

Projet soutenus en 2013

Aides à la conception

Faire/Défaire de Gaëtan Rusquet

Le projet est à mi-chemin entre la performance, la sculpture et une recherche sonore live. Sur scène, il y aura trois performers. En regard des performers, un musicien/plasticien travaillant le son de manière concrète. Le dispositif sera non frontal pour le spectateur.

Le logiciel sera développé par Jean-Marie Boyer sur puredata. Il s'agira de concevoir un patch ayant comme entrée l'observation de la scène et comme sortie les différents moteur/vibreux, l'installation sonore et lumière. La recherche portera sur le déclenchement de réactions en chaîne, des logiciels de simulation de matériaux se fissurant, des modélisations de phénomènes de catastrophe, des éléments de construction instables, etc. L'intention est de parler de désastres.

Pixel's Story: réappropriation de Cécile Massart

Le projet consiste à archiver les travaux sur le pixel, la série pixel story, réalisés de 1982 à 1992 et d'aboutir à une banque de données numériques pouvant servir au déploiement et à la régénérescence, sous des formes actuelles ou à venir, de ce travail artistique.

Different ways to infinity : clones de Félix Luque Sanchez

Le propos porte sur le processus d'accumulation de savoir dominé par de grandes théories universelles. Le projet consiste en la réalisation de « fausses » archives scientifiques basées sur de vraies théories. La série se constitue de 3 pendules inversés, car leur système est riche en rotations et accélérations. Les trois pendules identiques seront placées parallèlement pour expérimenter des chorégraphies : par exemple les résultats obtenus si les mêmes commandes sont envoyées en même temps, et sur les possibilités narratives en résultant.

Tanuki de François Zajega

Jeu en ligne et installation/performance (pouvant déboucher sur une sculpture), immergeant (via un casque oculus rift) le visiteur dans un monde virtuel à la rencontre de la peuplade des Tanukis. Les Tanukis disposent de différentes personnalités et sont plus ou moins facilement abordables. Lorsqu'une relation s'établit entre l'avatar du visiteur et un tanuki, des particules de relation apparaissent et leurs apparences se transforment.

L'institut Numédiart co-produit (résidence, mise à disposition de matériel, logiciels et aide scientifique).

Cycloramadrome d'Alexandre Dementieva

Installation interactive sous la forme d'un écran circulaire de 360° sur lequel déambulent 3 personnages qui incitent le public à se déplacer. Plusieurs scénarii interactifs sont prévus.

Aides à la production

1-2-3 Piano de l'asbl Process (Nathalie Joiris)

Cette demande fait suite à l'aide à la conception (bilan dans le dossier). Il s'agit de réaliser une sculpture interactive dont le sujet est la matérialisation du vent par des croisements de courants d'air dans l'espace.

Le déplacement de flocons en paina rendent visibles les différents courants d'air.

Le visiteur interfère de deux manières :

- sa masse corporelle influence les courants d'air
- ses mouvements font réagir les ventilateurs (déclenchement ou arrêt) et font pivoter les parois.

Après un temps défini, les ventilateurs poussent les flocons sur le centre de l'installation où est située une résistance électrique, les flocons s'enflamment au contact de la résistance et disparaissent.

Cette installation se veut une métaphore sur la transition de statut des filles qui deviennent mères : les courants d'air illustrent les tensions : douces, dures, mortelles. Un texte explicatif figurera devant l'installation.

L'objet de la demande d'aide à la production porte sur

- la réalisation l'installation dans un format plus grand (6 x 6m au lieu de 4 x 4m)
- la définition de la chorégraphie (mouvements de parois, action des ventilateurs)
- l'amélioration du dispositif scénique.

Des interfaces arduino seront utilisées.

Le visuel sera très sobre, et le son sera composé des bruits des ventilateurs
Le positionnement artistique numérique repose sur les œuvres de Sisyu+team Lab, Steve Heimbeck, Quayla, Snibbe.
La réalisation débutera début mars et s'achèvera en août 2013
La diffusion est prévue à la Médiatime du 4/9 au 6/10
L'œuvre est sous licence creative Commons

Based on an almost true story de Lucille Calmel

Projet de performance dont le sujet est la crise et surtout le mécanisme de perte de repères utilise comme arme de manipulation ou outil de résistance.
Le spectacle sera composé d'une série de séquence comprenant des parties « fixes » et des improvisations, l'espace sera multifrontal pour le public.
Il y aura deux performeurs (gaëtan rusquet et lucille calmel), le propos est la lecture multiple des corps et des actes, propos illustré grâce à 6 personnes « objets ».
La durée serait de 40 minutes.
Au niveau de l'interactivité, il y aura un dispositif interactif « son-mouvement » reposant sur deux caméras kinect envoyant leurs données et renvoyant des infrabasse (le son sera sur des registres différents), des minibots et également l'utilisation d'un laptop.
Le positionnement artistique s'appuie sur le hacking d'objets et le DYU.
La réalisation a débuté le 21/11/12 et s'achèvera le 25/4/13.
Une diffusion est prévue aux halles de schaarbeek, ensuite le spectacle fera une tournée européenne.
Isilb contribue au projet par l'apport d'une résidence (valeur estimée à 2.000 euros)

Chemins blancs dans la matrice rouge de Thomas Vaquier

Il s'agit de réaliser le développement interactif et sonore d'une installation lumineuse qui existe déjà et dont les dimensions sont 16 m2 et d'une hauteur de 3 m.
4 zones d'actions s'illuminent actuellement.
L'intention est de se différencier du scénario prédéfini qui existe actuellement en réalisant un marquage lumineux autonome et un scénario aléatoire se rapportant aux déambulations des spectateurs.
Le dispositif est une plateforme VVVV créée à la fois pour le son, les connexions et le mapping.
Le projet a reçu le soutien d'arcadi (acme) pour 8.500 euros
L'œuvre devrait être réalisée fin octobre 2013.
Une résidence est prévue en mai 2013 à Nantes (Stéréolux), une autre à IMAL entre juin et septembre 2013.
La première diffusion aura lieu dans le cadre de l'exposition de Stéréolux.
L'œuvre est sous licence creative commons.

Human brush de Cimatics (Vincent Glowinski ex Bonom, et Jean-François Roversi)

Développement d'un projet chorégraphique mené en collaboration avec Wim Vandekeybus (Ultima Vez), interactif, pour 3 danseurs et 2 musiciens, construit sur un procédé de capture de mouvement en temps réel. Il s'agit de montrer la trace au sol : la silhouette du corps en vue zénithale devient un outil calligraphique multiforme. Divers réglages et conditions scéniques varient le rendu des tracés (de net à flou).
Le dispositif se base sur la lumière et le pixel (il n'y a pas de tracking), il a déjà été montré en 2008 (brigitinnes) et en 2010 (kunstfestival des arts).
La demande porte sur l'ajout de différents éléments : couleurs, performeurs, interaction sonore, la recherche d'autres dispositifs scénique, et un travail sur l'ombre. Le logiciel devra être adapté en fonction de ces modifications.
L'équipe se compose de 5 personnes.
Le positionnement artistique : il s'agit de dissimuler la technologie (la mettre en second plan), les références sont Bonom, Adrien M, Anarchy Dance Theatre.
Le projet a bénéficié d'une bourse de recherche de 12.500 euros de la VGC.
La réalisation a débuté le 15/2/13 pour s'achever le 12/12/13
Une résidence chez ultima vez est prévue de février à avril 2013.
Il s'agit d'une œuvre commune aux deux artistes, enregistrée à la sacd et à la sabam.

PIECES/Chapter II : The Wave de Romain Tardy

Second développement du projet (chapter one : battleships). La première phase a eu lieu à La Bellone et à la gare Saint Sauveur de Lille.

Espace de performance et installation immersive dont le but est de créer un rythme, un mouvement, une composition vivante, sur le thème de la vague, à partir d'un élément géométrique a priori rigide et froid, le carré blanc.

Romain Tardy collabore avec l'artiste sonore Squeaky Lobster (Laurent Delforge).

La maquette sera créée en 2012 et le projet finalisé en mai 2013.

Diffusion : partenariat avec Cimatics.

Mash'taCycle de Gauthier Keyaerts

Gauthier Keyaerts et Christian Frisson collaborent pour élaborer une « création technologique » mêlant un laptop, une caméra pour la reconnaissance de geste, un vidéoprojecteur et un écran, une banque de sons, un iPad, une platine vinyle détournée/augmentée.

Mash'taCycle peut prendre la forme d'une installation interactive ou d'un concert, une performance. Il peut faire l'objet d'une conférence, d'un workshop.

Le calendrier de réalisation du projet s'étale de janvier à juillet 2013.

Des diffusions sont prévues : City Sonic en septembre 2013, BEAF en septembre 2013, mai numérique en Aude, Mois de la poésie en mars à Québec, la Fabrique à Nantes.

Le refuge d'Alexandra Dementieva

Espace rectangulaire blanc comprenant quatre chaises, sur lesquelles les spectateurs (max 4) sont invités à prendre place. Les lumières (projecteurs, spots), les sons (notamment orientés par des bras mécaniques) et les images projetées réagissent au nombre et à la position des spectateurs via deux kinects et Max/MSP.

Le projet sera réalisé d'avril à novembre 2013.

Il est coproduit par ADEM asbl à hauteur de 2710 euros.

Une diffusion est prévue en novembre 2013 à Imal.

Sans titre de Lettres et Carrés asbl

Il s'agit de créer un musée virtuel qui comprendrait des écrits, œuvres artistiques, recherches universitaires, spécialement conçus pour la plateforme.

Les technologies serveurs utilisées sont Node.js, Express et MongoDB pour le système de bases de données.

Concernant la programmation des interactions 3D sur le navigateur, le choix s'est porté sur des technologies telles que HTML5/CSS3/Javascript.

Le calendrier de réalisation s'étale du 7 février au 7 mai 2013.

La musique géométrique de De Profundis asbl

Dispositif interactif qui permet à l'utilisateur d'enregistrer des sons et de les paramétrer sur base géométrique de structuration de l'espace. Le dispositif est disponible via une interface tactile intégrée dans une borne. La géométrie est utilisée comme vecteur des sons enregistrés par l'utilisateur (le son est lu sur chaque arête de la forme), elle permet d'éditer les sons et de les organiser rythmiquement. Une série de formes est disponible, formes dont chaque arête est paramétrable individuellement en 4 possibilités. Chaque forme peut être déplacée sur la surface et voir sa taille modifiée.

Une fois terminée, l'œuvre créée disparaît avec son utilisateur.

Le programme sera compilé en Openframeworks.

Les cuves mémoires de Stéphanie Laforce

Installation sonore interactive visant à transformer un bâtiment industriel (le Chai à vin, haut lieu du patrimoine de Dunkerque) en un grand corps sonore résonant et en un instrument utilisant les qualités sonores spécifiques du lieu. La zone de l'installation consiste en un couloir de 12x3 m comprenant 4 grandes cuves dans lesquelles seront projetées des vidéos et 8 petites cuves qui feront l'objet d'installations sonores interactives et évolutives. Un comédien invitera le visiteur à mettre la tête dans les cuves et à y produire du son. Chaque cuve aura son identité propre. Le son sera capté et rediffusé en temps quasi réel.

L'œuvre sera présentée du 11 au 31 octobre 2013 dans le cadre de Dunkerque 2013 Capitale Régionale de la Culture. Elle est co-produite par *Transport Culturel Fluvial*.

La demande est de 4.562,5 euros.

m0sa1c de Labau

Sculpture lumineuse générative et cinétique constituée de dalles capables de se déplacer sur un axe en profondeur. Elles sont éclairées au moyen de trois projecteurs lumières montés à distance à l'avant et en différents points, un rouge, un vert et un bleu, et de LEDs RVB à l'arrière.

Le processus génératif suit le principe d'automate cellulaire du mathématicien John Conway, le « Game of Life ». L'oeuvre thématise l'espace, la lumière et la logique binaire.

M0sa1c a été conçu à l'origine pour la Maison de la mécatronique à Annecy-le-vieux (version composée de 400 dalles). La version faisant l'objet de cette demande est une variante modulaire et transportable.

M0sa1c sera exposée au Musée d'Ixelles dans le cadre de la rétrospective de Victor Vasarely qui aura lieu du 16 octobre au 19 janvier 2014.

La demande est de 10.000 euros.

La corrélation de Schottky de Yannick Antoine

Il s'agit de poursuivre le développement de ce projet aidé en 2009 dans sa conception.

L'installation met en scène une entité mystérieuse et la quête du scientifique qui l'a découverte en analysant divers phénomènes de bruits et de perturbations électromagnétiques. La présence de cette entité est évoquée par une voix s'échappant de postes de radio et par un visage matérialisé sur des écrans de télévision. Son discours est généré en temps réel et évolue au gré de ses humeurs, tout au long de la durée de l'exposition.

Le calendrier de réalisation s'étale de juillet 2013 à mars 2014.

Imal s'engage à soutenir la co-production et la diffusion du projet.

Closer de Roberta Gigante

Proposition pour l'espace public bruxellois dans le cadre du Festival Tuned City 2013. L'espace de l'installation, un couloir de 150 mètres, se trouve au -0,5, au niveau du guichet de métro de la gare de Bruxelles Midi. L'idée est d'y faire entrer la lumière naturelle via une succession de réflexions sur des miroirs jusqu'à ce que le faisceau sur projette sur l'eau. L'artiste utilisera un tracker solaire pour les mouvements des miroirs.

La réalisation s'effectuera de mai à juin 2013.

K-live de Sophie Cocheteux-Depraeter

Performance multi-disciplinaire (théâtre, arts plastiques, musique, arts numériques) interactive initiée par le collectif des *Celestial Mekaniks* (sept artistes et ingénieurs originaires de quatre pays européens). Le volet numérique consiste en une application pour smartphone conçue pour impliquer le public dans le développement du scénario de K-live.

La performance K-live raconte l'Odyssée du *Celmeks* d'une exo planète à l'autre, à la découverte des travaux visionnaires de Johannes Kepler.

La réalisation aura lieu d'août 2013 à mars 2014.

Le projet sera coproduit et diffusé par le festival Detuned à Gand. Les artistes ont rencontré la Bellone pour une diffusion. D'autres partenaires sont engagés pour fournir une aide à la promotion (la bande asbl), une résidence de création (The Clarke Darby Partnership) et une aide en matériel (Breedbeelt vzw).

Triptyque sonore et visuel de Bernard Delcourt et Delphine Havaux

Performance audiovisuelle en trois parties où

1. des objets joueront le rôle de capteurs
2. les images seront projetées sur plusieurs écrans
3. des objets seront mappés
4. le public sera intégré dans l'espace de la performance autour des artistes
5. le son circulera d'une enceinte à l'autre

Le logiciel « MediaCycle » de l'institut Numédiart sera utilisé dans l'oeuvre.

Le projet sera réalisé de juillet 2013 à juillet 2014.

Imal et KJBI propose une résidence débouchant sur une représentation publique.

Insane Abnormal Creative Activity de Martin Coste

Installation constituée de 13 hauts-parleurs installés en Y commandés par un système électronique. Les mots Insane Abnormal Creative Activity passeront d'un haut parleur à l'autre.

Le calendrier de réalisation s'étale du 15 mai au 30 août 2013.

Daral Shaga de l'asbl FERIA Musica

Performance sur le thème de l'immigration, sous la forme d'un opéra circassien pour 3 musiciens, 3 chanteurs, 5 acrobates et 1 chœur fantomatique. L'histoire est celle du retour d'un immigré, qui retrace son parcours initial. Le numérique sera l'outil pour faire cohabiter réel et virtuel, et pour permettre un voyage sensoriel.

La représentation du mur est le moteur d'indignation, la scénographie est conçue comme une série de murs et de passages. La vidéo sera générée par l'activité gestuelle, sonore et lumineuse, à partir d'images en direct, et d'images émanant d'une banque d'images. Différents capteurs seront activés par les interprètes. Le mapping-vidéo sera utilisé.

Logiciels : max-msp, jitter, resolume, illumin, isadora, photoshop, after-effects, première.

Positionnement artistique : Wayn Traub, Katie Mitchell, Simon Mc Burney, Finn Ross, Jean-François Peyret.

Equipe :

- Vidéo : Giacinto Caponio, Fabrice Murgia
- Metteur en scène : Philippe De Coen
- Auteur : Laurent Gaudé
- Compositeur : Kris Defoort

Calendrier : de janvier 2014 à juin 2017, 1^{ère} diffusion les 24 et 24/9 à Limoges

Œuvre commune, sera déposée à la SACD.

Partenariats : opéra théâtre de Limoges, Pôle Cirque Limousin, Charleroi-Danse

Cognito 1.0 de Mathieu Bogaert, avec Hélène Scholer et Gaël Bertrand

Installation : création d'un être numérique réactif aux stimuli.

Les stimuli seront illustrés par des écrans de télévision : luminosité, nombre de personnes, et décor et par le comportement des personnes (3 modules en bois sur un pupitre, chaque module signifiant soit l'agressivité, la gentillesse, ou l'indifférence).

Cet être numérique ne sera pas anthropomorphique, il sera composé d'une multitude de modules articulés autour d'un projecteur de diapositives.

- Logiciels : Arduino, réseau sans fil de type Xbee
- Positionnement artistique : Félix Luque Sanchez, Samuel Bianchini, Yacine Sebti, Philippe Beesley, Rafael Lozano-Hemmer.
- Aides publique : 4.975 euros pour D.Compose, 4.880 pour Cognito 1.0 (aide à la conception)
- Diffusion et coproduction : TAG en mars 2014

Cycloramadrome d'Alexandra Dementieva

Installation interactive sous la forme d'un écran circulaire de 360° sur lequel déambulent 3 personnages qui incitent le public à se déplacer. Plusieurs scénarii interactifs sont prévus.

- Logiciels : Max MSP, Madmapper, Kinect et un programme pour spatialisation sonore.
- Positionnement artistique : Janet Cardiff, Antoine Schmitt, David Rokeby, Jordan Crandall, Laurent Mignonneau et Christa Sommerer.
- Pas d'artiste associé
- Pas d'aide de la FWB mais du Kunsten en Erfgoed, et du Cyland Media Lab de Saint-Petersbourg.
- Calendrier de réalisation : de juillet à novembre 2013.
- Œuvre enregistrée sous licence libre
- Coproducteurs : Nadine, Vlaamse Overheid, Adem asbl
- Diffusion : iMAL, et Cyland Cyberfest (Berlin, Saint-Petersbourg).

Touch me de l'asbl In Progress

- Installation interactive sous la forme d'une sculpture plastique, lumineuse et sonore. Le visiteur déclenche l'interaction en touchant la sculpture en bronze, surmontée d'un parapluie.

- Logiciels : programme 3D, open frameworks et outils dans processing

- Positionnement artistique : Anne Veronica, Tauba Auerbach, David Cronenberg, Leslie Bloquest

- Œuvre de Thomas Israël, protégée par la SOFAM

- Artiste associé : François Zajega

- Aide FWB : 4 aides (2006 à 2013)

- Partenaires : Transcultures (1600 euros + diffusion à Mons, date à préciser), François Delvoeye (intérêt pour une diffusion à Paris en septembre 2014), Galerie Charlot (apport de 1.000 euros)

Perfection de la Compagnie Bud Blumenthal

Performance dansée en 3 temps :

- préambule (15 minutes) : installation du matériel et de l'origami devant le public
- métamorphose de l'homme industriel (15 minutes) : solo dansé derrière l'origami et projection devant l'origami, à la fin de cette partie, le danseur est changé en minéral
- le voile se lève (35 minutes) : danse avec projection au sol et sur le fond
- Logiciels et technologies : tracking, mac origami, capteurs de mouvement RF, et génération d'images (Unity, Zigfu ou Open nl, Max MSP, Syphon, séquenceur interactif EBA développé par Yacine Sebti.
- L'univers sonore et visuel passera du monde moderne, électronique au monde primitif, naturel.
- Positionnement artistique : prolongement de sa démarche, Adrien M, Chunky Move
- Œuvre de Bud Blumenthal (protégée par la SACD) avec 7 artistes associés et notamment Yacine Sebti et Vincent Paesmans.
- Aide du service de la danse : convention annuelle de 61.080 euros, aide en 2011 de 17.000 euros pour « Dancers », aide en 2013 de 28.000 euros pour « Perfection ».
- Calendrier : résidence aux Brigittines en novembre 2013, résidence à Mons en janvier 2013, résidence et diffusion à Paris en février 2014.

Clinique d'un roi de l'asbl Groupe Kuru

Performance-poème-peintures à propos d'un roi mourant. Il y aura re-création de 11 images de différentes époques (filmées et projetées), des comédiens réciteront des textes (sous la forme de fantômes de 6 dramaturges du roi) et le performeur (nu) gèrera sur scène la partition vocale et gestuelle générale.

Une application logicielle nouvelle, « Orchestra » a été créée sous Max MSP (schémas joints).

Positionnement artistiques : Jacques André, Cie Les Hommes penchés, le Panta-théâtre.

Œuvre d'Antoine Pickels, protégée par la SACD.

Aide FWB : Théâtre en 2013 pour « Clinique d'un roi », WBTD

Aide de la Chartreuse en 2007

Calendrier : 1^{ère} représentation en juin 2014.

Partenariats : Comédie de Caen Théâtre Poème2 : diffusion

Remote Controlled de Los Hermanos (alias Mike Latona)

Performance de danse interactive composée d'un projecteur et d'un danseur, mélangeant les cultures musicales (hip hop, rock,...) et chorégraphique (contemporaine, hip hop).

L'interaction numérique se fera au niveau de l'image et du son. La durée prévue de la performance est de 15 à 20 minutes).

Logiciels : sur mesure, codé en Java, reliant les 3 couches « captation-simulation-rendu », et éventuellement des capteurs supplémentaires.

Aspect visuel : noir et blanc et couleurs, organique

Positionnement artistique : « Euphorie » et « Crise » de 1024, Chunky Move, Hakanaï, CENC

Œuvre commune : Mike Latona, Hamza Ennaday (danseur chorégraphe), Shadi El-Hajj (image), Richard Colvaen (musique), sous licence creative commons.

Aide FWB arts numériques en 2012 pour l'expo « Les brasseurs »

Calendrier : octobre 2013 à mai 2014.

Partenaires : résidence au CENC, diffusion les 18 et 19 avril 2014 au CENC

Zodiac de Chloé Yaiche

Installation photographique interactive. Il s'agit du développement d'une œuvre montrée à la nuit blanche de Bxl 2012. L'imagerie satellite des villes est transfigurée par un travail numérique où la ville reste globalement reconnaissable par sa forme, mais où elle est re-générée numériquement (ou régénérée visuellement). La navigation d'une ville à l'autre se fait dans un pseudo espace en 3D.

Logiciels : 2D (Photoshop, After Effects), 3D (Nuke), dessin vectoriel (dessin analogique et Illustrator), interaction (Isadora, Kinect, autres divers + outils de programmation encore à définir), mapping vidéo (encore à définir).

Aspects visuels et sonores : la projection se fait sous une surface voûtée en extérieur, une composition sonore abstraite accompagne la vidéo.

Pas de références directes en arts numériques.

Œuvre de Chloé Yaiche, sans artiste associé, mais avec des artistes partenaires (DJ Scaevola, Miam-Miam Creative Lab, programmeur à trouver)

Calendrier : conception en septembre, développement en octobre/novembre, diffusion en décembre
Partenariat : coproduction et diffusion par L'alliance française de Washington (courrier joint)

Aides à la promotion

Evanescens de Laura Colmenares Guerra

Ce projet a reçu une aide à la production de 23.930 euros en 2011.

Il a été créé en mai 2012 dans le cadre des journées d'informatique musicales et a été diffusé au Cube en octobre 2012. Des diffusions sont prévues aux Brigitinnes le 20 mars 2013, au Festival International de la Imagen en Colombie en 2014 et au festival Elektra à Montreal en 2014.

La demande porte sur la réalisation de mars à juin 2013 des outils promotionnels suivants :

6. site internet
7. dvd
8. session photographique
9. enregistrement vidéo
10. trailer vidéo (version courte)
11. dossier de presse + traductions
12. cartes postales

Optimum park (Phase III) de Sébastien Rien

Ce projet a reçu une aide à la conception en 2011 et une aide à la production en 2012 de la commission arts numériques.

Le travail en cours a été montré à Imal le 14 décembre 2012. La première diffusion est programmée les 14 et 15 juin 2013 au BPS22.

Les outils promotionnels seront de deux types selon leurs objectifs : vendre l'oeuvre ou communiquer au public lors des diffusions. Ils consisteront en textes (+traductions EN, NL), photos, vidéos, site internet, dossier promotionnel, réalisation d'une charte graphique.

Les outils de promotion seraient développés de janvier à juin 2013.

Optimum Park de Sébastien Rien

Projet soutenu en 2012 dans sa production (19.440 euros), présenté à Imal et au BPS22.

La demande porte sur la traduction des outils promotionnels existants (site internet et pdf interactif) en anglais ainsi que sur la réalisation de produits dérivés (tee-shirts et sérigraphies). Le calendrier de réalisation s'étale d'octobre 2013 à janvier 2014.

Beatbox Story de l'asbl Adk Trash

Projet soutenu dans sa production en 2012, diffusé dans plusieurs lieux à Bruxelles et à Paris. Plusieurs diffusions sont prévues notamment dans les centres culturels de Weytengaerts et de Verviers.

La demande porte sur l'engagement d'un chargé de diffusion, la réalisation d'un dossier de presse et d'un dossier pédagogique (+ traductions), la réalisation d'un trailer et de photos professionnelles.

Aides à la diffusion

Optimum park (Phase III) de Sébastien Rien

La demande porte sur la diffusion du projet au BPS22 à Charleroi les 14 et 15 juin 2013, notamment l'achat de deux carcasses de véhicules qui seront détruites par les membres du public sélectionnés par le Système.

Perma cabane de Stéphanie Laforce

Diffusée au Pass de juillet 2011 à juillet 2013, cette installation interactive a reçu une aide à la production de 6000 euros de la commission arts numériques en 2011.

La demande porte sur la diffusion du projet au festival international d'art vidéo de Casablanca du 22 au 27 avril 2013.

Il s'agit d'adapter certains éléments de la cabane et de confectionner des boîtes de transport.

Chapter II de Félix Luque Sanchez

Ce projet a été soutenu dans sa production en 2011 et a reçu une aide à la promotion en 2012.

Il sera terminé en mars 2013 et diffusé une première fois au festival VIA à Maubeuge. Des diffusions sont prévues en avril au festival Exit de Créteil et d'avril à septembre à la gare saint Sauveur à Lille.

La demande porte sur la réalisation de caisses de transport qui serviront aussi comme support d'exposition.

Beatbox Story d'Adk Trash asbl

Le projet a été soutenu dans sa production par la commission arts numériques. Le projet sera présenté le 19 avril 2013 à la maison des cultures de Molenbeek, le 26 avril 2013 au centre culturel Jacques Franck, en août 2013 au festival théâtre nomade, en octobre 2013 à la maison de la création de Laeken et au festival drôle d'hip hop au Théâtre des Doms.

Pour accompagner la diffusion des spectacles, les programmeurs sont intéressés par un stage de Beatbox.

La demande porte sur l'achat du matériel nécessaire à la tenue du stage « Beatbox/nouvelles technologies » :

- airport express afin de créer un réseau wi-fi (échange des données)
- apple TV reliée à un pico-projecteur (optoma PKA 121)
- 10 mini iPad à disposition des stagiaires

Les iPad contiendraient une vidéo et un manuel retraçant l'histoire du Beatbox et trois applications (Incredibox, exercices d'écriture de Beatbox, Karaoké Baetbox).

PixFlow #2 de LAb[au] asbl/vzw

La demande concerne les œuvres « consoles » de Labau : Pixflow 2 et Particle Synthesis. Ces deux œuvres sont diffusées dans le même type de lieu et nécessitent les mêmes supports : un accumulateur afin de filtrer le courant à prévenir les sursauts électriques et les coupures : et une plaque de sol(lest) pour stabiliser la position quant la scénographie et ou la sécurité laissent à désirer. Labau sollicite également une assurance pour les dégâts matériels facilement constatables.

Chapter II: Understanding Modularity - Félix Luque Sanchez

Suite à l'avis de la Commission sur cette demande lors de la précédente réunion de représenter son dossier à la commission arts numériques une fois l'oeuvre diffusée et de trouver des dates de diffusion en FWB, la demande est réintroduire après sa diffusion en France aux Festival VIA et Exit. Les prochaines diffusion prévues sont à Lille et à Bruxelles (iMAL). La demande porte sur la réalisation de caisses de transport qui feront également office d'éléments scénographiques et customisées à cet effet.

Herbal Ghetto de Cédric Sabato

Projet soutenu dans sa production et dans sa promotion en 2011. Le projet a été diffusé en Belgique, en France et en Allemagne. Il est programmé à la biennale d'arts numériques d'Elektra à Montreal en mai 2014.

La demande porte sur la réalisation de caisses de transport et la réalisation de la nouvelle « configuration muséale » d'Herbal Ghetto 2.0.

Aides aux événements

QUINZAINE NUMERIQUE - EVENEMENTS

BRUXELLES

1. Bozar Electronic Arts Festival - BOZAR

Dates : 26, 27, 28/9

Dans le cadre de sa deuxième édition du BEAF, Bozar prévoit une programmation musicale électronique et de performances numériques (et notamment en partenariat avec Elektra) mais également la monstration d'œuvres d'arts numériques (installations, ateliers, ...).

La demande à la FWB porte sur 3 installations : *Cycloid*, *Pieces* et *A scanner Darkly*.

2. Terrain d'Envol (aéroport improvisé) - iMAL

Dates : 19/09 au 20/10

Exposition à la suite de la résidence de création de l'artiste Etienne Cliquet. Le projet est de faire voler des petits avions, le propos mêle bricolage low tech et outils de pointe. Par son côté ludique et accessible, le public visé est jeune et large : le public sera amené à faire voler les petits avions à l'aide de pancarte pour déplacer l'air.

3. Connecting cities - iMAL

Dates : 4 et 5/10

Il s'agit d'un projet européen explorant les écrans urbains et mobiles via des événements publics, des workshops et conférences. En 2013, l'accent est mis sur la connexion entre différentes villes mais aussi la connexion entre la scène locale et son voisinage.

L'événement aura lieu sur l'esplanade du métro Comte de Flandre et aux alentours.

Il y aura 4 œuvres dont 2 existants déjà : *Binoculars to...binoculars* from de V. Guljajeva et Mar Carnet Sola, et *Master Slave* de Jeremy Bailey, et deux œuvres produites par iMAL : *Dance.ar* et *wetube* de Sander Veenhof.

4. NUIT BLANCHE 2013- BRUFÊTE asbl

Date : 6/10

En 2013 la nuit blanche se concentrera sur les Marolles et le Sablon, elle vise à sensibiliser le grand public à la création contemporaine. En 2012, 13 des 40 projets étaient des œuvres d'arts numériques. Une grande place est accordée aux travaux d'étudiants et aux jeunes diplômés ainsi qu'aux artistes de la FWB. La manifestation est gratuite et attire chaque année 100.000 personnes. Le coût des projets arts numériques représente 30% du budget artistique total.

5. Transnomades 2013 - Transcultures asbl

Dates : 4 au 6/10

Deux lieux culturels et un lieu de formation à Saint-Gilles seront investis pour

- une exposition de SPAMM (œuvres en réseau),
- une exposition des projets soumis pour le prix Mobile
- un goûter numérique dont le sujet sera le développement des arts en réseau.
- un volet plus pédagogique proposera une sélection d'œuvres de net art

NAMUR

Next Utopia- KIKK asbl

Dates : 23 au 26/9

Il s'agit d'organiser 2 workshops de trois jours à l'intention d'étudiants (10 participants), et plusieurs conférences qui présenteront les animateurs (James Augee, Niklas Roy et Kati Hyypä) et les résultats des workshops.

FRAMERIES

APREM #3 – Spas asbl la Fabrique de Théâtre

Dates : 3 au 5/10

Troisième cycle de rencontres professionnelles destinées aux secteurs arts de la scène/arts numériques, qui sera consacré aux crises, révolutions et réseaux, à l'artivisme et hacktivisme avec de nombreux intervenants et artistes. Le principe est celui des « Sondes », initiées à la Chartreuse.

COMINES

F.A.N. # 1 - Centre culturel

Dates : 25/9 au 2/10

A l'occasion de la quinzaine numérique, le centre culturel veut organiser un festival des arts numériques, en s'associant avec des partenaires associatifs locaux (radio, piscine, musées) et aussi professionnels (Le Fresnoy, écoles d'art,...). Le festival sera composé d'une exposition de 5 œuvres avec médiation pour les publics, de 6 ateliers (dont un dédié au mapping et un autre au fablab), d'une soirée de vernissage + concert.

LIEGE

1. Web Fest - Les Zaza's

Date : 3 octobre

En prolongement à la journée de sensibilisation à la webcréation organisée par l'asbl *aura films* à bruxelles le 2 mai, un séminaire est organisé à Liège visant les professionnels, suivis d'une soirée de projection de lauréats du webfest de Marseille ainsi que d'œuvres de la FWB.

2. E=Art² - Etnik'Art ASBL

Dates : 2 au 5/10

Il s'agit de créer 3 œuvres et un parcours numérique à l'intention du public liégeois (musée de la vie wallonne et nuit des coteaux), grâce à deux openlab préalables encadrés par des artistes, les artistes pressentis sont notamment ronald dagonnier, xavier gazon, ...

MONS

Intelligence collective et création numérique - Arts2 (Arts au Carré)

Dates : 21/9 au 6/10

Exposition, workshops, conférences et projections de films, organisés en partenariat notamment avec Numédiart et le Mundanéum.