

Transcultures
présente

TRANS DEMO

— 2021 — écritures
augmentées

7.11

—
Mill
La Louvière

Écrire n'est rien d'autre que cela : non pas une évasion hors de la réalité
mais une tentative pour changer la réalité.

William S. Burroughs, *Last words*

/ TRANSDÉMO 2021 – écritures augmentées in progress

Initié par Transcultures (Centre des cultures numériques et sonores), *Transdemo* offre une plateforme de visibilité à des petites formes hybrides et numériques (performances, installations, dispositifs multi/intermédiaiques...).

À cette occasion, les artistes et concepteurs de projet présentent, dans le lieu d'accueil, une étape de leur travail/recherche en cours ainsi que les principaux enjeux attendant. Le public ainsi que les professionnels sont invités à donner leur feedback lors d'une rencontre conviviale qui accompagne la présentation de ces travaux exploratoires.

Ce *Transdemo* (le second accueilli par le Mill) prend place dans la troisième édition de la Biennale d'art contemporain et patrimoine ARTour, qui propose cette année de questionner les rapports actuels entre les différents modes textuels avec les arts visuels, numériques et sonores.

La thématique de cette édition 2021 de *Transdemo* étend, vers son futur immédiat, celle d'ARTour puisqu'elle tourne autour des « écritures augmentées », qui intègrent les possibles poétiques du numérique. Dans leurs dispositifs/installations de réalité virtuelle/mixte*, architectures hyper/trans-médiaiques et autre cinéma interactif, les artistes/concepteurs de projet invités par Transcultures au Mill explorent, non seulement les multi dimensions qu'ouvrent ces « data topos » mais aussi les imaginaires, usages et comportements qu'ils génèrent.

Déjà, Épicure nous assurait du caractère infini des mondes dans notre univers et on peut le considérer avec Borges comme un labyrinthe infini qui se réinvente sans cesse et dont notre perception de sa « réalité » (à mettre au pluriel) ne serait qu'un « point de vue » (Philip K. Dick) ou qu'une illusion changeante. Ces recherches artistiques nous invitent à faire l'expérience de la multiplicité de ces alter réalités immersives (non seulement pour les corps qui y évoluent mais aussi pour les esprits tout aussi voyageurs) et à participer in vivo au processus de leurs écritures augmentées qui ouvrent d'autres portes de la perception.

PHILIPPE FRANCK

Transcultures

* À la différence de la « réalité augmentée », la « réalité virtuelle » crée une réalité entièrement virtuelle, tandis que la « réalité mixte » combine les deux précédentes. La réalité virtuelle va permettre de s'isoler dans une autre réalité, tandis que la réalité augmentée va apporter des éléments nouveaux et du relief au monde qui nous entoure.

7.11.2021

15 > 18:00

Mill - La Louvière

Place Communale 21, La Louvière

Entrée libre

GAËTAN LE COARER (Fr) – AM DOMHAN

MAXIMÉ COTON (Be) – SANS SE CROISER

STANISLAV KURAKIN (Ru) – LI.EU.X.TER.RE.ATURE.S

VINCENT POUYDESSEAU (Fr) – NAVIGATION SONORE

ALEX VERHAEST (Be) – COMMUNAUTÉ

MARC VEYRAT (Fr) – XR i-REAL

Transdemo 2021 est une conception/organisation/production Transcultures.

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles (arts numériques),
des Pépinières Européennes de Création.

En partenariat avec le Mill, dans le cadre de la biennale ARTour 2021.

Éditeur responsable : Philippe Franck – Transcultures, Rue Saint-Patrice 2b, 7110 La Louvière

Crédits : Couverture – Stanislav Kurakin / Quatrième de couverture, pp. 16, 17, 18 – Gaëtan Le Coarer



/ GAËTAN LE COARER

(Fr)

AN DOMHAN

An Domhan (qui se traduit par « la terre » en français) est une expérience immersive conçue à partir d'une méthodologie de recherche création dans le cadre de la thèse du créateur/chercheur Gaëtan Le Coarer, dont le sujet est : *Bande Dessinée et Réalité Mixte, vers de nouveaux espaces de narration.*

L'expérience se fonde sur l'adaptation d'une légende celtique irlandaise en réalité mixte. Deux utilisateurs, équipés d'un casque de réalité virtuelle pour l'un, d'un smartphone pour l'autre, incarnent chacun l'un des personnages de la légende plongés dans un outre-monde. Ils évoluent dans deux environnements apparemment différents. Les actions réalisées par un utilisateur interfèrent avec celles de l'autre utilisateur.

L'installation *An Domhan* est visible dans la biennale d'art contemporain et patrimoine ARTour 2021 au Château Gilson (La Louvière).

Le projet est porté par le laboratoire LLSETI, et le département Communication Hypermédia de l'université Savoie Mont-Blanc. Avec le soutien de Transcultures et des Pépinières européennes de Création.

GAËTAN LE COARER est doctorant en Sciences de l'information et de la Communication & Sciences de l'Art (sous la direction de Ghislaine Chabert et Marc Veyrat). Il est titulaire d'un master en création numérique – parcours hypermédia et espaces intelligents et d'une licence arts appliqués – parcours design (option design et culture numérique). Ses recherches s'axent autour des usages et de méthodologies en recherche création. Il développe des concepts à partir d'une pratique du dessin, du noir, pour ouvrir des questions associées à la narration en termes d'architecture, et de spatialisation.

Il est lauréat de la résidence Pépinières Européennes de Création – Fédération Wallonie-Bruxelles accueillie chez Transcultures à l'automne 2021.

gaetanlecoarer.com



/ MAXIME COTON

(Be)

SANS SE CROISER

Munis de leur smartphone, sur lequel ils auront préalablement installé le logiciel gratuit Artivive, les visiteurs peuvent progressivement, au rythme de leur cheminement jalonné de symboles mystérieux, découvrir les mots du poème intitulé *Sans se croiser*.

Cette expérience en réalité augmentée conçue par Maxime Coton, avec la complicité de l'artiste visuel Jamil Mehdaoui, nous invite à voyager et à ressentir ces liens invisibles qui fondent notre humanité.

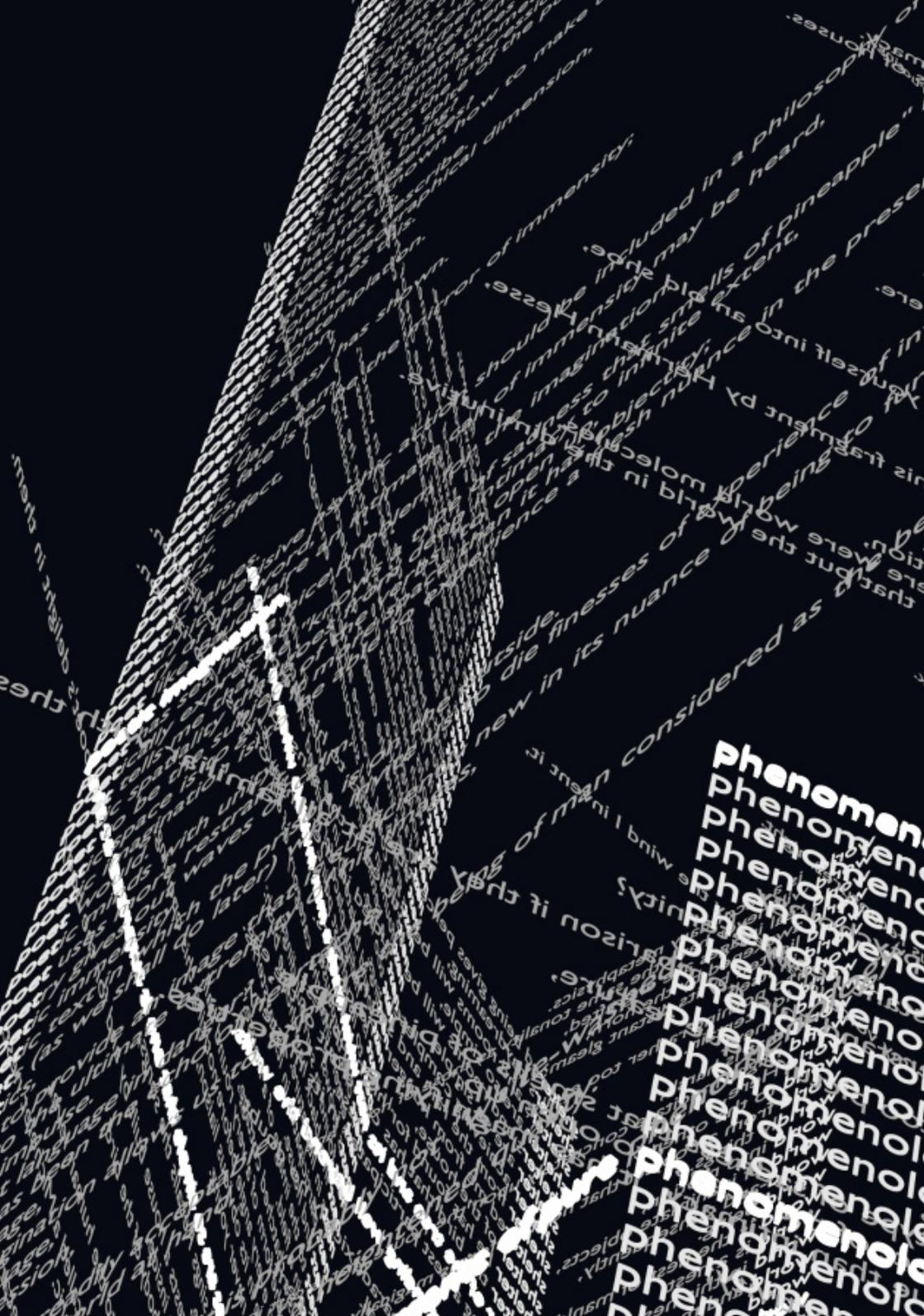
*Parce que les livres parlent, nous parlent et parlent entre eux,
Parce que les livres jamais ne dorment,
Parce que celles et ceux qui ne sont plus continuent à vivre
en nous.*

Cette expérience est proposée à la Bibliothèque provinciale (La Louvière) dans la biennale d'art contemporain et patrimoine ARTour 2021.

Production :
BRUITS asbl,
en coproduction
avec Transcultures.
Une collaboration
du Secteur des Arts
plastiques de la
Province de Hainaut
avec le Réseau
louviérois de Lecture
publique et Central.

MAXIME COTON est écrivain et artiste transmédia et se consacre à la littérature sous différentes formes et divers médias, parce que « les livres sont nécessaires mais pas suffisants ». Pour ses projets, il a remporté plusieurs prix en Belgique et à l'étranger. Dans son travail, il tente de trouver un équilibre entre poétique et politique.

maximecoton.net



/ STANISLAV KURAKIN

(Ru)

LI.EU.X.TER.RE.R.ATURE.S (ARCHITECTURES DE L'OUBLI)

L'assemblage de la matière sémantique issue d'un corpus littéraire sur la question d'errances mnésiques (avec des vides architecturaux représentant une perte brutale de certains de ces souvenirs) permet au « spectateur » errant de régénérer de nouveaux récits amnésiques, en articulant ces architectures de l'oubli entre elles.

L'oubli donne ainsi un corps à une narration spatiale déroutée et renouvelée. Le processus de « digestion » qui est au cœur du processus de création des sculptures sémantiques, fait écho à la prolifération informationnelle qui agit sur nos environnements physiques et psychiques.

À partir de l'hypothèse que la dégradation de la mémoire ne procède pas uniquement par la disparition de l'information, mais également par leur décomposition ou « compostage », la dimension physique du langage que révèle cette installation intègre le corps du spectateur comme un protagoniste.

Ce projet a bénéficié d'un accompagnement pour la production et le développement du Fresnoy – Studio national des arts contemporains et de Transcultures, dans le cadre du projet transfrontalier C2L3Play, ainsi que d'un support de l'artiste Lukas Truningger pour l'aide technique.

STANISLAV KURAKIN est un artiste-auteur, architecte et chercheur en Sciences de l'Information et de la Communication et en Architecture, il poursuit actuellement une thèse (*Architecture de l'oubli dans la ville hypermnésique*) au laboratoire CiTu Paragraphe de l'Université Paris 8 et MapARIA (ENSAL & CNRS).

stanislavkurakin.xyz

/ VINCENT POUYDESSEAU

(Fr)

NAVIGATION SONORE

matiere-revue.com

Collaboration

artistique :

Diogo Oliveira,

Luciana Araújo

de Paula,

Carolina Alfradique,

Olivier Jonvaux,

Claire Williams,

Julien Poidevin.

Production :

Le Fresnoy - Studio

national des arts

contemporains,

Transcultures,

Matière-Revue.

Ce projet a bénéficié d'un accompagnement pour la production et le développement du Fresnoy - Studio national des arts contemporains et de Transcultures, dans le cadre du projet transfrontalier C2L3Play.

Ce projet décrit des enjeux particuliers aux usages électromagnétiques, nous permettant de comprendre comment les fréquences y sont un territoire, où s'articulent les questions autour de l'existence des frontières internes. Émissions radio, bruit insignifiant, fréquence électrique, musique populaire, cacophonies... *Navigation sonore* est un parcours tracé par les fréquences radio et les interférences électromagnétiques qui croisent un espace de captation.

À l'aide d'antennes et de récepteur électrique conçu à Bruxelles, il s'agit de créer une nouvelle cartographie guidée par la matière sonore, qui ne se limite pas aux territorialités établies, mais qui révèle la lisière des frontières pour la (re) tracer, la (re)définir, la (re)configurer jusqu'à la (dé)tourner.

Ici, pas besoin de relevé topographique pour ce projet, mais la nécessité d'enquêter, de se déplacer là où les ondes nous portent, c'est-à-dire être à l'écoute, avec une nouvelle construction des déplacements sur un territoire et réinventer ses outils de navigation.

VINCENT POUYDESSEAU est un artiste français pluridisciplinaire, diplômé du Fresnoy - Studio national des arts contemporains à Tourcoing et de l'École Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg. Au travers de différents médiums, il développe sa pratique artistique. Son travail œuvre dans les domaines des installations audiovisuelles immersives et des arts visuels. Ses œuvres explorent l'espace physique et numérique en créant une relation entre un réel et un univers digitalisé.

vincentpouydesseau.com





/ ALEX VERHAEST

(Be)

COMMUNAUTÉ

Un corbeau raconte l'histoire de cinq amis qui vivent ensemble. Ce serait une vie paisible si un sixième ne se mêlait pas continuellement à eux. Les cinq ne connaissent pas le sixième, mais ils ne se connaissent pas vraiment non plus entre eux. Et ce qui est acceptable pour les cinq ne l'est pas pour le sixième. Comment peuvent-ils expliquer cela au sixième ? De longues explications les conduiraient à ce qu'ils l'incluent dans leur groupe. C'est alors que les cinq le repoussent, avant qu'un septième ne se présente à eux.

Ce « cinéma parcours », sous forme d'histoire qui se dévoile, comprendra dix œuvres autonomes, trois tableaux vivants interactifs, six études de personnages et un court métrage interactif, le tout réparti en six espaces distincts dans une configuration d'exposition.

Production :
in Hinterland,
en coproduction
avec La Belle Affaire.
Avec le soutien de
Vlaams Audiovisueel
Fonds, Fédération
Wallonie-Bruxelles
(arts numériques),
Transcultures.

ALEX VERHAEST est une réalisatrice qui étudie les possibilités d'interactivité et de réactivité au sein des arts cinématographiques. La base de chacun de ses projets filmique est un scénario hautement narratif, existant ou nouvellement écrit, autour duquel elle crée une installation cinématographique composée d'objets, de vidéos et de vidéos interactives. Son travail opère sur la juxtaposition de la peinture, du jeu vidéo et du cinéma augmenté. Chaque nouveau projet d'Alex Verhaest participe d'une interrogation sur ce que signifie « faire des films » dans une société multi-écrans post-Nintendo.

Ses projets l'ont amené à voyager en Chine, à Mexico, Eindhoven, ou encore à Salvador da Bahia. Elle a participé à une série d'expositions nationales et internationales. Elle a remporté le New Face Award au Japan Media Arts Festival et le prestigieux Ars Electronica Golden Nica en 2015. Certains de ses projets ont été préalablement diffusés par Transcultures dans la biennale Transnumériques 2018 (Cabinet de curiosités numériques au Musée L - Louvain-la-Neuve) et pour le Musée Royal de Mariemont lors de l'exposition *Aucun mythe pour ces contrées de l'esprit* en 2019.

alexverhaest.com



/ MARC VEYRAT

(Fr)

XR i-REAL

i-real.world

i-REAL est une œuvre d'art numérique et hypermédia qui mixe des environnements en VR déclenchées à l'aide de cartes sur un plateau de JE(U). Celui-ci se joue à l'aide de cartes et de dés. En lançant les dés, les joueurs font tourner les plateaux qui déclenchent des connexions ouvrant avec les cartes les mondes en VR. Des indices disséminés sur les cartes, le plateau, les réseaux sociaux et dans les environnements VR pourront, à terme, déclencher une blockchain... sur laquelle règne un maître du JE(U), une intelligence artificielle également en cours de développement.

Le dispositif *VR Alice* (Monde 4 du projet *i-REAL*) est visible au Mill (La Louvière) dans la biennale d'art contemporain et patrimoine ARTour 2021.

Direction :
Marc Veyrat –
Société i Matériel.

MARC VEYRAT s'intéresse à la complexité des mises en forme informationnelles – dans l'art numérique, visuel et contemporain – des mises en réseau et des stratégies de communications, en particulier dans les dispositifs de Réalité Mixte (XR) et à travers les réseaux sociaux ou le web.

Collaboration :
Jonathan Juste,
Véronique Gay-Rosier,
Roberto Barbanti,
Matthieu Quiniou,
Carole Brandon,
Salar Shahna,
Paradise Now.

Artiste, Agrégé, Maître de Conférence HDR en Sciences de l'Art, il est directeur du département Communication Hypermédia à l'Université Savoie Mont-Blanc.

Marc Veyrat collabore également avec le Laboratoire CiTu Paragraphe de l'Université Paris 8 et est chercheur associé à la Chaire UNESCO/ITEN (Innovation, Transmission, Édition Numérique).

imateriel.org

Avec le soutien de 89/92 R&D, Pixelpirate – World XR Forum – XR KITCHEN – Transcultures – Pépinières Européennes de Création – Laboratoire SLLSETI / Texte Image & Arts Numériques (USMB) – Laboratoire CiTu Paragraphe (Paris 8) – Chaire UNESCO/ITEN – Fondation Maison Sciences de l'Homme Paris – [-8-] eSPACE – Institut Français/Culture VR.

Transcultures

/ transcultures.be

Aujourd'hui installé à La Louvière (sur le site de Bois-du-Luc), Transcultures a été créé, à Bruxelles, en 1996, afin de promouvoir et développer les pratiques et projets interdisciplinaires à la croisée de la diversité des arts contemporains, des enjeux sociétaux et des développements technologiques. Le Centre des cultures numériques et sonores conjugue les dimensions de production, de diffusion, de réflexion et de sensibilisation pour développer les nouvelles pratiques artistiques innovantes et les filiations avec les avancées transhistoriques dans les champs prospectifs explorés.

Outre les nouvelles formes de transversalité utilisant les technologies numériques, Transcultures développe aussi des programmes spécifiques dont *Émergences numériques* (accompagnement de projets artistiques d'étudiants d'écoles d'art supérieures et de jeunes artistes), *Vice Versa* (résidences et accompagnement de projets Arts/Sciences, collaborations entre la recherche appliquée et la création artistique numérique en partenariat avec plusieurs universités) ou encore récemment *Creacconnection* (soutien et diffusion de projets thématiques, curatoriaux, sonores et intermédiaiques via le web conçu comme une scène et un langage) avec également des activités de sensibilisation (pour les jeunes publics et ateliers avec des publics spécifiques) et de réflexion/débat.

Outre des événements organisés, à l'année, en Fédération Wallonie-Bruxelles et à l'international, Transcultures coordonne deux festivals : *City Sonic*, festival international des arts sonores depuis 2003 (citysonic.be) ; et la Biennale des cultures et émergences numériques *Transnumeriques* (transnumeriques.be) depuis 2005. Ces 2 festivals sont produits, suivant les éditions, dans plusieurs villes en Fédération Wallonie-Bruxelles et également à l'international.

Transcultures produit et coordonne également le label *Transonic* dédié aux écritures sonores et poétiques autres (transonic.be).

Le Centre combinant un ancrage régional à un rayonnement international, est en outre impliqué dans plusieurs projets culturels européens et échanges internationaux de co-production/diffusion/résidence.

Pépinières Européennes de Création

/ pepinieres.eu

Depuis 2018, l'association Transcultures Europe Pépinières de Création a repris le réseau des Pépinières Européennes pour Jeunes Artistes (initié en 1992, présente dans 30 pays avec plus de 200 lieux de création partenaires et 1500 artistes de pratiques et esthétiques diverses soutenus dans le cadre de différents programmes d'échanges et de résidences de création) avec une nouvelle structure dont la coordination est basée à Paris.

Les Pépinières européennes favorisent et accompagnent la mobilité des artistes et des projets créatifs émergents dans une dynamique de professionnalisation sur la scène internationale.

Dans une approche transversale et prospective, les Pépinières sont ouvertes à toutes les disciplines artistiques contemporaines et aux différents modes de transversalité et de transculturalité, avec une attention particulière aux nouvelles écritures et formes artistiques intermédiaiques, aux cultures numériques, ainsi qu'à l'intégration d'enjeux citoyens et sociétaux dans les projets artistiques et culturels soutenus.

Les pépinières offrent également leur expertise dans ces différents domaines et participent activement à une réflexion (non détachée de la création et de la recherche appliquée) sur ces différents enjeux et croisements.

La coordination des Pépinières Européennes de Création bénéficie du soutien du Ministère de la Culture (France), et pour les résidences internationales menées en Fédération Wallonie Bruxelles de son Ministère de la Culture, et du CALQ (Conseil des arts et des lettres du Québec) pour celles menées au Québec.

ARTour

/ artour.be

Initiative de Central, ARTour, menée par un large partenariat d'institutions et organisations muséales, culturelles, touristiques, est une biennale d'art contemporain et patrimoine, née en région du Centre en 1997. Cette treizième édition intitulée *L'image conjugée* met l'accent sur les traits d'union entre image, texte et son.

ARTour 2021 est une organisation de Central en partenariat avec le Centre Daily-Bul & Co, Transcultures, le Mill – Musée lanchelevici, le Secteur des Arts plastiques de la Province de Hainaut, le Réseau louviérois de Lecture publique, la Galerie Koma.

En collaboration avec Centrissime, le Centre de la Gravure et de l'Image imprimée, le Centre culturel Joseph Faucon, le Centre culturel de Soignies et Bois-Du-Luc | Musée de la Mine et du Développement Durable.

Mill – Musée lanchelevici de La Louvière

/ lemill.be

Aménagé dans l'ancien Palais de Justice de La Louvière, le Mill – Musée lanchelevici de la Ville de La Louvière est un lieu dédié à cette longue et belle histoire. A côté d'un large espace d'exposition consacré au sculpteur et dessinateur Idel lanchelevici, le musée conserve, étudie et valorise l'importante collection communale. Pour ce faire, l'équipe scientifique et pédagogique du musée conçoit des expositions temporaires originales, dont les thématiques – en lien direct avec l'histoire artistique hainuyère – permettent de mettre en lumière ce patrimoine remarquable aux nombreux chefs-d'œuvre insoupçonnés.

Enfin, le Mill ouvre aussi ponctuellement ses salles à des partenariats permettant de présenter d'autres formes artistiques contemporaines, dont les arts numériques (comme ces dernières années, dans le cadre des *Transnumériques*, des événements *Transdemo*) ou encore de la biennale *ARTour*.

Le Mill reçoit le soutien de la Province de Hainaut, de la Ville de La Louvière et de la Fédération Wallonie – Bruxelles.

Crossborder Living Labs

/ crossborderlivinglabs.eu

Les projets de Stanislav Kurakin et de Vincent Pouydesseau ont été accompagnés dans le cadre du projet européen Crossborder Living Labs (C2L3Play)

C2L3Play est un projet Interreg de coopération transfrontalière France-Wallonie-Vlaanderen cofinancé par l'Union Européenne initié en 2017 et porté par 8 partenaires en France et en Belgique (Design Regio Kortrijk, Le Fresnoy, Leidal, UMons – Université de Mons, Numediart, Louvre Lens Vallée, Transcultures, TWIST, l'Université Polytechnique Hauts-de-France). C2L3Play, c'est le réseau de living labs des Industries Culturelles et Créatives de la région transfrontalière Hauts-de-France/Wallonie/Flandre.

Convaincus que c'est grâce à la co-création et aux processus d'innovation que les projets grandissent, les partenaires C2L3Play se sont déjà engagés auprès de près de 25 porteurs de projets en France et en Belgique ! Les partenaires du projet sont actifs dans la recherche technologique, la mise en réseau à valeur économique ou encore la création artistique et design ainsi que la diffusion culturelle.



C2L3Play est un projet / is een project Interreg France-Wallonie-Vlaanderen. Avec le soutien du Fonds européen de développement régional / Met steun van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling.



