

LA  
NOUVELLE  
ALLIANCE

ŒUVRES  
DE LA FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES

2<sup>E</sup> BIENNALE INTERNATIONALE  
D'ART NUMÉRIQUE - MUSÉE D'ART  
CONTEMPORAIN DE MONTRÉAL - 23 MAI AU 1<sup>ER</sup> JUIN 2014

# LA FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES À LA BIENNALE INTERNATIONALE D'ART NUMÉRIQUE 2014 / THE WALLONIA-BRUSSELS FEDERATION AT THE INTERNATIONAL DIGITAL ARTS BIENNIAL 2014

A l'heure actuelle, le numérique continue d'infiltrer et de transformer de plus en plus profondément les pratiques artistiques. Cette intégration du numérique s'observe dans toutes les disciplines, qu'il s'agisse des arts de la scène ou des arts plastiques et visuels. L'utilisation des technologies numériques a également permis la création d'œuvres spécifiques, n'appartenant à aucune esthétique existante, les œuvres d'arts numériques.

Dès 2006, consciente des besoins d'un champ artistique émergent, j'ai décidé d'initier une politique de soutien spécifique aux arts numériques. Il s'agissait notamment de reconnaître et d'encourager les nombreux artistes actifs dans ce secteur au sein de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Plus récemment, pour répondre aux objectifs de promotion et de diffusion des artistes et de leurs œuvres et pour contribuer à une plus grande accessibilité de ce courant, j'ai initié une grande fête des arts numériques en Fédération Wallonie-Bruxelles, à savoir la « Quinzaine numérique ». Ces objectifs sont aussi rencontrés par la création d'un réseau de promotion et de diffusion, ce qui a permis à plusieurs artistes d'être reconnus et programmés dans les festivals internationaux.

En 2013, la Fédération Wallonie-Bruxelles a initié un partenariat original avec le Québec pour favoriser la mobilité des artistes et l'accessibilité des œuvres d'arts numériques. Dans ce cadre, le festival Elektra a présenté au Palais des Beaux-Arts de Bruxelles plusieurs œuvres d'artistes québécois. En 2014, des œuvres de créateurs de la Fédération Wallonie-Bruxelles sont, à leur tour, exposées au Musée d'art contemporain de Montréal, au sein de la Biennale internationale d'art numérique.

Par leur constante interaction entre sciences et culture, les œuvres de la Fédération Wallonie-Bruxelles illustrent le concept de « la nouvelle alliance » préconisée par le Prix Nobel belge de Chimie Ilya Prigogine avec la philosophe Isabelle Stengers. Ce concept réinvente la science et démontre notamment que l'équilibre n'est pas statique.

Je souhaite très sincèrement que cette exposition suscite de nombreux moments de rencontres entre les artistes, les professionnels et le public. Je tiens aussi à féliciter les artistes de la Fédération Wallonie-Bruxelles et à les encourager à poursuivre leurs belles aventures numériques.

**La Ministre de la Culture, de l'Audiovisuel, de la Santé  
et de l'Égalité des chances de la Fédération  
Wallonie-Bruxelles de Belgique**

Nowadays, digital keeps on infiltrating and deeply transforming artistic practices. This occurs very widely, from performing arts to visual arts. This use of digital technologies also enabled the creation of new specific artworks, not belonging to any known aesthetic: the digital arts.

Since 2006, aware of the new needs of an emerging artistic field, I decided to implement a policy to support the digital arts field. Among other, it meant recognising and encouraging the many creators and artists active in the sector within the Wallonia-Brussels Federation.

Recently, in order to meet the promotion and distribution needs of the artists and of their artworks, and to enable a greater access to this artistic field, I created a big digital art event in Wallonia-Brussels Federation, named the "Digital fortnight". Those objectives were also fulfilled by the creation of a promotion and distribution network, which enabled several artists to be recognised and featured in international festivals.

In 2013, the Wallonia-Brussels Federation initiated an original partnership with Quebec in order to improve digital artist's mobility and increase the access to digital artworks. In this framework, Elektra festival has presented several digital artworks of Québécois artists in the Fine Arts Palace. In 2014, several digital artworks of artists from the Wallonia-Brussels Federation will now be exhibited in the Musée d'art contemporain de Montréal, during the International Digital Arts Biennial.

Creating interaction between science and culture, the artworks of the Wallonia-Brussels Federation illustrate "the new alliance" advocated by the Belgian winners of the Nobel Prize in Chemistry, Ilya Prigogine and the philosopher Isabelle Stengers, a concept that reinvents science and shows that balance is not static.

I sincerely hope that this exhibition will be the starting point to numerous meetings and exchanges between the artists, the professional sector and the public. I also wish to congratulate the artists of the Wallonia-Brussels Federation and encourage them to continue their exciting digital adventures.

**The Minister for Culture, the Audiovisual sector,  
Health and Equal Opportunities of the Wallonia-Brussels  
Federation**

ALUMINIUM, SPLIT-FLAPS,  
ORDINATEUR, CIRCUITS ÉLECTRONIQUES,  
DIAMÈTRE – 340 CM, HAUTEUR – 183 CM

'Signal To Noise' est une installation cinétique qui confronte le spectateur à des motifs graphiques et sonores, issus d'un système génératif, exécutés par 512 afficheurs mécaniques à volets (split-flaps). 'Signal-to-noise' est un terme définissant cette mesure qui quantifie combien un signal est perdu au profit du bruit; c'est un rapport entre l'information signifiante et insignifiante au sein d'un échange de données. L'œuvre est une structure cylindrique, contenant 4 rangées horizontales de 128 split-flaps à hauteur de vue. La surface externe expose la technologie à l'état brut, l'arrière des split-flaps et les circuits imprimés, alors que la surface interne révèle les caractères affichés par les split-flaps. Cette installation invite le visiteur à plonger dans une composition cinétique, dans le processus de calcul éternel d'une machine auto-poétique. Les split-flaps tournent sur un rythme variable qui dépend d'un algorithme, analysant dans la masse de caractères arrangés aléatoirement et systématiquement, l'apparition de mots qui ont un sens.

—

LAB[au] est un trio d'artistes constitué de Manuel Abendroth, Jérôme Decock et Els Vermang. Leur œuvre explore des thèmes comme la couleur, la lumière, le son et le mouvement et se caractérise par la notion d'espace, de concept et de processus. La pratique artistique expérimentale et novatrice de LAB[au] est axée sur la recherche fondamentale de la contemporanéité dans l'art.

lab-au.com

S/N

DE LAB[AU] - 2012

ALUMINIUM, SPLIT-FLAPS,  
CUSTOM-MADE ELECTRONICS,  
DIAMETER – 340 CM, HEIGHT – 183 CM

'Signal To Noise' is a kinetic installation immersing the spectator in patterns of sonic motion, based on generative principles executed by 512 mechanical split-flaps. The expression 'signal-to-noise' is a measure used to quantify how much a signal has been lost to noise; it's a ratio of useful to un-useful information in a data exchange. The work consists of a circular structure, containing 4 horizontal rows of 128 split-flaps at eye height. The external surface exposes the stripped back technology of the split-flaps and driver boards, while the internal surfaces reveal the characters of the split-flaps. The circular installation invites the visitor to plunge into a kinetic composition in the midst of the eternal calculation process of an auto-poetic machine. The split-flaps are constantly spinning on a variable speed/rhythm which is dependant upon on the underlying algorithm, analyzing in the maze of information the appearance of a word-equal-meaning.

—

LAB[au] is an artist-trio constituted of Manuel Abendroth, Jérôme Decock and Els Vermang. Their oeuvre displays themes as colour, light, sound and motion and is characterized by space, concept and process. LAB[au]'s experimental and innovative art practice focuses on fundamental research on temporality in art.

lab-au.com



CRÉDITS DE PRODUCTION :  
DÉPARTEMENT ARTS NUMÉRIQUES DE LA  
FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES  
ARCADI.

PRODUCTION CREDITS :  
DIGITAL ARTS DEPARTMENT OF THE WALLONIA-BRUSSELS FEDERATION  
ARCADI.

# DIFFERENT WAYS TO INFINITY

DE FÉLIX LUQUE SANCHEZ - 2013-2014

Dans *D.W.I.*, l'auteur explore les limites entre modélisation scientifique et réalité, entre théorie et perception. Concrètement l'installation joue sur le concept de l'infini depuis un point de vue fictionnel. Le chaos est produit par des phénomènes physiques et électroniques, en utilisant l'attracteur de Lorenz et la mécanique des fluides. Des clones se présentant comme des machines mécaniques jumelles (des pendules inversés) programmées dans une logique floue proche de l'humain se retrouvent chacune emprisonnée dans leur quête perpétuelle du point d'équilibre. Des polyèdres (dodécaèdres rhombiques) emplissent l'infinité de l'espace dans un réseau tridimensionnel générateur de sculptures.

—  
Félix Luque Sánchez (Oviedo 1976) crée des oeuvres audiovisuelles et sculpturales pour lesquelles il utilise des technologies numériques de fabrication, du prototypage électronique et de la programmation.

Il a exposé ses oeuvres dans des institutions et festivals tels que Transmediale (Berlin), Ars Electronica (Linz), iMAL (Bruxelles) et LABoral (Gijón).

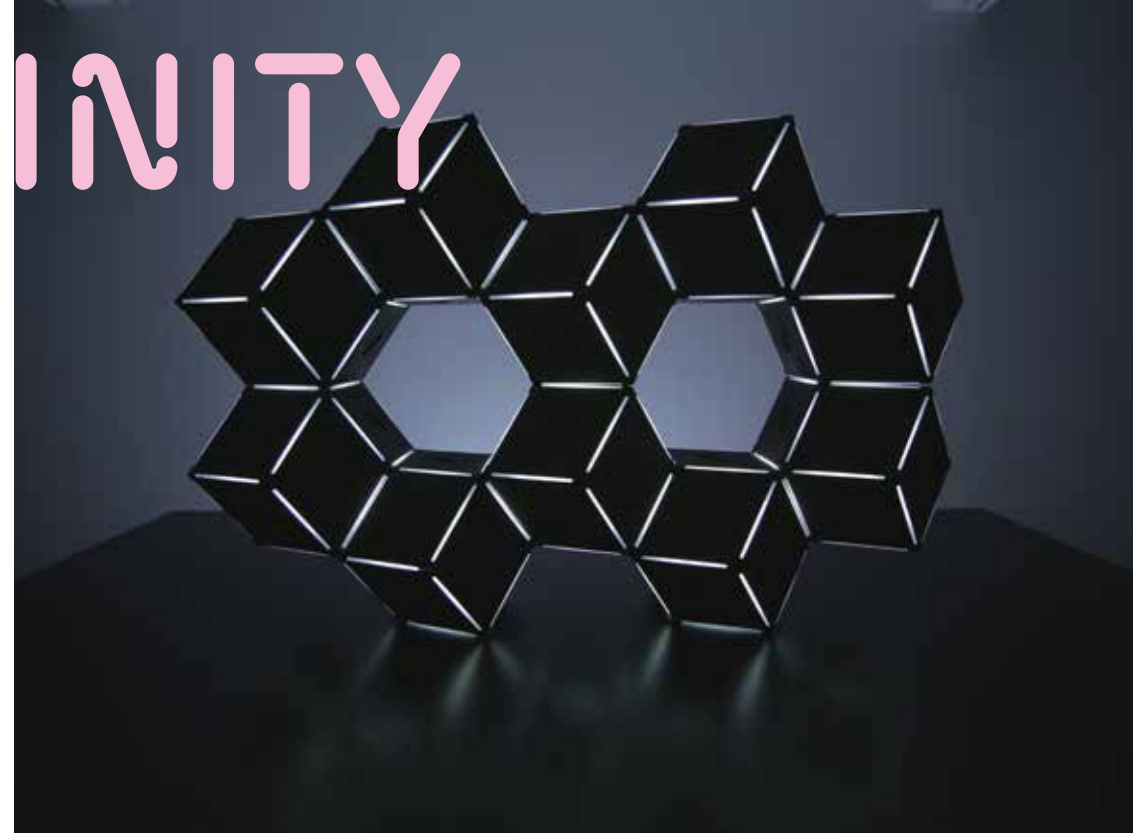
[felixluque.com](http://felixluque.com)

*D.W.I.* brings together experiments in geometry and physics as fictional strategies to generate infinity. Focusing on the limits between scientific modelling and reality, theory and perception, the installation plays with different meanings of endlessness. Chaos is shown as physical and electronic phenomena, using Lorenz attractors and fluid dynamics. Clones are represented as identical mechanical machines (inverted pendulums) that use human behaviours, fuzzy logic and drift to find equilibrium. And space-filling polyhedra (rhombic dodecahedrons) are used as a sculpture generator.

—  
Félix Luque Sánchez (Oviedo 1976) creates audiovisual and sculptural artworks, for which he develops software / hardware and uses digital fabrication technologies.

He has exhibited his works in institutions and festivals such as Transmediale (Berlin), Ars Electronica (Linz), iMAL (Brussels), LABoral (Gijón), among others.

[felixluque.com](http://felixluque.com)



CRÉDITS DE PRODUCTION : DÉPARTEMENT ARTS NUMÉRIQUES DE LA FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES, IMAL (FABLAB). FELIX LUQUE EST REPRÉSENTÉ PAR CIMATICS. IÑIGO BILBAO: GRAPHIQUES 3D, DESIGN TECHNIQUE ET INDUSTRIEL. DAMIEN GERNAY: DESIGN DU SYNTHÉTISEUR ET DU PENDULE. UN REMERCIEMENT SPÉCIAL À JULIEN MAIRE.

PRODUCTION CREDITS: DIGITAL ARTS DEPARTMENT OF THE FEDERATION WALLONIA-BRUSSELS, IMAL(FABLAB), FELIX LUQUE IS REPRESENTED BY CIMATICS IÑIGO BILBAO: 3D GRAPHICS, INDUSTRIAL AND TECHNICAL DESIGN. DAMIEN GERNAY: DESIGN OF THE SYNTHESIZER AND PENDULUM. VERY SPECIAL THANKS TO JULIEN MAIRE.

# LANDSCAPES

DE SÉBASTIEN LACOMBLEZ - 2014

Une série d'images est produite au travers d'un système hybride. En effet, des fichiers numériques - générés via un processus informatique complexe - sont « imprimés » sur un papier photosensible. Pour ce faire, «l'imprimante» - au lieu d'envoyer des pigments sur une surface - inscrit l'image à même la matière grâce à des rayons lumineux. Ici, l'image numérique est matérialité, physicalité.

Cette approche - entre techniques photographiques, arts génératifs et représentations « picturales » - donne naissance à des images en haute définition évoquant des paysages extraterrestres : océans de métaux liquides, déserts de pyrites, etc.

—  
Loin de toute autonomie, et dans le refus d'une création fermée sur elle-même, Sébastien Lacomblez adopte un principe d'ouverture et de collaboration comme moyen de nourrir ses processus de création. Ses recherches et productions puisent dans différents champs du savoir, tels la biologie, la sociologie, la philosophie, la cybernétique... Ses activités se déploient dans différents champs artistiques.

Sébastien Lacomblez est membre de l'Entreprise d'Optimisation du Réel (EOR), collectif qui a développé OPTIMUM PARK™, un ambitieux projet qui propose une expérience collective et participative gérée par des technologies web. OPTIMUM PARK™ est un jeu grandeur nature qui use des codes de l'art contemporain.

optimisation-du-reel.biz  
sebastien-lacomblez.com

A series of images is produced using a hybrid system. Digital files – generated by a complex computer process – are “printed” on photosensitive paper. To do this, “the printer,” rather than applying pigments to a surface, inscribes the image directly on the material through light rays. Here, the digital image is physicality, *physicalité*.

This approach – between photography techniques, generative arts and “pictorial” representations – gives rise to high-definition images that evoke extraterrestrial landscapes: oceans of liquid metals, pyrite deserts, and more.

—  
Away from autonomy and into the refusal of a hermetic creation, Sébastien Lacomblez adopts a principle of openness and collaboration as a means to feed his creative process. His research and productions draw from different fields of knowledge, such as biology, sociology, philosophy, cybernetics, ... Its activities are spread in various fields of creativity.

Sébastien Lacomblez is a member of l'Entreprise d'Optimisation du Réel (EOR), a collective which developed OPTIMUM PARK™, an ambitious project that proposes a collective and participatory experience managed by web technologies. OPTIMUM PARK™ is a life-size game that uses the codes of contemporary art.

optimisation-du-reel.biz  
sebastien-lacomblez.com

CRÉDITS DE PRODUCTION : CIMATICS, DÉPARTEMENT ARTS NUMÉRIQUES  
DE LA FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES ET PROVINCE DE HAINAUT.

PRODUCTION CREDITS: CIMATICS, DIGITAL ARTS DEPARTMENT OF THE  
FEDERATION WALLONIA-BRUSSELS AND PROVINCE DE HAINAUT.

# LUNGS [THE BREATHER]

*Lungs [the breather]* amplifie et intensifie le processus de respiration. Au centre d'un espace obscur, un plan d'eau rectangulaire est bordé de quatre pierres. Le spectateur prend position sur l'une de ces pierres et enfle un masque respiratoire. Aussitôt, sa respiration normale est amplifiée par un son puissant et un ensemble de méduses virtuelles commence à s'agiter dans le rectangle rempli de peinture liquide blanche. Au rythme de la respiration, les méduses improvisent une véritable chorégraphie grâce au souffle d'un à quatre spectateurs masqués.

## LAURA COLMENARES GUERRA

Artiste numérique et vidéaste colombienne / espagnole, établie à Bruxelles. Elle commence sa carrière de VJ, en mixant des vidéos en live dans des raves et des soirées undergrounds aux débuts de la musique Techno à Bogota. Depuis lors, la vidéo est devenu l'axe central de son travail. Dans ce domaine, elle a développé des oeuvres vidéo indépendantes et des installations audiovisuelles immersives, dans lesquelles elle montre une forte conscience de la relation entre l'espace et l'image ainsi que de la manière dont elle est perçue par le spectateur. Son travail est lié aux politiques du corps humain, à la perception corporelle et à l'engagement du spectateur dans l'oeuvre d'art.

[ulara.org](http://ulara.org)

## TODOR TODOROFF

Ingénieur Télécom, Premier Prix et Diplôme Supérieur en Composition Electroacoustique aux Conservatoires de Bruxelles et Mons. Membre fondateur d'ARTEM, FeBeME et du Forum des Compositeurs, Professeur à l'ESA-Arts2, il a été chercheur à l'Institut Numediart et représentant belge des actions EU-COST « Digital Audio Effects » et « Gesture Controlled Audio Systems ». Sa musique montre un intérêt pour la gestion de l'espace sonore et la recherche de nouvelles méthodes d'interaction et de transformation du son. Il compose aussi pour film, vidéo, danse, théâtre et installation sonore. Il a été récompensé dans de nombreux concours et sa musique est régulièrement programmée dans des festivals internationaux.

[compositeurs.be/Todoroff.html](http://compositeurs.be/Todoroff.html)

## DE LAURA COLMENARES GUERRA ET TODOR TODOROFF – 2008

*Lungs [the breather]* explores involuntary bodily functions. At the centre of a dark space, a liquid rectangle is lined with four large stones. The viewer takes position on one of the stones and breathes through a mask. Immediately, his normal breathing is amplified by a powerful sound while virtual jellyfishes begin to move in the rectangle filled with white liquid paint. The jellyfishes start contracting and expanding according to the breathing rhythm of the participants, improvising a choreography that follows the respiration of one to four masked spectators.

## LAURA COLMENARES GUERRA

Colombian/Spanish digital artist and videographer based in Brussels. She began her career as a VJ, mixing video in raves and underground nights at the beginning of Techno music in Bogota. Since then, video has become the central focus of her work. In this area, she has developed independent video works and immersive audiovisual installations, where she shows a strong awareness of the relationship between space, image and the viewer perception. Her work relates to the politics of the human body, the matter of body perception and the engagement of the spectator with the artwork.

[ulara.org](http://ulara.org)

## TODOR TODOROFF

Electrical Engineer from ULB, he received a First Prize and a Higher Degree in Electroacoustic Composition at the Royal Conservatories in Brussels and Mons. Co-founder of ARTEM, FeBeME and Forum des Compositeurs, professor at ESA-Arts2, he was researcher at Numediart Institute and was Belgian representative of EU-COST actions "Digital audio Effects" and "Gesture Controlled Audio Systems". His music shows a deep interest for sound spatialisation and research into new forms of interaction and sound transformation. He also composes for film, video, dance, theatre and sound installation. Prize winner in many competitions, his music is regularly performed in international festivals.

[compositeurs.be/Todoroff.html](http://compositeurs.be/Todoroff.html)



CRÉDITS-PRODUCTION : DÉPARTEMENT ARTS NUMÉRIQUES FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES, VLAAMSE OVERHEID, ARTEM, NADINE.

EN COLLABORATION AVEC YACINE SEBTI.

CREDITS-PRODUCTION: DIGITAL ARTS DEPARTMENT OF WALLONIA-BRUSSELS FEDERATION, VLAAMSE OVERHEID, ARTEM, NADINE.

IN COLLABORATION WITH YACINE SEBTI.

# HERBAL GHETTO 2.0

DE CÉDRIC SABATO – 2011

*Herbal Ghetto* est un projet en autosuffisance énergétique, contrôlé par une station météorologique. Celle dernière permet de contrôler quatre platines vinyles liées aux quatre éléments. En fonction du degré d'ensoleillement, de la vitesse du vent, du degré d'humidité et du point de rosée, les platines réagissent en temps réel aux informations citées ci-dessus. C'est donc la forme d'un quatuor « vivant », interactif et réceptif aux variations climatiques qu'*Herbal Ghetto* propose.

Artiste plasticien de la Fédération Wallonie Bruxelles, diplômé d'ARTS2 à Mons et fondateur de l'asbl L'Art-Chétype, le travail de Cédric Sabato s'oriente sur le langage et sur le rapport de l'homme avec son environnement. *Herbal Ghetto*, oeuvre majeure de l'artiste, en quatre étapes, a débuté en 2010. Elle aborde les quatre éléments ainsi que l'autosuffisance énergétique. Cette installation interactive a vu le jour à la SAT de Montréal et s'est poursuivie dans sa version 2.0 à travers l'Europe ( Belgique, France, Allemagne, Canada). La Version 3.0 d'*Herbal Ghetto -Talking Plants* - est en cours de développement et mêlera art et science. Cette production artistique proposera un espace de rencontre entre l'intelligence de l'homme et celle de la nature.

[cedricsabato.com](http://cedricsabato.com)

*Herbal Ghetto* is a « do it your self » and self-energizing project, controlled by a meteorological station. This project allows the artist to control four turntables in relation with the four elements. The turntables react in real time, depending on the level of sunshine, the wind speed, humidity and the dew point. *Herbal Ghetto* proposes a real "living" interactive quartet which is receptive to changes in weather.

Cédric Sabato is a visual artist of the Federation Wallonia-Brussels, graduate of ARTS2 in Mons and founder of the Art-Chétype: a non-profit organization. Cédric Sabato's work turns on the language and the relationship between man and its environment. *Herbal Ghetto*, the major work of the artist is in 4 stages and began in 2010. It approaches fours elements and energy self-sufficiency. This interactive installation was born in the SAT of Montreal and continued in its second version through Europe (Belgium, France, Germany, Canada). The Version 3.0 of *Herbal Ghetto Talking Plants* – Is under development and will involve art and science. The artistic production will propose a space of meeting between man's intelligence and the Nature.

[cedricsabato.com](http://cedricsabato.com)



CRÉDITS : DÉPARTEMENT ARTS NUMÉRIQUES DE LA FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES, LE MANÈGE.MONS, TRANSCULTURES, NUMÉDIART, MATERIA NOVA, UMONS.

PRODUCTION CREDITS: DIGITAL ARTS DEPARTMENT OF THE FEDERATION WALLONIA-BRUSSELS, LE MANÈGE.MONS, TRANSCULTURES, NUMÉDIART, MATERIA NOVA AND UMONS.

Exposition coprésentée par le /Exhibition  
copresented by the **Département arts numériques**  
du **ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles**  
et la /and the **BIAN**, en collaboration avec le /in  
collaboration with the **Musée d'art contemporain**  
de **Montréal**.

Avec le soutien de /with the support of  
**Wallonie-Bruxelles International**, la **Délégation**  
**Wallonie-Bruxelles au Québec** et du /and the  
ministère des **Relations internationales**, de la  
**Francophonie** et du **Commerce extérieur**, du  
**Conseil des arts et des lettres du Québec**, du  
ministère de la **Culture et des Communications**  
du **Québec**.

Pour plus d'informations sur le soutien aux arts  
numériques en **Fédération Wallonie-Bruxelles** :  
More information about the financial support of Digital  
Arts in Wallonia-Brussels Federation :  
**www.arts-numeriques.culture.be**  
**arts.numeriques@cfwb.be**

Merci /Thank you à l'équipe d'**Elektra**, l'équipe de  
la **Délégation Wallonie-Bruxelles au Québec**, de  
**Wallonie-Bruxelles International**, tous les artistes,  
les collaborateurs et les organismes participants.



BIENNALE ART  
NUMÉRIQUE  
DIGITAL ARTS  
BIENNIAL



MUSÉE D'ART  
CONTEMPORAIN  
DE MONTRÉAL Québec

CENTRE



FOR ARTISTS FORMS

**ELEKTRA** Québec



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES



Wallonie - Bruxelles  
International.be



Wallonie - Bruxelles  
International.be





FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES