



**du 13 au 29
oct. 2023**

Centre de la Marionnette
de la Fédération
Wallonie-Bruxelles

LUMEN #8

Marionnettes & Arts Numériques

#installations
#expositions
#performances
#rencontres

Chaque automne revient LUMEN #, rendez-vous phare où marionnettes et arts numériques se rencontrent au Centre de la Marionnette, autour d'une programmation familiale et gratuite.

Chaque édition invite le public à découvrir des univers surprenants, poétiques et singuliers.

Durant plus de deux semaines, une dizaine d'œuvres d'artistes émergents et/ou confirmés, de la Fédération Wallonie-Bruxelles et d'ailleurs seront visibles pour (re)découvrir l'art de la manipulation sous le prisme des arts numériques via la réalité augmentée et virtuelle, la robotique...

Avec cette année, *Faune* de Adrien M & Claire B x Brest Brest Brest, parcours en forme de jeu de piste révélant une vie animale cachée sur les murs de la ville, *Simple Machines* d'Ugo Dehaes où des objets robotisés rivalisent pour obtenir l'attention et vivre des émotions, mais aussi la présentation des installations de réalités virtuelles *Muted* de Christophe Monchalain et *i-REAL* de La Société I-Matériel, une exposition d'artistes numériques émergents, un workshop pour professionnels, une journée de rencontres...

LUMEN#8 est une initiative du Centre de la Marionnette de la Fédération Wallonie-Bruxelles et est réalisé avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles – Cellule Arts Numériques et de la Province de Hainaut.

En partenariat avec Transcultures, TechHall by Entreprendre.Wapi, et avec le concours d'ARTS² – ESA Mons, de l'ESA – Académie des Beaux-Arts de Tournai, de l'ESA – Nord-Pas-de-Calais / Tourcoing-Dunkerque, des Pépinières européennes de création.

LUMEN #8

LE PROGRAMME

couverture:

Muted VR, Christophe Monchalain

quatrième de couverture:

Faune, Adrien M & Claire B x Brest Brest Brest

FAUNE – Adrien M & Claire B x Brest Brest Brest / @ Espace public

#exposition #réalité augmentée

- vernissage le 13 octobre 2023 à 18h30.
- exposition en espace public visible du 14 au 29 octobre 2023
- visites contées le 15 octobre 2023 à 15h et 16h30

ÉMERGENCES NUMÉRIQUES / @ Centre de la Marionnette

#exposition #émergences #arts numériques

- vernissage le 13 octobre 2023 à 18h30
- exposition visible du 14 au 22 octobre 2023, selon les heures d'ouverture du musée

SIMPLE MACHINES – Ugo Dehaes (B) / @ Centre de la Marionnette

#spectacle #robots

vendredi 13 octobre 2023 à 14h, 16h et 19h

i-REAL – La Société i Matériel (F/B) / @ Centre de la Marionnette

#installation #réalité virtuelle

installation visible le 13 octobre 2023 de 18h à 20h30
ainsi que les 14 et 15 octobre 2023, de 14h à 18h

MUTED, A FALL THROUGH SILENCE – Christophe Monchalain

@ Centre de la Marionnette

#installation #réalité virtuelle

installation visible le 13 octobre 2023 de 18h à 20h30
ainsi que les 14 et 15 octobre 2023, de 14h à 18h

+ WORKSHOP POUR PROFESSIONNELS

La découpe / graveuse laser au service de la création pour les arts de la scène

@ FABLAB par TechHall by Entreprendre.Wapi

du 10 au 12 octobre 2023 de 9h30 à 17h

+ RENCONTRES

Arts numériques versus Arts de la marionnette...

la création au service de l'illusion / @ Maison des associations

vendredi 13 octobre 2023 de 11h à 18h



#exposition #réalité augmentée

FAUNE

Adrien M & Claire B x Brest Brest Brest (F)

© Adrien M
& Claire B x
Brest Brest
Brest

Jeu de piste révélant une vie animale cachée sur les murs de la ville.

Vernissage le 13 octobre 2023 à 18h30
Exposition en espace public visible du 14 au 29 octobre 2023
Visites contées le 15 octobre 2023 à 15h et 16h30

Faune est une série de 10 affiches de grand format à observer avec une application de réalité augmentée développée sur mesure. Collées dans l'espace public, les affiches invitent à un parcours en forme de jeu de piste qui révèle une vie animale cachée sur les murs de la ville. Libre d'accès, visible en extérieur, ce parcours s'adresse à tous les publics. Sorte d'initiation à un pistage poétique et dada, il propose une gymnastique de l'attention et un ré-enchantement du quotidien urbain.

Faune est le fruit de la collaboration entre Adrien M & Claire B et le collectif de graphistes Brest Brest Brest.

Fondée en 2011 par Claire Bardainne et Adrien Mondot, la compagnie Adrien M & Claire B crée des formes à la croisée des arts visuels et des arts vivants. Adrien M et Claire B utilisent ordinateurs, vidéo-projecteurs ou dispositifs de réalité augmentée, dans le but de créer des expériences symboliques, d'habiter, pour jouer des modes d'être au monde, générer une attention sensible aux êtres et aux choses. Ils utilisent des outils numériques pour faire du théâtre, créer des instants vivants partagés par des vivants. www.am-cb.net

Informations pratiques:

- Il vous est nécessaire, pour apprécier l'exposition, d'être équipé d'un smartphone ou d'une tablette datant d'au moins 2017.
- Nous vous invitons à télécharger et installer, en amont de votre visite, l'application gratuite *Faune* pour découvrir la réalité augmentée: sur www.faune.app
- Le plan pour situer les œuvres disséminées dans le centre-ville disponible à l'adresse www.maisondelamarionnette.be ou via QR code ci-contre.
- Si vous remarquez lors de votre découverte de l'exposition des dégradations sur les œuvres, nous vous invitons à nous en informer à maisondelamarionnette@skynet.be.

Découvrez
les parcours:



Conception et direction artistique: Claire Bardainne, Adrien Mondot, Arnaud Jarsaillon, Loris Pernoux •
Conception et développement informatique:
Adrien Mondot et Rémi Engel • Habillage sonore:
Brest Brest Brest • Administration: Marek Vuiton,
assisté de Mathis Guyetand • Direction technique:
Raphaël Guénot • Production et diffusion:
Joanna Rieussec • Production: Juli Allard-Schaefer,
Margaux Fritsch, Delphine Teypaz • Médiation:
Aurélia Deniot, Claire Engel, Johanna Guerreiro •
Typographies: Garaje © 205TF et Flutter © Jangs
Müller Type Foundry.

Production: Adrien M & Claire B • Co-productions
et soutiens: LUX, scène nationale de Valence, Fonds
[SCAN] – Préfet de la région Auvergne-Rhône-Alpes et
Région Auvergne-Rhône-Alpes • Avec la participation
du DICRéAM – Centre National du cinéma et de
l'image animée • La compagnie Adrien M & Claire B est
conventionnée par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes,
par la Région Auvergne-Rhône-Alpes et soutenue
par la ville de Lyon • Photos © Adrien M & Claire B,
Brest Brest Brest.

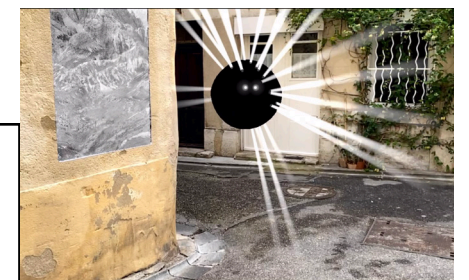
Les lieux partenaires: l'Académie des Beaux-Arts
de Tournai, l'École des Arts de Tournai, l'Office
de Tourisme, la Maison de la Culture de Tournai,
Vitrine fraîche, le Musée du Folklore et des Imaginaires,
le Collectif Garage...

LES VISITES CONTÉES

Avec Matthieu Poulet de la
compagnie L'Heure Avant l'Aube (F)

dimanche 15 octobre 2023
15h et 16h30

Durée de la visite: 30 à 45 minutes – Tout public, dès 4 ans
Gratuit – Jauge limitée à 30 personnes par visite
Réservation obligatoire: +32(0)69 88 91 40,
maisondelamarionnette@skynet.be





#spectacle #robots

SIMPLE MACHINES

Ugo Dehaes (B)

© Arne Lievens

vendredi 13 octobre 2023

Centre de la Marionnette
de la Fédération Wallonie-Bruxelles

14h, 16h et 19h – Gratuit

Tout public à partir de 7 ans – 45 minutes

Réservation obligatoire: +32(0)69 88 91 40,
maisondelamarionnette@skynet.be

Quand des objets robotisés rivalisent pour obtenir l'attention et vivre des émotions réservées jusqu'alors qu'aux danseurs (vivants).

Pour ce spectacle, vous vous asseyez avec Ugo Dehaes autour d'une grande table. Ugo montre et explique pourquoi et comment il élève lui-même des robots et comment il les forme à devenir des danseurs aptes à travailler pour lui gratuitement. Il tente également de se rendre superflu en utilisant, entre autres, l'intelligence artificielle pour imaginer des chorégraphies.

Simple Machines est le début d'une ère dans laquelle des machines simples rivalisent pour obtenir l'attention et les émotions qui, auparavant, n'auraient été attribués qu'aux danseurs vivants.

« Bien que des êtres artificiels et des automates mécaniques aient été conçus et construits depuis la nuit des temps, le mot robot n'existe que depuis 100 ans. Les robots sont désormais partout dans notre société et il est prévu que d'ici 2030, plus de 800 millions d'emplois soient repris par des robots. »

Le chorégraphe Ugo Dehaes s'interroge sur cette évolution en l'appliquant à sa propre pratique artistique: il cherche comment remplacer des danseurs par des robots et son rôle de chorégraphe par l'intelligence artificielle.

www.kwaadbloed.com

Texte, mise en scène, interprétation, marionnettes et éclairage: Ugo Dehaes • Scénographie et musique:

Wannes Deneer • Dramaturgie: Marie Peeters • Silicone: avec la collaboration de Rebecca Flores.

kwaad bloed remercie, pour leur collaboration et leur soutien: Tuning People, C-takt, STORMOPKOMST, De Factorij, Zaventem, Pol Eggermont, AI Experience Center VUB, Hans De Cank, Caroline Pauwels, Gertjan Biasino, Roeland Luyten et VGC.

#installation #réalité virtuelle

MUTED, A FALL THROUGH SILENCE

Christophe Monchalain

© Christophe Monchalain

du 13 au 15 octobre 2023

Centre de la Marionnette
de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Installation visible le 13 octobre 2023

de 18h à 20h30

ainsi que les 14 et 15 octobre 2023 de 14h à 18h

Muted est une expérience immersive et sensible qui nous plonge dans les silences d'une jeune fille: un monde sous-marin imaginaire et poétique. Face à l'abandon, elle reste silencieuse. C'est au-delà des mots et par la sensation que cette histoire nous est racontée.

On se laisse couler en douceur le long d'un fil nous reliant à la surface, comme le ferait un plongeur en apnée.

Christophe Monchalain est un artiste basé à Bruxelles. Ingénieur diplômé en informatique et robotique, il développe son travail à travers les arts visuels, interactifs et immersifs. Ses recherches artistiques explorent les émotions et les comportements humains, tout comme la nature et ses phénomènes.

En parallèle, il a étudié la médecine chinoise en Chine et il est acupuncteur diplômé de l'académie de médecine chinoise de Pékin. Aujourd'hui, toutes ces expériences nourrissent sa démarche artistique.

www.christophemonchalain.com

Avec le soutien de: VERTIGO / STARTS Residencies project as part of the STARTS program of the European Commission, based on technological elements from Content4All / Fraunhofer HHI – Vision and Imaging Technologies Chroniques 2018 – International digital art biennial / Created as part of the production platform, supported by the Région Sud / Edis – fonds de dotation, Octobre Numérique and Le Liberté / With the support of Fédération Wallonie-Bruxelles and Wallonie-Bruxelles international.



© Marc Veyrat /
Société i Matériel /
Monde

#installation #réalité virtuelle

i-REAL

La Société i Matériel (F/B)

du 13 au 15 octobre 2023

Centre de la Marionnette
de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Installation visible le 13 octobre 2023
de 18h à 20h30
ainsi que les 14 et 15 octobre 2023 de 14h à 18h

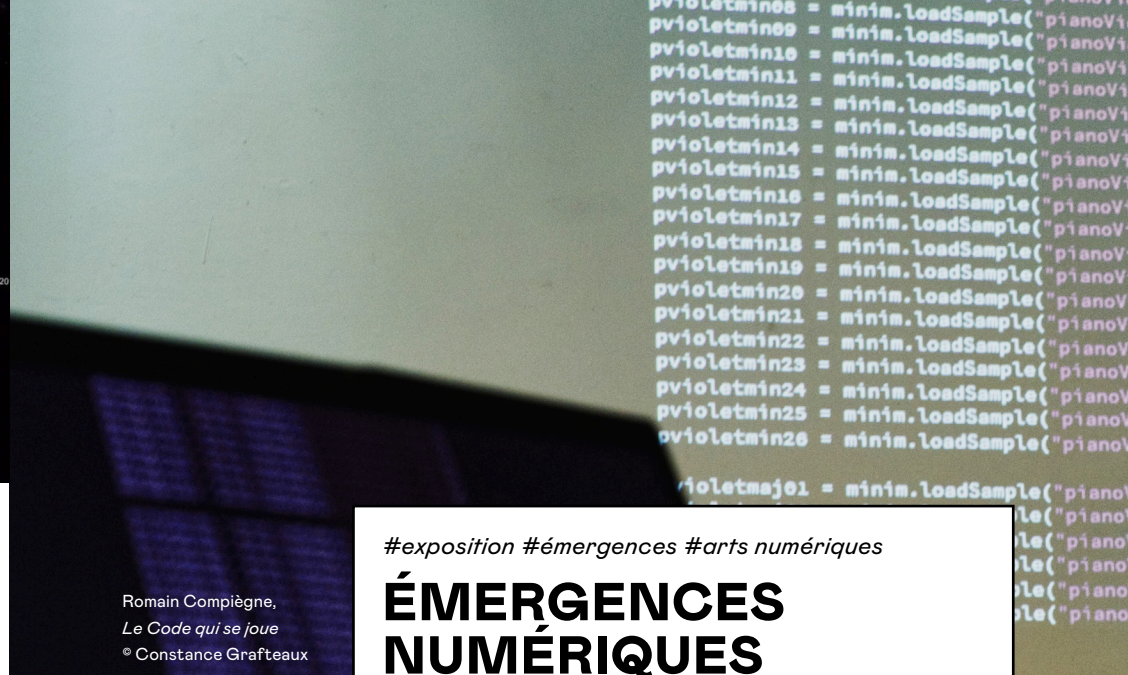
i-REAL est une œuvre d'art hypermédia XR, portée par l'artiste-chercheur Marc Veyrat, qui mixe des environnements en VR déclenchés à l'aide de cartes posées sur un plateau de JE(U) physique. Ces cartes sont i-RÉELISÉES avec/ depuis le réseau social Instagram et entre/posées sur Pinterest. À l'aide de celles-ci des connexions ouvrent des mondes en VR. Des indices disséminés sur les cartes, le plateau, les réseaux sociaux et dans les environnements VR peuvent déverrouiller une blockchain et une crypto-monnaie...

i-REAL se compose de plusieurs « mondes » (cinq à ce jour) qui peuvent être explorés de manière indépendante du jeu en lui-même.

La société i Matériel est un projet collectif initié par Marc Veyrat (F) artiste, maître de Conférence - chercheur à l'Université Paris 8. Il s'intéresse particulièrement 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 et à travers les réseaux sociaux ou le web.

www.imateriel.org

i-REAL est un projet de la Société i Matériel, Pixel Pirate et 89/92 R&D, intégré à KITCHEN XR, un projet de recherche universitaire et artistique développé par Carole Brandon (Laboratoire LLSETI – Université Savoie Mont-Blanc) qui combine la création d'espaces dédiés aux réalités mixtes, la conception, co-production de contenus et la formation universitaire et est soutenu par le Laboratoire Citu-Paragraphe (Paris 8), partenaire de Transcultures et des Pépinières européennes de Création qui le soutiennent et le diffusent également. Direction du projet: Marc Veyrat • Blockchain et NFT: Matthieu Quiniou – CiTu – Paragraphe • Conception et programmation: Jonathan Juste – Pixelpirate / Programmation, Développement VR & Webdesign: Lise Missillier – 89-92 R&D • Création sonore: Paradise Now – CiTu – Paragraphe.



Romain Compiègne,
Le Code qui se joue
© Constance Grafteaux

#exposition #émergences #arts numériques

ÉMERGENCES NUMÉRIQUES

Vernissage le 13 octobre 2023 à 18h30

Exposition visible du 14 au 22 octobre 2023,
du mardi au vendredi de 9h à 12h30 et de 14h à 17h,
samedi et dimanche de 14h à 18h, fermé le lundi

du 14 au 22 octobre 2023

Centre de la Marionnette
de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Présentation d'œuvres d'artistes émergents en fin d'étude en Écoles Supérieures d'Art de Fédération Wallonie-Bruxelles et de France.

Le Centre de la Marionnette et Transcultures (Centre des cultures numériques et sonores) s'associent à nouveau pour soutenir et donner visibilité à des projets d'installation émergentes à dimension numérique réalisés par des étudiants d'écoles d'art partenaires belges et françaises.

Avec:

Anaëlle Hénault, Antoine Leclercq et Noé Verhellen,
étudiants à l'ESA – Académie des Beaux-Arts de Tournai,
Pierre Gosée pour ARTS² Mons,
Roman Compiègne et Raphaël Khouri pour l'ESÄ –
Nord-Pas-de-Calais/Tourcoing-Dunkerque.

Commissaire artistique:
Philippe Franck

Les partenaires: Transcultures, Centre de la Marionnette et des écoles partenaires (ARTS² – ESA Mons, de l'ESA – Académie des Beaux-Arts de Tournai, de l'ESÄ – Nord-Pas-de-Calais / Tourcoing-Dunkerque) et avec le soutien des Pépinières Européennes de Création.

LUMEN C'EST AUSSI

WORKSHOP POUR PROFESSIONNELS

LA DÉCOUPE / GRAVEUSE LASER AU SERVICE DE LA CRÉATION POUR LES ARTS DE LA SCÈNE

du 10 au 12 octobre 2023
FABLAB par TechHall
by Entreprendre.Wapi

Dates: du 10 au 12 octobre 2023 de 9h30 à 17h
Lieu de la formation: FABLAB TechHall by
Entreprendre.Wapi – Rue Madame 14 à Tournai
Coût de la formation: formation gratuite,
matériaux à charge des participants
Inscription: sur lettre de motivation à envoyer par
mail à maisondelamarionnette@skynet.be
Nombre de participants: 6 à 8 personnes maximum

Workshop permettant de maîtriser les bases de la découpe et de la gravure au laser, et du logiciel approprié, à partir d'un dessin 2D simple.

Il s'agira d'explorer les possibilités techniques d'une découpe - graveuse laser sur différents matériaux / objets (papier, carton, cuir, bois, textile, etc) au service ensuite d'une recherche personnelle: création de marionnettes / silhouettes / accessoires / décors...

Objectifs:

Obtenir les bases nécessaires à la découpe laser afin de l'utiliser correctement pour réaliser vos propres pièces et devenir autonome pour le développement de vos projets.

Programme:

- 1^{er} jour: Visite du FabLab et découvertes des principaux outils.
Tour de table et attentes des participants. Design et recherches matériaux.
- 2^e jour et 3^e jour: Coupe et assemblage en fonction du projet de chacun.

Une organisation du Centre de la Marionnette de la Fédération Wallonie-Bruxelles et du FABLAB TechHall by Entreprendre.Wapi, dans le cadre de LUMEN#8.

RENCONTRES

ARTS NUMÉRIQUES VERSUS ARTS DE LA MARIONNETTE... LA CRÉATION AU SERVICE DE L'ILLUSION

vendredi 13 octobre 2023
La Maison des Associations

De 11h à 18h — Gratuit
Réservation obligatoire: +32 (0)69 88 91 40,
maisondelamarionnette@skynet.be

Une journée de rencontre pour aborder la création à l'ère de la réalité virtuelle et augmentée, ainsi que le mouvement, la manipulation et la motorisation dans les arts de la marionnette.

Avec notamment: Christophe Monchalin (artiste et motion designer), Marc Veyrat (artiste, maître de Conférence – chercheur à l'Université Paris 8), David Girondin Moab (fondateur et directeur artistique de la compagnie Pseudonymo et du Jardin Parallèle), Ugo Dehaes (chorégraphe et danseur de formation), Denis Bonnetier (metteur en scène de la compagnie Zapoï) et Denis Glinne (professeur, artiste numérique).

Modération: Françoise Flabat (directrice du Centre de la Marionnette), Philippe Franck (directeur de Transcultures, enseignant à ARBA-ESA, ARTS², ESA Saint-Luc Bruxelles).

I-LLUSION/CRÉATION À L'ÈRE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE

- Interaction, immersion et expérience sensorielle à l'ère de la VR/XR
- Masque augmenté, spectateur augmenté: la réalité virtuelle dans le spectacle vivant

ILLUSION > MOUVEMENT, MANIPULATION, MOTORISATION ROBOTIQUE

- Marionnettes, Manipulations et Numériques, l'art numérique au service des arts de la marionnette mapping, tracking, film d'animation
- Robotique dans les arts vivants

Les participants de la rencontre assisteront à la représentation de *Simple Machines* d'Ugo Dehaes de 16h.

La rencontre sera suivie du vernissage d'Émergences Numériques et *Faune*, à 18h30.



CENTRE DE LA MARIONNETTE DE LA FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

Rue Saint Martin, 47 – 7500 Tournai / +32 (0)69 88 91 40

maisondelamarionnette@skynet.be – www.maisondelamarionnette.be

