

Création numérique
en Fédération
Wallonie-Bruxelles
Soutiens 2006–2010

Digital art in
Wallonia-Brussels
Federation
Grants 2006–2010

Table des matières

Table of contents

	Le soutien aux arts numériques en Fédération Wallonie-Bruxelles Support for the digital arts in the Wallonia-Brussels Federation	117 Stéfan Piat 117 Requiem4TV 118 Babou Sanchez 119 Héléne Scholer 120 Yacine Sebti 137 Rachid Seddouk 138 Ingrid Simon & Sébastien Monnoye 139 Todor Todoroff 140 Transition 141 Jacques Urbanska 142 Boris Van der Avoort 142 Olivier Vanderaa 143 François Zajéga & Jean-Julien Filatriau
6	Évolution et perspectives Evolution and perspectives	
8	Caractéristiques des œuvres soutenues Characteristics of supported digital artworks	
12	Statistiques Statistics	
	Artistes soutenus Supported artists	
17	Bruno Abt & Ludovic Duhem	
18	Pascale Barret	
19	Gaël Bertrand & Gaëtan Libertiaux	146 iMAL
20	Isabelle Bonté, Serge Hoffman & Annie Leuridan	146 Transcultures 147 Le manège.mons/CECN
21	Lucille Calmel	
22	Charon RC	
23	Cie les Daltoniens	
23	Laura Colmenares Guerra	
41	Jean-Claude Dargeant	
41	Alain De Clerck	148 Les Transnumériques #2 148 Laekn'Lab
42	Thierry De Mey	149 Festival Cimatics 2008 149 Festival Corps urbain
43	Pierre D'haenens	149 Les Transnumériques #3
44	Nicolas Dufranne & Damien Gernay	150 Holy Fire, art of the Digital Age 150 Exprmentl 2l
45	Stephan Dunkelman	151 Bruxelles numérique 151 Post-Flux
46	Effi & Amir	151 Exposition V.O.S.T. OV/OT 151 TRACES
46	Nathalie Fougeras	151 Festival Robotix
47	Harrisson, Roberta Miss & Philip May	152 Cercle de développement Pure-Data 152 Festival Cimatics 2009
48	Tom Heene	152 MIAN 2009 152 Média façades festival Europe 2010 152 Festival Vidéographie[s] 2l
65	Pierre-Philippe Hofmann	152 Cité de la connaissance 154 No trouble 2010 154 Thomson & Craighead 154 Code, Arts and Crafts
66	Thomas Israël – In Progress asbl	
67	Nios Karma	
68	Roman Kirschner	
68	LAb[au]	
70	Stéphanie Laforce	
71	LarbitsSisters	
72	Le cri asbl – MéTAmorphoZ, Ask Why	
89	Bernard Lepercq	
90	Institut Hans Löwe	
91	Félix Luque Sánchez	
92	Mangrove-Tentactile & Constant	
93	Nicolas Marechal	
94	Sylvie Mélis & Margarida Guia	
95	Olivier Meunier	
96	Caroline Michaud-Nerard	
113	Mutin	156 Adresses utiles Useful addresses
114	Isabelle Nouzha & Sylvie Rodriguez	157 Répertoire des artistes Artists directory
115	Stephane Oertli	
116	Vincent Paesmans	

en place de ces règles devient l'acte artistique le plus signifiant, définissant le processus de création, le contenu et le message de l'œuvre. C'est l'architecture comme « code ».

Cette alliance de la théorie et de la pratique motiva le groupe à ouvrir une galerie, le MediaRuimte au centre de Bruxelles, en 2003. [CONTACT: P.157]

Group of artists located in Brussels, Belgium, founded in 1997, LAb[au] aims to examine the influence of advanced technologies in the forms, methods and content of art.

With a background in architecture their members are concerned with the construct of 'space' and the way it can be planned, experienced and conceptualised in an information age. Following cybernetics the projects of LAb[au] deal with processes and systems based on different rules. The setting of these rules becomes the major artistic act, the creation process, defining the content and message of the artwork, it's architecture as code.

This alliance between theory and practice motivated the group to found the gallery MediaRuimte in the city centre of Brussels in 2003. [CONTACT: P.157]

FRAMEWORK [FIG.58, P.75]

2007 : aide à la production / grant for production Sculpture lumineuse et cinétique constituée de 5 modules, divisés en 5 carrés horizontaux et 5 carrés verticaux, constituant une matrice de $5 \times 5 \times 5 = 125$ modules. Cette notation arithmétique de la résolution se retrouve dans le titre de l'œuvre et forme dans sa totalité un écran de 10 mètres de long sur 2 mètres de haut. Sur une face, les cadres sont blancs, diffusant la lumière, sur l'autre ils sont noirs, absorbant la lumière. Le mouvement motorisé des cadres permet à une face noire d'être tournée sur la face blanche et inversement; ce contraste permet d'afficher des motifs géométriques et des signes graphiques.

Kinetic light sculpture constituted by five modules. Each of these modules is constituted of 5 horizontal and 5 vertical square elements, establishing a grid of $5 \times 5 \times 5 = 125$ frames. Each of these 125 frames contains another frame; a square rotating around its central vertical axis, which itself contains another frame, a square rotating around its central horizontal axis. This nested principle of a

frame in a frame in a frame forms the 10m long and 2m high lumino-kinetic sculpture. On one side the frames are lacquered white, diffusing the light, while the other side is lacquered black, absorbing light. The motorized frames allow a black side to be turned on the white side and the other way round. The achieved black-white contrast allows the display of geometric patterns and graphic signs.

AVEC LE SOUTIEN DE: Commission Arts numériques de la Fédération Wallonie-Bruxelles; Arcadi | <http://lab-au.com/projects/framework>

TESSEL [FIG.56, P.73]

avec / with David Letellier

2010 : aide à la production / grant for production Tessel est une installation sonore explorant la perception du son et de l'espace. L'installation



consiste en une surface topographique suspendue, subdivisée en quarante triangles. Douze d'entre-

eux sont connectés à des moteurs et 8 sont équipés de transducteurs audio, créant ainsi un espace sonore dynamique. La forme de la surface est synchronisée avec une composition musicale, instaurant un dialogue chorégraphique entre sculpture et son.

Tessel is a kinetic sound installation investigating the perception of sound and space. The installation is constituted of a suspended and articulated topography, subdivided into forty triangles. Twelve of them are fitted with motors and eight are equipped with audio transducers, thus creating a dynamic sonic space constantly reconfigured. The shape of the surface is synchronized with a musical composition, establishing a choreographic dialogue between sculpture and sound.

PROJET DE: David Letellier | EN COLLABORATION AVEC: LAb[au] | COPRODUCTION: MediaRuimte (Brussels - Belgium); Roger Tator (Lyon - France) | AVEC LE SOUTIEN DE: Arcadi and Dicream; Commission des Arts Numériques de la Fédération Wallonie-Bruxelles | <http://lab-au.com/projects/tessel>

LAB[au]

Laboratoire d'architecture et d'urbanisme
Manuel Abendroth, Jérôme Decock, Els Vermang
Groupe d'artistes basé à Bruxelles, fondé en 1997, LAb[au] examine l'influence des nouvelles technologies sur les formes, les méthodes et les considérations relatives à l'Art.

Avec des antécédents dans l'architecture, les membres de LAb[au] se préoccupent de la notion d'espace et de la façon dont il peut être planifié, expérimenté et conceptualisé à l'âge de l'information. Suivant les principes de la cybernétique, LAb[au] élabore des processus et des systèmes basés sur des règles. La mise

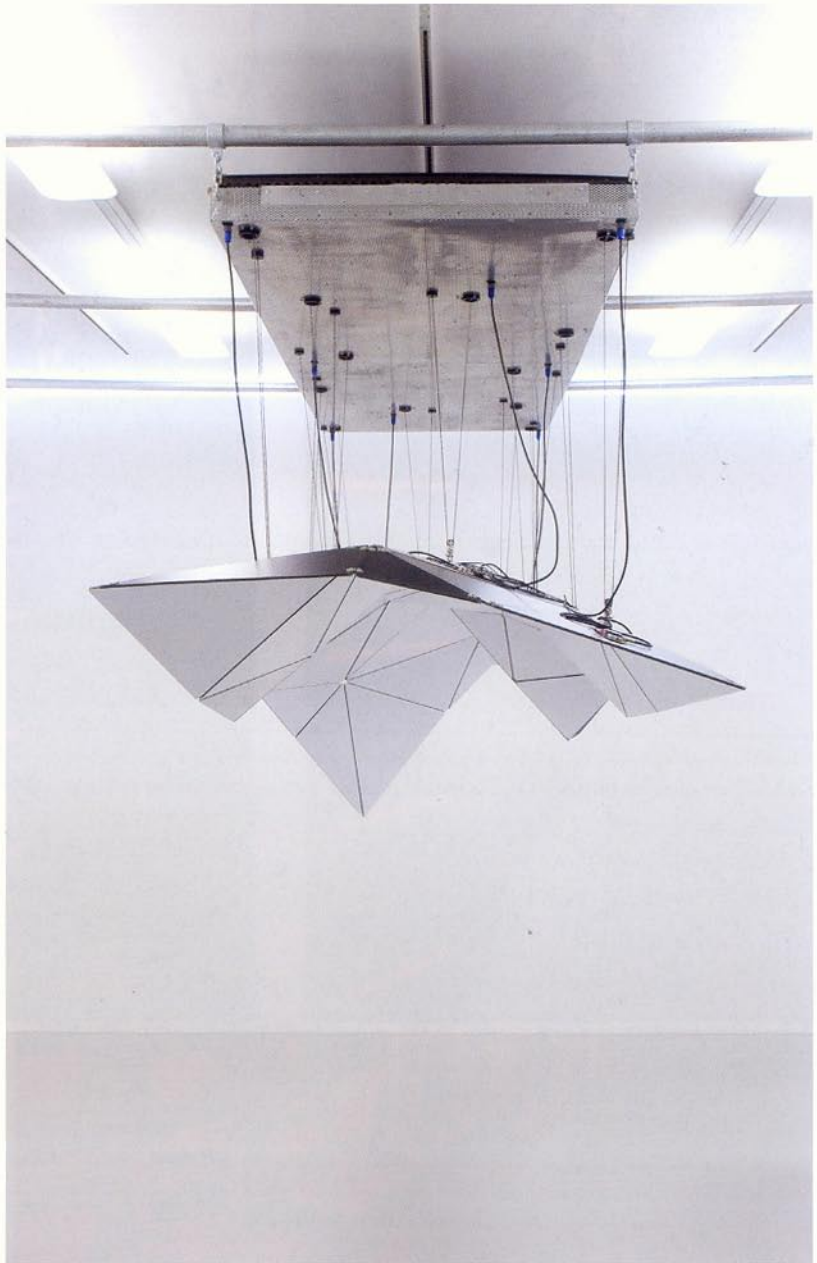


FIG.56

LAB[au] & David Letellier

FIG.56 TESSEL

CODE QR → <http://lab-au.com>



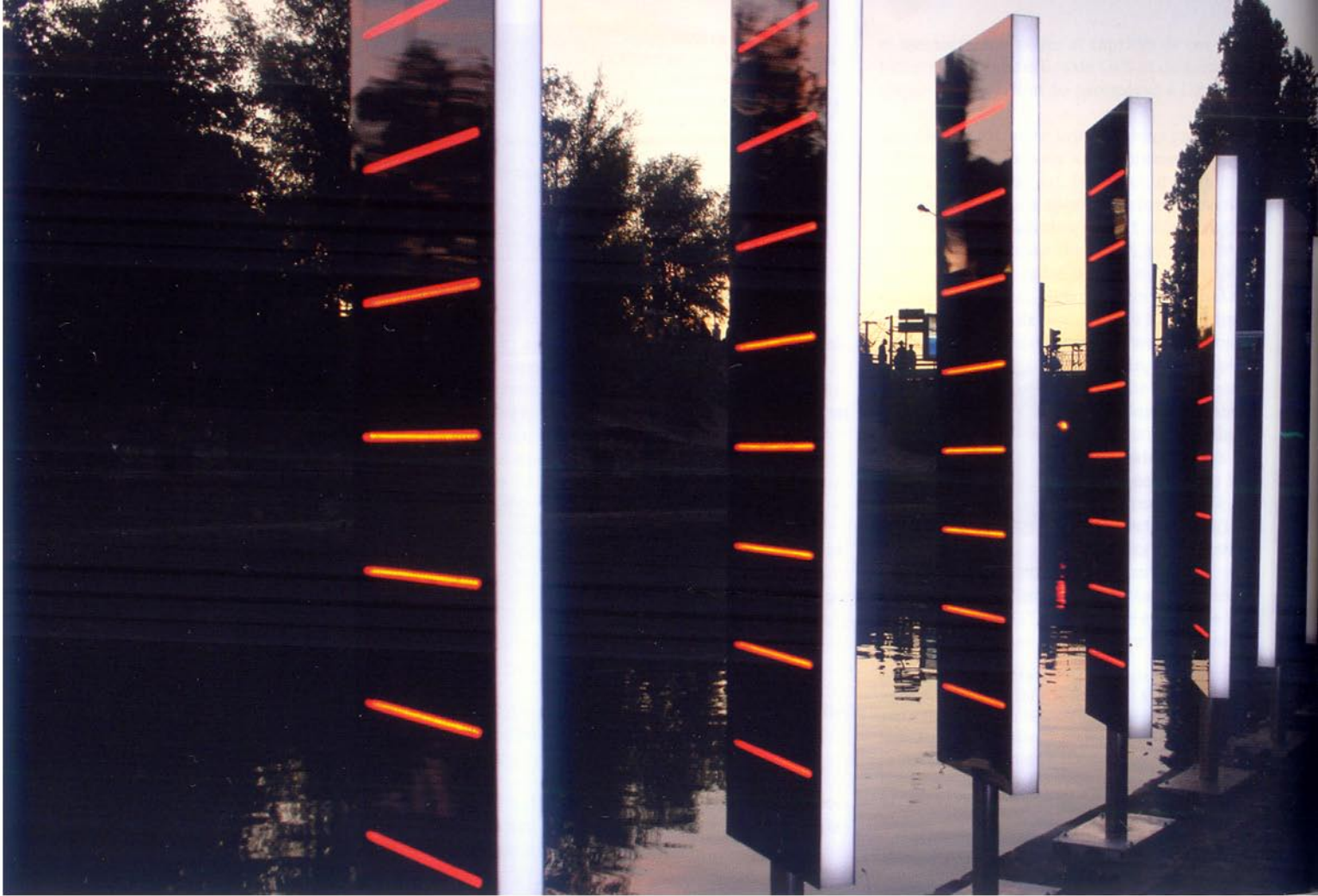


FIG.57



LAB[au]

FIG.57 BINARY WAVES

FIG.58 F5X5X5

CODE QR → <http://lab-au.com>

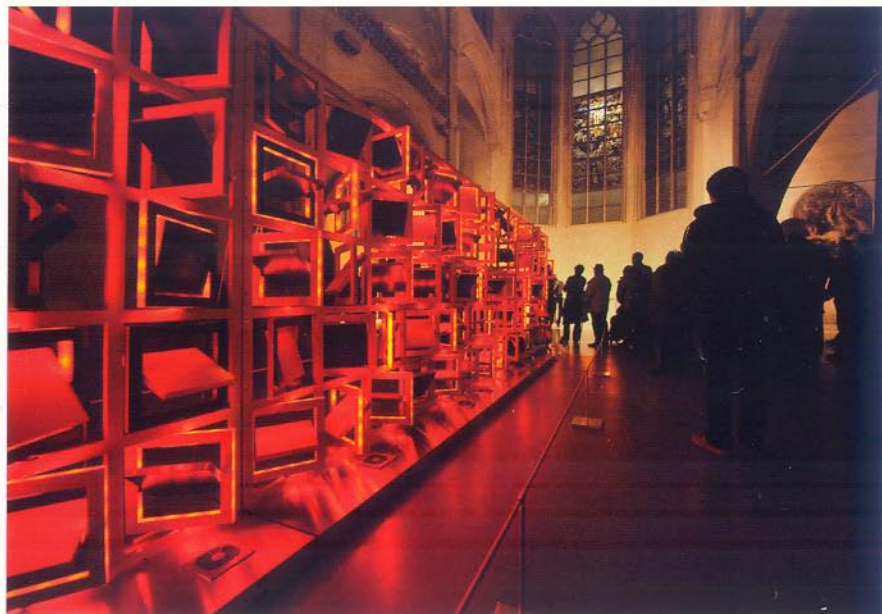
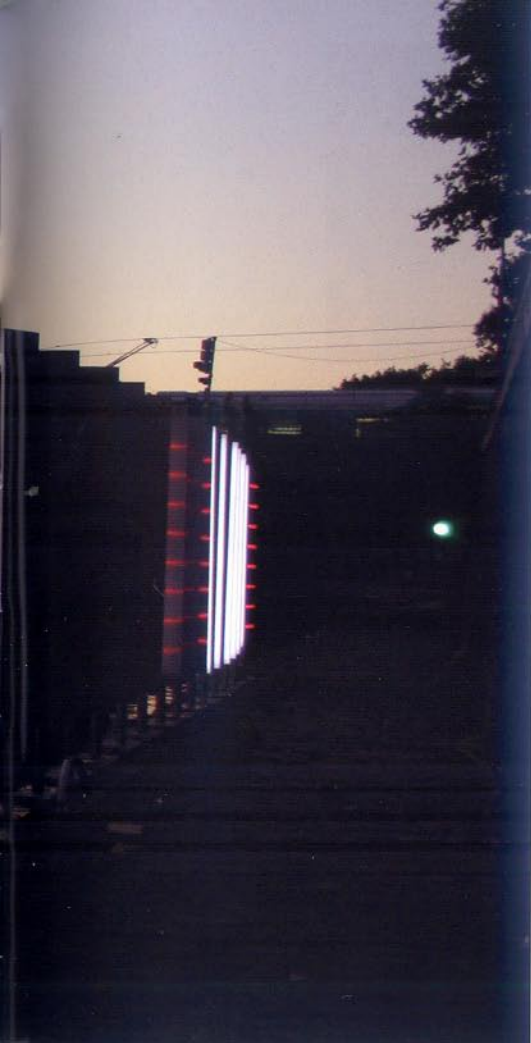


FIG.58