800 euros.

## Demande d'aide à la promotion

### ISOLA de Stéfan Piat

Cette œuvre a été soutenue par la Commission en 2009 (aide à la conception).

En 2011, elle a été montrée aux ateliers Mommen, à City Média, au Mapping, à Transgradexhib, et au Festival Gamerz07.

L'artiste souhaite réaliser

- une documentation photographique de l'œuvre en situation d'installation,
- une vidéo documentaire expliquant le fonctionnement de l'œuvre,
- ces éléments seraient repris dans un site internet,
- un dossier de presse,
- un texte sur l'œuvre (à commander à un spécialiste des arts numériques)

Ces éléments seraient réalisés en avril mai 2012.

Le montant demandé est de 3.670 euros.

### Chapter II: Understanding Modularity de Félix Luque Sanchez

Ce projet, qui a bénéficié d'une aide à la production de 15.000 euros, est en phase de production, il sera achevé en novembre 2012. Afin de documenter visuellement l'œuvre pour faire sa promotion, l'artiste souhaite réaliser des photos (5 à 10), vidéos (4 min, en 100 exemplaires), textes et réaliser un site et un dvd regroupant les photos, vidéos, textes.

Le montant demandé est de 4.000 euros

### Virtus de Pascale Barret

Elaboration d'un site internet à caractère évolutif et collaboratif pour la promotion des dernières créations et recherches numériques de Pascale Barret.

Il s'agit de promouvoir sur un même site, les œuvres soutenues par la commission arts numériques : Synapse, Beautiful Beast. Le site sera de nature rhizomique (contenu expliqué en détail)

Le montant demandé est de 4.000 euros pour la définition, la conception et la réalisation du site.

L'artiste prend à sa charge les frais d'hébergement, de référencement et de nom de domaine.

Le site serait achevé en novembre 2012.

### Architectonique du tube de Trix asbl

Le projet a bénéficié d'une aide à la production d'un montant de 23.976 euros de la commission des arts numériques en 2011. La dernière phase de création aura lieu fin octobre 2012. La première performance publique aura lieu au festival compil d'Avril en 2013.

La demande de 3.700 euros porte sur le développement d'un site internet, la réalisation d'une brochure, d'un dossier et d'un dvd promotionnel.

## Demande d'aides à la diffusion

### Isola de Stefan Piat

Installation vidéo interactive jouant avec la distance du spectateur vis à vis de l'écran.

Cette oeuvre a été aidée dans sa conception (5000 euros) par la commission arts numériques en 2009. Elle a ensuite été produite par l'Atelier Hypermédia de l'école supérieure d'art d'Aix en Provence et Seconde Nature. Elle a été diffusée dès avril 2011 et des diffusions sont prévues au printemps 2012 et en 2013.

La demande de 4.037 euros porte sur l'achat de matériel nécessaire au fonctionnement de l'installation.

### Maelstrom de Roman Kirschner

Peinture dynamique transposant la nouvelle « une descente dans le Maelström » d'Edgard Allan Poe en un processus génératif de formes, de mouvement et de son.

Le projet a été soutenu dans sa production (10.735 euros) en 2009 par la commission arts numériques. Elle a été diffusée à deux reprises en 2011. La demande de 3.100 euros porte sur la diffusion (achat de matériel et frais de personnel) de l'oeuvre à l'exposition « l'objet son » d'Echos Electrik à Tunis du 19 au 25 novembre 2012.

### Eoliens sonores d'Olivier Meunier

Ensemble de sculptures dynamiques et sonores utilisant des technologies digitales via un réseau maillé wifi existant permettant d'interconnecter des lieux distants. Le projet conçu au départ comme une installation in-situ semi-permanente doit être reconditionné pour pouvoir être montré en divers lieux de manière itinérante (capacité de recréer un réseau wifi ou de s'accrocher à un existant de manière souple, adaptation du système de diffusion, reconstruction d'éléments détériorés suite à la première exposition).

Ce projet a été aidé dans sa production (8.500 euros) en 2008 par la commission arts numériques.

La demande de 4.000 euros porte sur la diffusion de l'oeuvre aux deux événements suivants : l'exposition « l'objet son » à Tunis du 19 au 25 novembre 2012, installation à Huy dans le cadre de l'appel à projet « Dédale ».

### Signal to Noise de Labau

Ce projet a bénéficié d'une aide à la production (12.000 euros) de la commission arts numériques en 2010. Les pistes de diffusion sont : NémO (Paris), luminato (Toronto) et le mapping (Genève). La demande de 4.000 euros porte sur la confection de caisses pour la protection lors du transport et de dispositifs protégeant l'oeuvre lors de l'exposition.

### Herbal Ghetto de Cédric Sabato

La demande de 2.890 euros porte particulièrement sur la diffusion de l'oeuvre au festival « l'objet son » à Tunis du 17 au 24 novembre 2012 et plus largement sur la possibilité de transporter l'oeuvre par voie aérienne.

## Demandses d'aides aux Evénements

### Art'ival d'Etnik'art

Festival consacré aux arts émergents prévu aux anciennes Halles aux viandes à Liège du 22 mars au 1er avril 2012. Trois thématiques : fashion & design, digital & technology, urban & visual arts.

La programmation concernant les arts numériques est la suivante:

- LOS HERMANOS (video artistique et mapping video)
- Ronald Dagonnier (installation numérique)
- Xavier Gazon (circuit bending, concert et workshop)
- OKUS Composite (danse contemporaine sur videos interactives)
- une sélection des projets produits lors de l'openLAB: [Generator.x 3.0 : from code to atoms](#) dirigé par Marius Watz. (Workshop organisé par IMAL en février)

Une « exposition numérique » sera également mise en place. Elle consistera en une « présentation sous forme numérique des pratiques artistiques en pleine émergence, soit une installation complète autour d'objets numériques, d'écrans, de projections,... » : « projections sur différents supports, qui interagiront avec les visiteurs via détection de mouvements, bornes numériques, projection intelligente,... »

L'intervention demandée est de 10.000€ :

- Imal (500)
- ConnectOn (partie logistique)(750)
- John Berger – programmation interactive (605)
- Mike Latona (Los Hermanos)- mapping (6000)
- Ronald Dagonnier – mapping (2525)
- TSM location écrans plasmas + projecteurs (2000)
- Matériel Silent Party- 500 casques audio (3000)

### Espace de ressources et de sensibilisation aux technologies interactives de Cécile Guigny

Il s'agit d'un projet pilote qui consiste à mettre du matériel interactif à disposition d'artistes, techniciens du domaine artistique, professionnels de la médiation, enseignants, étudiants...

Le but est de favoriser la faisabilité de projets émergents portés par des artistes qui ne maîtrisent pas nécessairement la totalité de la chaîne de programmation interactive. L'espace de démonstration se pense comme un outil d'accompagnement, de ressources, d'échanges et de mises en relations ayant pour but de découvrir les technologies et de collaborer avec les structures plus spécialisées. Un système de prêt de matériel est également prévu. L'espace de démonstration (43 mètres carrés) est situé à Saint Gilles.

Le projet se déroulerait de septembre 2012 à septembre 2013.

La demande est de 7.000 euros.

### Les Transnumériques 4 de Transcultures

Festival liant différentes villes (Mons, Bruxelles, Liège) et s'étalant sur une période allant d'avril à juillet 2012.

10-15 avril : à l'Iselp (Bxls), thématique : McLuhan, installation de B2Fays, performance-réseau de Valérie Cordy, intervenants internationaux, SPAMM, Pop up.

2-13 mai : Galeries (Bxls), panorama arts numériques en FWB : exposition + 1 performance.

9-11 mai : Site des Arbalestriers (Mons), présentation d'installations interactives dans le cadre des Journées d'informatique musicale (*Veth, Loop-Jam, Soundfield*), émergence numérique (*Le Grenier* et ....(à préciser)), 30 mai : spectacle multimédiatique (*Sound'up*).

31 mai-9 juin : Connectic'arts

2è partie de juin : les Brasseurs (Liège), performances (*The Ultimate Company,....*), émergences numériques

9-16 juin : Galerie de la reine (Bxls), installation-projet de téléprésence multi-site (*Me and my shadow* de Joseph Hyde)

20 juin-15 juillet : Galerie (Bxls), exposition de Grégory Chatonsky + conférences  
La demande est de 30.000 euros et ne concerne pas le volet Connectic'arts.

« les Ardentes », Liège Music Festival d'Hany Libon / Sarah Balteau, Les Ardentes sprl  
Afin de proposer au public du festival (70.000 personnes d'environ 24 ans) une œuvre commune et inédite (mapping sur une structure polymorphe évolutive), trois workshops auront lieu entre mai et juin 2012. La plateforme est imaginée en trois volets : arts numériques, mapping vidéo, recherche pure.

Les créatifs invités aux workshops de préparation viennent de 5 horizons différents, pour l'art numérique c'est ronald dagonnier qui viendra. Il est responsable du Veejaying aux Ardentes depuis 2008.

Le festival bénéficie d'aide publique de la cfwb, ville de Liège, province de Liège, WBI et région wallonne.

Le festival aura lieu du 5 au 8 juillet 2012.

La demande est de 10.000 euros pour les frais liés à la partie art numérique de la plateforme (dont le coût total est estimé à 20.000 euros)

Bozar Electronic Art Festival (BEAF) de Gerd Van Looy, BOZAR

Au sein de ce festival d'arts électroniques, un volet art numérique a été confié à cimatics et todays art hollande. Il s'agira de quatre espaces : facade extérieure du palais des beaux-arts, trois espaces intérieurs adjacents, articulés autour de la salle Horta, espace central qui accueillera une installation monumentale.

Les installations prévues au sein de ces espaces sont :

- white box : enigmata par Kit Webster
- salle du conseil : mécaniques discursives par Yannick Jaquet et Frédéric Penelle
- salle horta : « rhéo » par kurokawa (5 horizons)
- facade extérieure : SMS Slingshot par VR/Urban

Le festival aura lieu du 20 au 22 septembre.

La demande porte sur 25.000 euros pour les cachets des artistes et pour les frais techniques relatifs aux installations.

Cercle de Développement Pure-Data /#@Constant/Variable d'Olivier MEUNIER

Il s'agit d'un cycle de formation au logiciel pure-date et d'une présentation publique des oeuvres créées ainsi que de la diffusion d'une documentation en ligne en anglais et en français

L'expérience engrangée antérieurement (soutien de la commission arts numériques de 5.000 et de 5400 euros) a montré l'intérêt d'une activité d'apprentissage qui a permis de solidariser les compétences d'utilisateurs dans un esprit d'entraide propre au logiciel libre et d'encourager la production de documentation et d'expérimentation. Une collaboration à plus long terme s'est nouée pour organiser la traduction du manuel libre de pure-data vers le français, avec le soutien de la francophonie.

Cette activité est unique en Europe francophone.

L'asbl Constant hébergera cette activité, ce qui permettra le croisement avec leurs ateliers et événements.

Il y aura 12 ateliers (un par mois pendant un an : de sept 2012 à sept 2013) 4 présentations publiques

Le montant demandé est de 5.320,80 euros. L'asbl Constant met son infrastructure à disposition.

KIKK international digital festival KIKK - Dogstudio sprl

Implanté à Namur (lieu ?) le festival vise les artistes, les entrepreneurs, les chercheurs, les curieux et le grand public.

Le programme se subdivise en 5 parties :

- les conférences (25 intervenants pressentis) d'une durée moyenne de 35 minutes, qui seront liées à l'innovation technologique et à la créativité.

- les workshops qui visent à identifier les nouvelles techniques par le biais de réalisation sur place, en deux espaces distincts : espace atelier et espace démo. 11 intervenants sont pressentis, dont 2 belges,
- l'expérience : espace ouvert proposant l'expérimentation ou la contemplation d'installations interactives, d'œuvres technologiques ou d'expériences digitales. 13 artistes sont pressentis dont 6 belges,
- le concours : affrontement de 24h pour réaliser une création numérique sur un thème dévoilé à la dernière minute. Trois catégories : web et application – Image – Process. (appel à candidature en octobre 2012)
- le cocktail lors de la soirée de clôture, au cours duquel auront lieu des performances artistiques digitales (4 artistes pressentis dont 3 belges).

Le festival aura lieu les 9 et 10 novembre 2012.

Les partenaires devraient être les mêmes qu'en 2011.

Le budget total est de 174.800 euros, la demande aux arts numériques est de 30.000 euros pour une partie des frais de salaire d'un temps plein, les frais relatifs à l'expérience et pour le prix de la créativité.

Metahub (nuits blanches 2012 à Bruxelles) de Sébastien MONNOYE, Artefakt asbl

L'événement du Metahub s'inscrit dans les nuits blanches 2012 et se déroulerait dans le bâtiment « bord de verre » de l'Ihecs, rue du Ponçon. Les surfaces vitrées du rez-de-chaussée seront recouvertes de papier calque afin de permettre la projection (de l'intérieur) d'une fresque d'images.

Ce flux incessant d'images sera alimenté par le public (via un hotspot wifi et un ordinateur disponible), d'une équipe présente sur place, d'images du public sur place et d'images réalisées préalablement par les artistes. Toutes ces images seront manipulées en direct avec des outils de vj et d'un système de réseau vidéo. Une des surfaces de la vitrine agira comme une installation interactive permettant au public de manipuler l'œuvre. L'atmosphère lumineuse (rails de led aux étages) variera en fonction du son. La bande son évoluera en fonction du flux vidéo, elle sera également nourrie de captations sonores (soundscaping électroacoustique).

L'ensemble sera filmé et retransmis en direct par internet. Les artistes seront visibles par le public.

Des schémas et images sont annexés ainsi que des liens audio des artistes.

Positionnement artistique : dans la lignée des Share ou Byob.

L'équipe est composée de

Son : Sébastien et Frédéric Monnoye, Edward Chivers et Abraham Moughrabi, coordinateur : Johanna Bramli

Vidéos : Olivier Meunier, Julien Deswaef, Jérôme Clerfayt, Manuel Sigrist, streaming : Gaëtant Saint-Remy, coordinateur : Craig Whittington.

L'œuvre n'a pas reçu d'aide publique mais plusieurs artistes belges en ont reçu pour d'autres œuvres.

Calendrier : résidence d'une semaine pendant l'été 2012, l'événement aura lieu le 26/10

Le budget est de 11.089,50 euros, la demande aux arts numériques est de 5.000 euros et servirait pour la location de 8 projecteurs PT-D6000 XGA 6500 Ansi Lumen vidéo projecteur (4.000 euros) et pour des cachets et prestations (1.000 sur les 5.000 prévus). 5.000 euros sont demandé à la Nuit blanche, les artistes du metahub fournissent 1.914,8 euros en matériel.

Partenariat : accord de l'ihecs confirmé, ville de bruxelles en attente, sep stigo films prendra en charge la réalisation audiovisuelle et le prêt de matériel de tournage, metaluna et requiem4tv pour le prêt de matériel informatique et audiovisuel.

Plate-forme de démonstrations et de ressources pour les écritures interactives (projet pilote) de Cécile GUIGNY ! deuxième passage à la demande de la commission !

Il s'agit de mettre à disposition des artistes et techniciens des outils et matériels interactifs, sous la forme de démonstrations, dans l'esprit des espaces existants en France (cras de mains d'œuvre et l'espace sensitif de kawenga).

Des formations seront organisées sur les matériels et sur les logiciels, en fonction des besoins, ainsi qu'une mise à disposition de maquettes pédagogiques, les démonstrations.

Les formateurs seront des artistes : thomas israël, florence corin, cécile guigny, françois bras et sandrine chiri.

Des démarches sont en cours auprès des structures d'enseignement.

Le début du projet est prévu en novembre 2012 pour s'achever en novembre 2013 par des rencontres artistiques et présentation des démarches développées.

Le budget est de 9.990 euros, 7.000 euros sont demandés à la commission arts numériques pour les dépenses de formations et l'organisation des rencontres artistiques.

Une liste du matériel prévu et d'œuvres réalisées avec ces outils est en annexe.

#### Etienne Mineur et les Editions Volumiques de Galeries asbl

La demande porte sur une exposition du designer interactif Etienne Mineur, aux Galeries dans le cadre de Design September. Une dizaine d'oeuvre seront accessibles gratuitement du 15/09 au 27/09/2012 de 10h30 à 18h30. Il s'agit de la première exposition de cet artiste de renommée internationale en Belgique. L'exposition aura comme fil conducteur les relations nouvelles et l'éclatement des frontières entre cinéma et nouvelles technologies. Un atelier pour enfants sera organisé le 16/09.

La demande est de 2.000 euros sur un total de 5.454 euros.