



TRANSCULTURES

présente

# Trans numériques

22.3 > 13.5.2018

Louvain-la-Neuve  
+ Mons



**SOMMAIRE**  
**TABLE OF CONTENTS**

1	ÉDITORIAL INTRODUCTION
3	ÉCRITURES NUMÉRIQUES DIGITAL WRITINGS
4	DISNOVATION.ORG
12	CABINET DE CURIOSITÉS NUMÉRIQUES CABINET OF DIGITAL CURIOSITIES
46	PERFORMANCES D'OUVERTURE OPENING PERFORMANCES
50	CONFÉRENCES LECTURES
55	WORKSHOP
57	ÉVÉNEMENTS ASSOCIÉS RELATED EVENTS
68	PRODUCTION & STAFF

## Transnumériques 2018

**Une plate-forme de rencontre  
et de visibilité pour les arts & cultures  
numériques différenciés**

Après Bruxelles, Mons, Liège, Maubeuge, Lille, Paris... les Transnumériques se déploient, pour la première fois, à Louvain-la-Neuve à la faveur d'un partenariat fort avec l'UCL Culture (en conjonction avec la thématique des *Mondes numériques* choisie par l'Université Catholique de Louvain pour l'année académique 2017-2018), le Musée L ouvert récemment et d'autres opérateurs dynamiques qui rejoignent notre volonté d'ouverture, de stimulation tant des imaginaires que des réalisations concrètes, avec un trait d'union entre création et réflexion. Initié en 2005 par Transcultures, Centre des cultures numériques et sonores rayonnant en Wallonie-Bruxelles et à l'international, cette manifestation festivalière, fédératrice et itinérante, dédiée à la diversité des écritures (au sens large et dans une vision résolument transversale) et des émergences<sup>1</sup> créatives numériques, évolue aussi à la faveur des mutations arts/technologies/société. Tout en rappelant, le cas échéant, les ferments transdisciplinaires historiques des art (post)numériques, il s'agit ici de privilégier des projets – aboutis ou en évolution – qui offrent, outre des stimulations perceptives, un regard poétique, décalé, engagé... plutôt que des produits formatés pour les industries techno culturels ou de l'hyperspectacle à l'innovation auto proclamée dont le numérique est trop souvent un instrument complaisant. En effet, les pratiques – y compris artistiques – numériques n'échappent pas à la « startupisation de la culture » qui s'inscrit dans la « silicolonisation du monde »<sup>2</sup>. À la propagande globalisée de l'innovation, répondent les propositions/réappropriations artistico-subversives du collectif DISNOVATION.ORG. À la standardisation des œuvres numériques « papier peint », s'opposent celles qui composent un insolite *Cabinet de curiosités numériques*, l'autre volet de l'exposition *Écritures numériques* présentée au Musée L qui regroupent une vingtaine de pièces singulières d'artistes belges et internationaux.

Transnumériques propose parallèlement des performances hybrides détournant « vieux » et « nouveaux » médias, un parcours géolocalif (*RHIZOMatics@LLN* qui donne une autre lecture littéraire et sonore de la ville), lance un cycle de workshops (*Creamakers*) et de conférences à Point Culture (*Penser les cultures numériques* trop souvent impensées par complaisance, et par manque de recul) qui se poursuivront également dans les mois suivant à Louvain-la-Neuve, car nous sommes persuadés que « makers » et « thinkers » doivent encore mieux se connaître et collaborer pour faire sens et opposition (virale) à la dictature de l'entertainment et du vide (in)communiquant. La biennale s'associe aussi au Printemps des Sciences qui favorise aussi les traits d'union entre recherche et création numérique, une journée d'étude interdisciplinaire autour des notions de disnovation et de l'hacktivisme à l'UCL, ainsi qu'au Mundaneum (centre d'archives proto Internet et d'expositions temporaires à Mons) qui propose une série de présentations et d'ateliers – *Mundaneum Factories & (Open) Tokenomics*, remplaçant le contrat monétaire au cœur de l'organisation sociale et au point de départ d'un Net de la fabrication. Ces événements/rencontres sont autant de zones franches pour les « singularités plurielles » qu'incarnent ces artistes/concepteurs/chercheurs d'un futur immédiat qui a opté pour l'altérité plutôt que pour la conformité, ainsi que pour les fulgurances/convergences/divergences créatives/réflexives qui remettent en perspective les mutations/disruptions qui nous secouent. La possibilité d'une (autre) île..., celle des imaginaires connectés intégrant des technologies non du contrôle mais du partage.

**Philippe Franck**, directeur artistique

<sup>1</sup> Transcultures mène, à l'année, un programme de workshops/rencontres/accompagnements technologiques « Émergences numériques & sonores » en partenariat avec plusieurs écoles d'art et universités belges et étrangères.

<sup>2</sup> Eric Sadin, *La silicolonisation du monde: l'irrésistible expansion du libéralisme numérique*, L'échappée, 2016.

## Transnumériques 2018

*A meeting and visibility platform  
for differentiated digital arts & cultures*

After Brussels, Mons, Liège, Maubeuge, Lille, and Paris... Festival Transnumériques (Transdigital also as across and from digital to beyond) is being located, for the first time, in Louvain-la-Neuve. This is thanks to a strong partnership with the UCL Culture in conjunction with the *Digital Worlds* theme chosen by the University of Louvain-la-Neuve. The recently opened Museum L, and other dynamic operators, join our aspirations toward stimulating both the imaginations and concrete achievements that hyphenate between creation and reflection.

Initiated in 2005 by Transcultures, Center for Digital and Sound Cultures (based in Wallonia-Brussels and internationally), this unifying and itinerant festival, is dedicated to the diversity of digital writings, in broad sense and vision. It is dedicated to emergences<sup>1</sup>, as it evolves in favor of changes in the Arts/technology/society. While recalling the seeds of transdisciplinary aspects of (post) digital art, it is a matter of prioritizing projects – whether finished or in progress – that offer a poetic, offbeat features, and who are dedicated... in addition to what could be perceptively inspiring... rather than products formatted for the techno-cultural industries, or from hyper-spectacle and self-proclaimed innovation of which the digital is, too often, made into a complacent instrument.

Undoubtedly, many practices – including the digital arts – can not escape the “start-upization of culture”, which is part of the “silicolonization of the world”<sup>2</sup>. DISNOVATION.ORG working group tries to answer the globalized propaganda of innovation and is thus, their artistic-subversive proposals and reappropriations. Those works

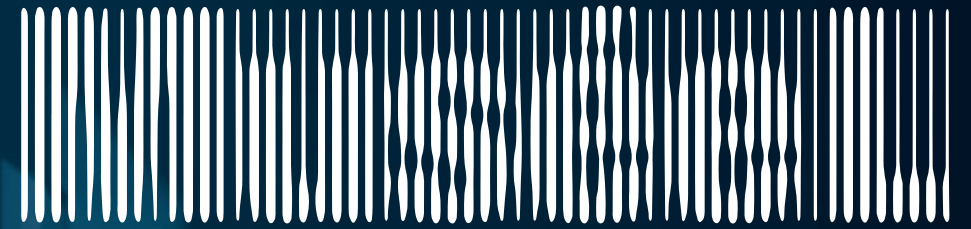
that comprise a unique or unusual *Cabinet of digital curiosities* is in contrasting opposition to the standardization of digital “wallpaper” works. The other part of the *Digital Writings* exhibition is presented at the Museum L. It includes some twenty pieces of Belgian and international artists. Transnumériques proposes hybrid performances that divert “old” and “new” media, a geolocative itinerary (*RHIZOMatics@LLN* gives another literary and sonic reading of the city), launches a series of workshops (*Creamakers*) and conferences at Point Culture with our partners and the new cycle of lectures *Thinking digital cultures* (which are too often not thought due to our lack of perspective), that will also continue in the following months in Louvain-la-Neuve, as we are deeply convinced that “makers” and “thinkers” must know one another and collaborate, to make sense and to create a viral opposition to the dictatorship of entertainment and communications void. The biennale is also associated with the “Spring of Science”, as it also promotes the link between research and digital creation, a day of interdisciplinary study on disnovation and hacktivism at UCL, and the Mundaneum (proto Internet archives and temporary exhibitions centre in Mons), which offers a series of presentations and workshops – *Mundaneum Factories & (Open) Tokenomics*, placing the monetary contract at the heart of social organization, and at the starting point of a net of manufacturing.

These events are like free zones for the “plural singularities”, meaning the artists, designers, and researchers of an immediate future, who have opted for an otherness rather than conforming, and creative/reflexive/fluxes/convergences/divergences that put into perspective the mutations and disruptions that shake us. The possibility of an island... which is built of free imaginations that connect!

**Philippe Franck**, artistic director

<sup>1</sup> Transcultures works throughout the year on a program of workshops/meetings/technological support called “Digital & sound Emergences”, in partnership with several Belgian and foreign art schools and universities.

<sup>2</sup> Eric Sadin, *The silicolonization of the world: the irresistible expansion of digital liberalism*, L'échappée, 2016.



Musée universitaire de Louvain

# Écritures Numériques Digital Writings

Musée L

**23.3 > 13.5.18**

exposition en deux volets  
two-part exhibition

**DISNOVATION.ORG**

**CABINET DE CURIOSITÉS NUMÉRIQUES**  
CABINET OF DIGITAL CURIOSITIES

du mardi au vendredi de 9h30 à 17h  
le samedi et le dimanche de 11h à 17h  
from Tuesday to Friday, 9.30 am to 5 pm  
Saturday and Sunday, 11 am to 5 pm

Place des Sciences 3  
Louvain-la-Neuve



## DISNOVATION.ORG

### Disnovation?

Le concept de « disnovation » implique un regard critique sur la « propagande de l'innovation » actuelle. En effet, aujourd'hui, le lexique de l'innovation est l'instrument rhétorique par excellence.

Il inonde le discours dominant qui se déploie du champ politique jusqu'aux domaines de l'éducation, du travail ou de l'art. Dans ce contexte techno-positiviste ambiant, le collectif DISNOVATION.ORG a présenté dans divers lieux et événements en France et à l'international, une autopsie de l'idéologie issue de l'innovation technologique à travers une série d'œuvres d'artistes internationaux et de détournements critiques. Cette proposition de l'artiste numérique Nicolas Maigret\* (que l'on peut également envisager comme un cabinet de curiosités engagé) est un des deux volets de la manifestation *Écritures numériques* présentée au et avec le Musée L, à Louvain-la-Neuve, dans le cadre des *Transnumériques#6*, en partenariat étroit avec l'UCL Culture et Transcultures.

Rejoignant à la fois les thématiques d'*Écritures numériques* et des *Mondes numériques*, DISNOVATION.ORG prend position avec les armes artistiques sur la « société de la transparence » (comme l'a analysé, dans l'essai éponyme, le philosophe coréen Byung-Chul Han) et pose aussi la question du « contrôle total » auquel participent activement les technologies et industries numériques.

\*Une résidence de Nicolas Maigret à l'UCL Culture proposé et encadré par Transcultures (coordinateur et assistant du projet: Jacques Urbanska) a démarré en mars 2018. Des étudiants issus de différentes facultés de l'UCL y participent activement, avec également la collaboration de plusieurs enseignants partenaires du processus qui débouchera sur des projets arts numériques en fin d'année académique qui feront l'objet d'une autre exposition.

The concept of "disnovation" implies a critical regard of today, toward "propagandas of innovation". It is no surprise that the lexicon of innovation in today's world supersedes other forms of rhetorical instruments

It overflows into the dominant discourses unfolding from political fields, to those of education, work and art. In the context of this techno-positivist ambiance, the collective DISNOVATION.ORG has presented an autopsy of the ideology resulting from technological innovation through a series of artworks by international artists that were presented in France, and various other international events.

This proposal by French digital artist, Nicolas Maigret\*, is one of the two parts of the *Digital Writings* event being held at Museum L and in close collaboration with its team. It was also in Louvain-la-Neuve, as part of *Transnumériques#6*, in partnership with the UCL Culture and Transcultures. Joining both thematics of *Digital Writings* (other multi creative hybrid forms, devices, methods) and *Digital Worlds*, DISNOVATION.ORG takes their stance on the "society of transparency" (as analyzed in the eponymous essay by the Korean philosopher Byung-Chul Han) with artistic weapons It also raises the issue of 'total control' in which digital technologies and industries are actively a part of.

\*A residency of Nicolas Maigret at the University of Louvain-Neuve (UCL) was proposed and supervised by Transcultures (coordinator and project assistant: Jacques Urbanska) with UCL Culture, in March 2018. Students from different faculties of the UCL, along with several teachers, participate in the process leading to digital arts projects at the end of the academic year. These should be the subject of another exhibition at UCL later in 2018.



Le lexique de l'innovation est aujourd'hui l'instrument rhétorique par excellence. Il inonde le discours dominant qui se déploie du champ politique jusqu'aux domaines de l'éducation, du travail ou de l'art. Dans ce contexte techno-positiviste ambiant, le collectif DISNOVATION.ORG présente une autopsie de l'idéologie issue de l'innovation technologique à travers une série d'œuvres et de détournements critiques.

Cette exposition propose un ensemble de récits alternatifs aux « propagandes de l'innovation ». Elle réunit notamment *Predictive Art Bot*, un algorithme de prédiction et de subversion des tendances artistiques émergentes, *Blacklists*, un annuaire papier contenant des millions d'adresses Internet restreintes à travers le monde, ou encore *Shanzhai Archeology*, une collection d'objets technologiques hybrides et non normés qui invite à reconsidérer la standardisation des imaginaires technologiques occidentaux.

Today's vocabulary of innovation is the ultimate rhetorical tool. It inundates dominant discourse, spreading from the field of politics to the sectors of work, education and art. At the heart of this prevailing techno-positivist context, collective DISNOVATION.ORG offers a dissection of the ideology of technological innovation through a series of critical hacks.

This exhibition presents alternative narratives to the "propaganda of innovation". It assembles: a system to predict and subvert emerging artistic trends (*Predictive Art Bot*), a printed directory containing millions of restricted addresses commonly used to filter Internet access worldwide (*Blacklists*), or a collection of original phones from the technological interbreeding made in China (*Shanzhai Archeology*).

Nicolas Maigret & Maria Roszkowska  
**DISNOVATION.ORG**



DISNOVATION.ORG, JÉRÔME SAINT-CLAIR  
*Predictive Art Bot* (2015 > 2018)

« *Predictive Art Bot* est un algorithme utilisant le jargon médiatique actuel afin de prophétiser de futures trajectoires artistiques. Les algorithmes sont aujourd'hui largement utilisés dans différents domaines, pour faire des prévisions en utilisant l'analyse de données, l'analyse statistique, ou la reconnaissance de motifs pour des applications allant de l'étude des comportements d'achat à la prévision policière. Dans un autre registre, *Predictive Art Bot* est spécialisé dans la prédiction de concepts artistiques, publiés quotidiennement sur Twitter. Il a pour objectif l'extension de l'imaginaire humain en y apportant de nouvelles perspectives non-humaines. Telle une parodie des prophéties transhumanistes, *Predictive Art Bot* libère les artistes des contraintes de la créativité en leur fournissant un flux permanent d'idées encore inoccupées par l'homme. » — Inke Arns

"*Predictive Art Bot* is an algorithm that uses current media jargon to prophesize future artistic trajectories. The algorithms are now widely used in different fields, to make predictions using data analysis, statistical analysis, or pattern recognition for applications ranging from the study of purchasing behaviors to police forecast. In another register, *Predictive Art Bot* specializes in the prediction of artistic concepts, published daily on Twitter. It aims to extend the human imagination by bringing new non-human perspectives. Like a travesty of transhumanistic prophecies, *Predictive Art Bot* frees artists from the constraints of creativity by providing them with a permanent flow of ideas that are still unoccupied by man." — Inke Arns



DISNOVATION.ORG, CLÉMENT RENAUD & HONGYUAN QU  
*Shanzhai Archeology* (2016 > 2018)

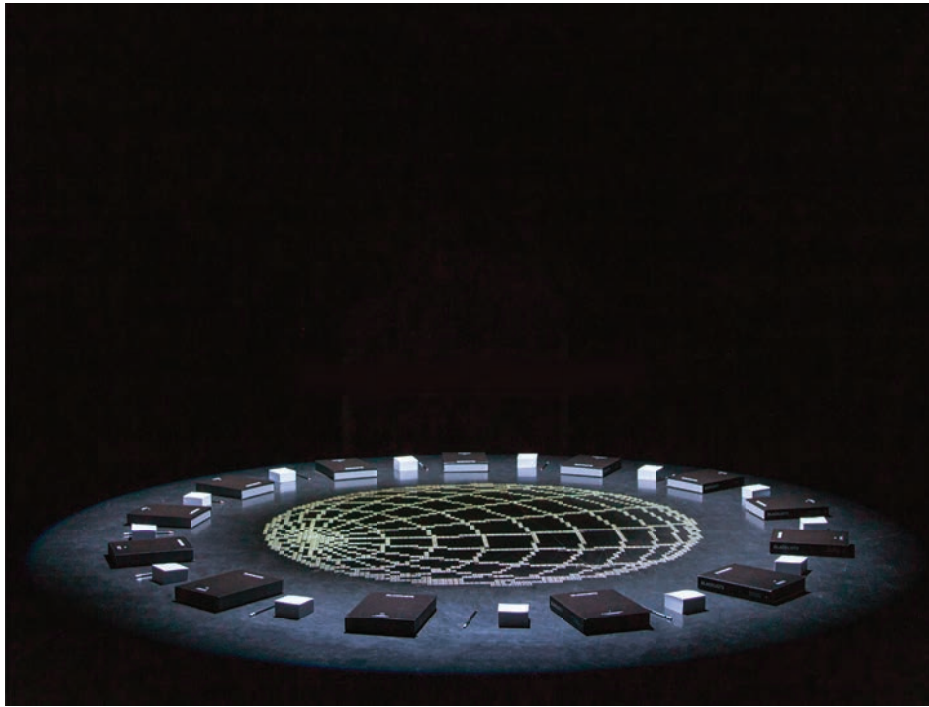
L'innovation en matière de téléphonie mobile ne réside sans doute pas tant dans les derniers modèles d'iPhone que dans des productions de micro-compagnies chinoises à Shenzhen (où les iPhones sont également produits). Cette collection de téléphones chinois prend des formes aussi improbables que des fraises ou des voitures tout en intégrant des caractéristiques technologiques hors normes. Le téléphone Power Bank, par exemple, peut gérer trois cartes SIM en parallèle et dispose d'une batterie permettant de recharger toutes sortes d'appareils. D'autres ont un briquet intégré ou encore un rasoir électrique. Ce marché ne s'adresse pas tant consommateurs occidentaux qu'aux populations d'Afrique, d'Inde ou de Chine.

Tel un stand de vente typique, *Shanzhai Archeology* présente une sélection de produits de ces mini-entreprises qui fusionnent copie/piratage/remix et compétences autodidactes pour développer de nouveaux produits en quelques semaines. Toutefois la culture du Shanzhai est menacée – pas tant par des conditions de travail misérables que par les efforts du gouvernement chinois afin de nettoyer une réputation de faussaire. Bien que souvent dénigrés pour leur mauvaise qualité, ces appareils extraordinaires posent un sérieux défi à l'hyperstandardisation technologique occidentale.

The innovation in mobile telephony does not rely as much on the latest iPhone models, as it does on Chinese micro-companies. iPhones are produced in Shenzhen. The collection of Chinese phones incorporates outstanding technological features while it is produced in the most unlikely forms, including a strawberry, or a car. Another example of the features of the phone is the Power Bank phone, which takes three SIM cards that function in a parallel way, and has a battery that charges all kinds of devices. Other models have an integrated lighter or an electric razor. This market is not aimed at Western consumers, as much as it is aimed towards people in Africa, India or China.

As a typical selling stand, *Shanzhai Archeology* presents a selection of products from these mini-businesses that fuse together copy/piracy/remix and autodidactic skills towards developing new products in a matter of weeks. However, the Shanzhai culture is under threat – not so much by miserable working conditions, as by the efforts of the Chinese government to clean up a fraudulent reputation. Although often denigrated for their poor quality, these extraordinary devices pose a serious challenge to Western technological hyper standardization.





DISNOVATION.ORG  
**Blacklists** (2015 > 2018)

Le projet *Blacklists* est un répertoire des interdits du web déployé sous la forme d'une encyclopédie en 13 tomes de 666 pages chacun. Il s'agit d'une vaste collection d'adresses web restreintes permettant la détection et le filtrage automatique de trafic jugé illicite ou licencieux. Tout comme la pratique des « bibliothèques interdites », *Blacklists* pointe la mise à l'écart de contenus qui pourraient être dangereux pour la survie du système. Avec plus de 2 millions de sites web extraits de logiciels de filtrage internet commerciaux, cette collection révèle un modèle culturel, social et idéologique de notre société à travers ce qui ne devrait pas être vu.

The *Blacklists* project is a directory of the banned web, made into an encyclopedia, in 13 volumes of 666 pages each. This vast collection of restricted web addresses allows automatic detection and filtering of illegal or illicit traffic. Like the practice of "forbidden libraries", *Blacklists* filter out content that is categorized as being licentious or dangerous for the survival of the system. With more than 2 millions websites extracted from commercial internet filtering software, this collection reveals a cultural, social and ideological model of our society through what should not be seen.

#### DISNOVATION.ORG (Fr/Pl/Int.)

Groupe de travail basé à Paris, initié par Nicolas Maigret (Fr) et Maria Roszkowska (Pl/Fr). Au croisement entre art contemporain, recherche et hacking, ils développent des situations d'interférence, de débat, et de spéculation visant à détourner l'idéologie de l'innovation afin de stimuler l'émergence de récits alternatifs. Ils ont récemment édité *The Pirate Book*, une anthologie sur le piratage de contenus culturels.

**Nicolas Maigret** (Fr) expose le fonctionnement interne des médias au travers d'une exploration de leur dysfonctionnements, états limites ou seuils de rupture, qu'il développe sous forme d'expériences immersives, ambiguës et critiques. Il a initié le groupe de travail DISNOVATION.ORG avec lequel il réalise un ensemble de recherches sur les « propagandes de l'innovation ». Il enseigne à Parsons (Paris) et a co-fondé le collectif Art of Failure en 2006. Son travail a été présenté dans des expositions et festivals internationaux.

**Maria Roszkowska** (Pl/Fr) Graphiste polonaise installée à Paris, elle a été chercheuse associée à l'EnsadLab Paris. Entre 2010 et 2014, elle rejoint Intégral Ruedi Baur, un studio français de design graphique culturel. En 2013, elle a conçu et coordonné *Do not Brand My Public Space !* pour Lars Müller Publishers, une recherche de trois ans sur la question des villes appliquant des stratégies de branding.

Working group based in Paris, initiated by Nicolas Maigret (Fr) and Maria Roszkowska (Pl/Fr). At the crossroads between contemporary art, research and hacking, the collective develops situations of disturbance, speculation, and debate, challenging the ideology of innovation and stimulating the emergence of alternative narratives. They recently edited *The Pirate Book*, an anthology on media piracy.

**Nicolas Maigret** (Fr) exposes the internal workings of media, through an exploration of their dysfunctions, limitations or failure thresholds, which he develops into immersive, ambiguous and critical artworks. He initiated DISNOVATION.ORG, a working group, which aims to disrupt, pervert, and complexify the accounts on technological innovation. He teaches at Parsons Paris and cofounded the Art of Failure collective in 2006. His work has been presented in numerous exhibitions and festivals.

**Maria Roszkowska** (Pl/Fr) is a Polish graphic designer based in Paris. She has been associate researcher at EnsadLab Paris. Between 2010 and 2014, she joined Intégral Ruedi Baur, a cultural graphic design studio in France. In 2013, she designed and coordinated, *Don't Brand My Public Space !*, for Lars Müller Publishers. This was a 3 year research on the issue of cities applying branding strategies.

## CABINET DE CURIOSITÉS NUMÉRIQUES

Apparu à la Renaissance, le cabinet de curiosités intègre, de manière insolite et hétéroclite, une appréhension scientifique du monde à une certaine conception de l'histoire naturelle. Placée sous le commissariat artistique de Jacques Urbanska, en complicité avec Philippe Franck (Transcultures), cette exposition propose une sélection d'une trentaine d'œuvres d'artistes belges et internationaux (dont plusieurs issues de collections privées telles que celles d'Alain Servais ou de Hampus Lindwall) qui échappent aux catégories traditionnelles et via des pratiques et esthétiques diverses, matérialisent des sensibilités et démarches poétiques, distancées, conceptuelles...

Dans les espaces du Musée L, dialoguent des œuvres de Fayçal Baghriche (Dz/Fr), Émilie Brout & Maxime Marion (Fr), Alexis Choplain (Be), Heather Dewey-Hagborg (USA), Frederik De Wilde (Be), Domenico Dom Barra (It), Verena Friedrich (De), Haydiroket (Tr), Taylor Holland (USA/Fr), Li Jinghu (Chn), JODI (Be/Nl), Klink (USA), LAB[au] (Be), Eva & Franco Mattes (It/USA), Raquel Meyers (Es), Esra Özkavci (Tr), Elena Romenkova (Ru), Evan Roth (USA/Fr), Sholim (Srb) + Filip Sterckx (Be), Tachyons+ (USA), Alex Verhaest (Be), Mathieu Zurstrassen (Be)...

Ces objets et dispositifs artistiques singuliers sont autant de « spécimens artificiaux » (une catégorie des origines des cabinets de curiosités désignant des objets créés ou modifiés par l'homme contrastant avec les étrangetés de la nature, « naturalia »), voire pour certains, en reprenant cette classification devenue aujourd'hui plus poreuse, « scientifica » et « cyber exotica ». Ils constituent une improbable « trans collection » qui interroge, en reprenant librement la forme du cabinet de curiosités, notre condition (post)numérique.

Ce qui est donné à découvrir ici est un micro/multi/cosmos qui révèle au détour de ces bizarreries/fantasmagories, les questionnements, paradoxes et lignes de fuite de notre début de XXI<sup>e</sup> siècle, dont seraient des fruits trafiqués par des laborantins qui se jouent de ces pratiques et écritures numériques mouvementées.

Avec ces œuvres hybrides, ils posent un regard insolite/insolent sur ce « monde loco globo » où « la technique fait le pouvoir » et cette accélération responsable des dérives – effectives ou potentielles – des technologies proportionnelles à notre inappréhension de ces dernières.

*Transcultures*

## A CABINET OF DIGITAL CURIOSITIES

Appearing at the Renaissance, the cabinet of curiosities integrates, an unusual and heterogeneous microcosmic view of the world according to an "indoor" scientific reproduction of it, inherent to natural history. Curated by Jacques Urbanska, in collaboration with Philippe Franck (Transcultures), this exhibition offers a selection of works by Belgian and international artists. It includes several works from private collections, such as those of Alain Servais or Hampus Lindwall. The exhibition works do not fit into traditional categories. Through various practices and aesthetics, they materialize sensitivities and poetic, distanced and conceptual... approaches.

In the spaces of the Museum L, there are works by Fayçal Baghriche (Dz/Fr), Émilie Brout & Maxime Marion (Fr), Alexis Choplain (Be), Heather Dewey-Hagborg (USA), Frederik De Wilde (Be), Domenico Dom Barra (It), Verena Friedrich (De), Haydiroket (Tr), Taylor Holland (USA/Fr), Li Jinghu (Chn), JODI (Be/Nl), Klink (USA), LAB[au] (Be), Eva & Franco Mattes (It/USA), Raquel Meyers (Es), Esra Özkavci (Tr), Elena Romenkova (Ru), Evan Roth (USA/Fr), Sholim (Srb) + Filip Sterckx (Be), Tachyons+ (USA), Alex Verhaest (Be), Mathieu Zurstrassen (Be)...

These objects and singular artistic devices are just as much specimens of "artificialia" (a designated category of cabinets of curiosities), and they refer to objects created or modified by man, contrasting with the strangeness of nature, "naturalia". For some, using such classification, has become much more intrinsic today, such as "scientifica" and "cyber exotica".

This project constitutes an improbable "trans-collection" which questions by freely taking the form of a curiosity cabinet in the view of our (post) digital condition.

*Transcultures*



VERENA FRIEDRICH (De)  
*The Long Now* (2016)

Réalisé dans le cadre de EMARE Move On au laboratoire nouveaux médias d'OBORO et d'une résidence à Rustines|Lab, Perte de Signal à Montréal. Avec le soutien du programme Culture de la Commission européenne, du Goethe-Institut, du Conseil des arts et des lettres du Québec et de FACT.

Realised within the framework of EMARE Move On at OBORO's New Media Lab and a residency at Rustines|Lab, Perte de Signal, both in Montreal. With support of the European Commission, the Goethe Institut, the Conseil des arts et des lettres du Québec and FACT.



Une bulle de savon ne reste généralement stable que pendant quelques instants – c'est une sphère parfaitement formée avec une surface irisée qui reflète son environnement. Comme l'un des symboles classiques de la vanité, la bulle de savon représente traditionnellement la fugacité du moment et la fragilité de la vie. *The Long Now* aborde la bulle de savon d'un point de vue contemporain – en se référant à ses propriétés chimiques et physiques ainsi qu'aux développements scientifiques et technologiques récents. L'installation vise à prolonger la durée de vie d'une bulle de savon, ou même à la préserver pour toujours. En utilisant une formule améliorée, une machine génère une bulle, l'envoie dans une chambre à atmosphère contrôlée et la maintient en suspension le plus longtemps possible. Le projet se présente sous la forme d'un montage expérimental dans lequel la bulle de savon nouvellement créée oscille en permanence entre fragilité et stabilité.

Artiste allemande qui crée des installations basées sur le temps, qui utilisent des médias organiques, électroniques et sculpturaux, **Verena Friedrich** prône les interactions directes avec les scientifiques et les travaux pratiques dans divers laboratoire bio-scientifiques. Elle a été artiste en résidence à SymbioticA – Centre of Excellence in Biological Arts à l'Université de Western Australia et au Max Planck Institute for Biology of Ageing de Cologne en Allemagne. Les projets de Verena Friedrich ont été présentés à l'international dans le cadre d'expositions, de festivals d'arts médiatiques et de conférences. Elle a reçu plusieurs prix internationaux : l'International Media Award for Science and Art du ZKM Karlsruhe, le prix du Festival Transito\_MX (Mexico), une mention spéciale du VIDA Art and Artificial Life Awards, une mention d'honneur dans le Prix Ars Electronica 2015 ou encore une mention du jury au Japan Media Arts Festival. Au cours des dernières années, elle a enseigné à l'Université d'Art et de Design d'Offenbach et à l'Université Bauhaus de Weimar. Avec deux autres collègues, elle dirige actuellement le exMedia Lab (axé sur les technologies du Do It Yourself, les arts biologiques et écologiques) à l'Académie des arts médiatiques de Cologne.

A soap bubble usually remains stable for only a few moments – it is a perfectly formed sphere with an iridescent surface that reflects its surroundings. As one of the classical symbols of vanity, the soap bubble traditionally stands for the transience of the moment and the fragility of life. *The Long Now* approaches the soap bubble from a contemporary perspective – with reference to its chemical and physical properties as well as recent scientific and technological developments. *The Long Now* is aimed at extending the lifespan of a soap bubble, or even to preserve it forever. Using an improved formula, a machine generates a bubble, sends it to a chamber with a controlled atmosphere and keeps it there in suspension for as long as possible. The project is presented in the form of an experimental set-up in which the newly created soap bubble oscillates permanently between fragility and stability.

German artist creating time-based installations in which organic, electronic, and sculptural media come into play. Furthermore, **Verena Friedrich** is interested in direct interaction with scientists and hands-on work in various laboratories. She was an artist in residence at SymbioticA – Centre of Excellence in Biological Arts at the University of Western Australia and at the Max Planck Institute for Biology of Ageing, in Cologne Germany. Verena Friedrich's projects have been presented internationally in the context of exhibitions, media art festivals and conferences. She received the International Media Award for Science and Art from ZKM Karlsruhe 2005; a special mention in the VIDA 13.2 Art and Artificial Life Awards; an honorary mention in the Prix Ars Electronica 2015, a jury mention in the Japan Media Arts Festival 2015 and the Transito\_MX Festival award in 2017. In recent years, she has been teaching at the University of Art and Design, Offenbach, and the Bauhaus University Weimar, both in Germany. Together with two other colleagues, she is currently running the exMedia Lab (her focus being on DIY technologies, biological and ecological arts) at the Academy of Media Arts Cologne.

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

Alexis Choplain continue sa recherche expérimentale sur la gestion du signal électrique. Composée d'une dizaine de nouveaux dispositifs, elle tente, sous la forme d'une installation immersive de produire des phénomènes optiques et sonores relevant de comportements aléatoires de l'électricité. En interaction les uns avec les autres grâce à un vaste réseau de câbles et de composants sensibles aux variations environnementales, ces dispositifs s'assimilent à une machine praticable dont les circuits apparents permettent d'en appréhender toute sa fragilité, en matérialisant les oscillations insaisissables d'un signal rendu accessible à nos sens par des procédés lumineux, vibratoires et mécaniques.

Cette œuvre-laboratoire évolutive qui a été initiée, en 2017, dans le cadre du festival international des arts sonores City Sonic, continue de s'augmenter de dispositifs singuliers.

Production : Transcultures.

Investi dans des démarches expérimentales mettant en jeu des technologies exclusivement analogiques, Alexis Choplain (Bruxelles, diplômé de l'école des arts visuels de Mons ARTS<sup>2</sup>) débute sa production en s'intéressant à des phénomènes d'ordre vibratoires mêlant la mécanique, le son et la lumière. Œuvrant pour une hybridation entre les arts et les sciences, il détourne et s'approprie des vocabulaires scientifiques et tente d'en extraire un potentiel plastique. Il concentre ses recherches actuelles sur la conception de ses propres dispositifs électriques afin d'en comprendre le fonctionnement interne : ce processus d'approfondissement ouvre alors la voie à des projets de plus en plus intimes avec la machine, l'amenant à s'intéresser à un champ plus fondamental, l'électricité, énergie immatérielle dont les seules limites d'usages sont posées par notre imagination.

Alexis Choplain continues his experimental research on the management of the electrical signal. Composed of a dozen new devices, it tries, in the form of an immersive installation, to produce optical and sound phenomena related to random behavior of electricity. In interaction with each other, there is a network of environmentally sensitive cables and machine like components. These devices are like a machine, where the circuits permit the perception of all its fragility. This happens when it materializes the elusive oscillations of a signal made accessible to our senses by luminous, vibratory and mechanical processes.

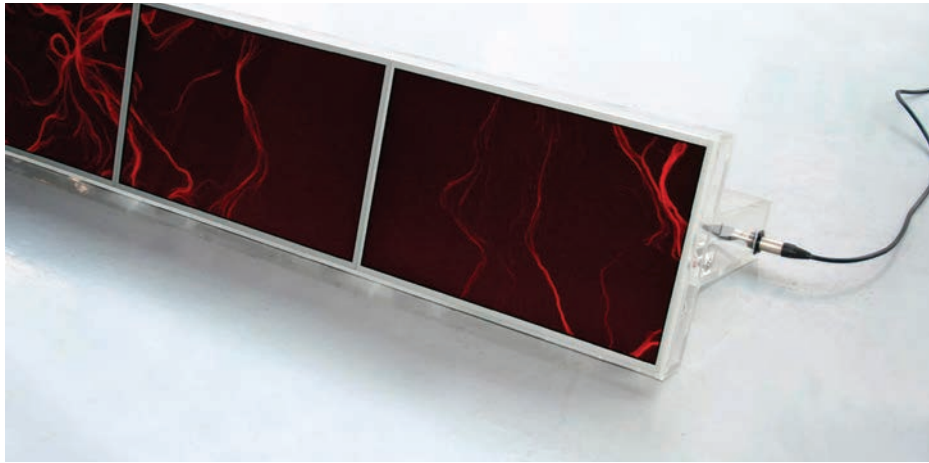
This evolving laboratory work was initiated at City Sonic Festival (Belgium) in 2017, and continues to grow with unique features.

Production : Transcultures.

Invested in experimental approaches involving exclusively analog technologies, Alexis Choplain (Brussels, graduated from the School of Visual Arts of Mons ARTS<sup>2</sup>) began his production by focusing on vibrational phenomena combining mechanics, sound and light. Working for a hybridization between the arts and sciences, he diverts and appropriates scientific vocabularies and tries to extract a plastic potential. He focuses his current research on the design of his own electrical installations to understand the inner workings : this process of deepening, then opens the way towards projects which are more and more intimate with the machine, leading him to be interested in more of a fundamental field, electricity, and immaterial energy.







LAB[AU] (Be)  
**Pixflow #2** (2007)

Cette œuvre d'art générative est basée sur un champ de vecteurs qui détermine le chemin des particules, pixels, formant des flux à mesure que leur densité évolue. De l'influence mutuelle entre les vecteurs et les particules émerge un comportement hautement évolutif, des particules qui façonnent les vertex, les lignes migrantes et les turbulences en suivant le jeu combinatoire des nombres. *Pixflow* utilise un processus paramétrique en temps réel mettant des particules en mouvement perpétuel, utilisant des algorithmes simples et autonomes pour faire émerger des comportements complexes. Les « constructions de lignes » sont tracées étape par étape, des itérations, tout en exécutant l'ensemble des règles prédéterminées. *Pixflow#2* fonctionne sur art.console de LAB[au], une sculpture prenant la forme d'une boîte en Plexiglas en forme de T, intégrant 4 écrans dénudés et 4 ordinateurs en réseau.

Production : LAB[au] – Manuel Abendroth, Jérôme Decock et Els Vermang avec la collaboration de Alexandre Plennevaux.  
 Collection Itau cultural, Sao Paulo.

**LAB[au]** a été formé à Bruxelles, en 1997, par des architectes/artistes multimédiateurs qui ont étudié à l'ENSA La Cambre. Manuel Abendroth, Jérôme Decock et Els Vermang abordent la question de l'esthétique et de la sémiotique contemporaine par une logique algorithmique et conceptuelle, mettant en jeu la géométrie, la couleur, la lumière et le mouvement. Outre des installations et performances montrées à l'international, ils ont réalisé plusieurs œuvres pérennes pour l'espace public et leur travail fait partie de collections publiques et privées.

*Pixflow #2* is a generative artwork conceived by LAB[au]. It is based on a vector field that determines the path of particles, pixels, forming flows as their density evolves. From the mutual influence between vectors and particles, emerges a highly evolutionary behavior, particles that shape vertexes, migrating lines and turbulence following the combinatorial game of numbers. *Pixflow* uses a real-time parametric process that puts particles in perpetual motion, using simple and autonomous algorithms. The 'line constructions' are traced step by step, while executing the set of predetermined rules. *Pixflow #2* works on art.console of LAB [au], a sculpture in the form of a T-shaped Plexiglas box, incorporating 4 bare screens and 4 networked computers.

Production: LAB[au] – Manuel Abendroth, Jérôme Decock and Els Vermang with the collaboration of Alexandre Plennevaux.  
 Itau cultural Collection, Sao Paulo.

**LAB[au]** has been created in Brussels by architects/media artists in 1997. Manuel Abendroth, Jérôme Decock and Els Vermang question contemporary aesthetics and semiotics, through an algorithmic and conceptual thinking, while bringing into play geometry, color, light and motion. Apart from installations and performances selected by international festivals, museums and art centers, they have realized several permanent artworks that are part of public and private collections.



ALEX VERHAEST (Be)

*Temps mort / Idle Times - Dinner Scene* (2011 > 2015)

Cette pièce rassemble tous les protagonistes du projet *Idle Times / Temps mort* (série d'œuvres de l'artiste sur le suicide et l'assassinat d'un « pater familias » absent, et sur l'incapacité des membres de la famille à communiquer et à gérer cet événement tragique). La composition et le cadre font ici référence à une dernière scène de souper. Les parents (ici deux fois à gauche et à droite d'Angelo, le narrateur) sont représentés avant et après le suicide du père absent. Lorsque les visiteurs appellent Peter (via un numéro de téléphone indiqué sur une carte de visite distribuée lors des expositions), ils activent une conversation, ou au moins une série de monologues entre des membres de la famille. Les parents ne communiquent pas et n'interagissent pas, ils font de petits discours pour briser le silence embarrassant.

This work brings together all the protagonists of the *Idle Times / Temps mort* project (series of artist works on the suicide and murder of a missing “pater familias”, and on the inability of family members to communicate and to manage this tragic event). The composition and the frame refer to a last supper scene. The parents (here twice on the left and right of Angelo, the storyteller) are represented before and after the suicide of the absent father. When project visitors call Peter (via a phone number on a business card distributed at exhibitions), they activate a conversation, or at least a series of monologues, between family members. Parents do not communicate and interact; they make small speeches to break the embarrassing silence.



Même si Alex Verhaest adopte une position neutre sur l'utilisation des médias sociaux ou des appareils en réseau, *The Dinner* illustre le décalage entre la multitude de moyens de communication actuellement disponible d'une part, et d'autre part, notre incapacité à communiquer et interagir sur un état d'esprit complexe et des événements tragiques.

Direction, écriture, interface, post-production: Alex Verhaest | Premier assistant à la post production, compositing: Dustin Kershaw Overall | Assistance générale: Sam Monballiu | Conseiller en Interaction design: Bas Withagen | Recodage en html: Jean Joskin | Present Plus Sound: Sonogents, Wouter Verhulst | Acteurs: Hélène Devos, Mieke Versyp, Dolores Bouckaert, Angelo Tijssens, Pieter Genard. Courtesy Dauwens & Beernaert gallery, avec le soutien de la Communauté flamande.

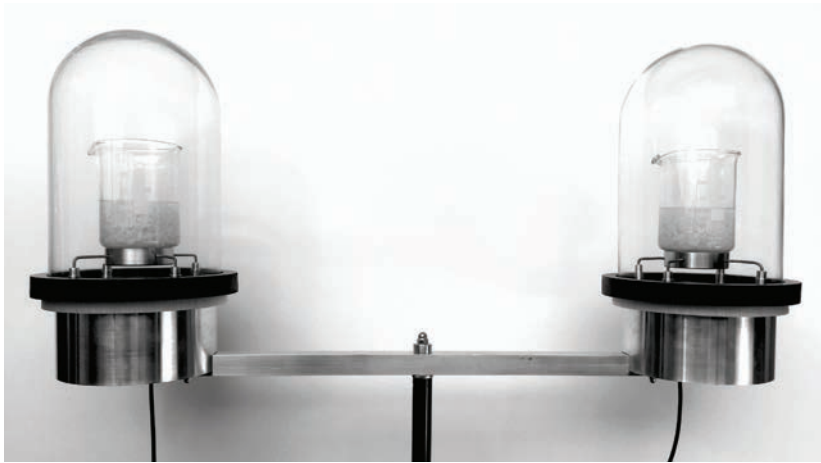
While Alex Verhaest takes a neutral stance on the use of social media or networked devices, *The Dinner* illustrates the disconnect between the multitude of media currently available on the one hand and our inability to communicate on the other hand and interact on a complex state of mind and tragic events.

Direction, writing, CGI and post-production: Alex Verhaest | Senior post|production assistance and compositing: Dustin Kershaw | Overall assistance: Sam Monballiu | Interaction design advisor: Bas Withagen | Recoding to html: Jean Joskin | Present Plus Sound: Sonogents & Wouter Verhulst | Actors: Hélène Devos, Mieke Versyp, Dolores Bouckaert, Angelo Tijssens, Pieter Genard. Courtesy Dauwens & Beernaert gallery, with the support of the Flemish Community.

Les œuvres d'Alex Verhaest sont des explorations visuelles et des recherches sur la nature et les limites du langage, les conventions de communication sociales et le potentiel de la narration contemporaine. Pendant son année de Master of Fine Arts, l'artiste s'est rendue en Chine, elle a découvert la « sous culture » du hacking asiatique. Elle a ensuite été invitée à participer à une résidence de six mois au island6 Arts Centre à Shanghai, où elle a rejoint le collectif d'artistes Platform for Urban Investigations. Elle s'est ensuite rendue à Mexico City, Eindhoven et Salvador da Bahia où elle a participé à des expositions collectives du Musée de la Cité du Mexique, du Musée Van Abbe et du Museo de Arte Moderna. En 2009, elle a décidé de quitter le collectif et de se concentrer davantage sur sa propre pratique, ce qui a donné lieu à des participations à plusieurs expositions collectives en Belgique et aux Pays-Bas. En septembre 2013, son premier projet solo *Temps Mort / Idle Times* lui a ouvert les portes de la Grimm Gallery à Amsterdam. Alex Verhaest a remporté les prestigieux prix New Face du Japan Media Arts Festival et un Golden Nika from the festival Ars Electronica (Linz).

Alex Verhaest's works are visual explorations and research on the nature and limits of language, the conventions of social communication and the potential of contemporary narrative. During her Master of Fine Arts, Alex Verhaest travelled to China where she discovered the Asian hacker subculture. She was invited to participate in a six-month residency at Island6 Arts Center in Shanghai where she joined the former artist collective Platform for Urban Investigations. She then travelled to Mexico DF, Eindhoven and Salvador da Bahia, where she participated in collective exhibitions at the Museum of the City of Mexico, the Van Abbe Museum and the Museum of Modern Art. In 2009 she decided to focus more on her own practice and to leave the collective, which resulted in participations in several group exhibitions around Belgium and the Netherlands. In September of 2013, her debut solo *Temps Mort / Idle Times* opened at Grimm Gallery, Amsterdam. Alex Verhaest has won the prestigious Japan Media Arts Festival's New Face Awards and a Golden Nika from the Ars Electronica Festival (Linz).

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



MATHIEU ZURSTRASSEN (Be)  
***I Love You / I Hate You***, TDS (création)  
*\*Trump Derangement Syndrome / impartiality Bot*

En 2004, l'auto proclamé « Docteur » Masaru Emoto est devenu célèbre avec ses expériences sur les molécules d'eau. Celles-ci ont montré que les pensées et les intentions humaines pouvaient éventuellement altérer la réalité physique telle que la structure moléculaire de l'eau. Emoto prenait deux vases à bec remplis d'eau, au premier il déclamaient des incantations positives et au second, des incantations négatives. Il analysa ensuite au microscope, la structure des cristaux produits après congélation de ces deux échantillons. L'un présentait une structure parfaitement ordonnée et l'autre une structure complètement désordonnée. Ces expériences ne furent jamais produites en milieu laborantin, et Emoto refusa toute reproduction scientifique de son expérience. Le succès était là et le public s'était déjà approprié ces croyances. Quelques années plus tard, après avoir fait fortune avec ses théories, il fit une autre démonstration du pouvoir de la pensée négative et, inversement, du pouvoir de la pensée positive. Cette nouvelle expérience s'appelait : « L'expérience du riz ».

In 2004, self-proclaimed "Doctor" Masaru Emoto became famous for his experimenting on water molecules. His experiments showed that human thoughts and intentions could eventually alter physical reality such as the molecular structure of water. Emoto took two vases and filled them. To the first he declaimed positive incantations, and to the second, negative incantations. He then analyzed, under a microscope, the structure of the crystals produced after the freezing of these two samples. One presented a perfectly ordered structure and the other a completely disordered structure. These experiments were never produced in a laboratory environment, and Emoto refused any scientific reproduction of his experience. Success was there, and the public had already adopted these beliefs. A few years later, after making a fortune with his theories, he made another demonstration on the power of negative thought and, conversely, on the power of positive thinking. This new experience was called "The Rice Experience".

Pour cette nouvelle illustration, Emoto a placé des portions identiques de riz cuit dans deux récipients. Sur le premier récipient, il a écrit « merci » et sur l'autre, « idiot ». Il a ensuite demandé à des écoliers de lire le texte présent sur les étiquettes des bocaux à haute voix, tous les jours lorsqu'ils passaient devant. Après 30 jours, le riz dans le récipient avec des pensées positives est apparu à peine changé, tandis que l'autre est devenu noir. L'installation *I Love You / I Hate You* tente de reproduire cette célèbre expérience. Un micro ordinateur connecté, enregistre, d'une part, tous les tweets rédigés par l'actuel président des États-Unis et, d'autre part, ceux du compte « Love Quotes ». Chaque minute, une voix digitale lit à haute voix les tweets récoltés, le son est diffusé au moyen d'un haut parleur disposé sous les récipients remplis de riz cuit. L'expérience entièrement automatisée a une durée de 30 jours. L'installation aborde la thématique des croyances populaires et du succès inquiétant des informations non vérifiées diffusées sur le réseau Internet, ainsi que de la manipulation de celle-ci.

Production : Mathieu Zurstrassen.  
 Logiciel développé par Martin Pirson.

**Mathieu Zurstrassen** est architecte de formation. Son processus artistique est largement guidé par son besoin presque obsessionnel d'analyser les mécanismes des choses, de comprendre leur fonctionnement interne. Son approche génère des œuvres hybrides qui offrent parfois une nouvelle perspective sur la société, une métaphore satirique, une réalité parfois caustique et certainement décalée. En détournant les objets du quotidien ou les objets de leur première utilisation, en jouant sur la dualité entre simplicité et complexité ou éphémère et durée, ses projets offrent toujours divers degrés d'interprétation, ponctués d'humour ainsi que des interrogations socioculturelles philosophiques et contemporaines.

For this new project, Emoto placed identical portions of cooked rice in two containers. On the first container he wrote "thank you" and on the other "you idiot". He then asked school children to read the text on the jar labels aloud, every day as they passed by. After 30 days, the rice in the container with positive thoughts appeared barely changed, while the other became black. The *I Love You / I Hate You* installation tries to reproduce this famous experience. A connected computer, records all the tweets written by the current President of the United States on the one hand, and accounts of "Love Quotes" on the other hand. Every minute, a digital voice reads the tweets aloud. The sound is played through a loudspeaker placed under the containers filled with cooked rice. The fully automated experiment has a duration of 30 days. This installation addresses the theme of popular beliefs and the worrying success of unverified information on the Internet, and the manipulation of it.

Production : Mathieu Zurstrassen.  
 Software development by Martin Pirson.

**Mathieu Zurstrassen** is architect by education ; his artistic process is largely guided by the almost obsessive need to analyze the mechanisms of things, to understand their internal functioning. His approach generates hybrid works that sometimes offer a new perspective on society, a satirical metaphor, a sometimes caustic and staggered reality. By diverting everyday objects or objects from their first use, playing on the duality between simplicity and complexity or ephemeral and temporary, his projects always offer various degrees of interpretation, punctuated with humor as well as sociocultural, philosophical and contemporary questions.

Cette œuvre fait partie du projet *Black Art* dans lequel Frederick De Wilde crée le noir le plus noir du monde. Ce noir se compose d'environ 99,9% d'air et de 0,1% de nanotubes de carbone. Les œuvres de cette série sont des peintures nanotechnologiques « développées » à partir de l'échelle atomique, et une tentative de capturer toute la lumière à toutes les fréquences derrière sa noirceur infinie et infinie. L'œuvre n'est donc pas seulement l'expression d'une lumière et d'une obscurité extrêmes, mais aussi une superposition des deux.

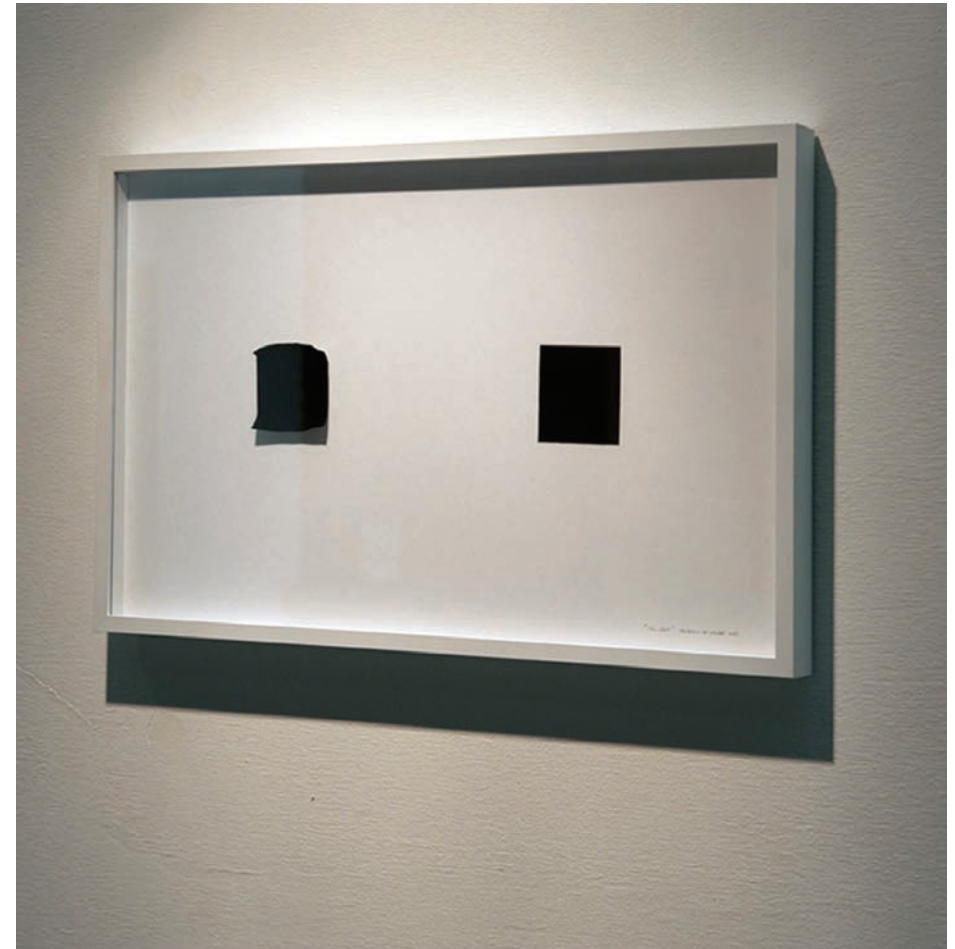
*IN/OUT* propose deux surfaces carrées noires mise l'une à côté de l'autre. L'une en relief, l'autre en creux. La lumière étant absorbée par la peinture, les deux surfaces apparaissent comme tout à fait planes au spectateur qui leur fait face.

The work is part of the De Wilde's *Black Art* project to create the darkest black in the world. This black consists of approximately 99.9% air and 0.1% carbon nanotubes. The works in this series are nanotechnological paintings 'developed' from the atomic scale, and an attempt to capture all the light at all frequencies behind its infinite and infinite darkness. The work is, therefore, not only the expression of extreme light and darkness, but also a superposition of both.

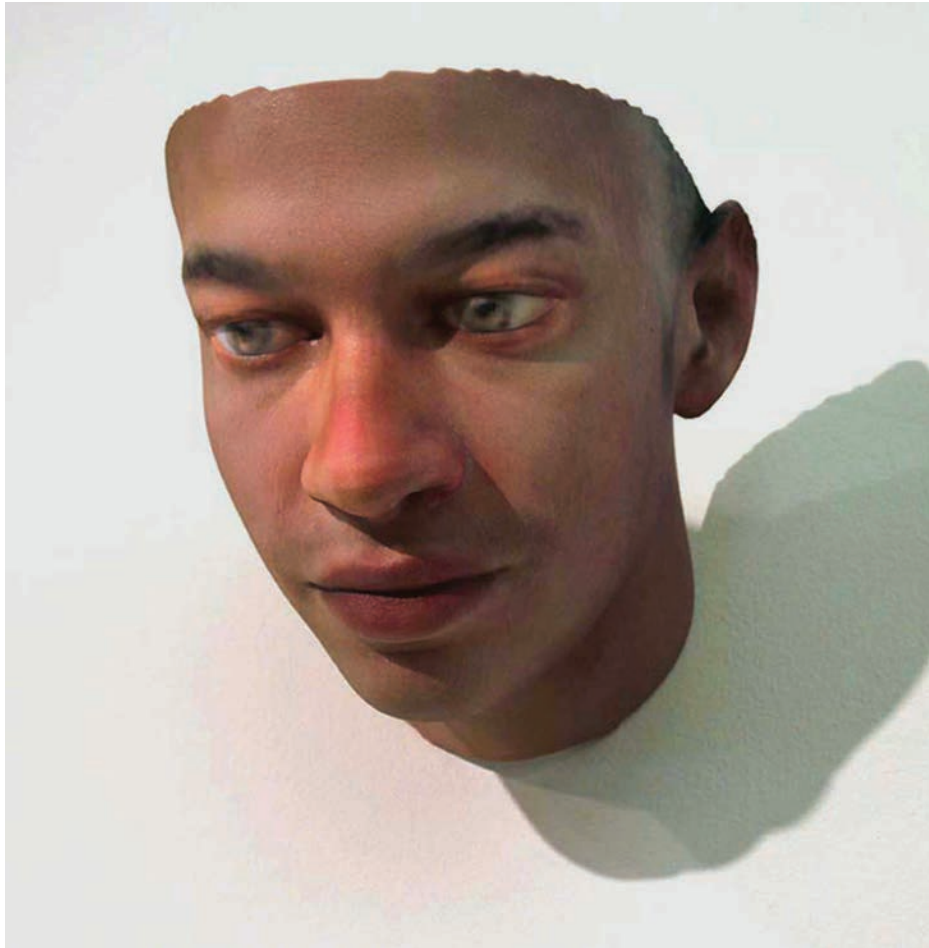
*IN/OUT* offers two black square surfaces next to each other. One in relief, the other in hollow. The light being absorbed by the paint, makes the two surfaces appear as very flat to the spectator facing them.

Le nœud conceptuel de la pratique artistique de **Frederik De Wilde** se situe principalement dans les notions d'inaudible, d'intangible et d'invisible. C'est ce territoire interstitiel que l'artiste explore dans ses différentes œuvres. Parfois du côté technologique, souvent dans le registre conceptuel, perceptuel, sensoriel et humain. L'art de De Wilde est fondé sur l'interaction entre des systèmes complexes, à la fois biologiques, technologiques et sociétaux. La zone indistincte, diffuse et « floue » où se produise le chevauchement et le brassage biologique/technologique constituent le terrain productif et privilégié des projets/projections de l'artiste. Frederik De Wilde a été lauréat de la Royal Belgian Young Academy of Arts et est Art & Science expert à la Commission européenne. Son projet *Black Art* a reçu le prix Ars Electronica Next Idea et le Best European Collaboration Award entre un artiste et un scientifique.

The conceptual node of **Frederik De Wilde's** artistic practice lies mainly in the notions of the inaudible, the intangible and the invisible. It is this interstitial territory that the artist explores in his various works, sometimes on the technological side, often in the conceptual, perceptual, sensory, and human registers. De Wilde's art is based on the interaction between complex systems, biological, technological and societal at once. The indistinctive "fuzzy" zone is where the overlapping and the technological biological mixing, occurs. This is the productive ground and the privilege of the artist's projects/projections. Frederik De Wilde was a laureate of the Royal Belgian Young Academy of Arts and is an Art & Science Expert at the European Commission. His *Black Art* project received the Ars Electronica Next Idea Award and the Best European Collaboration Award between an artist and a scientist.







HEATHER DEWEY-HAGBORG (USA)  
**Stranger Visions – Sample 3, NYC** (2012 > 2014)

Série de portraits créés à partir d'ADN que l'artiste a récupérés à partir d'articles trouvés dans les poubelles ou par terre, tels que des cheveux, des cigarettes et du chewing-gum alors qu'elle vivait à Brooklyn, New York. L'artiste a alors séquencé l'ADN au Brooklyn open biotechnology laboratory et à partir de ce dernier, elle a déterminé le sexe, l'origine ethnique et d'autres facteurs, puis a utilisé un logiciel de génération de visages et une imprimante 3D pour créer une série de portrait en 3 dimensions. En travaillant sur les traces que des étrangers ont involontairement laissés derrière eux, Dewey-Hagborg attire l'attention sur le déterminisme génétique et la potentialité d'une culture de surveillance génétique.

Collection Famille Servais.

---

**Heather Dewey-Hagborg** est artiste transdisciplinaire qui appréhende l'art en tant que recherche et pratique critique. Elle détient un doctorat en arts numériques du Rensselaer Polytechnic Institute, est professeur invité de Bio-Design à Parsons The New School for Design et affiliée à l'institut de Data & Society de New-York. Son travail qui explore les intersections entre art et science, a été montré dans plusieurs lieux et événements internationaux. Elle a reçu plusieurs prix prestigieux dont une mention honorifique à Ars Electronica (catégorie arts hybrides) en 2015.

This series of portraits was created from DNA that Heather Dewey-Hagborg has retrieved from items found in garbage cans or on the floor, such as hair, cigarettes and chewing gum while she was living in Brooklyn, New York. The artist then sequenced the DNA at Brooklyn open biotechnology laboratory, and from there, she determined sex, ethnicity and other factors, then used face generation software and a 3D printer to create a three-dimensional portrait series. By working on the traces that foreigners have unwittingly left behind, Dewey-Hagborg draws attention to the genetic determinism and potentiality of a culture of genetic surveillance.

Family Servais Collection.

---

**Heather Dewey-Hagborg** is a trans-disciplinary artist and educator who is interested in art as research and critical practice. She has a PHD in Electronic Arts from Rensselaer Polytechnic Institute. She is a Visiting Assistant Professor of Bio-Design at Parsons, the New School, and is an affiliate of the Data & Society research institute, New York City. She explores the intersections between art and science, and has been shown in many international venues and events. She has received several prestigious awards including an honorary mention at Ars Electronica (hybrid arts category) in 2015.

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

JODI (Be/Nl)  
**GeoGoo** (2008)

JODI brouille Google Maps pour que les images familières que nous avons l'habitude de voir deviennent abstraites, rendant inutile tout sens de la direction. Comme dans d'autres travaux du duo, *GeoGoo* démonte, dissèque et réorganise les parties individuelles d'une nouvelle expérience multimédia. Les artistes jouent avec les « nouvelles géométries », dessine sur la surface de la Terre avec des icônes comme celles proposées par des outils en ligne tels que Google Maps, et explore les relations entre le monde que nous avons construit sur Internet et nos cartes mentales et physiques.

Collection Hampus Lindwall.

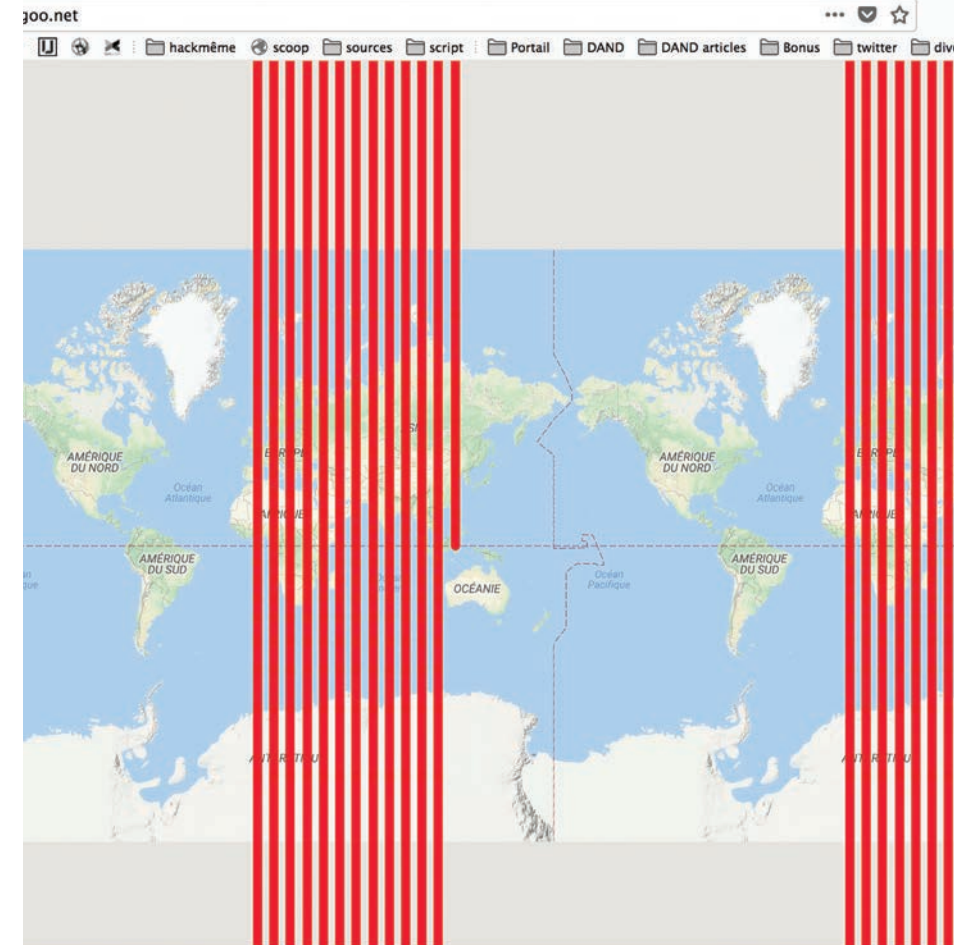
JODI blurs Google Maps so that the familiar images that we are used to become abstract, making all sense of direction into something useless. As in Jodi's other works, *GeoGoo* dismantles, dissects and reorganizes the individual parts of a new multimedia experience. The artists play with "new geometry", draws on the surface of the Earth with icons like those offered by online tools such as Google Maps, and explore the relationships between the world we have built on the Internet and our mental and physical maps.

Collection Hampus Lindwall.

JODI est l'enfant de deux net-artistes Joan Heemskerk (Pays-Bas) et Dirk Paesmans (Belgique). Ces pionniers du net.art internationalement reconnus travaillent ensemble depuis le milieu des années 1990. JODI a été parmi les premiers artistes à interroger les conventions du Web et d'Internet, les programmes informatiques et les jeux vidéo. Perturbant radicalement le langage de ces systèmes, ainsi que ceux des interfaces, des commandes, jouant avec les erreurs et le code, JODI met en place des interventions numériques qui déstabilisent la relation entre les technologies informatiques et ses utilisateurs.

JODI is a collective of two net-artists: Joan Heemskerk (Netherlands) and Dirk Paesmans (Belgium) who have been working together since the mid-1990s. They are internationally recognized as pioneers of net.art. JODI was among the first artists to question the conventions of the Web and the Internet, computer programs and video games. Disturbing the language of these systems, as well as those of interfaces, commands, playing with errors and codes, JODI implements digital interventions that destabilize the relationship between computer technologies and its users.

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



FILIP STERCKX (Be)  
**My Orca** (2013)



Cette installation de vidéo-mapping de petite taille évoque, d'une manière originale, la relation entre un orque et un enfant. En se scannant et en utilisant la capture de ses propres mouvements, Filip Sterckx a créé le personnage du petit garçon (après transformation numérique). Il est ainsi parvenu à modéliser un de ses propres rêves pour lui donner vie. Que ça soit au niveau du visuel, du scénario, du travail sonore... Filip Sterckx réussit à faire éclore et persister, en un temps très court, un univers riche, contrastant fortement avec la simplicité apparente de la technologie utilisée et dans l'économie des moyens déployés.

Sounddesign: Jeroen De Meyer (mpmedia.be)  
Scan 3D: Mark Florquin (markflorquin.be)  
Acteur voix: Andreas Verbeeck.

The work is a short installation of video mapping evoking, in an original way, the relationship between an orca and a child. By scanning himself and using the capture of his own movements, the artist creates the character of the little boy (after digital transformation). He has managed to model one of his own dreams to bring him to life. Whether it's the visual, a scenario, or a sound work... Filip Sterckx succeeds in cracking and persisting in a rich universe, contrasting strongly with the apparent simplicity of the technology, as well as in the economy of the deployed means.

Sounddesign: Jeroen De Meyer (mpmedia.be)  
3D-scanning: Mark Florquin (markflorquin.be)  
Voice actor: Andreas Verbeeck.

**Filip Sterckx** 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 Skullmapping en 2009 (skullmapping.com) dont il est le directeur artistique. Skullmapping est 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.

**Filip Sterckx** is a director and visual artist. He initially gained global recognition with his music videos for (among others) Willow and Selah Sue. His work can be recognized by his inventive visual style, love for combining live-action and animation, and a tendency to break through the traditional 2D screen. He started his first experiments with projection mapping in 2003, resulting in poetic art installations in which he projects video and animation on sculptures, such as *Peepshow* and *My Orca*. He got his master degree in film animation in 2007 at Sint Lukas Brussels, and made the short film for graduation called *Stroom*. It is a combination of live action, animation and projection. This film has been selected for several prestigious film festivals in Europe. Together with Antoon Verbeeck he created Skullmapping in 2009 (skullmapping.com) of which he is the creative director. Skullmapping is an artistic collective that deals with art in a technology-related way, most known for their miniature projection on tables, *Le Petit Chef*.





*Return of the Broken Screens* consiste en une série de compositions vidéo pour écrans détériorés, trouvés ou achetés d'occasion. Les dommages et altérations dus aux manipulations d'un ancien propriétaire permettent seules de différencier ces objets produits en masse, destinés eux-mêmes à afficher indifféremment tous types d'images. Ici, chacune des compositions est créée pour un écran spécifique.

*Return of the Broken Screens* consists of a series of video compositions for damaged screens, found, bought, or used. The damage and alterations due to bad handling of a former owner are the only means to differentiate these mass-produced objects that are themselves designed to display all types of images. Each composition is created for a specific screen. Adapting and playing with the particularities of each, blurs the boundary between real and virtual space.

S'adaptant et jouant avec ses particularités, elle les met en abîme de manière sensible, de sorte à ne plus pouvoir distinguer la frontière entre espaces physique et virtuel. À la manière de l'art japonais du Kintsugi (réparation de porcelaines au moyen de laque et de poudre d'or), l'écran trouve une seconde vie. Le trou dans le verre d'un portable, les pixels déliquescents d'un écran plasma, les fissures étoilées d'une tablette: autant d'accidents devenant origine et partie prenante de l'œuvre, alors indissociable de son support.

Avec le soutien de la SCAM.  
Collection Famille Servais.

This is similar to the Japanese art of Kintsugi, where broken pottery is repaired with a mix of lacquer and powdered gold. The screens find a second life. The hole in the glass of an iPhone, the deliquescent pixels of a plasma screen, the star shaped cracks of a tablet: all of these accidents become the origin and are involved in the video, trying to play with each particularity.

With the support of SCAM.  
Family Servais Collection.

Émilie Brout & Maxime Marion ont entamé leur collaboration à l'ENSAD Lab à Paris, qu'ils ont intégré pour deux ans. Leur travail a été présenté à l'international et a notamment été lauréat des prix Arte Laguna et Talent Contemporain de la Fondation François Schneider.

« Depuis 2009, le duo français s'est concentré sur des projets qui, réinventant le langage moderne du film, réemploie et s'approprie largement des contenus du web. Les libérant de leur statut de données apparemment insignifiantes et dénuées de valeur, ils les réarrangent en dispositifs complexes et narratifs, parfois générés algorithmiquement, ou encore en de puissantes images iconiques. » — Domenico Quaranta

**eb-mm.net**

Émilie Brout & Maxime Marion began their collaboration when they joined the ENSAD Lab in Paris, for two years. Their work has been the recipient of the Arte Laguna Prize and the Contemporary Talent Prize of the Schneider foundation.

“Since 2009 the French couple has been focusing on projects that, renovate the modernist language of film, making an extensive use of appropriated content from the web, which is freed from its status of meaningless, apparently valueless data that is floating in the information networks. It is rearranged in complex, algorithmically generated, sometimes interactive narratives, or into powerful, iconic images.” — Domenico Quaranta

« À l'automne 2014, Evan Roth s'est lancé dans un genre de pèlerinage particulier: il cherchait et visitait des sites côtiers où des câbles sous-marins Internet émergeaient des eaux. Les voyages qui en découlent forment la base de ce projet. [...] Après le Royaume-Uni, Roth a visité des sites d'émergence de câbles en Australie, Hong Kong, Nouvelle-Zélande, États-Unis, Suède, France et en Afrique du Sud. À chaque voyage, le but initial du pèlerinage s'est transformé peu à peu, l'artiste déplaçant son attention de la cartographie du lieu à simplement être là. Comme pour mieux communiquer avec chaque site, Roth enregistra son travail avec une caméra spécialement préparée pour filmer en infrarouge, la fréquence de l'information voyageant à travers les câbles à fibres optiques. Chaque vidéo a ensuite été téléchargée sur un serveur situé dans le pays du site représenté, et nommé d'après ses coordonnées GPS. Regarder ces œuvres, alors, c'est plus que regarder la documentation d'un lieu. C'est un acte presque performatif de recevoir des données qui voyagent physiquement des lieux d'origine du travail.

La projection permet de mettre davantage l'accent sur les détails hypnotisants des images: les vagues scintillantes, les collines touffues et les arbres nouveaux, leurs feuilles frémissantes dans le vent. Parfois, une structure en béton interrompt les scènes bucoliques... » — Coline Milliard

"In Autumn 2014, Evan Roth embarked on a peculiar sort of pilgrimage: he would seek out, then visit the coastal sites where undersea internet cables emerge from the waters. The ensuing trips form the basis of an extraordinary body of work, *Landscapes* (2014 – ongoing), exhibited here in its entirety, for the first time. This series of videos and sculptures grapple with one of the most fundamental issues of today's networked condition: the fast-changing concept of being in time and space. After the UK, Roth visited landing locations in Australia, Hong Kong, New Zealand, the US, Sweden, France, and South Africa. With every journey, the pilgrimage's original purpose receded a little more, the artist shifting his attention from mapping the place to simply being there. As if to further commune with each site, Roth recorded his work with a camera doctored to shoot in infrared, the frequency of the information traveling through fiber optic cables. Each video was then uploaded to a server located in the country of the site represented, and named after its GPS coordinates.

Watching these works, then, is more than just watching the documentation of a place. It's an almost performative act of receiving data traveling physically from the work's places of origin. The projection allows more focus on the images' mesmerizing details: the shimmering waves, bushy hills and gnarled trees, their leaves quivering in the wind. Occasionally, a concrete structure interrupts the bucolic scenes..." — Coline Milliard



**Evan Roth** se définit comme un artiste mais aussi un hacker. Ces deux dimensions sont, pour lui, intrinsèquement liées notamment parce qu'elles ont la même finalité: « Exploiter un système pour quelque chose qui n'était pas prévu pour » ou accentuer la notion « d'usage accidentel ». Sa pratique permet de visualiser et d'archiver des aspects souvent invisibles de l'évolution rapide des technologies de communication. À travers une gamme de médias allant de la sculpture aux sites Web, le travail de l'artiste aborde les effets personnels et culturels entourant ces changements et le rôle du pouvoir individuelle dans le paysage médiatique.

**Evan Roth** defines himself as an artist but also a hacker. These two dimensions are, for him, intrinsically linked, in particular because they have the same purpose: "to exploit a system for something that was not intended for" or to accentuate the notion of "accidental use". His practice visualizes and archives typically unseen aspects of rapidly changing communication technologies. Through a range of media from sculpture to websites, the work addresses the personal and cultural effects surrounding these changes and the role of individual power within the media landscape.



LI JINGHU (Chn)  
**Waterfall** (2015)

*Waterfall* est composé d'une collection de téléphones mobiles usagés et incarne le désir de Li Jinghu de capturer la réalité de cette région géographique où il vit qui est pour lui sous « flux constants ». Chaque téléphone affiche une vidéo en boucle d'un filet d'eau coulant d'un robinet appartenant à des habitants de sa région. Les séquences vidéo ont été prises individuellement, différenciées par des changements subtils dans la résolution des pixels, les changements de localisation physique. Le tout forme une chute d'eau.

Collection Famille Servais.

**Li Jinghu** vit et travaille dans la région du Delta de la rivière des Perles (Chine) connue comme étant « l'usine du monde ». Il modifie et retravaille des objets existants et des matériaux qu'il trouve sur place. Il veut intervenir au sein des flux, des réseaux physiques et virtuels, qui définissent nos relations les plus élémentaires avec le monde, ré-adaptant les technologies « contaminées » de cette époque pour mettre en évidence nos tentatives d'exploiter l'énergie et la splendeur de la nature.

[galerieparisbeijing.com/fr/artiste/li-jinghu](http://galerieparisbeijing.com/fr/artiste/li-jinghu)

*Waterfall* is composed of a collection of used mobile phones and embodies the desire of Li Jinghu to capture the reality of this geographical region where he lives which is for him under “constant flow”. Each phone displays a video loop of a trickle of water flowing from a tap belonging to locals. The video sequences were taken individually, differentiated by subtle changes in pixel resolution, and physical location changes. The whole forms a waterfall.

Family Servais Collection.

**Li Jinghu** lives in the Pearl River Delta region (China). He modifies and reworks existing objects and materials he find in that region, known as “the factory of the world”. In his work, he intervenes within flows, physical and virtual networks, which define our most basic relations with the world, re-adapting the “contaminated” technologies of that time. This highlights our attempts to exploit the world energy and the splendor of nature.



FAYÇAL BAGHRICHE (Fr-Dza)  
**Souvenir** (2009)

Un globe terrestre illuminé tourne à une vitesse si rapide que l'on ne peut plus rien distinguer, ni pays, ni continents... Ne reste que le bleu des océans.

Collection Famille Servais.

An illuminated terrestrial globe rotates at a speed so fast that nothing can be distinguished, neither country nor continents... Only the blue of the oceans remains.

Family Servais Collection.

38

Partant de la formulation d'une hypothèse, les œuvres de **Fayçal Baghriche** bouleversent nos repères les plus familiers à travers la mise en scène de gestes fondamentaux. Jouant du décalage, l'artiste invite à la distanciation d'une réalité normée. Entre performance, installation, vidéo ou encore photographie, il révèle pour mieux les annihiler les systèmes d'identification, modèles comportementaux ou structures langagières qui nous déterminent et deviennent ici prétexte à la construction poétique d'une autre réalité.

Starting from the formulation of a hypothesis, **Fayçal Baghriche's** works upset our most familiar landmarks through the staging of fundamental gestures. Playing with the sense of shifting, the artist invites a distancing of the norms of reality. Between performance, installation, video and photography, the artist engages in annihilating identification systems, behavioral patterns, or language structures, that determine us. These become, here, a pretext to the poetic construction of another reality.

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





EVA & FRANCO MATTES (It-USA)

**Emily's video** (2012)

*Emily's Video* compile les réactions des spectateurs qui regardent une vidéo mystérieuse, apparemment horrible. Les téléspectateurs représentent une sélection aléatoire de volontaires ayant répondu à l'appel en ligne de 0100101110101101.org. Les participants ont été visités chez eux par une fille nommée Emily (d'où le titre) qui leur montrerait la vidéo et enregistrerait leur réaction avec une webcam. Les artistes ont ensuite détruit la vidéo originale, qui provenait du «Darknet», et ont créé une vidéo avec les réactions éditées en séquence.

Une commande du Musée d'Art Contemporain de Roskilde (Danemark).  
Collection Famille Servais.

Depuis leur rencontre en 1994, **Eva et Franco Mattes** connus internationalement sous le nom de 0100101110101101.org, forme un couple d'artistes activistes italiens, pionniers du Net Art et de la création sur Second life (avec leurs *Synthetic Performances* reconstituant virtuellement des performances historiques de Joseph Beuys, Chris Burden, Marina Abramovic & Ulay ou encore Gilbert & George) engagés dans la subversion des médias, aujourd'hui basés à Brooklyn dont le travail cherche à révéler les vérités cachées de la société contemporaine. Ils manipulent ou pratiquent aussi bien l'esthétique des jeux vidéo que les technologies des réseaux, la vidéo ou l'intervention dans l'espace public, notamment pour y dénoncer l'emprise commerciale de la publicité.

**0100101110101101.org**

*Emily's Video* compiles viewers' reactions while watching a mysterious, apparently horrible, video. The viewers represent a random selection of volunteers who replied to 0100101110101101.org online call. Participants were visited in their homes by a girl named Emily (hence the title) who would show them the video and record their reaction with a webcam. We later destroyed the original video, which had been sourced from the "Darknet", and created a video with the reactions edited in sequence.

Commissioned by The Museum of Contemporary Art, Roskilde (Danemark).  
Family Servais Collection.

Since their meeting in 1994, **Eva and Franco Mattes** known internationally as 0100101110101101.org, form a couple of Italian activist artists, pioneers of Net Art and second life creation. Their *Synthetic Performances* virtually reconstruct historical performances of Joseph Beuys, Marina Abramovic & Ulay and Gilbert & George. Engaged in Media subversion, this couple, now based in Brooklyn, seeks through their work, to reveal the hidden truths of contemporary society. They manipulate or practice the aesthetics of video games, as well as network technologies, video or intervention in public space. This work is geared especially to denounce the commercial influence of advertising.



Haydiroket, curateur et Gif artiste, présente, spécialement pour cette exposition, une sélection d'œuvres artistiques issue de la mouvance du GIF Art. Cette forme artistique pop, né à la fin des années 80 ne cesse, qui depuis 30 ans, de revenir sur le devant de la scène notamment, plus récemment, via Facebook.

Que ça soit dans ses formes virales, dans des expositions sur le web et/ou dans des espaces physiques, des festivals ou encore comme autant d'alternatives au dessin de presse... ces boucles d'images animées ludiques, poétiques, critiques... reflètent généralement le besoin qu'ont ces artistes de s'exprimer - le plus souvent à chaud, aux moyens de formes ultra-courtes, faciles à produire et à diffuser.

Œuvres GIF de Domenico Dom Barra (It), Haydiroket (Tr), Mark Klink (USA), Raquel Meyers (Es), Esra Özkavci (Tr), Elena Romenkova (Ru), Sholim (Srb), Tachyons+ (USA).

Une commande de Transcultures.

Sous le pseudonyme de **Haydiroket**, Mert Keskin est l'un des éditeurs résidents de GIF officiels de la plateforme Tumblr. A l'âge de cinq ans, il a dévoré la console de jeu Atari, puis il s'est attaqué au Commodore 64, à l'Amiga 500... Il a fait partie de la Demoscene dans les premières heures des années 90, avant que ses talents soient découverts et mis en visibilité par MTV et Tumblr. Il a également travaillé avec différentes marques de prêt à porter et d'entreprises commerciales. Son travail artistique/numérique qui mixe avec virtuosité, les esthétiques et les imageries pop et médiatiques de la société globale, a été montré dans toute une série de festivals de part le monde.

Haydiroket, curator and Gif artist, presents a selection of artistic works from the Gif Art movement. This pop art form is born in the late 80s and for 30 years has been developing (also more recently on Facebook) to turnback to the front stage. Whether in its viral forms, in exhibitions on the Web and/or in physical spaces, festivals or as an alternative to the newspaper cartoon... these playful, poetic, committed... animated images reflect usually the need that these artists have - more often in the heat of the moment - to express themselves through the ultra-short forms, easy to produce and spread.

Featuring GIF Art works on screen by Domenico Dom Barra (It), Haydiroket (Tr), Mark Klink (USA), Raquel Meyers (Es), Esra Özkavci (Tr), Elena Romenkova (Ru), Sholim (Srb) & Tachyons+ (USA).

Commissioned by Transcultures.

Under the pseudonym **Haydiroket**, Mert Keskin is one of the official GIF resident publishers of the Tumblr platform. At the age of five, he played the Atari game console before moving on to the Commodore 64, and the Amiga 50. In the early '90s, he was part of Demoscene, before his talents were discovered and made visible by MTV and Tumblr. He has also worked with different brands of ready-to-wear and commercial companies. His virtuous artistic/digital work, mixes the pop aesthetics and the media imagery of a global society, and has been shown in a whole series of festivals around the world.

[haydiroket.tumblr.com](http://haydiroket.tumblr.com)





TAYLOR HOLLAND (USA-Fr)  
***Fra[mes]* - German Neo-Rococo Naturalistic Style** (2014)



Utilisant l'artisanat complexe de la fabrication de cadres dans le contexte de l'art contemporain, les cadres antiques sont remplis de leur propre contenu en utilisant des moules personnalisés construits à partir de processus numériques. *Fra[mes]* est une collaboration entre l'algorithme, l'artiste et le maître artisan, qui non seulement comble le fossé entre les médias numériques et l'artisanat ancien, mais donne à l'ordinateur une main égale dans le processus de création.

Collection Hampus Lindwall.

Utilizing the intricate craftsmanship of frame-making, and in the context of contemporary art, Taylor Holland fills antique frames with their own content using custom molds built from digital processes. *Fra[mes]* is a collaboration between algorithm, artist, and master craftsman, which not only bridges the gap between digital media and old-world craftsmanship, but gives the computer an equal hand in the creative process.

Hampus Lindwall Collection.

---

Artiste nord-américain basé à Paris, **Taylor Holland** explore le lien entre les domaines technologiques et la réalité physique à travers la sculpture, les sites web, la peinture, la photographie, la vidéo, les animations et les captures d'écran. Parallèlement à sa carrière artistique, il est professeur au Paris College of Art.

---

American artist based in Paris, **Taylor Holland** has been exploring the nexus of technological domains and physical reality through sculpture, web sites, paintings, photography, video, animations, and screenshots. In addition to his art practice, Taylor Holland is a professor at the Paris College of Art.

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

## PERFORMANCES D'OUVERTURE

### OPENING EVENTS

:such: (Fr)

**Cassette Art Live** (création)

22.3 - 19h / 7pm @ Musée L

Dans cette performance utilisant uniquement des lecteurs cassettes améliorées, le type de sources sonores électroacoustiques utilisées est varié. L'édition et le traitement sonore sont opérés depuis une station audio digitale puis réenregistrée sur différentes cassettes audio. L'utilisation de divers lecteurs de cassettes améliorées permet d'avoir une action sur le son grâce à des moyens électroniques ou mécaniques: variation de pitch, de vitesse, ajout de filtres, jeu sur le volume... Cet équipement crée un authentique mouvement musical: les boutons ajoutés aux enregistreurs rendent possible l'action directe sur la cassette magnétique, ainsi qu'un rendu visuel des actions relatives au son produit.

In this sonic performance using only improving cassette players, the type of electroacoustic sound sources used is varied. Editing and sound processing are operated from a digital audio station and re-recorded on different audio cassettes. The use of various cassette players that were improved, makes it possible to have action on sound, thanks to electronic or mechanical means. The variation of pitch, speed, addition of filters, play on the volume... This equipment generates an authentic musical movement: the buttons added to the recorders make it possible to have direct action onto the magnetic cassette, as well as a visual rendering of the actions relating to the sound produced.

Production: Transcultures.

Production: Transcultures.

Compositeur de musique électroacoustique et ingénieur du son, Marc Parazon (alias :such:) s'intéresse à la création sonore contemporaine. Portant également un intérêt aux arts plastiques, il associe, dans son travail, la recherche audio et plastique. Il a réalisé en 2013, sa première installation *A Tape End* au festival international des arts sonores City Sonic mettant en scène des magnétophones à bande, et cette première expérience d'immersion dans le son par une présence démultipliée des instruments d'écoute ainsi que l'accueil chaleureux de cette pièce par le public lui ont donné l'envie de poursuivre ses recherches. Dans cette optique, il a repris un cursus musical au conservatoire de Pantin, pour lequel, il souhaite proposer en tant que sujet d'étude une composition musicale électro-acoustique doublée d'une dimension plastique prépondérante, cette œuvre synthétisant l'ensemble des aspects de ses recherches.

Electroacoustic music composer and sound engineer, Marc Parazon (alias :such:) is interested in contemporary sound creation. Also being interested in the visual arts, he associates audio and plastic research within his work. In 2013, he created his first *A Tape End* installation at the City Sonic International Festival of Sound Arts, featuring tape recorders. This first immersive experience in sound, through a multiplied presence of listening instruments, along with the warm welcome of the public, is what gave him the desire to further his research. With this in mind, he has resumed a musical course at the Conservatoire de Pantin (Paris), for which, he proposes, as a subject of study, an electro-acoustic musical composition. It is doubled by a predominant plastic dimension, and as a work, really synthesizes all the aspects of his research.



OFER SMILANSKY (II-Be)  
**Givinit**

Ofer Smilansky travaille, depuis 2015, avec la compagnie de danse Sharon Friedman en tant que musicien, sound designer, light designer et artiste vidéo. Cette performance réalisée entièrement en direct installe une atmosphère dynamique et expressive. La musique détermine les visuels et la synchronisation entre les deux joue un rôle essentiel dans la composition. Les sons d'Ofer Smilansky sont granulaires, rythmés, dramatiques et complexes; ses visuels sont des formes géométriques minimalistes en noir et blanc. Ces esthétiques particulièrement contrastées créent une tension incarnée par la forte présence d'Ofer sur scène.

Une proposition de Juliette Bibasse.

Ofer Smilansky est un artiste audiovisuel d'origine israélienne basé à Bruxelles. Ses œuvres sont innervées par sa pratique de longue date de la musique électronique, qu'il développe en direct dans ses performances immersives. Ses recherches l'ont amené à développer des outils numériques interactifs pour créer des pièces improvisées et composées d'abord pour le live cinema, puis pour des installations et des performances. Il travaille notamment sur les interactions lumière-son pour transformer l'espace et l'expérience du public. Ofer Smilansky développe et réalise actuellement un projet solo combinant des lumières puissantes avec des rythmes appuyés. Ses projets récents incluent également ATK!, un duo audiovisuel qui utilise la lumière pour modeler les bâtiments en textures et en volumes, Angie Schaeffer, un groupe pop abstrait et bizarre et Danski, une collaboration de longue date avec le musicien et artiste visuel Idan Shimoni.

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

**22.3 - 22h / 10pm**  
@ Hall des auditoires Sainte-Barbe

Ofer Smilansky works with the Sharon Friedman dance company, since 2015, as a musician, sound designer, light designer and live video artist. As a completely live performance, this show conveys a dynamic and expressive atmosphere. The music drives the visuals and the synchronization between the two, plays an essential role in the composition. Ofer's sounds are granular, rhythmic, dramatic and complex. His visuals are sharp black and white minimalist geometric shapes. These particularly contrasted aesthetics build up a tension embodied by Ofer's charismatic presence on stage.

Proposed by Juliette Bibasse.

Ofer Smilansky is an Israeli audiovisual artist based in Brussels. His works are driven by his long-time practice of electronic music, which is expanded and enhanced through live immersive shows. His research led him to develop interactive digital tools to create improvised and composed pieces, first for live cinema, and later for installations and performances. He works especially on the interactions between light and sound to transform the space and hence, the experience of the audience. Ofer Smilansky is currently developing and performing a solo project. It combines powerful lighting with rhythmic beats. His recent projects also include ATK!, an audiovisual duo, that uses light to mould buildings into textures and volumes. Angie Schaeffer is an abstract and curious pop band, and Danski, which is a long time collaboration with musician and visual artist Idan Shimoni.

**+ ELECTRO PARTY**  
SÉBASTIEN GILLARD & SIDNEY CUSTERS  
(collectif des Chineurs de Belgique)





## CONFÉRENCES

### **Penser les cultures numériques**

En partenariat avec l'UCL Culture et Point Culture, Transcultures inaugure à l'occasion des Transnumériques#6, le cycle *Penser les cultures numériques* invitant des créateurs, curateurs, organisateurs, philosophes, sociologues, penseurs... à partager, le temps d'une soirée conviviale, leur point de vue critique et leur démarche et à débattre avec le public de différents enjeux aux confluent des mutations arts/technologies/médias/société.

Production : Transcultures en partenariat avec UCL Culture et Point Culture.  
Point Culture, Place Galilée 9/9A, Louvain-la-Neuve.  
Entrée libre.

## LECTURES

### **Thinking digital cultures**

On the occasion of Transnumériques#6, Transcultures inaugurates the series, *Thinking Digital Cultures*, in partnership with UCL Culture and Point Culture. Creators, curators, organizers, philosophers and thinkers are invited to share their critical points of views, approaches, and public discussions integrating art-mutations, technologies, media, and society.

Production: Transcultures in partnership with UCL Culture and Point Culture.  
Point Culture, Place Galilée 9/9A, Louvain-la-Neuve.  
Free entrance.

27.3 - 19h / 7 pm @ Point Culture  
NICOLAS MAIGRET/DISNOVATION.ORG  
**Technocritiques & hactktivisme**

Le progrès, l'innovation, la disruption et la croissance continue sont les pierres angulaires de nos économies contemporaines, de nos systèmes sociaux voire même de nos croyances personnelles. L'omniprésence et la prédominance de ces valeurs nous invitent résolument à dévoiler, créer et diffuser des contre-récits ainsi que des narrations alternatives. Comment le fait d'exhumer les échecs, les aberrations et les paradoxes de la technoscience peut-il devenir une tactique fructueuse afin de permettre une meilleure compréhension de notre société technologique? Quel pourrait être le pouvoir performatif d'une vulgarisation de modèles divergents et de points de vue technocritiques? Comment de telles stratégies pourraient-elles contribuer à complexifier notre perception et à informer nos choix en tant que société dans une ère où règne un techno-solutionnisme rampant face à des défis pourtant aussi primordiaux que ceux posés par l'Anthropocène.

Biographies > voir p. 11

25.4 - 19h / 7 pm @ Point Culture  
RÉGIS COTENTIN (Fr)  
**Le simulacre numérique. Mort ou vif?**

À la demande de Transcultures, Régis Cotentin propose une conférence qui fait écho aux thématiques explorées dans les deux volets de l'exposition *Écritures Numériques* proposée au Musée L ainsi qu' à ses propres films et installations qui confient son vécu à l'évanescence des images vidéographiques et digitales. Pour l'artiste visuel/commissaire d'exposition, se consacrer pendant plusieurs années, comme il l'a fait récemment pour son doctorat, à l'étude du *Simulacre numérique, les images digitales au défi du vivant* fut, fut une autre manière de faire œuvre.

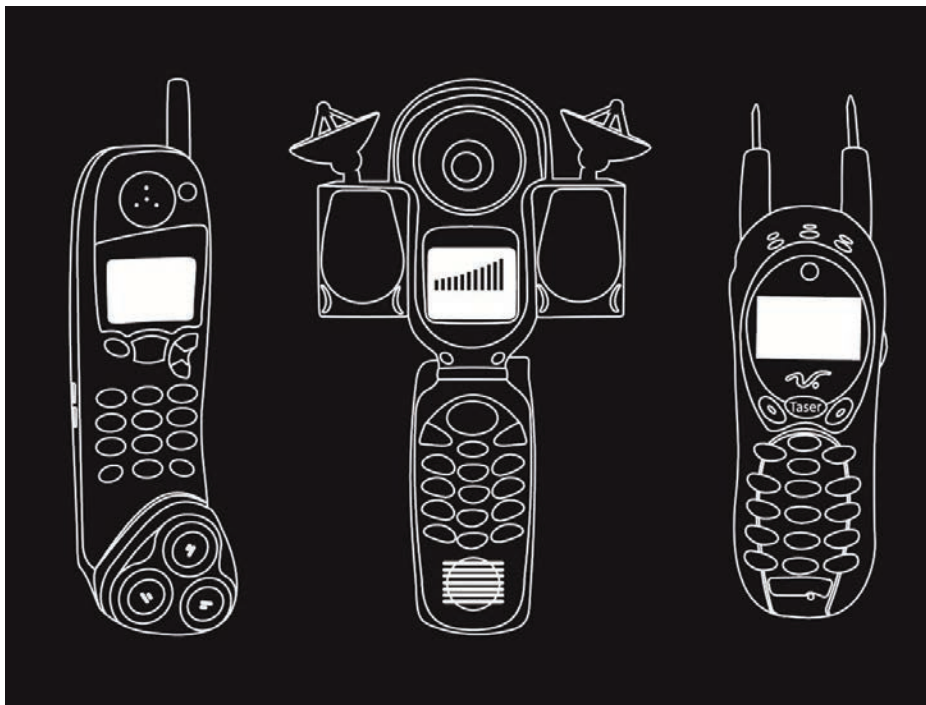
### **Technocritics & hactktivisme**

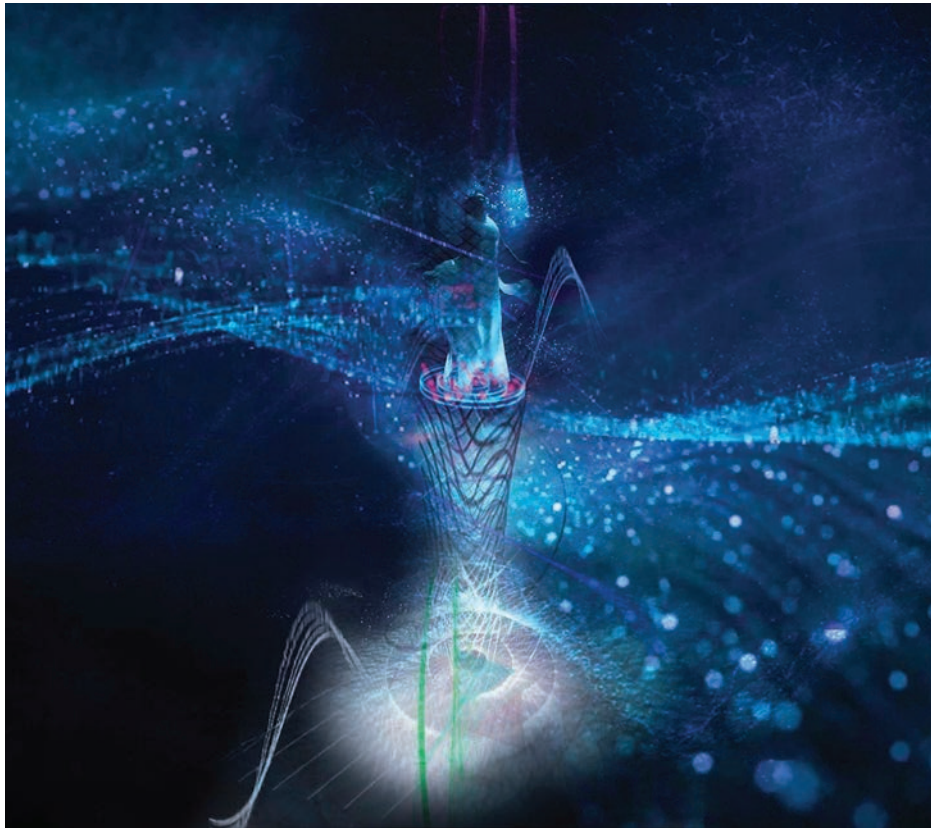
Progress, innovation, disruption and endless growth are cornerstones of our contemporary economies, social systems, even personal faiths and belief. The very pervasiveness and prevalence of these values requires that we uncover, create and circulate counter-narratives and alternative accounts. How does the act of excavating the failures, aberrations and paradoxes of techno-science become a fruitful tactic to inform a better understanding of our technological society? What could be the performative powers of a popularization of divergent models and technocritical stances? How could this contribute to complexify our views and inform our choices as a society in an era of rampant techno-solutionism facing paramount challenges like those of the Anthropocene?

Biographies > see p. 11

### **The digital simulacrum. Dead or alive?**

At the request of Transcultures, Régis Cotentin proposes a conference that echoes the themes explored in two parts of the *Digital Writings* exhibition offered at the Museum L as well as his own films and installations, which entrust his experience to the evanescence of video and digital images. For the visual artist/curator, to devote himself for several years, as he did recently for his doctorate, to the study of *Digital simulacrum, the digital images towards the challenge of the living*, was another way of to do work.





Son intervention illustrée par plusieurs exemples extraits d'œuvres phare d'artistes contemporains et personnelles, croise ses différentes résonances critiques pour mieux interroger les enjeux des images/simulacres numériques.

#### Disnovation

Nous sommes redevables au philosophe Gilbert Simondon d'avoir relativisé, dès 1969, la neutralité des technologies parce que, « ce qui réside dans les machines », écrit-il, « c'est de la réalité humaine, du geste humain fixé et cristallisé en structures qui fonctionnent »<sup>1</sup>.

À l'heure de la disnovation, les artistes, au cœur des débats sur l'authenticité

His presentation, illustrated by several examples from leading works of contemporary and personal artists, crosses his different critical resonances to better question the stakes of digital images/simulacrum.

#### Disnovation

We are indebted to the philosopher Gilbert Simondon for having relativized, since 1969, the neutrality of technologies because, "what resides in the machines – he writes – it is of the human reality, of the human gesture fixed and crystallized in functioning structures".<sup>1</sup> At the time of disnovation, the artists, at the heart of debates on the authenticity of the images,

des images, questionnent désormais le numérique en regard de l'histoire de l'art et des idées. Comme le précise le théoricien de l'art Hans Belting, « aujourd'hui, les nouveaux médiums apparaissent souvent comme des masques de médiums plus anciens. [...] Même les technologies les plus avancées du monde numérique continuent à produire des images qui sont agencées en fonction des capacités d'intuition de nos habitudes visuelles. »<sup>2</sup> Autorisant à l'infini la synthèse des modes de représentations existants, l'ère numérique fait continuellement appel à nos références culturelles, qui interrogent l'imitation du réel. D'où la nécessité, au cours de cette intervention, d'analyser les racines historiques, artistiques et esthétiques des « nouvelles technologies » de représentation, d'étudier le digital en relation avec les traditions artistiques parce que, comme l'écrit le professeur Pierre Barboza, « les techniques numériques de l'image s'inscrivent en continuité des techniques de reproduction de la réalité par l'image. »<sup>3</sup> Pour cette raison, je relie le numérique à la longue histoire des arts, en remontant le temps jusqu'aux premières expressions de la création humaine, pour démontrer que les nouvelles technologies actualisent des procédés créatifs historiques et revivifient d'anciennes conceptions anthropologiques de l'art. Le passage de l'analogique au numérique – ironie de l'histoire – révèle plus de la boucle que de la révolution, démontrant par la même occasion que le digital s'inscrit dans une histoire plus longue que supposée.

#### Cabinet de curiosités numériques

Cet effet de boucle temporel est fascinant parce qu'il démontre aussi que la simulation numérique est capable d'enfanter d'une nouvelle forme d'incarnation, tels que l'expose le *Cabinet de curiosités numériques*. Les procédés numériques n'ont rien à voir avec les techniques traditionnelles de représentation, le dessin, la peinture, la sculpture. Le digital désigne au contraire

question now the digital with regard to art history and ideas. As art theorist Hans Belting puts it, "Today, new mediums often appear as masks for older mediums. [...] Even the most advanced technologies of the digital world continue to produce images that are arranged according to the intuitive capabilities of our visual habits..."<sup>2</sup> Endlessly authorizing the synthesis of existing modes of representation, the digital age is continually appealing to our cultural references, which question the imitation of the real. Hence, there is a need, during this intervention, to analyze the historical, artistic and aesthetic roots of "new technologies" of representation, to study digital in relation to artistic traditions because, as professor Pierre Barboza writes, "digital image techniques are a continuation of the techniques of reproducing reality by the image."<sup>3</sup> For this reason, I connect the digital with the long history of the arts, going back in time to the first expressions of human creation, to demonstrate that new technologies are actualizing historical creative processes and revivifying old anthropological conceptions of art. The transition from analogue to digital – the irony of history – reveals more of the loop than the revolution, demonstrating at the same time that digital is part of a longer story than supposed.

#### Cabinet of digital curiosities

This time loop effect is fascinating because it also demonstrates that digital simulation is capable of giving birth to a new form of incarnation, as the *Cabinet of Digital Curiosities* puts it. Digital processes have nothing to do with traditional techniques of representation, drawing, painting, sculpture. On the contrary, digital refers to algorithms and interfaces that are com-

### Régis Cotentin

Commissaire d'exposition, chargé de la programmation arts contemporains au Palais des Beaux-Arts de Lille, Régis Cotentin a développé, depuis une vingtaine d'années, une œuvre visuelle fantasmagorique et onirique qui privilégie le lien entre les images en mouvement avec les musiques électroniques et contemporaines ouvertes (collaborations avec Scanner, David Shea, DJ Olive, Jean-Paul Dessy + Musiques Nouvelles et plus régulièrement avec Paradise Now). Ses installations et performances ont été diffusées dans plusieurs musées, festivals et lieux internationaux. En 2017, il a obtenu un doctorat à Paris-Sorbonne, intitulé *Du simulacre numérique ; les images digitales au défi du vivant*.

1 Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier-Montaigne, 1969, p. 12

2 Hans Belting, *La vraie image*, Paris, Gallimard, 2007, p. 28

3 Pierre Barboza, *Du photographique au numérique, La parenthèse indicielle dans l'histoire des images*, Paris, L'Harmattan, 1996, p. 14

4 Pierre Barboza, *Du photographique au numérique, La parenthèse indicielle dans l'histoire des images*, op. cit., p. 113

pletely indifferent to the contents that are treated as a series of data. But it is possible thanks to the software to make creative work as a painter and a sculptor. The time of electronic images is that of the spatial and temporal concomitance of different elements present in the image. It is not just about photographic instantaneity, cinematographic and video duration, but different types of time fragmentation synthesized in digital compression. "With this emancipation – to borrow Pierre Barboza's words – the digital world opens less a new period in the history of images than it reintroduces the freedom of the imaginary and the regime of representation"<sup>4</sup>, renewing, with the multimillenary tradition of images.

### Régis Cotentin

Curator, in charge of contemporary arts programming at the Palais des Beaux-Arts in Lille, Régis Cotentin has developed a fantastic and dreamlike visual work over the past twenty years. It makes possible and prioritizes links between the moving image and electronic/contemporary music (collaborations with Scanner, David Shea, DJ Olive, Philip Jeck, Jean-Paul Dessy + Musiques Nouvelles, ... and regularly with Paradise Now). His installations and performances have been shown in several international festivals, venues, and museums. In 2017, he obtained a Ph.D at the University of Paris-Sorbonne in digital simulacrum and images.

## WORKSHOP

### Creamakers

À l'occasion des Transnumériques#6, Transcultures lance avec ses partenaires une série d'ateliers appelée *Creamakers* (destinés aux "makers" utilisant diverses technologies pour différents types de créations numériques et hybrides) permettant à des étudiants ou curieux des nouvelles pratiques artistico-technologiques, de concrétiser une première approche, encadrés par des artistes/concepteurs/programmeurs/chercheurs qui partagent également leurs expérience dans une approche volontiers collaborative. Cette série ouverte dans Transnumériques est appelé à se développer dans les prochains mois à Louvain-la-Neuve.

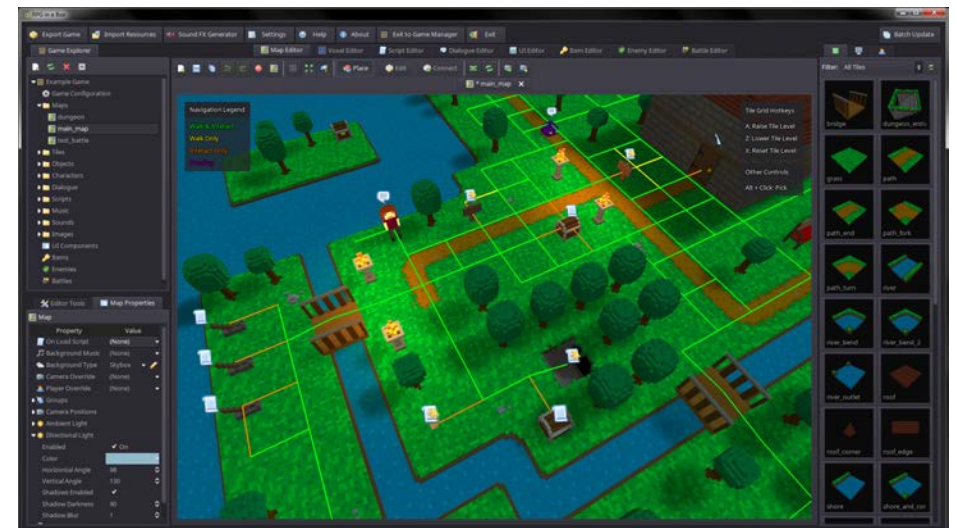
On the occasion of Transnumériques#6, Transcultures is launching with its partners a series of workshops called *Creamakers* (for makers using various digital technologies for their digital/hybrid creations) allowing students or curious new artistic-technological practitioners, to have a first concrete approach while guided by artists/designers/programmers/researchers who also share their experience in a collaborative spirit. This series, just opened in Transnumériques, is also set to develop in the coming months in Louvain-la-Neuve.

### 18 > 20.4

FRANÇOIS ZAJÉGA (Be)

**Introduction à la pratique de jeux vidéo créatifs (moteur de jeu multiplateforme Godot)**

**Introduction to the practice of creative video games (Godot multiplatform game engine)**





Godot est un moteur de jeu qui possède à la fois un moteur de rendu 3D et un moteur de rendu 2D dédiés. Cette approche est différente de certains autres moteurs de jeu (tels que Unity par ex.) Une des particularités de Godot réside dans son concept de scène. Une scène, dans Godot, est un ensemble de nœuds organisés en arbre. Ces nœuds peuvent être des sprites, des formes servant de masques de collision, des sources lumineuses, des sources sonores, des objets physiques, des gestionnaires d'animation, ou d'autres choses encore. En tant qu'outil de création de jeux vidéo, Godot couvre de nombreux aspects de leur réalisation et c'est un outil idéal pour une première approche de la création de jeux et d'animations et d'œuvres numériques. Il est depuis janvier 2014 ouvert au public et disponible sous licence MIT, ce qui fait de lui un logiciel libre. Cet atelier ouvert à tous s'adressera en priorité à des étudiants de l'UCL (les curieux extérieurs sont aussi les bienvenus) qui jusqu'ici n'ont eu concrètement pas ou peu de telles pratiques.

François Zajéga est un artiste-programmeur vivant et travaillant à Bruxelles. Il est aujourd'hui assistant dans la section arts numériques, l'école supérieure des arts visuelles de Mons ARTS<sup>2</sup>. Il intervient aussi à l'ERG (École de recherche graphique) et donne des ateliers de programmation et de création 3D dans différents contextes. Son intérêt pour le libre (l'open source engagé), tant au niveau des pratiques qu'au niveau philosophique et sociétal (notamment les questions liées au genre dans le champ numérique et, de manière générale, la transmission), l'amène à collaborer régulièrement avec l'association Constant. Après un passage remarqué chez Numediart, l'institut Arts/Science de l'université de Mons en tant que programmeur, il participe en 2015 à la fondation de l'association F/LAT (Free Libre Art & Technology). Depuis juin 2016, il se concentre sur la mise en place d'une plateforme de jeu vidéo libre appelée Polymorph.

Production: Transcultures en partenariat avec l'UCL Culture et la Bibliothèque des Sciences.

Inscription obligatoire: [contact@transcultures.be](mailto:contact@transcultures.be)  
Bibliothèque des sciences, 2 place Louis Pasteur, Louvain-la-Neuve, de 10 à 18h.

Ouvert à toute personne intéressée. Une connaissance de base ou un intérêt pour Javascript, Python ou n'importe quel autre langage de script est un plus.

Matériel requis: un portable sous Windows, OS X ou Linux. Gratuit.

Godot is a game engine that has both a 3D rendering engine and a dedicated 2D rendering engine. This approach is different from some other game engines (such as Unity). Godot's stands out for his concept of stage. A scene, in Godot, is a set of nodes organized into a tree. These nodes can be sprites, forms used as collision masks, light sources, sound sources, physical objects, animation managers, or other. As a video game creation tool, Godot covers many aspects of their realization, and is an ideal tool for a first approach to the creation of games, animations, and digital works. It has been open to the public since January 2014, and available under MIT license, which makes it a free software. This workshop, open to all, is addressed primarily to students from UCL (external visitors are also welcome) who, until now, have had practically no or few experiences with these practices.

François Zajéga is an artist-programmer living and working in Brussels. He is now an assistant in the digital arts section, of the visual arts school of Mons, ARTS<sup>2</sup>. He also teaches at ERG (school of graphic research in Brussels), and gives programming and 3D creation workshops in different contexts. His interest in free practices (committed to open sources), philosophical and societal issues (including gender issues in the digital field) leads to ongoing collaborations with the association, Constant (Brussels). After a highly remarked period as programmer, at Numediart, which is the Arts/Science institute of the University of Mons, he participated in the foundation of the association F/LAT (Free Libre Art & Technology) in 2015. Since 2016, he has focused on setting up a free video game platform called Polymorph.

Production: Transcultures in collaboration with UCL Culture and the Library of Sciences.

Registration required: [contact@transcultures.be](mailto:contact@transcultures.be)  
Bibliothèque des sciences, 2 place Louis Pasteur, Louvain-la-Neuve, 10 am > 6 pm.

Open to everyone who is interested to know more, or acquire the basic skills related to Javascript, python, or any other script languages.

Required materials: A laptop with Windows, OSX or Linux. Free.

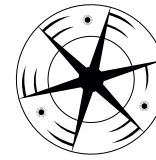
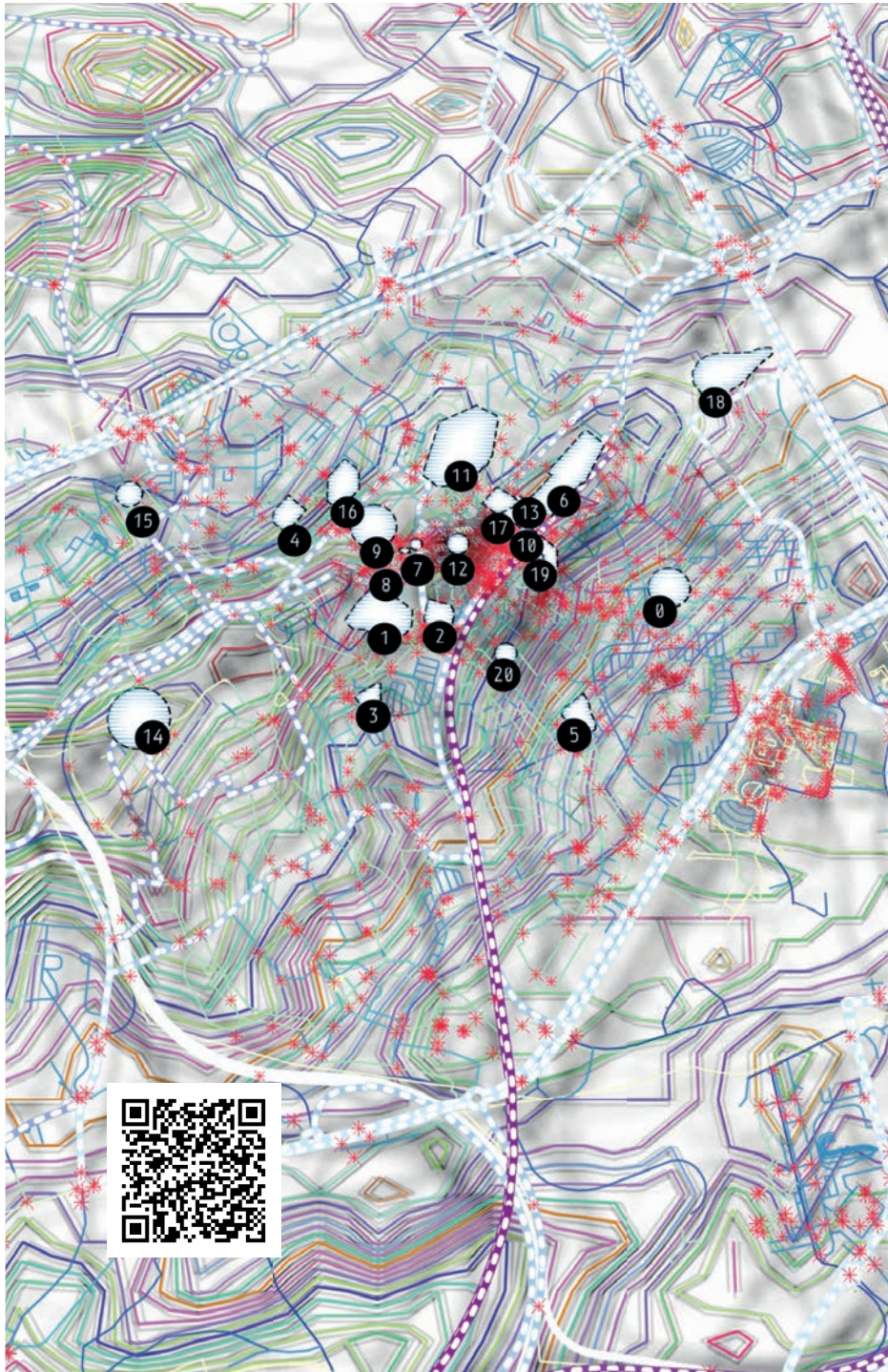
[frankiezafe.org](http://frankiezafe.org)

# Événements associés

## Related events

14.3 > 30.6.18





## RHIZOMatics@LLN

Parcours audio poétique géolocalisé

14.3 > 30.6

Opening 14.3 - 15h / 3pm @ Nuits d'encre

Inforville, Galerie des Halles 1; Louvain-la-Neuve

Conçu par Transcultures en complicité avec l'UCL Culture, *RHIZOMatics* a été pensé comme une matrice afin de proposer un outil simple d'utilisation pour l'élaboration d'un parcours géolocalisé artistique s'adaptant aux particularités du territoire et du contexte dans lequel il se déploie pour mieux en révéler les singularités. Cette application pour smartphones Android initiée à la faveur de la Saison des cultures numériques de la Fédération Wallonie-Bruxelles en octobre 2017, a été développée par l'artiste/programmeur/chercheur Franck Soudan. *RHIZOMatics* est un projet in situ évolutif qui offre, à chaque présentation, de nouvelles fonctionnalités qui viennent s'ajouter, soit pour répondre à des besoins spécifiques, soit pour offrir aux artistes/projets qui l'utilisent de nouvelles possibilités créatives.

Les contenus littéraires/fragmentaires/poétiques de ce *RHIZOMatics@LLN* ont été conçus par des étudiants issus de différents départements de l'UCL lors d'ateliers encadrés par la romancière et essayiste française Belinda Cannone. Au final, est proposé, aux curieux, un parcours littéraire audio-visuel géolocalisé passant par plusieurs points géographiques dans Louvain-la-Neuve.

À l'occasion de la Biennale des cultures et écritures numériques Transnumériques, un point supplémentaire du parcours a été créé au Musée L (où est présentée l'exposition *Écritures Numériques*) ainsi que de nouveaux paysages sonores qui complètent la banque de textes et de sons originaux.

Poetic geolocated audio tour

Initiated by Transcultures, in connection with UCL Culture, *RHIZOMatics* was conceived as a matrix to propose an easy-to-use tool for the development of an art based geolocation course, which adapts to the singularities that unfold in each particular territory. This application for Android smartphones, initiated in the framework of the Season of the Digital Cultures, of the Wallonia-Brussels Federation in October 2017, was developed by artist/programmer/researcher Franck Soudan. *RHIZOMatics* is a site specific project that constantly evolves to offer new features at each presentation. It meets specific needs, or offers artists and projects new creative possibilities.

The literary/fragmentary/poetic content of this *RHIZOMatics@LLN* were created by students from different departments of UCL during workshops supervised by the French novelist and essayist Belinda Cannone in Louvain-la-Neuve. At the end of the process, a geolocations audio-visual literary journey is proposed through several geographical points in Louvain-la-Neuve.

On the occasion of the Biennale Transnumériques, an additional point where the course is taking place was created at the Museum L (where the *Digital Writings* exhibition is presented) as well as new soundscapes that complete the original texts and sound bank.



Application Android à télécharger via [transcultures.be/rhzmctcs](https://transcultures.be/rhzmctcs)  
Point d'info du parcours et prêt de smartphones pendant tout le festival via Inforville Office du tourisme (Galerie des Halles 1 - à côté guichets SNCB).

Concept Transcultures/art2.network - Coordination: Jacques Urbanska | Aonception artistique et programmation: Franck Soudan avec l'aide de Art2. Network | Création sonore: Philippe Franck | Textes: Belinda Cannone, Myriam Delmotte, Maxime Deblander, Perrine Estienne, Benoît Lambert, Romuald La Morte, Camille Dasseleer | Lecture/interprétation: Benjamin Chaval & Laurie Bellanca | Encadrement ateliers: Belinda Cannone, Myriam Delmotte.

Production: UCL Culture, Transcultures avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles (arts numériques) et le partenariat de L'asbl Lettres en voix.

Android application to download via [transcultures.be/rhzmctcs](https://transcultures.be/rhzmctcs)

Concept Transcultures/art2.network - Coordination: Jacques Urbanska | Artistic conception & programming: Franck Soudan in collaboration with art2.network | Sound creation: Philippe Franck | Texts: Belinda Cannone, Myriam Delmotte, Maxime Deblander, Perrine Estienne, Benoît Lambert, Romuald La Morte, Camille Dasseleer | Reading/acting: Benjamin Chaval & Laurie Bellanca | Workshops coordination: Belinda Cannone, Myriam Delmotte.

Production: UCL Culture, Transcultures with the support of Federation Wallonia-Brussels (digital arts), in partnership with Lettres en voix.

## FRANCK SOUDAN (Fr/Be)

Artiste-programmeur et chercheur dans le domaine des arts et des humanités numériques, **Franck Soudan** a été attaché au département Communication/Hypermédia de l'Université de Savoie jusqu'en 2017. Ses travaux portent sur les enjeux esthétiques et politiques des logiciels, les algorithmes et leurs conséquences conceptuelles. Ses travaux ont notamment fait l'objet d'exposition en ligne ou au sein d'institutions, d'installations permanentes ainsi que de présentations en France ou à l'international. Dans le cadre de sa démarche de recherche & développement, il a également conçu et développé le projet *Les chemins de la culture*, un dispositif hypermédia de médiation culturelle appliqué au territoire de Bourg-en-Bresse. En 2017, il a été lauréat des Pépinières Européennes pour Jeunes Artistes accueilli en résidence chez Transcultures (Charleroi).

## FRANCK SOUDAN (Fr/Be)

Artist-programmer and researcher in the field of art and digital humanities, **Franck Soudan** was working at the Communication/Hypermédia department of the University of Savoie (France), until 2017. His work focuses on the aesthetic and political issues of software, algorithms and their conceptual consequences. His works have been the subject of online exhibitions as well as in institutions (BNF Paris - 2011), including permanent installations, and conducting presentations in France and abroad. As part of his research and development, he also designed and developed the project *The Paths of Culture*, which is a hypermedia cultural mediation installation applied to the area of Bourg-en-Bresse. In 2017, he was laureate of the European Pépinières for Young Artists, hosted in residency at Transcultures (Charleroi).

## JOURNÉE D'ÉTUDE INTERDISCIPLINAIRE INTERDISCIPLINARY STUDY DAY



### 17.4 @ UCL

#### **Disnovation & hacktivism**

La réflexion porte sur deux concepts chers à Nicolas Maigret, artiste en résidence à l'UCL: la disnovation et l'hacktivism. Cette journée d'étude interdisciplinaire est organisée dans le cadre de l'artiste en résidence à l'UCL, Nicolas Maigret/DISNOVATION.ORG. Elle s'articule principalement sur deux concepts que l'on retrouve mis en œuvre dans ce travail numérique artistique et critique: la disnovation et l'hacktivism.

#### **Hacktivism?**

Hacktivism est une contraction de hacker et activism. On y retrouvent simultanément les savoir-faire technologiques et analyses politiques. Fréquemment ce terme implique également une troisième notion: l'art. Hacker comme virtuose, geste politique fort aidé par l'intelligence du contexte afin d'avoir un impact réel...

À l'heure où « la technique fait le pouvoir », où les dérives effectives ou potentielles des technologies sont proportionnelles à notre inappréhension de celles-ci, de plus en plus de voix qui veulent interroger ce monde et ses artefacts. Et parmi ces dernières, se retrouvent tout naturellement des activistes, des créateurs, des artistes, des makers, et surtout des individus se revendiquant inter/transdisciplinaires ou refusant toute étiquette.

#### **Disnovation and hacktivism**

This day of interdisciplinary study is organized in the framework of the artist in residence at UCL, Nicolas Maigret (DISNOVATION.ORG). It focuses on two concepts that are found implemented in this artistic and critical digital work: disnovation and hacktivism.

#### **Hacktivism?**

Hacktivism is a contraction of hacker and activism. At the same time, there is technological know-how and political analysis. Frequently this term also implies a third notion: art. Hacker like virtuoso, At a time when "technology makes the power", where the actual or potential drift of the technologies are proportional to our lack of understanding of them, more and more voices that want to question this world and its artifacts. And among these, there are naturally activists, creators, artists, makers, and especially individuals claiming inter/transdisciplinary approaches or refusing any label.



**Disnovation?** Voir p. 5

Programme prévisionnel

**Thème 1: Numérique et crise de l'état nation – identité, appartenance (globalisation/utopies organisationnelles/démocratie – gouvernance – wikipedia – «sea-steady»).**

Animation: Sarah Sepulchre (UCL) et Nicolas Maigret/DISNOVATION.ORG

9h30 > *Crise des sociabilités, des appartenances et identités* par Antonio Casilli (Telecom Paris Tech/Centre Edgar-Morin de l'EHESS)

10h > Discussion avec Nathalie Grandjean (Université de Namur), Christophe Lazaro (UCL)

10h20 > Discussion

11h > *Limites des visions classiques du lien social à l'ère du numérique* par Dmytri Kleiner (analyste en chef Telekommunisten)

11h30 > Discussion avec Benjamin Cadon (Labomedia-Orléans), Antoinette Rouvroy (Université de Namur)

11h50 > Discussion

12h30-14h > Déjeuner

**Thème 2: Utopie/dystopie de l'innovation sociétale: infiltration de l'idéologie startup dans la société et les imaginaires.**

Animation: Olivier Servais (UCL), Jacinthe Mazzochetti (UCL)

14h > *Critique de l'idéologie des smart cities* par Orit Halpern (Université Concordia-Montréal)

14h30 > Discussion avec Irène Langlet (Université de Limoges), Benoit Macq, François Lambotte (UCL)

14h50 > Discussion

15h45 > *Critique du solutionnisme technologique* par Adam Greenfield (NYU)

16h15 > Discussion avec Chloé Salembier, Sébastien Fevry (UCL)

16h45 > Discussion

17h > Conclusion

Organisation: UCL.  
Programme définitif: info-culture@uclouvain.be

**Disnovation?** See p. 5

Provisional schedule

**Topic 1: Digital and the crisis of the nation state – identity, belonging (globalization/organizational utopias/democracy – governance – wikipedia – "sea-steady").**

Animation: Sarah Sepulchre (UCL) and Nicolas Maigret/DISNOVATION.ORG

9.30 am > *Crisis of sociability, belonging and identities* by Antonio Casilli (Telecom Paris Tech/Centre Edgar-Morin of EHESS)

10 am > Discussion with Nathalie Grandjean (University of Namur) and Christophe Lazaro (UCL)

10.20 am > Discussion

11 am > *Limits of the classic visions of the social bond in the digital era* by Dmytri Kleiner (Chief Telekommunisten)

11.30 am > Discussion with Benjamin Cadon (Labomedia-Orleans), Antoinette Rouvroy (University of Namur)

11.50 am > Discussion

12.30 -2pm > Lunch

**Theme 2: Utopia/dystopia of societal innovation: infiltration of the startup ideology into society and the imaginary.**

Animation: Olivier Servais (UCL), Jacinthe Mazzochetti (UCL)

2pm > *Critique of the ideology of smart cities* by Orit Halpern (Concordia University-Montreal)

2.30pm > Discussion with Irene Langlet (University of Limoges), Benoit Macq (UCL), François Lambotte (UCL)

2.50pm > Discussion

3.45 pm > *Criticism of technological solutionism* by Adam Greenfield (NYU)

4.15 pm > Discussion with Chloé Salembier (UCL) & Sébastien Fevry (UCL)

4:45 pm > Discussion

5pm > Conclusion



## Le Printemps des Sciences

@ Louvain-la-Neuve

19 > 25.3

Le Réseau Scité organise chaque année la semaine du Printemps des Sciences, le rendez-vous incontournable des curieux de sciences autour de nombreuses activités de culture scientifique et technique en Fédération Wallonie-Bruxelles. À l'Université Catholique de Louvain (UCL), Scienceinfuse (Antenne de Formation et de Promotion des Sciences et Technologies) vous donne l'occasion de découvrir ses chercheurs, ses laboratoires ainsi qu'une multitude de passionnés de sciences et technologies. Le printemps des sciences, c'est également une manière de toucher aux sciences sous de multiples formes: spectacles, conférences, laboratoires, sorties sur le terrain, ateliers, contes, visites de laboratoires, rencontre avec des chercheurs...

Production: Réseau Scité avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Du lundi au vendredi de 8h30 à 17h.  
Le samedi et le dimanche de 13h à 18h.  
Hall de l'auditoire des sciences.  
Place des Sciences, Louvain-la-Neuve.

Gratuit.

[printempsdesciencesucl.be](http://printempsdesciencesucl.be)

Every year, the Scité Network organizes the week of the Science Spring, the unmissable gathering of science-minded people around many scientific and technical activities in the Federation Wallonia-Brussels. At the Catholic University of Louvain (UCL), Scienceinfuse (branch for training and promotion of science and technology) gives you the opportunity to discover its researchers, its laboratories and a multitude of science and technology enthusiasts.

The Science Spring is also a way to touch science in many forms: shows, conferences, laboratories, field trips, workshops, storytelling, laboratory visits, meetings with researchers...

Production: Scité Network with the support of Wallonia-Brussels Federation.

From Monday to Friday, 8.30am to 5pm.  
Saturday and Sunday, 1 to 6pm.  
Hall de l'auditoire des sciences.  
Place des Sciences, Louvain-la-Neuve.

Free entrance.



## TRANSNUMÉRIQUES @ PRINTEMPS DES SCIENCES

THOMAS ISRAËL (Be)  
**Peeping Tom** (2006)

*Peeping Tom* renvoie initialement à la pornographie sur Internet qui, à la fois, fascine et dégoûte. Thomas Israël a, dans une première version de cette œuvre interactive, repris des images avec des dégradations numériques, en les juxtaposant pour créer des effets quasi psychédélics. Cette œuvre à la fois ludique et critique conçue en 2006 – deux ans après la naissance de Facebook – évoque plus que jamais aujourd’hui le voyeurisme et narcissisme entretenus par les réseaux sociaux. Ici dans cette version tout public, le visiteur qui déclenche le regard de l’écran est confronté à son propre voyeurisme, à sa propre perversion. Ce qu’il fait subir aux autres, l’artiste le lui fait subir en le fixant avec un gros globe oculaire sur l’ordinateur qui le suit obstinément ; le voyeur est vu.

**Thomas Israël**, artiste multimédiatique basé à Bruxelles, propose des installations, des scénographies vidéo et des performances qui sont autant d’œuvres immersives et interactives. Issu des arts de la scène, son approche atypique des arts numériques tourne autour des thématiques du corps, du temps et de l’inconscient. Depuis 2005, travail de Thomas Israël a été exposé dans de nombreux musées, festivals, galeries, centres, événements... internationaux. En 2013, une première monographie de son œuvre, *Memento Body* (coordination éditoriale : Philippe Franck) a été publiée à la Lettre Volée. Ses performances en bodymapping tournent internationalement. Il a été lauréat du Japan Media Art Festival en 2014 et est représenté par la Galerie Charlot à Paris.

Du lundi au vendredi, de 8 h 30 à 17 h.  
Le samedi et le dimanche, de 13 h à 17 h.  
Hall de l’auditoire des sciences  
Place des Sciences 2.

*Peeping Tom* initially refers to pornography on the Internet that both fascinates and repulses. For the first version of this interactive device, Thomas Israël took images with digital degradations, juxtaposing them to create quasi-psychedelic effects. The work, which is as playful as it is critical, was conceived in 2006 – two years after the birth of Facebook. It evokes, more than ever today, the voyeurism and narcissism maintained by social networks. In this 2 computer screens version for all ages, whoever triggers these images, is confronted with his own voyeurism, his own perversion.

The Brussels-based multimedia artist, **Thomas Israël** proposes immersive, interactive works in the form of video installations, sculptures, and video scenography for stage and performances. Having begun his career in theatre, his atypical approach to digital arts revolves around the themes of the body, time and the subconscious. Since 2005, his work (including more recent body-mapping performances) has been shown in major international museums, festivals, events, galleries, and centers. In 2013, Philippe Franck edited Thomas Israël’s first monograph *Memento Body* published at la Lettre Volée. In 2014, Thomas Israël was laureate of the prestigious Japan Media Art Festival 2014. His visual work is represented by Galerie Charlot in Paris.

From Monday to Friday, 8.30 am to 5 pm.  
Saturday and Sunday, 1 to 5 pm..  
Hall de l’auditoire des sciences  
Place des Sciences 2.



[thomasisrael.be](http://thomasisrael.be)



## Les Mundaneum Factories & Tokenomics

Mons - Mundaneum  
29.3 > 3.5

En 2008, le Bitcoin voyait le jour dans le sillage de l'éclatement de la bulle immobilière outre Atlantique. Combinaison d'un nouvel Internet décentralisé, de la théorie du jeu et de la cryptographie, la plus connue des crypto monnaies a ouvert une voie d'innovation, en croissance exponentielle, qui ouvre les perspectives d'une « économie tokenisée » ou « tokenomics » en challenge avec l'économie monétisée. Du portefeuille en cuir au smartphone, il n'y a qu'un pas que la génération des 15-25 ans franchit bien volontiers tant le mobile est devenu le premier point d'accès à son univers informationnel. Peut-être ne prenons-nous pas encore la mesure de l'amplitude de ce changement, et de son impact ? Peut-être n'avons-nous déjà pas conscience du rôle joué par la monnaie, du contrat qui la sous-tend qui tel un algorithme, conditionne notre manière de « faire société »...

Au point de passage entre information et fabrication, à la jonction entre valeur monétaire et connaissance, Internet et son pouvoir décentralisateur constituent pour les générations d'aujourd'hui et de demain un fabuleux terrain d'exploration pour une transition durable. À l'instar des fondateurs du Mundaneum Otlet et La Fontaine, entrepreneurs de la connaissance du XIX<sup>e</sup> siècle, c'est en acteurs engagés dans cette mutation que le Mundaneum et son partenaire Transcultures vous convient à rejoindre les *Mundaneum Factories & leur Tokenomics* afin de connecter les artisans d'une transition durable!

In 2008, Bitcoin was created in the wake of when the real estate bubble burst across the Atlantic. Combining a new decentralized Internet, game theory, and cryptography, the best-known crypto currency has opened a path of innovation, exponentially growing to open the prospect of a "Tokenized economy" or "Tokenomics"... in juxtaposition with a monetized economy. From the leather wallet to the smartphone, there is just a small step for the generation of 15-25 year olds to take, since the mobile has become the first access point to its information universe. Are we not perhaps measuring yet the magnitude of this change, and its impact? Perhaps we are already unaware of the role money played, its underlying contract, such as an algorithm, which determines our way of "making society"...

At the crossroads between information and manufacturing, the Internet and its decentralizing powers comprise a fabulous field of exploration for a sustainable transition for the generations of today and tomorrow. Transcultures invites you to join the stimulating *Mundaneum Factories & their Tokenomics* in connecting the architects of a sustainable transition!



### Programme

#### 29.3 - Introduction aux Mundaneum Factories & Tokenomics

Lors de cette session introductive, John Robert (mathématicien, philosophe, consultant ICT), artisan de la Tokenomics, présente le projet des Mundaneum Factories, sa roadmap et ses composantes. La fabrique de nos portefeuilles est un mouvement, déjà comparé aujourd'hui à l'Internet, qui remplace le contrat monétaire au cœur de l'organisation sociale, au point de départ d'un Internet de la fabrication.

#### 19.4 - Gouvernance & Tokenomics

Les services de gouvernance associés à la fabrique dynamique de nos portefeuilles ouvrent des possibles inédits. Après introduction, sont explorés leur implémentation dans deux ateliers consacrés à :

Atelier 1 : *La gouvernance des Mundaneum Factories & Tokenomics par ses participants.*

Atelier 2 : *Les besoins en Services de Droit pour les communs créés.*

#### 26.4 - Gamification & Tokenomics

Rien de possible que nous ne puissions d'abord jouer. Ce rendez-vous introduit le jeu comme espace d'exploration et d'implémentation collective de notre imaginaire économique et nous dirige vers les ateliers suivants :

Atelier 1 : *Les arts numériques au service de la fabrique ludique de nos portefeuilles.*

Atelier 2 : *Logiques ludiques d'exploration de l'association libre.*

#### 3.5 - Connaissance & Tokenomics

La tokenomics est une discipline neuve sans équivalent dans une civilisation qui repose pour sa codification sur des techniques d'écriture. Elle déborde les possibles de l'écriture, même numérisée. Pour apprivoiser, coloniser cette disruption, deux ateliers d'élaboration, orientés en priorité vers les besoins des autres ateliers, seront mis en œuvre :

Atelier 1 : *Code et Tokenomics*

Atelier 2 : *Calculs économétriques et Tokenomics*

Heures des rencontres : 19 h.  
Lieu : Mundaneum, 76 rue de Nimy, Mons.  
Gratuit.

### Program

#### 29.3 - Introduction to the Mundaneum Factories & Tokenomics

During this introductory session, John Robert (mathematician, philosopher, ICT consultant...), craftsman of the Tokenomics, presents the project of the Mundaneum Factories, its roadmap and its components. The manufacture of our portfolios is a movement, already compared today to the Internet, which places the monetary contract at the heart of the social organization, at the starting point of an Internet of manufacture.

#### 19.4 - Governance & Tokenomics

The governance services associated with the dynamic factory of our portfolios open new possibilities. After introduction, their implementation in two workshops are explored.

Workshop 1 : *The governance of the Mundaneum Factories & Tokenomics by its participants.*

Workshop 2 : *The Law Services Needs for the Created Commons.*

#### 26.4 - Gamification & Tokenomics

Nothing possible that we can not play first. This meeting introduces the game as space for exploration and collective implementation of our economic imagination and directs us to the following workshops :

Workshop 1 : *The digital arts at the service of the playful factory of our portfolios.*

Workshop 2 : *Fun logic of free association exploration.*

#### 3.5 - Knowledge & Tokenomics

The tokenomics is a new discipline that is unparalleled in a civilization that is based on its codification on writing techniques. It overflows the possibilities of writing, even digitized. To tame and colonize this disruption, two development workshops, geared primarily to the needs of the other workshops, will be implemented :

Workshop 1 : *Code and Tokenomics*

Workshop 2 : *Econometric Calculations and Tokenomics*

Meeting time : 7 pm.  
Place : Mundaneum, 76 rue de Nimy, Mons.  
Free.



## Crédits photos

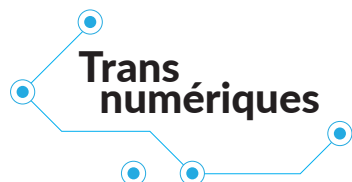
Couverture + pp. 3, 4, 7, 8, 10, 50, 61 – DISNOVATION.ORG. D.R.  
pp. 12, 13, 14 – Verena Friedrich, © Victor S. Brigola.  
p. 15 – Alexis Choplain. D.R.  
p. 18 – Lab[au]. D.R.  
p. 20 – Alex Verhaest. D.R.  
p. 22 – Mathieu Zurstrassen. D.R.  
p. 25 – Frederik De Wilde, © Jan Sprij.  
p. 26 – Heather Dewey-Hagborg. D.R.  
p. 29 – JODI. D.R.  
p. 30 – Filip Sterckx. D.R.  
p. 32 – Émilie Brout & Maxime Marion. D.R.  
p. 35 – Evan Roth. D.R.  
p. 36 – Li Jinghu. D.R.  
p. 39 – Faycal Baghriche, © Pascal Vanneau.  
p. 40 – Eva & Franco Mattes. D.R.  
p. 43 – Haydiroket. D.R.  
p. 44 – Taylor Holland. D.R.  
p. 47 – :such: live Transcultures ©  
p. 49 – Ofer Smilansky. D.R.  
p. 52 – © Régis Cotentin.  
pp. 57, 58 – © Franck Soudan.  
p. 65 – Thomas Israël. D.R.

## Remerciements / Special thanks:

Alain Servais, Hampus Lindwall, Collection Itau cultural (Sao Paulo), Frédéric Blondeau, Elisa de Jacquier, Delphine Jenart, Isa Belle, Aloïse Richel, Radio Panik ainsi que tous les étudiants et enseignants de l'UCL impliqués, les partenaires, équipes et créateurs qui ont permis de concrétiser l'aventure des Transnumériques#6.

*Cette édition des Transnumériques est dédiée à Vincent Paesmans, artiste/concepteur/programmeur qui aurait dû en faire partie et qui a choisi de nous quitter un triste jour de mars 2018.*

*This edition of Transnumériques is dedicated to Vincent Paesmans, artist/designer/programmer who should have been part of it and who chose to leave us on a sad day in March 2018.*



## Production / Staff Transnumériques 2018

Transnumériques#6 est une conception/production Transcultures.  
Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles (arts numériques), UCL Culture, Musée L.  
En partenariat avec le Printemps des Sciences, Point Culture, Bibliothèque des Sciences, Mundaneum.

Exposition *Écritures Numériques* en coproduction avec l'UCL Culture et le Musée L.

Dans le cadre d'EXTRA, avec le soutien de l'Institut français et du Service de coopération et d'action culturelle de l'Ambassade de France en Belgique.  
Partenaires: Région Wallonne, Fédération Wallonie-Bruxelles, Province du Brabant-Wallon, article 27, Fonds Baillet Latour, Loterie Nationale, RLTY, Mondes Numériques, Art Brussels.

## Transnumériques#6 teams

### Transcultures

Directeur artistique, coordination générale / Artistic Director, general coordinator: Philippe Franck  
Chargé de projets arts numériques, co-commissaire artistique / In charge of digital arts projects, co-curating: Jacques Urbanska  
Administrateur / Manager: Mauro Del Borrello  
Coordinatrice technique / Technical director: Helga Dejaegher  
Graphiste / Graphic designer: Jean-Bernard Libert  
Administrateur serveur web / Web server administrator: Vincent Delvaux  
Expert comptable / Accountant: Jean-Albert Daout

### UCL Culture

Responsable du service / Head of Service: Frédéric Blondeau  
Attachée culturelle responsable de la Carte Culture / Cultural Attaché in charge of Carte Culture: Aline Aulit

### Musée L

Directrice / Director: Anne Querinean  
Responsable communication et Service aux publics / Communication manager: Sylvie De Dryver  
Curator: Gentiane Vanden Noortgate  
Responsable Service expositions et éditions / Exhibition and publications dpt manager: Elisa de Jacquier  
Régisseurs / Technicians: Jean-Pierre Bougnet, Philippe Weber, Quentin Moors  
Designer: Pablo Boulanger

### Mundaneum

Directrice / Director: Charlotte Dubray  
Directrice adjointe / Assistant director: Delphine Jenart

### Printemps des sciences / Science infuse

Responsable de l'Antenne de Promotion et de Formation du Secteur des Sciences et Technologies de l'UCL: Anne Bauwens



+ art2.network (Be)  
+ Fayçal Baghriche (Dz/Fr)  
+ Émilie Brout & Maxime Marion (Fr)  
+ Alexis Choplain (Be)  
+ Régis Cotentin (Fr)  
+ Heather Dewey-Hagborg (USA)  
+ Frederik De Wilde (Be)  
+ DISNOVATION.ORG (Fr/PI/Int.)  
+ Domenico Dom Barra (It)  
+ Verena Friedrich (De)  
+ Haydıroket (Tr)  
+ Taylor Holland (USA/Fr)  
+ Thomas Israël (Be)  
+ Li Jinghu (Chn)  
+ JODI (Be/NI)  
+ Klink (USA)  
+ LAB[au] (Be)  
+ Eva & Franco Mattes (It/USA)  
+ Raquel Meyers (Es)  
+ Esra Özkavci (Tr)  
+ Yuan Qu (Chn)  
+ Clément Renaud (Fr)  
+ John Robert (Be)  
+ Elena Romenkova (Ru)  
+ Evan Roth (USA/Fr)  
+ Jérôme Saint-Clair (Fr)  
+ Sholim (Srb)  
+ Ofer Smilansky (Il/Be)  
+ Franck Soudan (Fr/Be)  
+ Filip Sterckx (Be)  
+ :such: (Fr)  
+ Tachyons+ (USA)  
+ Alex Verhaest (Be)  
+ François Zajéga (Be)  
+ Mathieu Zurstrassen (Be)  
+ xxx

= **Transnumériques 2018**

*Écritures Numériques*

**transnumeriques.be**