



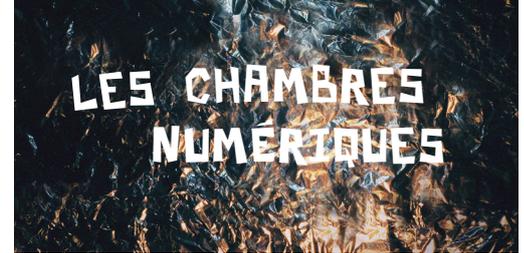
LES CHAMBRES NUMÉRIQUES

DOSSIER DE PRESSE



SOMMAIRE

PAGE 4	Edito
PAGE 5	Présentation des artistes
PAGE 11	Tables rondes
PAGE 13	Visuels disponibles pour la presse
PAGE 14	Informations pratiques



Les étudiants de l'ICART en MBA Ingénierie culturelle et Management organisent la 2^{ème} édition du festival **Les Chambres Numériques** le 23 Février 2018.

Notre implication au numérique est chaque jour décuplée par le développement de nouvelles technologies toujours plus inclusives. Cette transformation ne touche plus seulement la vie quotidienne mais également les arts qui s'adaptent et qui utilisent ces nouveaux moyens performants.

Les Chambres Numériques s'engagent à apporter un aperçu de ces créations qui restent encore un mystère pour le grand public. C'est donc un voyage au cœur du numérique, et de sa dimension artistique, que les étudiants de l'ICART - en charge de l'évènement - proposent à travers leur école et les chambres dont elle dispose. Ce voyage se fait en déambulant de salles en salles à la rencontre des œuvres et des artistes. L'exposition sera complétée par des tables rondes, de 18h à 22h, pour prolonger la réflexion sur notre rapport au numérique.

Fondée en 1963, l'icart est la première école de management de la culture et du marché de l'art. Elle est aujourd'hui dirigée par le créateur du musée Art42 et du média Artistik Rezo, Nicolas Laugero Lassere. Les étudiants de l'école sont appelés à devenir des professionnels de la culture et à devenir des acteurs de l'industrie culturelle.

Retour année précédente

La seconde édition du festival « **Les Chambres Numériques** » avait pour ambition de présenter une programmation provocatrice, fondée sur des œuvres au parti pris politiquement incorrect et peu orthodoxes. Des travaux tels que ceux de Jean-Benoit Lallemand proposaient ainsi un regard neuf sur le monde actuel. Les tables-rondes, animées toute la journée par des artistes et professionnels du milieu poursuivaient ainsi cette réflexion sur l'impact des arts numériques et leur relation au contemporain.

Mêlant artistes émergents et majeurs, le Festival favorise également l'hétérogénéité des supports.

La première édition, quant à elle, s'était également fixé comme objectif cette hétérogénéité sans pour autant se caractériser par un parti pris thématique aussi fort.

LES ARTISTES

Thomas Wattebled - Who Win

Thomas Wattebled est né en 1990. La part sportive (essentielle) de son œuvre joue de l'idée de performance dans l'art comme dans le sport et dans la vie moins au moyen de la stricte contre performance que par un sens particulier de la fragilité.

C'est ainsi qu'il donne de l'air à un travail qui surfe sur les limites, celles des formes, de l'équilibre ou du bon goût.

WHO WIN est une projection corporelle dans l'univers virtuel du Jeu PONG de 1972. Le joueur, le "geek", engage son corps tout entier dans cette partie contre la machine. Un point blanc symbolisant une balle de pingpong focalise son attention, elle se déplace sur un fond monochrome se heurte aux contours du terrain de jeu bidimensionnel et se voit sans cesse renvoyé par l'adversaire virtuel.

Dans ses gestes répétitifs et programmés, l'humain devient machine à son tour, atteignant une telle virtuosité qu'il semble prisonnier de la partie. Séquestré dans son propre écran, il n'y a plus de score, plus de temps, juste la précision machinale du geste. Finalement il lance son dernier match, mais qui gagne ?

Funambule Games - Lumière Noire

Funambule Games est une association de 4 designers qui souhaitent créer des jeux vidéos aériens, hypnotiques et magiques.

Lumière Noire est un projet d'installation interactive réalisé en une semaine, dans le cadre de notre formation à l'ICAN.

L'installation tente d'explorer les fantasmes de construction et de destruction éprouvés avec les jeux d'édification, notamment pendant l'enfance. L'installation propose de revivre ces expériences grâce à une dimension exploratrice qui incite le joueur à perpétuellement ériger un édifice pour mieux le détruire...

L'utilisation de la lumière noire et des peintures fluorescentes répond d'abord à une contrainte technique : optimiser la lisibilité des cubes de couleur par la caméra. Mais ces éléments transmettent également une identité forte à l'installation : la vivacité des couleurs évoque l'univers coloré de l'enfance, tandis que l'ambiance établie par la lumière noire rend l'expérience quasi-hypnotisante.

Lukas Truniger - A Three Way Symbiosis

Lukas Truniger est né à Zürich en 1986. Il est Artiste nouveaux médias, musicien et compositeur. Il s'avoue fasciné par les processus en réseau et les concepts à plusieurs dimensions. Codes et circuits électroniques conçus sur mesure, instruments piratés et outils réaffectés sont devenus la matière première de ses œuvres : musiques de spectacle, performances, installations multimédia et création de nouveaux instruments.

Le projet est une installation générative cinétique, lumineuse et sonore, constituée par des plantes d'intérieur et une multitude de ventilateurs transformés. Par le biais de modifications apportées à ces objets (contrôle de la vitesse, altération des hélices, ajout de capteurs et l'apport d'une source lumineuse), les ventilateurs créent de fins effets moirés, des images architecturales et des ombres projetées des plantes en constant changement. Chaque appareil interagit avec les autres, de même qu'avec les plantes grâce à des biosenseurs, créant ainsi un réseau de lumière et de son. Il s'agit d'un environnement capable de générer des compositions audiovisuelles surprenantes, produites par l'échange entre des acteurs morts (les ventilateurs) et vivants (les plantes).

Louise Vendel - Echo's travel II

Jeune artiste de 24 ans, Louise Vendel s'apprête à sortir diplômée de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, où elle achève actuellement son Master en « Image Imprimée ». Dans une démarche expérimentale, elle souhaite aller au-delà de l'image et veut « sortir de la feuille ». C'est lors de son échange à New York au sein de la School of Visual Arts qu'elle teste ses premières ébauches d'« images augmentées », jeux de dessins et de projections vidéo. Pour pousser la narration vers d'autres horizons, elle tend à faire disparaître le cadre et souhaite offrir un espace immersif, laissant au visiteur le loisir de se l'approprier.

Echo's Travel II est sa première installation sonore et visuelle.

Echo's Travel II est une invitation au voyage. En créant un dialogue entre le passé et le futur face à un puits sans fin, Echo's Travel II est une installation sonore et visuelle, qui se veut immersive. Dans un espace temps différent, en expansion perpétuelle, le spectateur en redessine lui-même les limites à chaque souffle. Elle crée une relation entre le passé et le présent. Les sons du passé captés par les micros se confondent avec les sons présents, notre reflet et démultiplié à l'infini par un jeu de miroir.

One Life Remains - Jeux invertis

André Berlemont, Brice Roy, Kévin Lesur et Frank Weber forment le collectif d'artistes One Life Remains. Une spécialité : le jeu vidéo. Un credo : Que la forme naisse de la démarche. Les créations de ces quatre références du milieu suivent toujours une démarche ludique et repoussent les limites du jeu vidéo, incitant à la réflexion philosophique. Leurs œuvres ont des formes brutes et posent la question de la relation entre le joueur et le spectateur. Elles sont souvent ce qu'on appelle des sand boxes : une expérience ludique de construction et d'effondrement de la matière à la manière d'un château de sable.

Jeux invertis ne répond qu'à deux règles : Le joueur peut contrôler le champ de force d'un seul point à la fois sur un immense maillage de points. Et lorsqu'il arrête de le contrôler, tous les points tendent à revenir à leur position d'origine. Onze niveaux offrent des effets visuels impressionnants, avec une esthétique proche du bugg et rappelant tantôt la nature, tantôt les fluides. À mi-chemin entre le jeu créatif et la contemplation, Jeux Invertis offre un panel infini de possibilités. Il ne s'agit que de points, le logiciel n'y décelant aucune beauté, c'est notre cerveau seul qui donne à cet assemblage de pixels des qualités esthétiques.

Ce travail remet en doute la théorie d'Aristote selon laquelle ce qui différencie la nature de l'œuvre d'art c'est l'évolution sans que l'Homme y touche. Dans Jeux Invertis, lorsque vous cessez d'intervenir, l'œuvre se meut et suit sa propre loi.

Plutôt joueur ou plutôt spectateur ? Quelque soit votre choix, préparez-vous à un spectacle d'aberrations visuelles.

Gabrielle Lerch - Séisme & Constellation pixel 1

Diplômée d'un Master 1 de l'École Nationale Supérieure d'Architecture de La Cambre à Bruxelles, Gabrielle Lerch est une artiste qui interroge notre relation à l'espace, tant d'un point de vue physique que métaphysique. À travers des installations vidéos et des photographies, qui fonctionnent comme des interfaces, Gabrielle Lerch donne une matérialité à des éléments impalpables, donnant ainsi l'illusion de rendre visible l'infiniment grand ou l'infiniment petit.

Par son travail, elle évoque la communication entre deux êtres, entre des êtres, sur des territoires différents et des espaces de plus en plus éloignés. Dans son œuvre, les perturbations visuelles sont perpétuelles. "Séisme", par son image lunaire, saccadée dans l'image et le son, met le spectateur dans un état de stupéfaction que peuvent susciter certaines créations numériques, à la différence que ces dernières sont conceptuellement conçues pour impacter le spectateur. Pour "Constellation pixel 1", c'est cette fois ce phénomène spatial vu de près qui fait penser à une création digitale sublimée par son caractère totalement naturel, et visible par l'homme.

Asciadiacea - The Skin Theory

Le collectif Asciadiacea est composé de 6 membres issus de deux types de formations différentes, dans la recherche en sciences sociales au travers d'un cursus mené en sciences sociales et d'une formation aux métiers du son et de l'informatique musicale (INA/GRM).

Créé en 2015, le Collectif Asciadiacea se donne pour but d'envisager de nouvelles échappées artistiques et/ou éducatives concernant la perception du son dans son environnement.

The Skin Theory est un environnement interactif pleinement immersif, c'est à dire un espace dans lequel les dimensions sonores, visuelles et corporeo-cinétiques sont intimement liées les unes aux autres. Quatre personnes peuvent interagir simultanément en se plaçant dans chacune des zones repérées par un marquage visuel, alors que les autres spectateurs apprécient les sons et matières visuelles depuis le centre de l'espace de l'exposition.



Hugo Arcier - FPS

Hugo Arcier est un artiste numérique qui utilise les images de synthèse 3D sous différentes formes : vidéos, tirages, sculptures. Il élabore à partir de 2004 des œuvres plastiques et réflexives qui décortiquent méticuleusement les spécificités des images de synthèse 3D et des mondes virtuels, s'inscrivant dans une nouvelle forme d'art.

Il crée des œuvres en images de synthèse. Il développe un métadiscours sur ces images virtuelles et plus globalement sur les mondes virtuels, décortiquant ce qui les constitue et ce qu'ils ont de spécifique. Il travaille aussi sur le thème de la disparition et du remplacement de notre monde par un monde virtuel, numérique.

FPS est une œuvre post 13 novembre 2015.

L'artiste y traite du thème de l'aveuglement en détournant les codes du jeu vidéo, en particulier du jeu de tir à la première personne (first person shooter).

Ne sont visibles dans l'œuvre que les effets pyrotechniques, coups de feu, trainées, étincelles, impacts, fumées. Tous ces éléments révèlent en creux un décor et surtout des silhouettes impersonnelles, personnages innocents niés par la subjectivité du personnage que l'on incarne. Du noir à la lumière un aveuglement en chasse un autre.

Coup de feu après coup de feu se crée sous nos yeux un mémorial.

Jerôme Lefdup - Néologramme Dénébolien

Jérôme Lefdup est un artiste de 56 ans, plasticien, musicien, réalisateur et artiste vidéo.

Facétieux, il aime jouer avec le double sens des images et propose des œuvres loufoques en tout genre : installations vidéos, impressions numériques, collections d'objets, films, clips... Il a été l'un des premiers à faire de l'art vidéo et de l'art numérique en France.

L'œuvre proposée cette année, Néologramme Dénébolien, aux allures "Steampunk" rétro-futuristes, présente quelques Multiglutes - créatures virtuelles qui peuplent la plupart des vidéos de Jérôme Lefdup - s'ébattant dans leur élément naturel : le vide.



© Djef

Djef - Breeze

Ses œuvres mêlent différentes pratiques comme le cinéma, le jeu vidéo et les nouvelles technologies. Les thèmes prédominants de ses œuvres sont le corps et les jeux de sensations créées grâce à des effets d'ombre et de lumière. Lors de la Nuit Blanche 2017, il présente l'œuvre "DYEW" à la piscine Château Landon.

Le vent se lève avec l'ombre bleu de l'homme. Chaque mouvement a une répercussion qu'on ne peut observer seul. Breeze est une installation poétique qui s'intéresse à la notion de présence, à travers un processus d'ombres, de lumière et de vagues venteuses. La présence du spectateur est capturée par le photosensible et est par la suite révélée par le côté heliosensitive sur un écran.

La forme du corps devient lumière, et chaque mouvements se transforment en un jeu qui explore la forme du corps dans l'espace. L'œuvre Breeze donne poétiquement vie aux présences invisibles

TABLES RONDES



Parce qu'il n'y a pas que les œuvres qui s'expriment, nous choisissons de donner la parole aux artistes et aux professionnels de l'art digital, au sein de notre festival des Chambres Numériques. Sous plusieurs formats, carte blanche, table ronde et rencontres, nous traiterons des différents enjeux de cette discipline, encore trop méconnue. C'est une occasion de mettre en lumière les relations florissantes entre artistes, public, œuvres et médiateurs.

À la carte blanche offerte à Lefdup, succéderont trois rencontres rythmant la soirée. En effet, de la mise en perspective de deux réflexions naissent les plus belles conclusions. Pour prolonger le dialogue, quatre intervenants, lors d'une table ronde, participeront à la valorisation du débat en échangeant autour de l'aspect ludique dans l'univers des arts numériques.

Nous comptons sur votre présence pour rendre le débat d'avantage interactif !



INTERVENANTS



Jean-Luc Chalumeau

Jean-Luc Chalumeau est historien de l'art, critique d'art et auteur de nombreux ouvrages importants sur l'art moderne. Il est également le directeur-fondateur de la revue Verso Arts et Lettres. Il a été maître de conférence à Sciences Po et à l'ENA. Désormais, il enseigne les Théories et Histoire de l'art à l'ICART.

Brice Roy

Artiste-chercheur, docteur en philosophie et Game designer au sein du collectif One Life Re-mains, sa démarche l'amène à questionner les spécificités du jeu dans son rapport au numérique et à s'interroger sur les propriétés ludiques de la vidéo.

Polyphones

Polyphones, deux jeunes femmes ayant créé un réseau dont l'objectif est de partager une pratique artistique des femmes par des actions concrètes, comme la pratique collective, la programmation de concerts, d'ateliers et d'événements, l'information, l'échange solidaire, la mutualisation de ressources, le partage de compétence et de savoir, la veille technologique, la communication, l'édition, la publication...

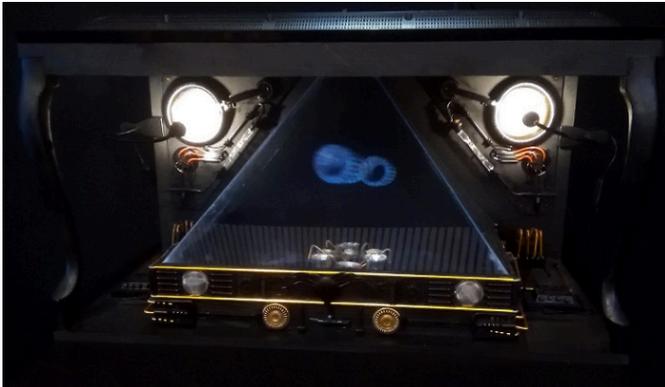
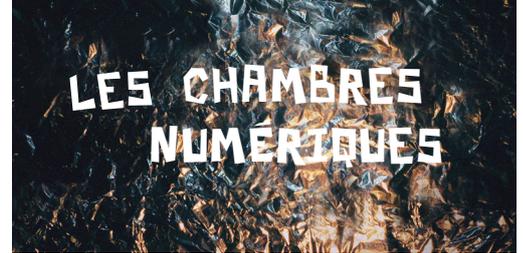
Hugo Clément

Critique d'art, commissaire d'exposition et enseignant d'histoire de l'art digital à l'Icart, l'EAC et l'IESA. Il a participé à plusieurs projets dans la presse et dans l'art.

Nos partenaires



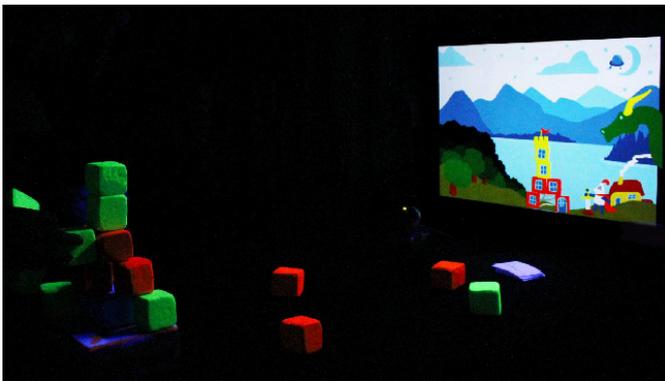
VISUELS DISPONIBLES POUR LA PRESSE



Néologramme Dénébolien © LEFDUP



A three way symbiosis (environment 1) © Lukas Truniger



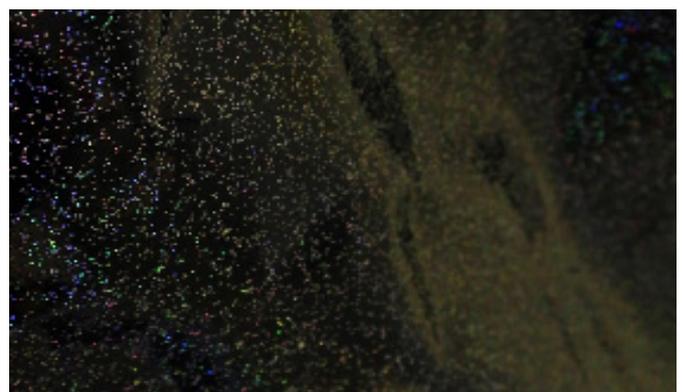
Games © One Life Remains



Breeze © Djeff



The Skin Theory © Ascidiacea



Constellations © Gabrielle Lerch

