



le pavillon

CAPTURE

#2

Un
instantané
de la création
belge

Exposition
Namur
23.09.23
14.01.24

Guide du visiteur

CAPTURE #2 est le deuxième volet d'une série d'expositions conçues afin de rendre visible la scène des arts numériques sur le territoire belge. L'exposition présente les projets récents de près de 20 artistes basé-e-s en Wallonie, à Bruxelles et en Flandre explorant les technologies pour capturer et transcrire le monde à leur manière.

Le titre fait écho à la capture d'écran ainsi qu'au mot « capture » en anglais qui désigne, entre autres, la captation d'images et de données. La première facette de l'exposition nous plonge dans le monde des algorithmes de vision par ordinateur et dans les limites de la perception du réel par les machines. Peut-on faire confiance à leur analyse, à leur capacité à reconnaître leur environnement ou un visage ? C'est la question que pose le WIP Collective à travers une vision de plus en plus altérée du réel, ou encore l'artiste Dries Depoorter, nous confrontant à la vision hallucinée d'une machine qui décrit avec (im)précision son environnement. En mettant en exergue la froideur et la rigueur de l'ordinateur qui compte et enregistre

inlassablement les visages, Pierre Coric pose, également, la question des dérives des technologies de reconnaissance faciale qui permettent à leurs détenteurs d'acquérir un pouvoir questionnable au sein de notre société de l'information.

Comme un trait d'union entre ces deux mondes, l'installation *Point de Fuite* de Marc Buchy opère la jonction entre le monde de la machine et la nature qu'elle essaye de capturer. Cette deuxième partie d'exposition reflète les intrications subtiles entre technologie et nature, à l'instar du travail d'Eva L'Hoest, ses compressions de déchets nucléaires nous rappelant le temps et l'espace géologique tout en questionnant le rôle de l'homme au centre de ces relations

complexes. Lawrence Malstaf, tout comme Vivien Roubaud, nous plongent tous deux dans la beauté hypnotique de la simplicité du design de la nature; d'un tourbillon étourdissant, au vol stationnaire d'une samare ou de la fascination d'assister à l'éclosion d'un salsifi. Cependant, ils posent aussi la question du geste, celui d'avoir impacté le cours naturel du vivant. Cette seconde partie se concentre sur notre héritage naturel et s'interroge sur sa préservation, se pose indéniablement la question du changement climatique, de l'impact de l'activité humaine sur les écosystèmes planétaires et des défis posés par la prévention de la disparition. Comme ces îles, présentées dans le travail de Stéphanie Roland,

qui seront amenées à disparaître en raison de la montée des eaux ou encore, l'équilibre fragile du fleuve Amazone et la diversité de sa forêt, véritable poumon et havre d'une biodiversité incroyable. Enfin, dans ce monde aux contours devenus étroits, Claire Williams convoque humains et machines dans un autre espace, parallèle ou juxtaposé, un monde spectral formé de nos consciences matérialisées.

De ce territoire belge fait de pluralité et de compromis, l'exposition Capture#2 nous dévoile plus que jamais une scène artistique foisonnante et engagée, un territoire définitivement propice aux expérimentations et aux hybridations des pratiques.

01

Pierre Coric

As We Continue, 2020

Afficheurs mécaniques à sept segments, raspberry pi, métal, fils.

As We Continue est une installation interactive passive. Une machine exécutant froidement ce pour quoi elle a été programmée : détecter la présence humaine devant elle pour pouvoir la comptabiliser.

Concrètement, il s'agit d'un dispositif très simple. La pièce est composée de deux compteurs de temps mécaniques montés l'un sur l'autre, dont l'un fonctionne dès que la machine détecte une présence, tandis que l'autre est déclenché par l'absence de l'observateur·trice

As We Continue est une exploration de la technologie et du temps.

Cette oeuvre est une coproduction de Werktank (Leuven) et Recto-Verso (Québec)
Avec le soutien des autorités flamandes

02

Dries Depoorter

Surveillance Speaker, 2018-2023

Caméra rotative, ordinateur, haut-parleur, intelligence artificielle.

Surveillance Speaker est une installation qui aborde les questions de surveillance et d'intelligence artificielle. L'œuvre présente de manière critique les avancées récentes en matière de logiciels de vision par ordinateur.

Surveillance Speaker se compose d'une caméra, d'un ordinateur et d'un haut-parleur. Grâce à ce dernier, nous pouvons entendre la machine décrire ce qui est perçu dans son champ de vision. L'installation, programmée en anglais, commence ses phrases par «I see...» (je vois) et laisse entendre au public la perception de la réalité par l'intelligence artificielle. En prenant possession de l'espace, le public peut interagir de manière ludique avec ce que l'ordinateur peut voir.

03

WIP Collective

Cascade, 2021

Structure en aluminium, Raspberry, Écrans, Objectifs photographiques.

Cascade est un dispositif qui interroge la notion de capture du réel. Plusieurs appareils positionnés en cascade filment chacun ce que le précédent perçoit, créant au fur et à mesure une vision de plus en plus altérée du réel. Les imperfections se voient amplifiées à chaque itération et deviennent le vecteur d'un effet de moirage donnant lieu à des abstractions colorées. En exacerbant cette déformation du réel, le duo d'artistes, Jérôme Boulanger et Thibaut Drouillon, rappellent l'état de perception du réel que le média proposera toujours.

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles (arts numériques)

04

Pierre Coric

Elle ne savait pas vraiment ce que c'était, mais elle l'a volé quand même, 2023

Installation textile, laine.

L'artiste Pierre Coric a construit une base de données comprenant 8242 portraits de visiteur·euse·s saisis, à leur insu, par la caméra de son installation *As We Continue*. En cause, une ligne de code oubliée, passée inaperçue parmi les différentes fonctions de la machine.

Via cet incident, l'artiste prend la mesure de la simplicité et de la puissance de ces algorithmes, et de ce qu'ils peuvent accomplir associés à des compétences pointues, une volonté de surveillance et des moyens d'État. Extraire l'individu de la foule. Son visage, ses mouvements. Les outils existent et ils sont extrêmement rudimentaires. À travers le médium textile, l'artiste installe dans l'espace une incarnation physique de l'invisible saisie des machines et permet aux visages de retrouver l'anonymat en détruisant l'information. Cette ligne de code est aujourd'hui effacée.

Cette oeuvre est une production du KIKK grâce au soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles (arts numériques)

05

Stéphanie Roland

Missing people - Inventio fortunate, 2023

Lentilles acryliques en gravure
expérimentale, structures métalliques,
lampes LED.

Stéphanie Roland a travaillé à partir d'une base de données archivant les portraits de personnes portées disparues dans les pays du monde entier. À partir de ces visages, une intelligence artificielle a produit des portraits génériques des disparu·e·s, devenant une somme d'histoires personnelles. À l'origine de ces portraits flous, une indignation de l'artiste face à certains régimes de dictature militaire tels que ceux de Pinochet au Chili ou Videla en Argentine.

Dans ces pays, une pratique courante est de faire disparaître les opposant·e·s au régime en jetant leurs corps à la mer, laissant dans une attente interminable les familles qui ne pourront jamais retrouver leurs disparu·e·s et en faire le deuil. C'est dans cet état de latence, entre souvenirs et mélancolie, que l'artiste nous transporte au gré de portraits étranges mi-réels, mi-fictionnels.

Avec le soutien du programme Mondes nouveaux du ministère de la Culture, France et de la Fédération Wallonie-Bruxelles (arts numériques)

06

Marc Buchy

Point de fuite, 2023

Installation. Structures en métal, 140 fiches
bristol 19.8 x 8.2cm, perforations.

Dans l'installation *Point de Fuite*, Marc Buchy crée un dialogue entre diverses formes de connaissances. La première est issue du travail de Charles Darwin et de son ouvrage *The Power Of Movement in Plants* qui pose très tôt le constat d'une intelligence de la nature. La deuxième relève de l'apparition des premières machines à statistique, ancêtre de l'informatique et prémisse de ce qui est aujourd'hui l'intelligence artificielle.

Frappé par la simultanéité de l'apparition de ces deux notions d'intelligence « de la nature » et « de la machine », l'artiste propose ici de les faire se rejoindre d'une façon absurde et poétique, en reportant l'ensemble des 140 relevés réalisés par Darwin sur des cartes perforées issues des premières machines informatiques. Tandis que nos futurs technologiques semblent s'assombrir, *Point de fuite* suggère, au contraire, la possibilité de construire des perspectives autres, basées sur de nouvelles relations aux mondes et aux intelligences qui les régissent.

Cette œuvre est une production du KIKK grâce au soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles (arts numériques)

07

Lawrence Malstaf

Nemo Observatorium 02002, 2002

Cylindre en PVC et en acier, ventilateurs, particules de polystyrène.

De petites boules de polystyrène sont projetées dans un monumental cylindre transparent par cinq ventilateurs. Chaque visiteur-euse est invité-e à s'asseoir sur le fauteuil au cœur du tourbillon (ou à observer de l'extérieur s'il-elle le préfère). Depuis le fauteuil, la tempête semble calme. Spectaculaire à première vue, l'installation, machine à méditation, dégage en fait un effet hypnotique. On pourrait parler de parcours initiatique, mettant le public au défi de rester en paix dans un environnement turbulent. Au bout d'un moment, l'espace semble s'étendre et la notion de temps s'estompe.

08

Caroline Le Méhauté

Négociation 109 - Croître en Silence, 2021

Tourbe de Normandie, bois okoumé et liant acrylique.

Négociation 109 - Croître en Silence, se présente sous la forme d'un obélisque dont l'âme est en bois et le corps en tourbe. Que nous dit cette négociation ? Il n'est peut-être pas inutile de rappeler que l'obélisque est dans l'Égypte antique la représentation d'un rayon de soleil. La tourbe quant à elle est du pur carbone qui se crée dans un temps long, un temps géologique, par l'action de la photosynthèse. L'artiste imagine dans cette œuvre la métaphore de la force d'élançement contenue dans le terrestre qui est l'alliance de vie entre minéral, végétal et animal. Mais pourquoi en silence ? Le silence absolu, c'est-à-dire l'absence de tout son audible, est une pure vue de l'esprit. Le silence relatif, c'est-à-dire l'absence de sons indésirables, nous est la plupart du temps inaccessible dans le paysage terrestre urbanisé, mécanisé. L'expérience humaine du désert est ce qui nous rapproche le plus de la musique des origines de la vie. Le silence est peut-être ici l'appel à se taire pour à nouveau entendre la symphonie du vivant.

Œuvre réalisée avec le soutien du Centre Wallonie Bruxelles à Paris

09

Vivien Roubaud

Samare stationnaire, 2023

Nid d'abeille, samare de la région Bruxelloise, soufflerie, boîtes à air, micro-contrôleur, moteur pas à pas, vanne papillon, pailles à cocktails, 220 volts.

On appelle samare toute graine ou fruit avec une surface portante en forme d'aile lui permettant d'être transportée par le vent et de voyager sur de longues distances. Lorsqu'elle est en mouvement, la samare décrit une trajectoire descendante selon une hélice étroite en tire-bouchon tout en tournant sur elle-même, la graine en bas et l'aile inclinée vers le haut. L'axe de l'hélice se situe autour du centre de gravité de la samare, là où se trouve la graine. Les spécialistes de l'aéronautique comparent un tel dispositif à un autogire, sorte d'aéronef de petite taille qui a une hélice horizontale au-dessus qui assure le maintien dans l'air mais ne le fait pas avancer.

En créant des socles capables de produire un courant d'air adéquat d'une géométrie suffisamment contrôlée, l'artiste prolonge à l'infini le vol de la graine lorsqu'elle tombe de la hauteur de son arbre. Le temps de l'exposition, la samare planera l'équivalent de plusieurs milliers de kilomètres et pourrait peut-être germer sans même avoir touché le sol...

Cette œuvre est une production du KIKK grâce au soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles (arts numériques)

10

Vivien Roubaud

Salsifis douteux, 2023

Résistance chauffante, réacteur en verre pyrex, air chaud, vérin pneumatique, pompe, micro-contrôleur, acier, soufflerie, filtre, salsifis douteux conditionnés sous vide récoltés dans la région de Maastricht, système de réfrigération, 220 volts.

Ce travail interactif propose aux visiteur·euse·s de provoquer « eux-mêmes » le phénomène naturel de l'éclosion d'une fleur dans une temporalité surnaturelle.

Dans un premier temps, il s'agit de se munir d'un bouton de fleur encore fermé pour le placer sur une petite coiffe installée sur l'un des socles. Cette coiffe, en chauffant des parties du bouton de manière très précise, déshumidifie instantanément la plante et provoque l'ouverture des aigrettes ou des pappus du salsifi. La séquence d'ouverture ne prend que quelques secondes (entre 50s et 1min10). Le bouton commence à éclore, vient ensuite le déploiement de chaque akènes (fruit sec) et des pappus (faisceau de soies), les uns après les autres, dans une géométrie, une rapidité et une fluidité étonnantes. Enfin, le système s'arrête et le bouton clos vient de fleurir.

Détaché de son contexte naturel, dans une mise en scène organisée, le phénomène s'offre au visiteur·euse comme une expérience de beauté exclusive, mais questionne instantanément le geste, celui d'avoir impacté le cours naturel du vivant.

11

Eva L'Hoest

Particles and Embers, 2023

Scans 3D - lumière structurée, dimensions variables.

Au cœur de sa nouvelle œuvre sculpturale, Eva L'Hoest éclaire l'impénétrable en révélant une compression de déchets nucléaires habituellement enfouis dans l'obscurité des entrepôts sécurisés de l'entreprise Belgo-Process en Belgique. Ces strates de déchets sont issues du domaine de l'électronique, des centres hospitaliers et du secteur de la communication. Grâce à une numérisation d'une résolution saisissante, les aspérités organiques et les contours énigmatiques de la matière compressée sont minutieusement préservés, dévoilant ainsi une perspective inédite de l'intérieur du fût. En proposant une fenêtre sur les zones aveugles de notre civilisation, la série de sculptures *Particles and Embers* reflètent les intrications subtiles entre technologie et nature, et le rôle de l'homme dans cette trame complexe et intime.

Cette oeuvre est une coproduction du KIKK et de la Fédération Wallonie-Bruxelles (arts numériques)

12

Els Viaene

The Mamori Expedition, 2012

Sculpture en bois, hydrophone stéréo, ensemble d'écoute mobile.

Une installation en bois reproduit le chemin suivi par l'artiste Els Viaene lors d'une expédition à travers la forêt amazonienne brésilienne en 2009. Les trois bras en bois de la sculpture sont une maquette du fleuve Amazone et sont remplis d'eau. Un casque et un bâton en forme de marteau, l'« hydrophone », permettent d'« entendre » l'eau. Une fois que vous enfoncez le bâton dans l'eau et que vous vous déplacez le long des méandres de la sculpture, les sons que l'artiste a enregistrés pendant l'expédition sont reproduits. L'expédition Mamori catapulte le public au milieu de la forêt amazonienne et invite le-la visiteur-euse à explorer la rivière et ses sons d'une manière très tactile.

Concept, enregistrement audio, réalisation technique : Els Viaene

Modèle en bois : Jeroen Verschuren

Microphone : Els Viaene

Cette oeuvre est une coproduction de Netwerk Aalst et Q-O2.

Avec le soutien des autorités flamandes

13

Superbe

From0, 2023

Installation interactive, moteurs, leds, diffusion sonore, micro.

L'installation *From0* met en avant la nature versatile du vivant. Le dispositif postule et souligne l'instabilité de tout équilibre, voué à échapper au contrôle. Avec *From0*, l'harmonie glisse de l'ordre au chaos et inversement, du chaos retrouve sa forme initiale. Le visiteur est invité à enregistrer un mot, un son, une phrase qui se déconstruit sous les yeux et oreilles pour devenir à nouveau intelligible après 3 min 30. *From0* déconstruit progressivement tout signifiant pour lui offrir une échappée de sens et met ainsi en relief la distance entre le concept et la nature matérielle, musicale du langage.

De la répétition peut naître un savoir, un ordre. La compréhension de cet ordre est donc rendue abordable par le biais de cette répétition, cette déconstruction répétée.

Superbe est un studio artistique formé des artistes Gaël Bertrand et Gaëtan Libertiaux.

Cette oeuvre est une coproduction du KIKK et de la Fédération Wallonie-Bruxelles (arts numériques)

14

Michaël Verlinden

Digital Wool, 2016

Installation interactive, projecteurs, caméra.

Digital Wool est comparable à un tapis lumineux interactif au pouvoir psychédélique et poétique. Interactif et ludique, le tapis joue en trompe-l'œil avec des perspectives imaginaires en forme de vague.

Le public est invité à jouer avec ses lignes et ses forces gravitationnelles. Une réaction physique d'attraction mutuelle se crée et permet au public d'interagir virtuellement avec l'animation. *Digital Wool* offre un espace de jeu à vivre en interaction avec d'autres utilisateur-trice-s.

15

Stéphanie Roland

Science-Fiction postcards, 2013

Installation sculpturale. Impressions thermochromiques sur carton, présentoir de cartes postales, écran chauffant. Dimensions variables.

Au premier regard, ces cartes postales semblent noires et opaques. Or, quand elles sont touchées ou placées près d'une source de chaleur, une image apparaît. Ce sont des vues satellite d'îles qui vont disparaître dans les siècles futurs, en raison de la montée des eaux, selon des prédictions scientifiques. Ensuite, en l'absence de toute chaleur, elles reviennent à leur état initial. Sur leur verso, se trouve le nom des îles, leurs coordonnées géographiques et leur siècle de disparition; le cachet de la poste situe leur date d'envoi dans un futur lointain.

Expertise technique: Nicolas Belayew,
Cambyse Nadda
Avec le soutien du Frans Masereel Centrum

16

Laura Colmenares Guerra

Ríos Trilogy, 2021-2022

Installations multiples.

La trilogie Ríos est le fruit d'un projet de recherche artistique de cinq ans axé sur le territoire du bassin amazonien, un vaste territoire couvrant 44 % de l'Amérique du Sud et s'étendant sur plus de 7,8 millions de km². La région n'abrite pas seulement des millions de personnes et une grande variété d'espèces, elle joue également un rôle essentiel dans l'atténuation du changement climatique. Elle contribue à maintenir l'équilibre climatique, facilite la répartition des précipitations et constitue un important puits de dioxyde de carbone (CO²). Cependant, l'Amazonie est malheureusement perçue comme une terre isolée aux ressources naturelles infinies, ouverte à de nouvelles formes d'agriculture et de colonisation extractive, ce qui n'a fait que se compliquer au cours des 50 dernières années avec l'intégration de la région dans les économies nationales et internationales.

Les trois chapitres qui composent la trilogie Ríos proposent des approches distinctes pour comprendre les significations et les définitions attribuées à ce territoire. La trilogie met en lumière l'histoire de la colonisation et son impact sur l'Amazonie, et fournit des indications sur les menaces environnementales et sociales qui pèsent actuellement sur la région.

17

Maxime Van Roy

Nuées, 2019

Nitrile, epoxy, nylon, eau, solénoïde 12V.

Dans cette installation à usage unique, chaque goutte devient un contenant, l'emballage d'une ressource qui devient produit. Ce semblant de pluie qui peut évoquer l'abondance, la profusion, l'opulence de cette ressource qui pourtant se raréfie, nous questionne à la fois sur l'usage que nous avons de l'eau et celui que nous faisons du plastique. Des moteurs permettent aux gouttes d'être en mouvement, mais un mouvement saccadé, presque mécanique, qui rappelle le caractère artificiel de l'installation.

18

Claire Williams

Les Télépathes, 2022

Installation électro-mécanique, verre, aimants, cuivre, lumière, électronique.

Les Télépathes repose sur la question de savoir comment les êtres humains, dans leurs états de somnolence, d'hypnose et états comateux, naviguent dans des espaces-temps étirés comme ceux des rêves. Elle questionne la matérialité de notre conscience. L'artiste a collaboré avec le CHU de Liège et le groupe de recherche Coma Science Group coordonné par Steven Laureys. Elle a pu récupérer des données issues des activités neuronales de patients en coma profond et les transformer en pulsations lumineuses et sons mécaniques.

Avec *les Télépathes*, Claire Williams imagine un « dispositif télépathique » où l'activité électrique des états s'irradie et navigue sous forme d'ondes et de sons. Elle imagine ainsi une sorte de conscience collective parallèle, un monde spectral formé de nos activités électromagnétiques et psychiques.

Production Plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS, avec le soutien de la Région Sud, la ville de Marseille, l'Institut français à Paris, la Fédération Wallonie-Bruxelles (arts numériques) et la Fondation Vasarely.

Avec la collaboration de Coma Science Group, GIGA Consciousness, le lycée Dorian atelier de verrerie scientifique, code par Baptiste de La Gorce.

19

lef Spincemaille

Nightfall, 2022

Bois, métal, plexiglas, eau et électronique.

Un sablier rempli d'encre noire est retourné toutes les 20 minutes. Lentement, l'encre s'écoule du haut vers le bas et recouvre une lampe située en dessous.

Nightfall simule la tombée de la nuit dans un espace intérieur, créant une expérience artificielle d'un phénomène naturel quotidien : la tombée de la nuit. En isolant et en simulant le concept d'« obscurcissement » dans l'espace d'un musée, on crée une expérience collective où un groupe de personnes passe du temps ensemble et disparaît lentement du champ de vision des autres.

Concept & réalisation: lef Spincemaille
Production: Werktank
Avec le soutien des autorités flamandes

20

Dewi Brunet

Plantoid, 2023

Pliage de papier, froissement de papier, robotique.

Les plantes sont souvent considérées comme des objets décoratifs ou des ressources, dépourvues d'émotions comme des machines. Pourtant, de plus en plus d'études scientifiques attestent de l'intelligence et de la sensibilité multiples dont elles sont dotées. Parallèlement, le développement croissant des robots, en particulier des robots biomimétiques, semble modifier nos sentiments à l'égard de la technologie. Entre idolâtrie et crainte énigmatique, la frontière entre êtres vivants et machines est aujourd'hui à reconsidérer. *Plantoid* invite les visiteurs à une expérience immersive à travers cette installation à grande échelle faite entièrement de papier plié et de robots inspirés par les plantes.

Robot créé en collaboration avec le laboratoire DEFROST de INRIA
Création sonore par Léo Sauda
Cette œuvre a été soutenue dans le cadre de la résidence "Imagining Ecological Futures" organisée par le KIKK et le Centre Culturel de Namur / Les Abattoirs de Bomel. Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles (arts numériques)

CAPTURE #2
Un instantané de la création belge
est une production du KIKK



NAMUR
CAPITALE

digital
wallonia
.be



Membre du
Réseau des Villes créatives



SPF Economie, P.M.E., Classes moyennes et Énergie



BIEN PLUS QUE JOUER



VISIT
Wallonia
.be

MUSEUM
PASS
MUSÉES



Wallonie



SE FORMER. INNOVER.



le pavillon

Le Pavillon
Esplanade de la Citadelle
Route Merveilleuse, 65
5000 Namur

www.le-pavillon.be