



10

It's different
in a creative
place.

le pavillon

Préparation Visite



Pavillon Playground

04.07.2026 – 25.10.2026

Le Pavillon de Namur poursuit son exploration des cultures numériques avec Pavillon Playground, une exposition immersive et participative pensée comme un vaste terrain de jeu intergénérationnel. Pendant tout l'été, Le Pavillon invite les visiteur·euses à découvrir des œuvres où l'art numérique se vit autant qu'il se regarde. Ici, les installations s'activent par le mouvement, le toucher, le jeu et l'interaction, transformant chaque visite en expérience collective et sensorielle.

Installé sur l'Esplanade de la Citadelle, l'ancien pavillon belge de l'Exposition universelle de Milan confirme son rôle de laboratoire culturel à la croisée de l'art, de la technologie et de l'expérimentation. Avec Pavillon Playground, Le Pavillon propose une approche accessible et ludique des arts numériques, loin des formats contemplatifs traditionnels. Réalité augmentée, environnements génératifs, dispositifs interactifs, installations immersives ou bornes d'arcade réinventées composent un parcours vivant et évolutif, pensé pour tous les âges.

L'exposition rassemble une sélection d'artistes belges et internationaux qui détournent les codes du jeu pour questionner notre rapport aux technologies contemporaines. Les œuvres réagissent à la présence du corps, prolongent les gestes des visiteur·euses ou créent des univers visuels en constante transformation. Certaines installations favorisent l'expérimentation individuelle, d'autres invitent à la coopération et au jeu collectif, faisant du public un élément central de l'œuvre. À travers ces expériences hybrides, Pavillon Playground explore le potentiel du jeu comme espace de création, de rencontre et d'imaginaire partagé.

Pensée comme un lieu de vie autant qu'une exposition, Pavillon Playground accueille également des espaces dédiés aux plus petits, des activités créatives et des temps de découverte à partager en famille. À l'occasion du KIKK Festival, l'exposition évoluera avec de nouvelles activations et expériences inédites. Entre culture numérique, interaction et plaisir du jeu, Pavillon Playground transforme Le Pavillon en une aire d'exploration joyeuse où chacun·e est invité·e à expérimenter, manipuler et s'émerveiller.

Exposition
Le Pavillon
Namur

04.07.26

25.10.26

p

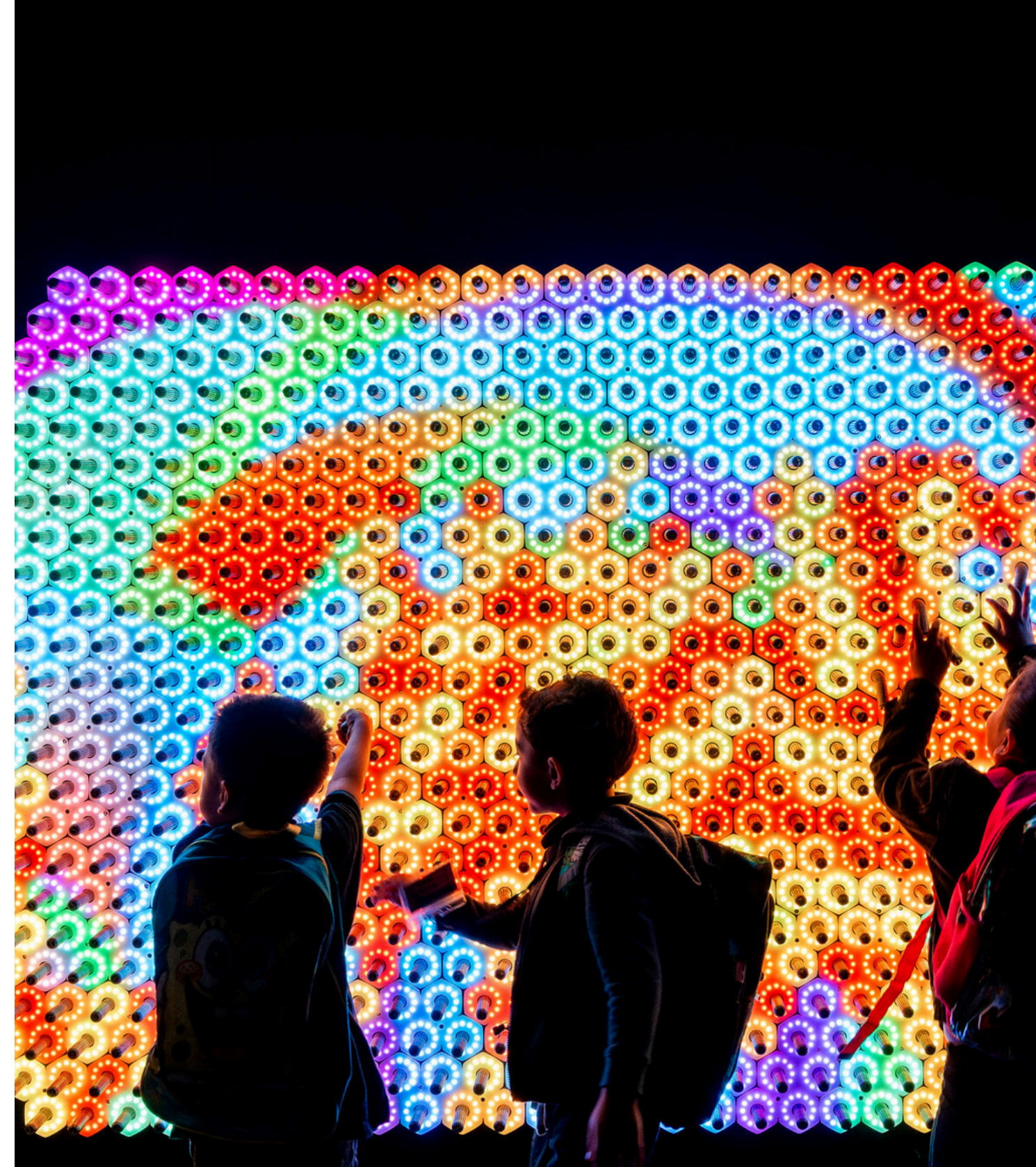
PAVILLON PLAYGROUND

Un terrain de jeu numérique
pour tous les âges



EXPOSITION COLLECTIVE

Pavillon Playground réunit une dizaine d'artistes et collectifs belges et internationaux qui explorent les liens entre jeu, interaction et technologies numériques. À travers des installations immersives et interactives, chaque univers invite le public à expérimenter, manipuler et jouer.



JULIE STEPHEN CHHENG

Artiste et designer diplômée de l'École des Arts Décoratifs de Paris, Julie Stephen Chheng développe des expériences immersives mêlant dessin, narration, scénographie et technologies numériques. Son travail transforme l'illustration en univers interactifs et sensibles, pensés autant pour les enfants que pour les adultes.

Autrice de nombreux livres, applications et expositions itinérantes présentées à l'international, elle explore à travers ses projets notre relation à la nature, au jeu et à l'imaginaire. Ses installations invitent le public à interagir avec des mondes graphiques poétiques qui prennent vie dans l'espace réel.

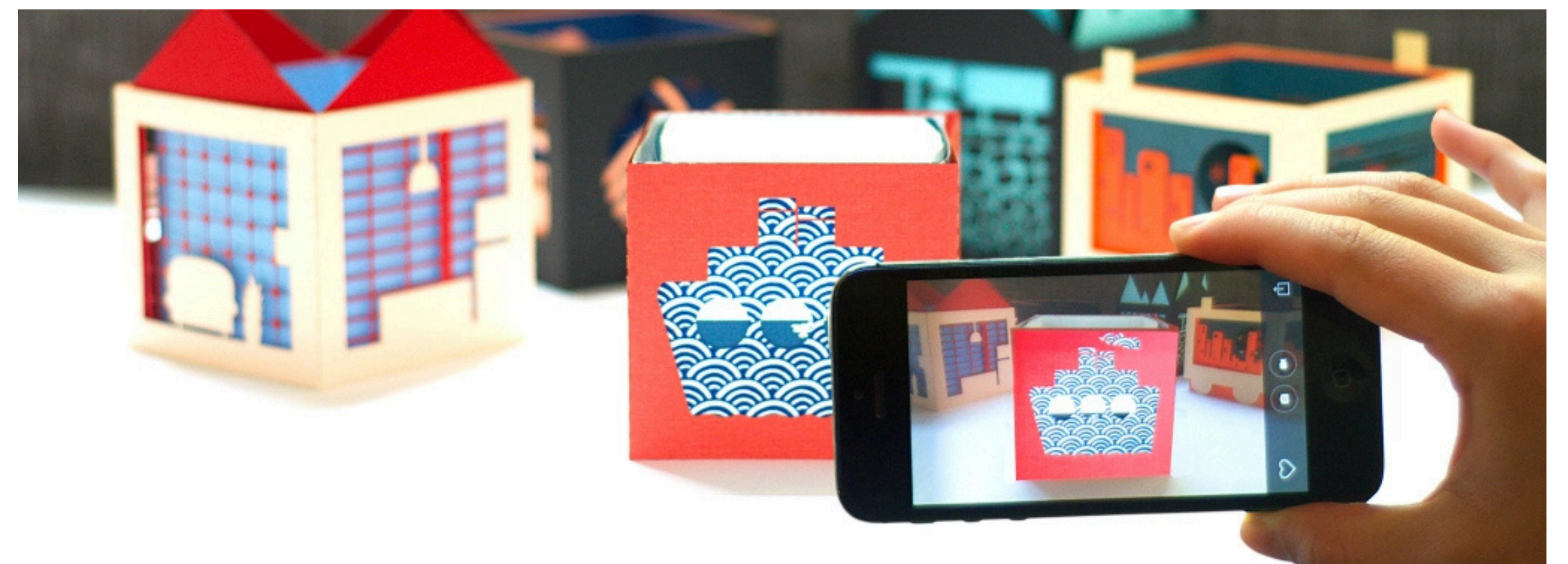
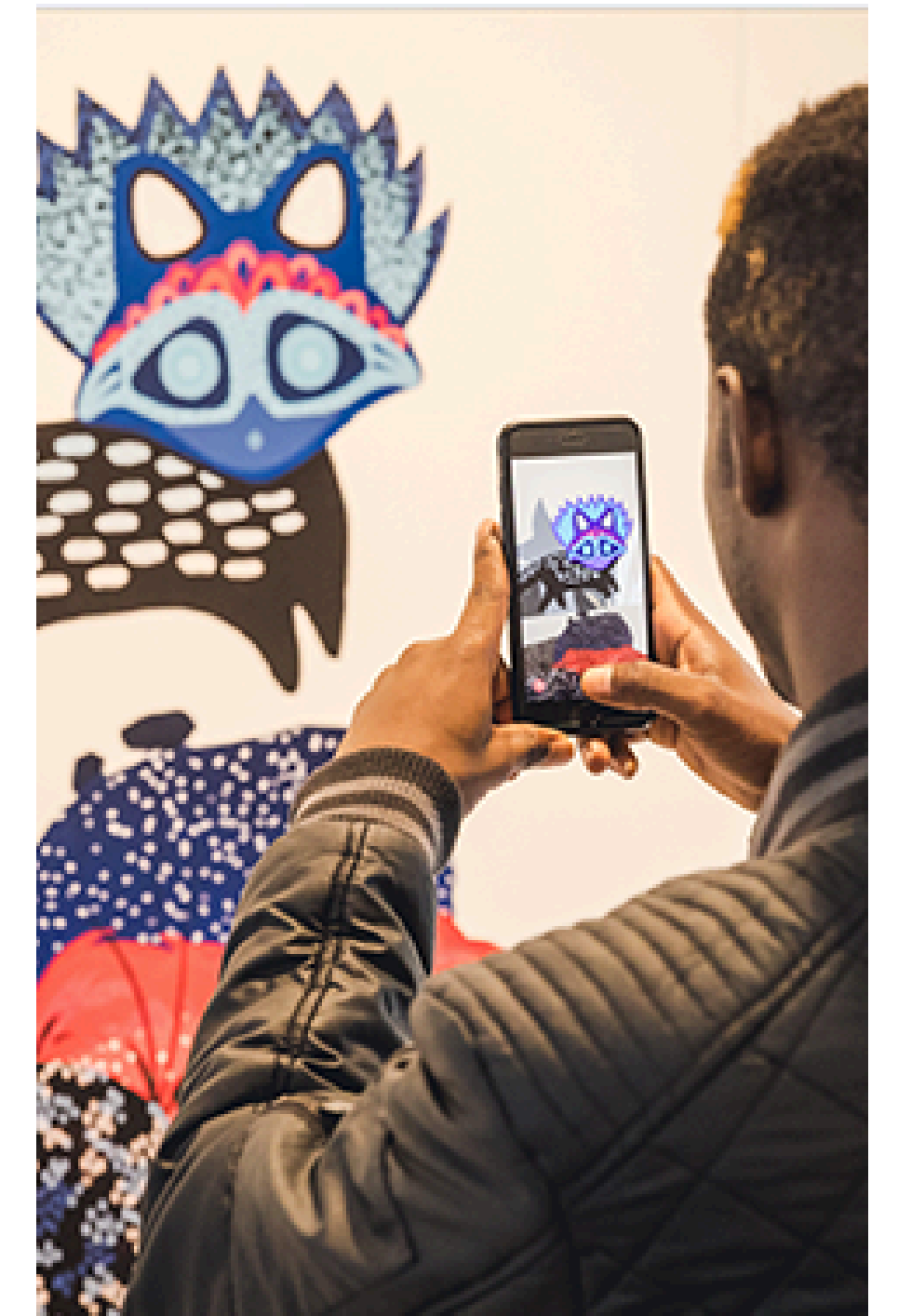
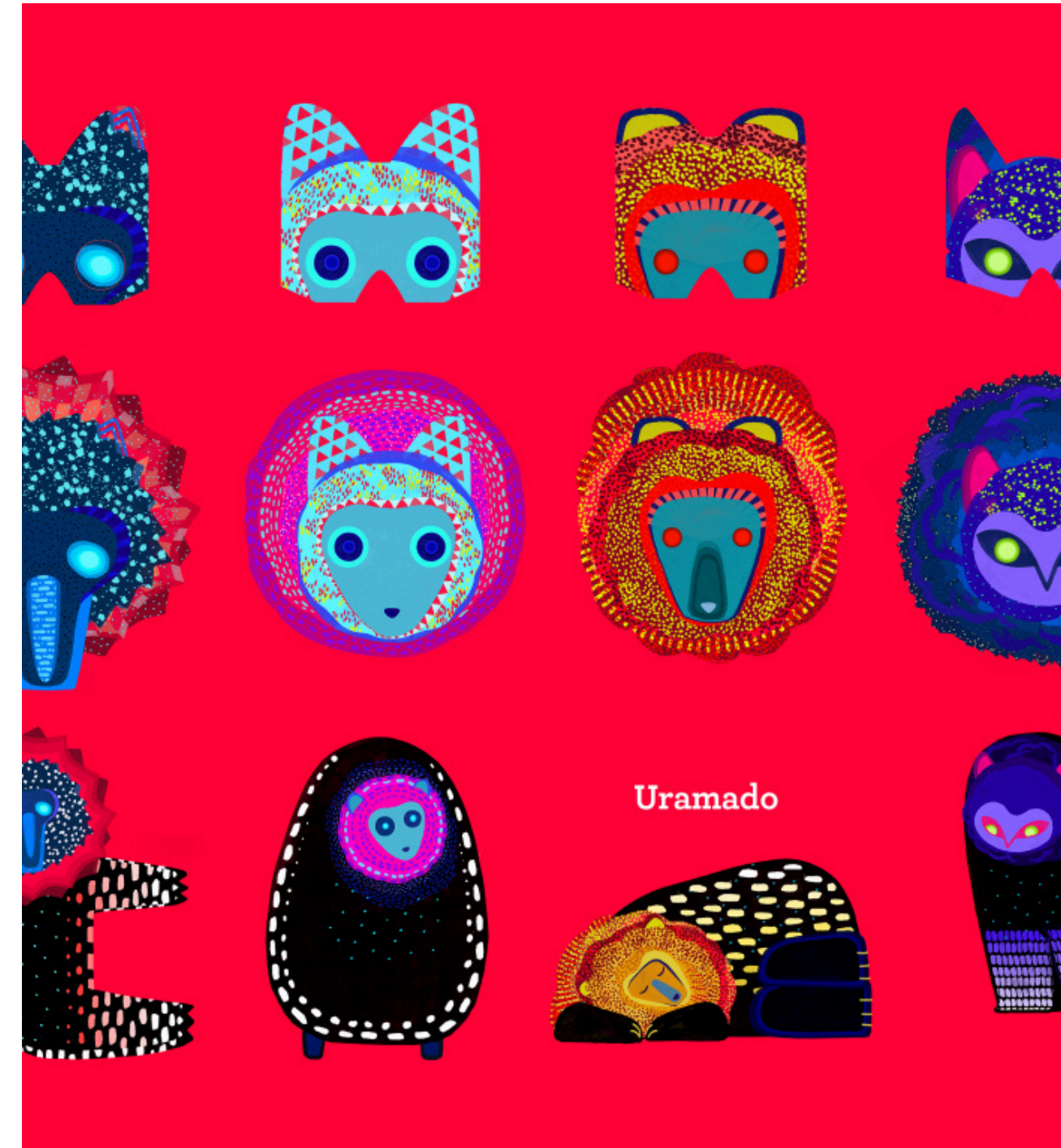


URAMADO

2022

Avec Uramado, Julie Stephen Chheng propose une chasse au trésor en réalité augmentée peuplée de Tanukis, des esprits de la forêt qui se réveillent au cœur de la ville. Dissimulées dans l'espace d'exposition, les créatures prennent vie grâce à une application mobile et interagissent avec les visiteur·euses au fil du parcours.

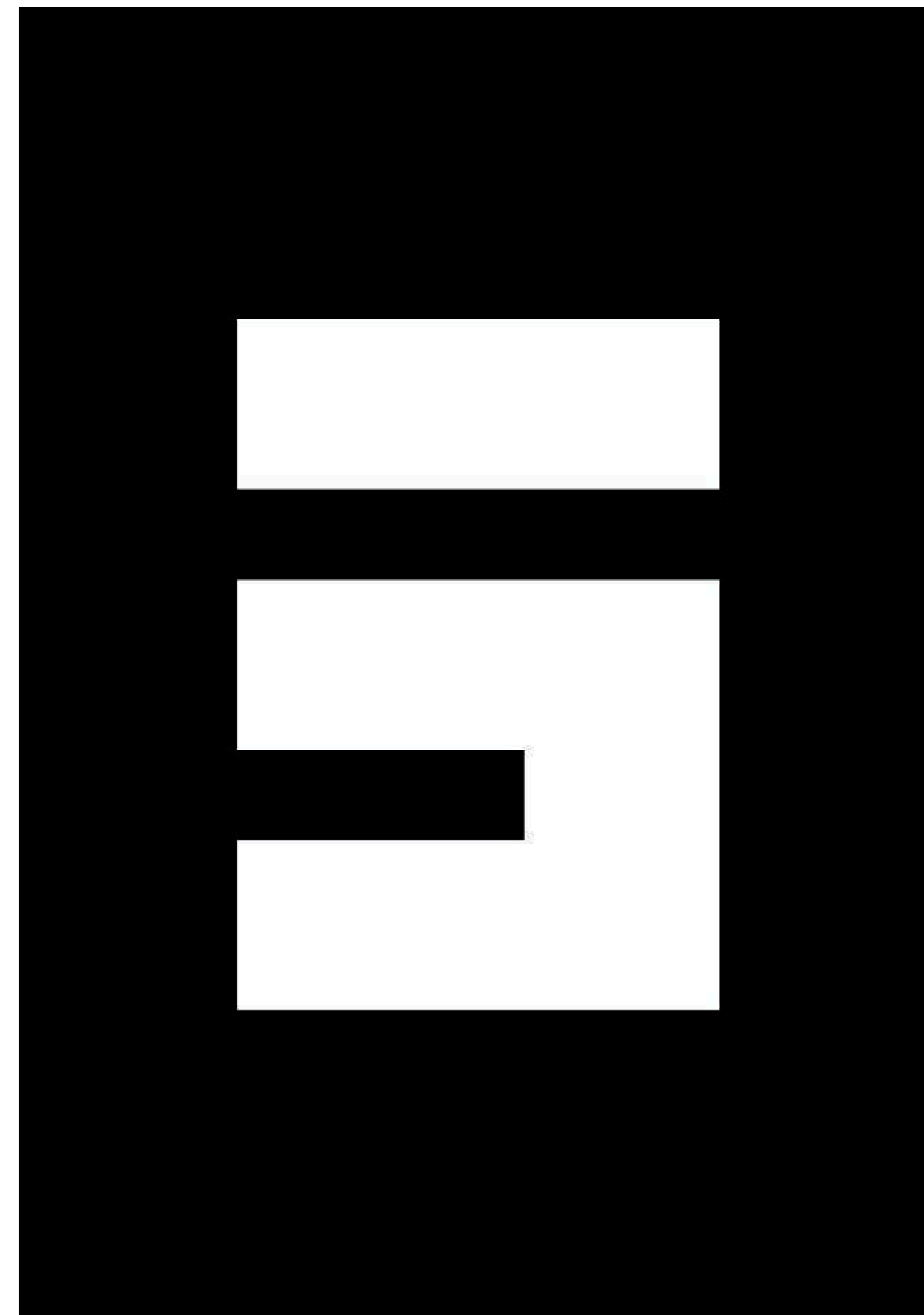
Entre jeu, narration et exploration, Uramado invite le public à questionner son identité et sa perception du réel à travers une expérience poétique, immersive et participative. À la fin du parcours, chaque participant découvre son propre esprit associé et repart avec un masque et un personnage en réalité augmentée.



INITI

Basé à Prague, INITI est un collectif artistique réunissant artistes visuels, technicien·nes et musicien·nes autour de la création d'installations interactives et audiovisuelles. Leurs projets mêlent projection, lumière, son et technologies numériques pour transformer des espaces réels en environnements immersifs et sensoriels.

Développant des œuvres pour des espaces intérieurs comme extérieurs, le collectif conçoit des expériences où le public devient un élément actif de l'installation. Ces dernières années, INITI s'est particulièrement intéressé à la création d'univers ludiques et participatifs, invitant les visiteur·euses à jouer, explorer et interagir avec les images et l'espace.



INITI Playground

2026

Avec INITI Playground, INITI transforme l'espace d'exposition en une vaste aire de jeu interactive où les mondes virtuels prennent forme dans l'espace réel. Grâce à une technologie interactive projetée au sol, les visiteur·euses peuvent jouer collectivement et interagir physiquement avec des univers visuels en constante évolution.

Pensée comme une expérience ludique et sociale, l'installation invite un nombre illimité de participant·es à collaborer, expérimenter et partager le jeu ensemble. Créé par l'artiste visuel Dan Gregor et le programmeur Ondrej Prucha, INITI Playground brouille les frontières entre jeu vidéo, installation immersive et interaction collective.



ROBIN BAUMGARTEN

Basé à Berlin, Robin Baumgarten est développeur de jeux expérimentaux et créateur d'installations interactives. Son travail explore les liens entre jeu, science et interaction physique à travers des dispositifs ludiques et atypiques.

Entre jeux hardware minimalistes, sculptures mouvantes et installations inspirées de phénomènes scientifiques, ses créations transforment des concepts complexes en expériences accessibles, tactiles et amusantes. À travers une approche à la fois expérimentale et pédagogique, il invite le public à manipuler, observer et jouer avec les mécanismes du monde qui nous entoure.



Line Wobbler

2023

Avec Line Wobbler, Robin Baumgarten revisite le jeu vidéo à travers une expérience minimaliste et physique. Ce dungeon crawler en une dimension se joue à l'aide d'un étrange contrôleur en forme de ressort, tandis que l'univers du jeu se déploie sur une longue bande lumineuse LED.

En pliant, secouant et manipulant le ressort, les joueur·euses traversent obstacles et ennemis dans une aventure rétro aussi ludique qu'expérimentale. Récompensée à l'international, l'œuvre détourne les codes classiques du jeu vidéo en transformant l'espace physique et le geste du corps en véritables éléments de gameplay.

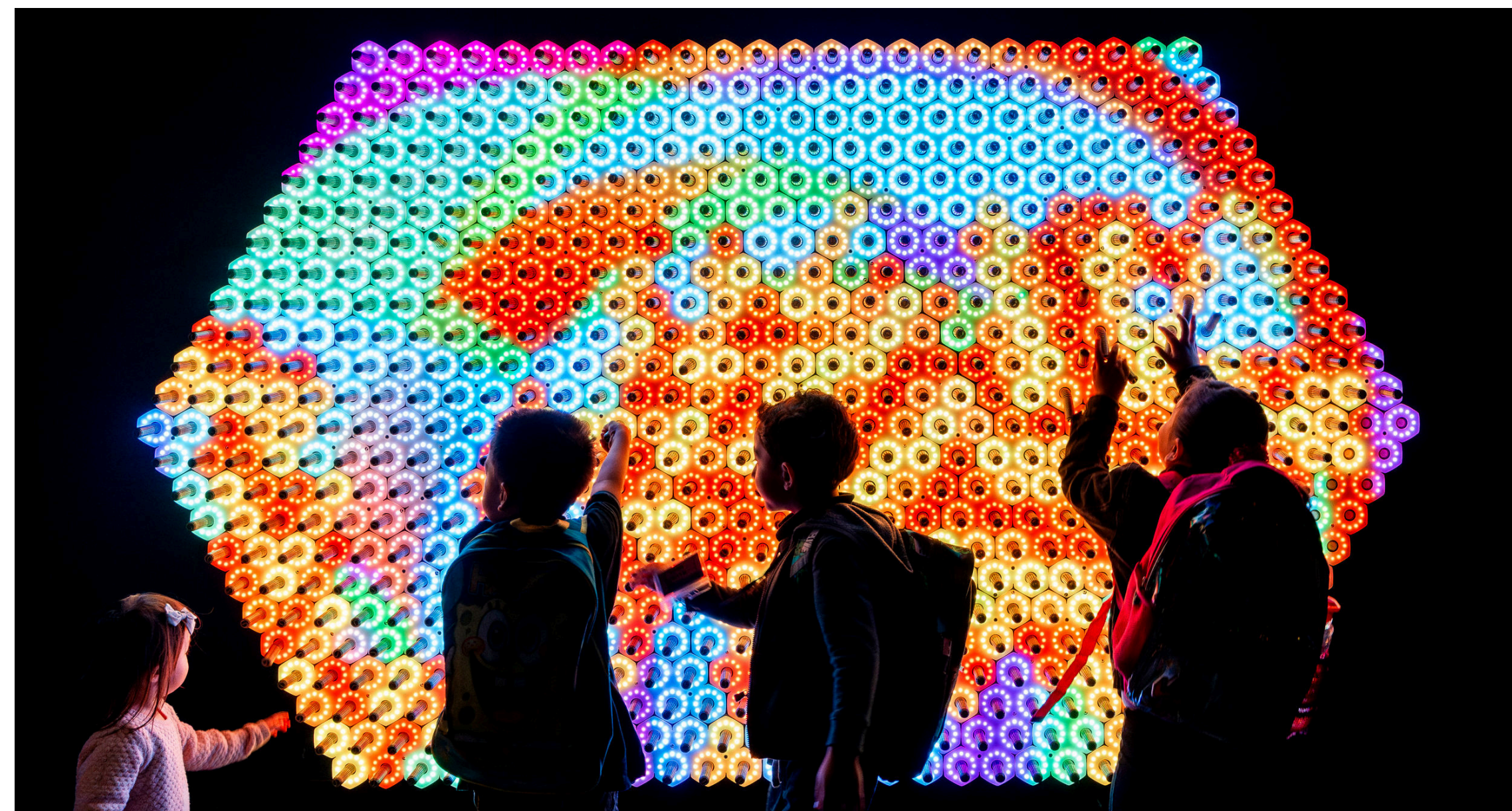
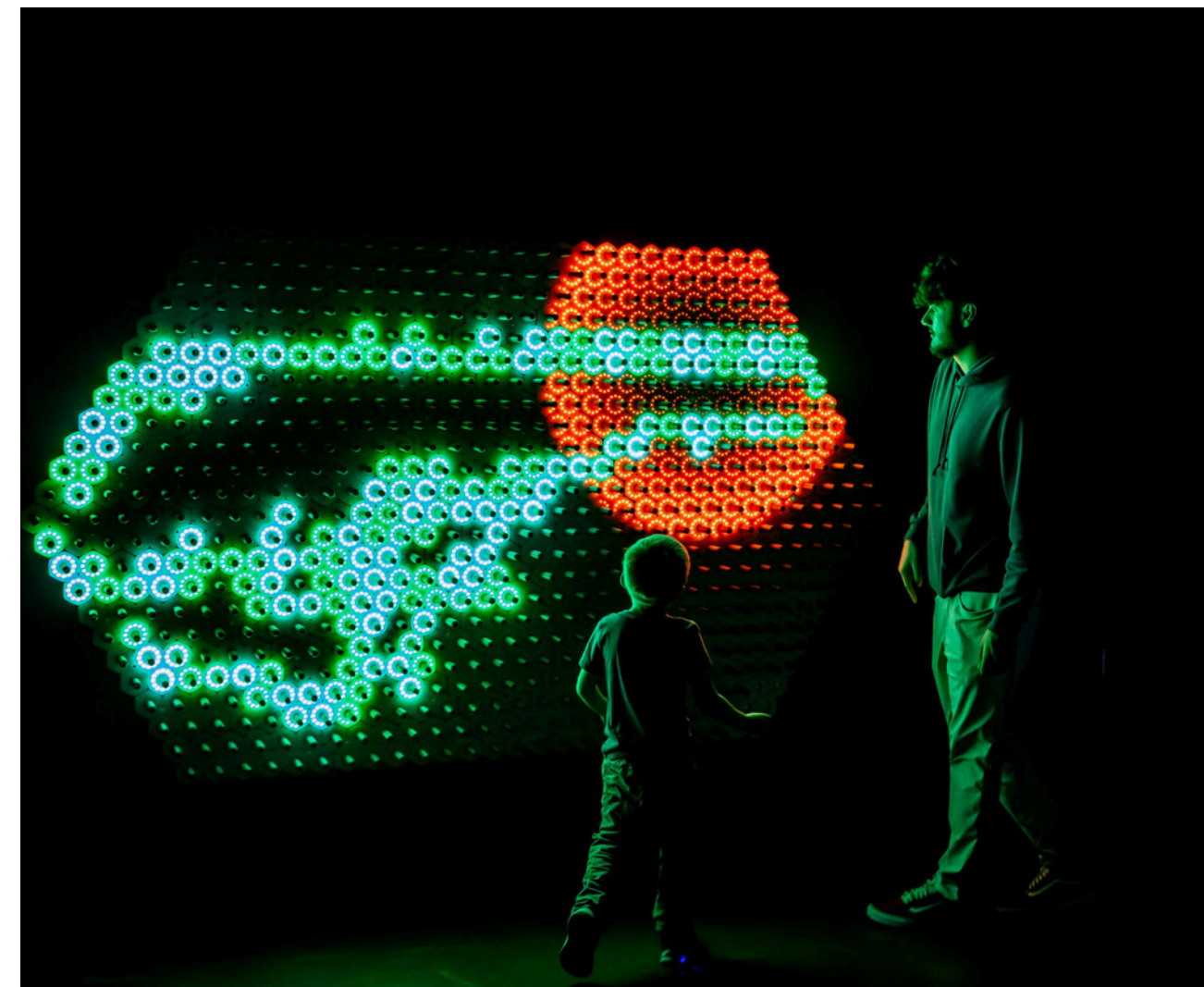


Quantum Jungle

2025

Avec Quantum Jungle, Robin Baumgarten transforme des concepts de physique quantique en une expérience interactive et accessible. L'installation prend la forme d'un grand mur composé de ressorts métalliques tactiles et de milliers de LEDs réagissant aux interactions du public.

En manipulant les ressorts, les visiteur·euses découvrent de manière ludique des phénomènes comme la superposition, les interférences ou encore la dualité onde-particule. Entre œuvre scientifique et terrain de jeu lumineux, Quantum Jungle rend visibles et sensibles des principes habituellement invisibles et abstraits.



CHRISTOPHE MONCHALIN

Artiste franco-belge basé à Brussels, Christophe Monchalin développe des œuvres visuelles, interactives et immersives à la croisée de l'art, de la science et de la technologie. Formé en informatique et robotique, il explore dans sa pratique les liens entre émotions, perceptions sensorielles et phénomènes naturels ou physiques.

Ses créations mêlent souvent dispositifs numériques, image en mouvement et interaction avec le public. En parallèle de ses projets artistiques, il travaille également dans l'audiovisuel comme créateur d'expériences XR et artiste VFX.

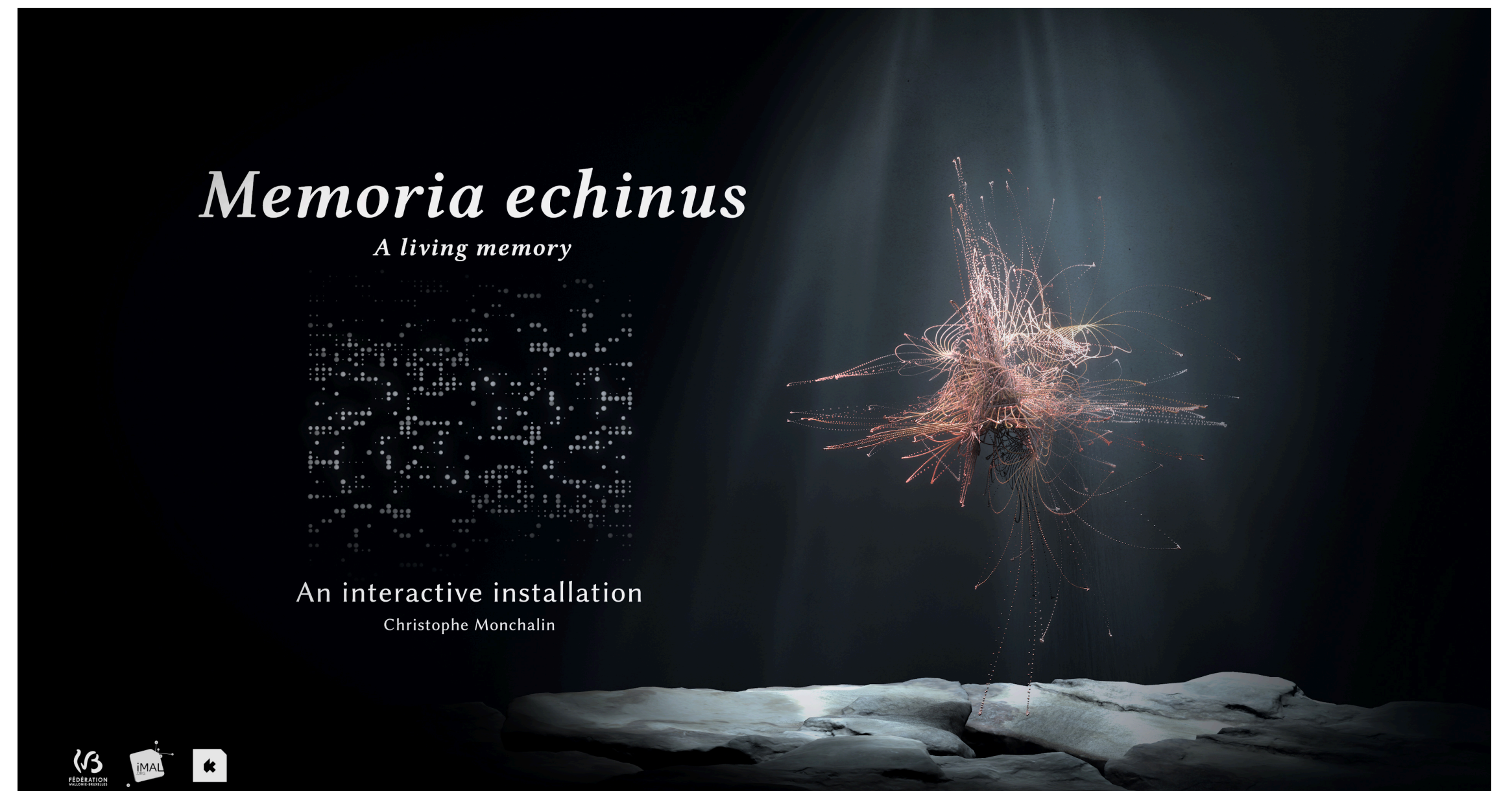
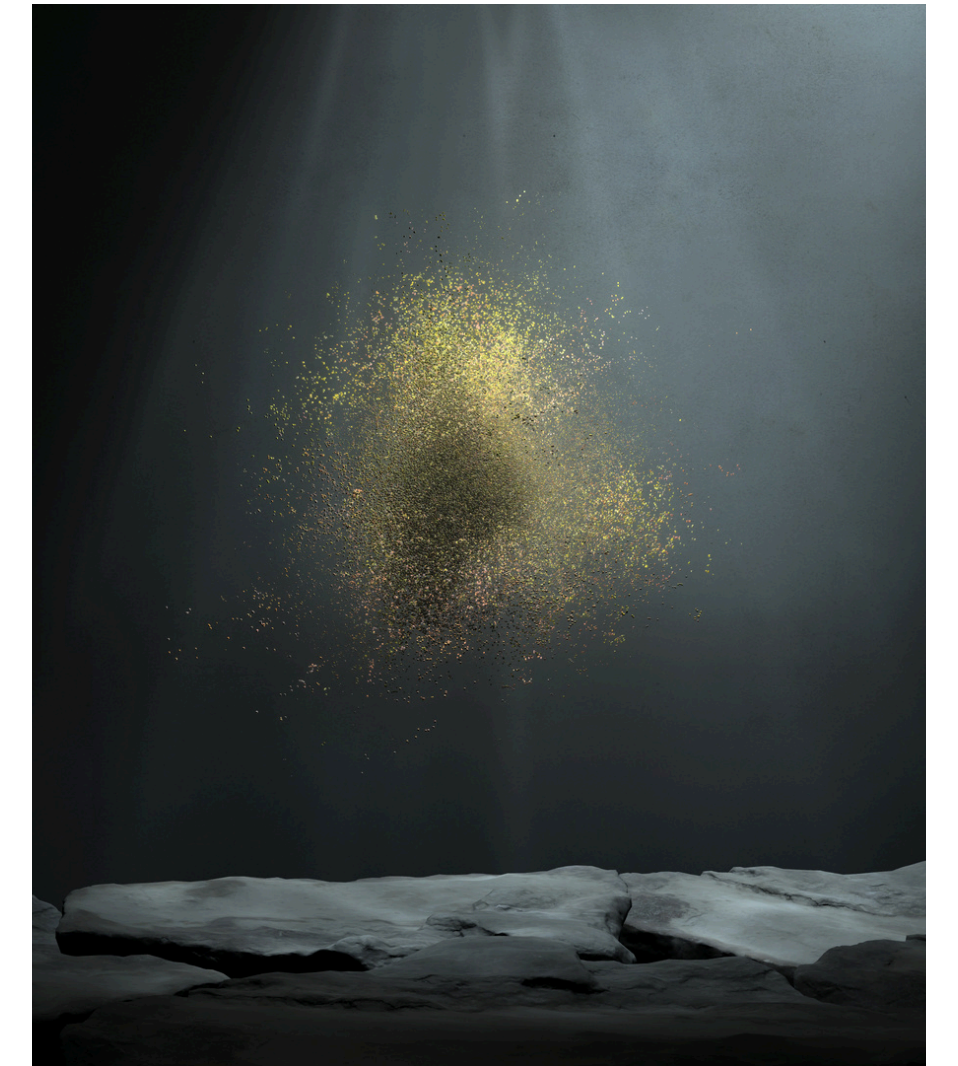


Memoria Echinus

2026

Avec Memoria Echinus, Christophe Monchalin imagine une forme de vie sous-marine fictive dont l'ADN est généré à partir des données numériques des visiteur·euses. À la manière d'un photomaton, l'installation capture leur image puis analyse son code pour créer, en temps réel, un organisme unique aux formes, couleurs et mouvements singuliers.

Projetés dans deux aquariums virtuels, ces spécimens évoluent devant le public dans un écosystème imaginaire. Entre expérience ludique et réflexion sur le futur du stockage ADN, l'œuvre questionne les frontières entre vivant, technologie et données numériques, tout en invitant chacun·e à observer l'émergence d'une créature née de sa propre empreinte digitale.



DEVILLÉ ARCADE

Deville Arcade est un duo belge formé par les frères Thomas et Hannes Devillé, qui développe des installations ludiques et interactives inspirées de l'univers du jeu vidéo et de l'arcade. À la croisée de l'artisanat, du game design et des arts numériques, ils conçoivent des bornes d'arcade faites à la main et des expériences immersives mêlant interaction physique et création numérique.

Issus respectivement de la menuiserie, de l'illustration et du développement de jeux vidéo, ils réunissent leurs savoir-faire pour imaginer des dispositifs originaux où le jeu devient une expérience collective, tactile et accessible à tous les publics.



Doom Buttons, Spelfabriek & RotoRing

2016, 2022 & 2016

Doom Buttons est une borne d'arcade en bois pour jusqu'à quatre joueur·euses. À l'aide d'un simple bouton coloré, les participant·es doivent collaborer et réagir rapidement pour atteindre le meilleur score.

Spelfabriek est un jeu de plateforme interactif où les joueur·euses construisent leur propre parcours à l'aide de blocs en bois. Jouable seul ou à plusieurs, il mêle création, réflexion et coopération.

RotoRing, développé avec Gregory Kogos, est un puzzle-platformer circulaire où les joueur·euses manipulent des molettes rotatives pour résoudre des défis dans un univers lumineux et interactif.



DAVID JEUNIAUX

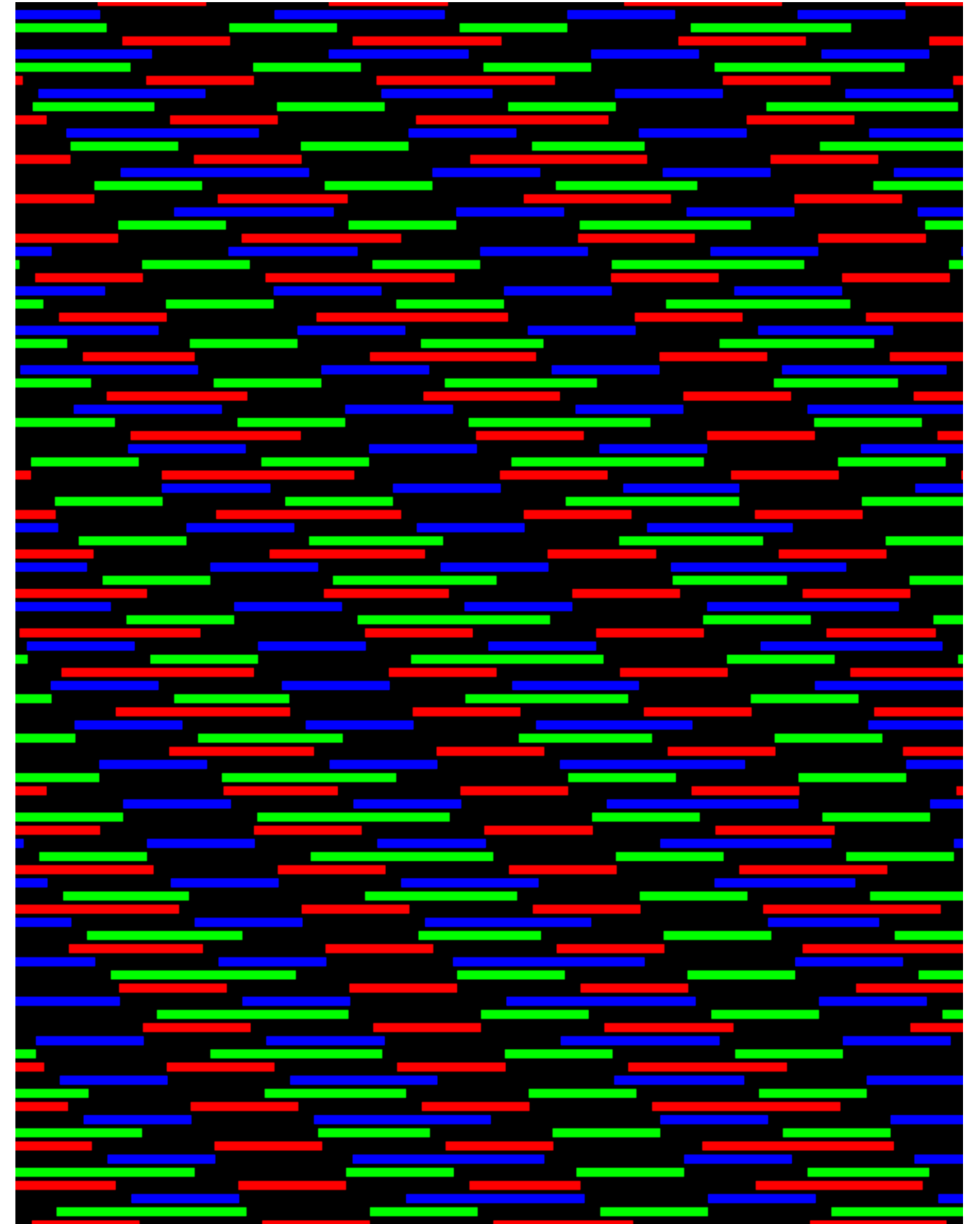
David Jeuniaux est un artiste belge originaire de Liège et basé à Bruxelles, dont la pratique se situe à la croisée de l'Op Art, de l'art cinétique et de l'impression expérimentale. Son travail explore les mécanismes de la perception à travers la lumière, la couleur, les illusions optiques et les technologies électroniques. En transformant des phénomènes scientifiques en expériences visuelles immersives, il crée des œuvres qui interrogent notre rapport à l'image et remettent en question la manière dont nous percevons le réel.



Digital Forest

2026

Digital Forest est une nouvelle installation immersive qui invite le public à traverser un paysage sensoriel où perception et réalité se confondent. Composée d'une série de totems colorés, l'œuvre s'appuie sur des jeux de moirés, de superpositions et d'interférences visuelles pour générer des illusions optiques en constante évolution. Au fil des déplacements du visiteur, les formes apparaissent, disparaissent ou se transforment, créant un environnement mouvant qui remet en question la stabilité de ce que nous voyons. Entre fascination visuelle et désorientation, Digital Forest explore les limites de notre perception et interroge notre manière d'appréhender le réel.



LAUREN THIEL

Lauren Thiel est une artiste et designer média basée en Suisse.

Après des études en illustration, bande dessinée et animation, elle obtient un Master en Media Design à la HEAD – Genève, où elle explore les technologies interactives à travers des projets ludiques et expérimentaux. Son travail mobilise les outils numériques pour créer des expériences engageantes, en lien avec la créativité, le jeu, le sport et les loisirs du quotidien.

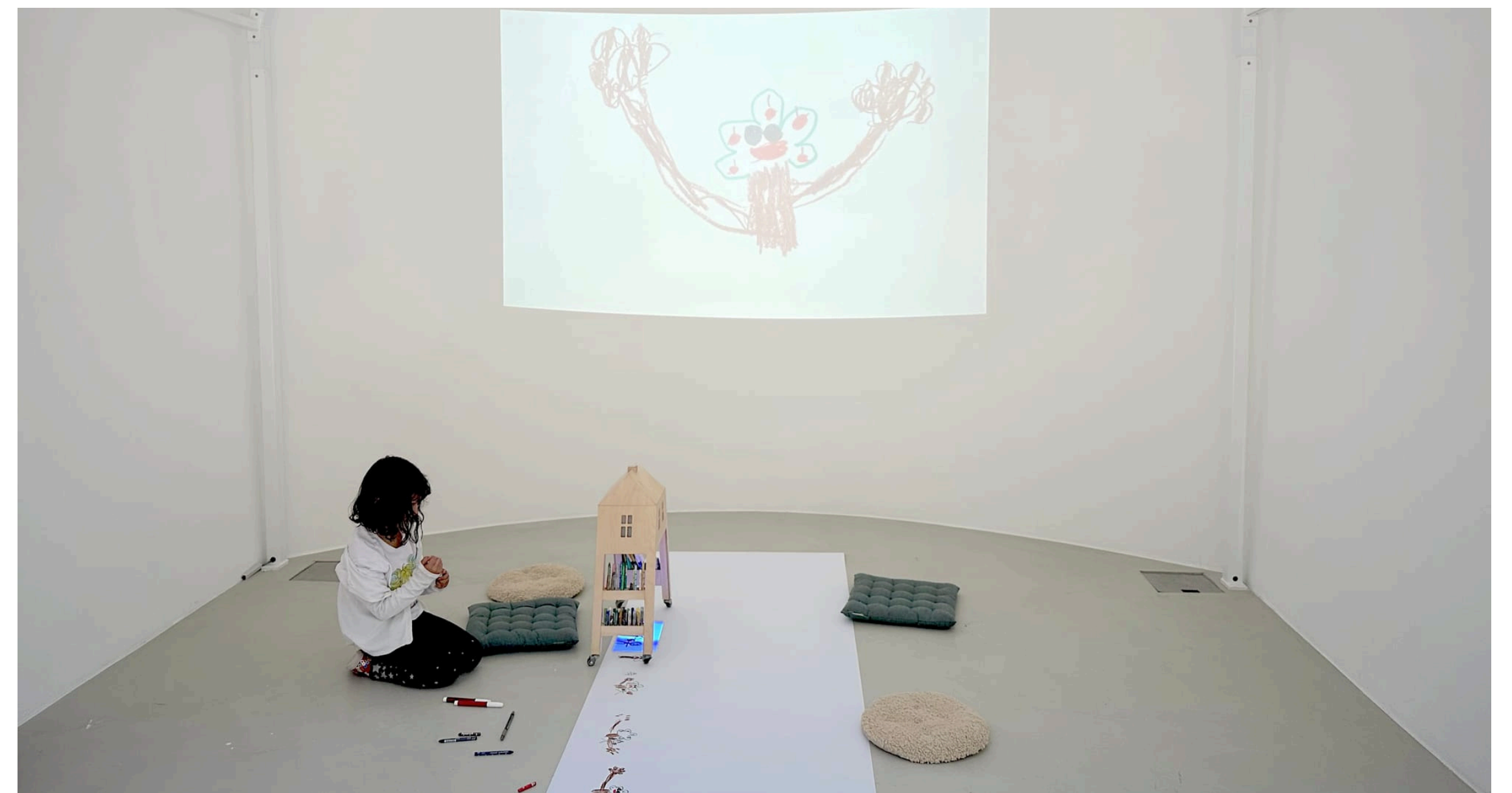
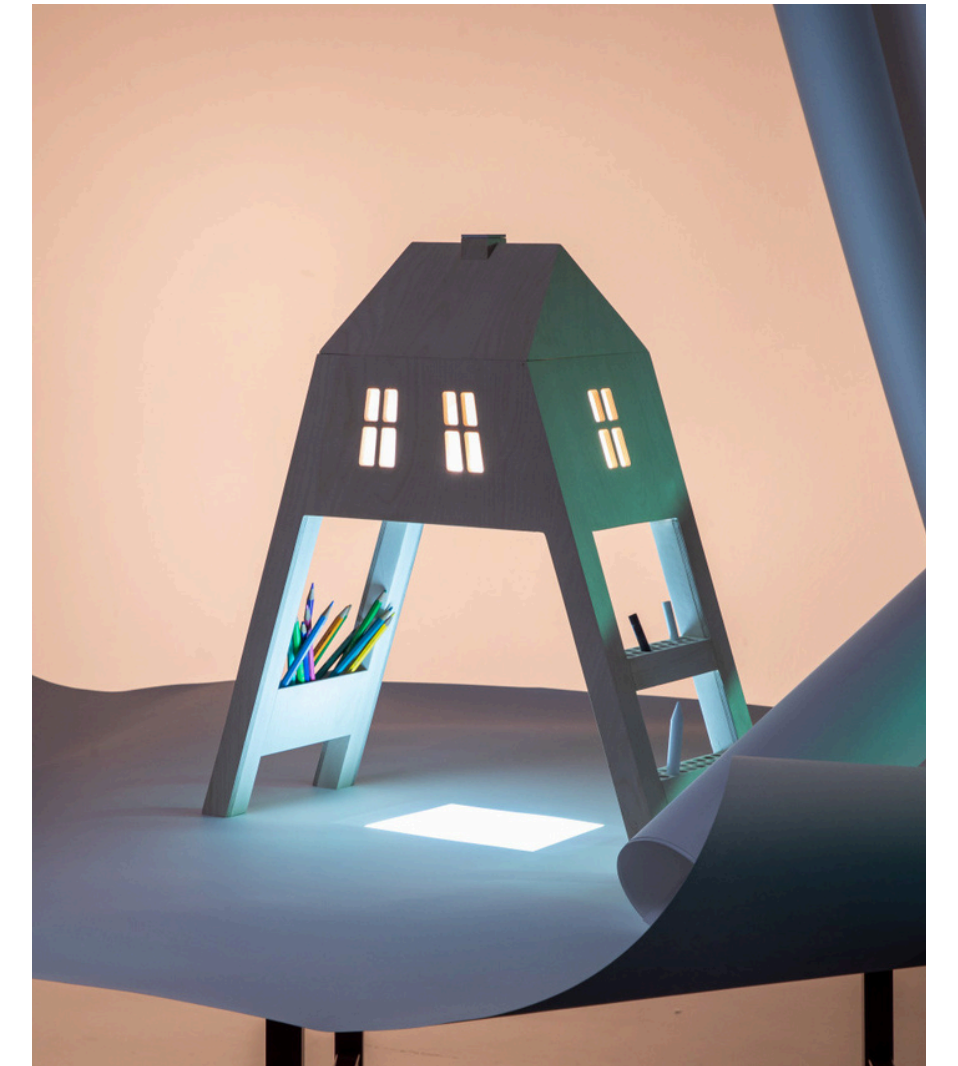


Magic House

2024

Magic House est une petite machine interactive permettant de créer des films d'animation dessinés à la main sur papier.

Les visiteurs dessinent directement sur de grandes feuilles, puis placent la "maison" sur leur création et appuient sur le bouton de la cheminée pour capturer l'image. Chaque dessin est ensuite intégré à une animation collective, projetée en direct sur le mur. Tout au long de l'exposition, les participants peuvent prolonger les dessins des autres, donnant naissance à un film commun et à un paysage évolutif de créations au sol.



MUSIQUE MEUBLE

Musique Meuble est le projet de Florent et Romain Bodart, deux artistes belges dont la pratique se situe à la croisée du son, de l'image et de l'interactivité. Issus d'une famille de luthiers, ils explorent depuis de nombreuses années les relations entre musique, création visuelle et participation du public à travers des installations ludiques et immersives.

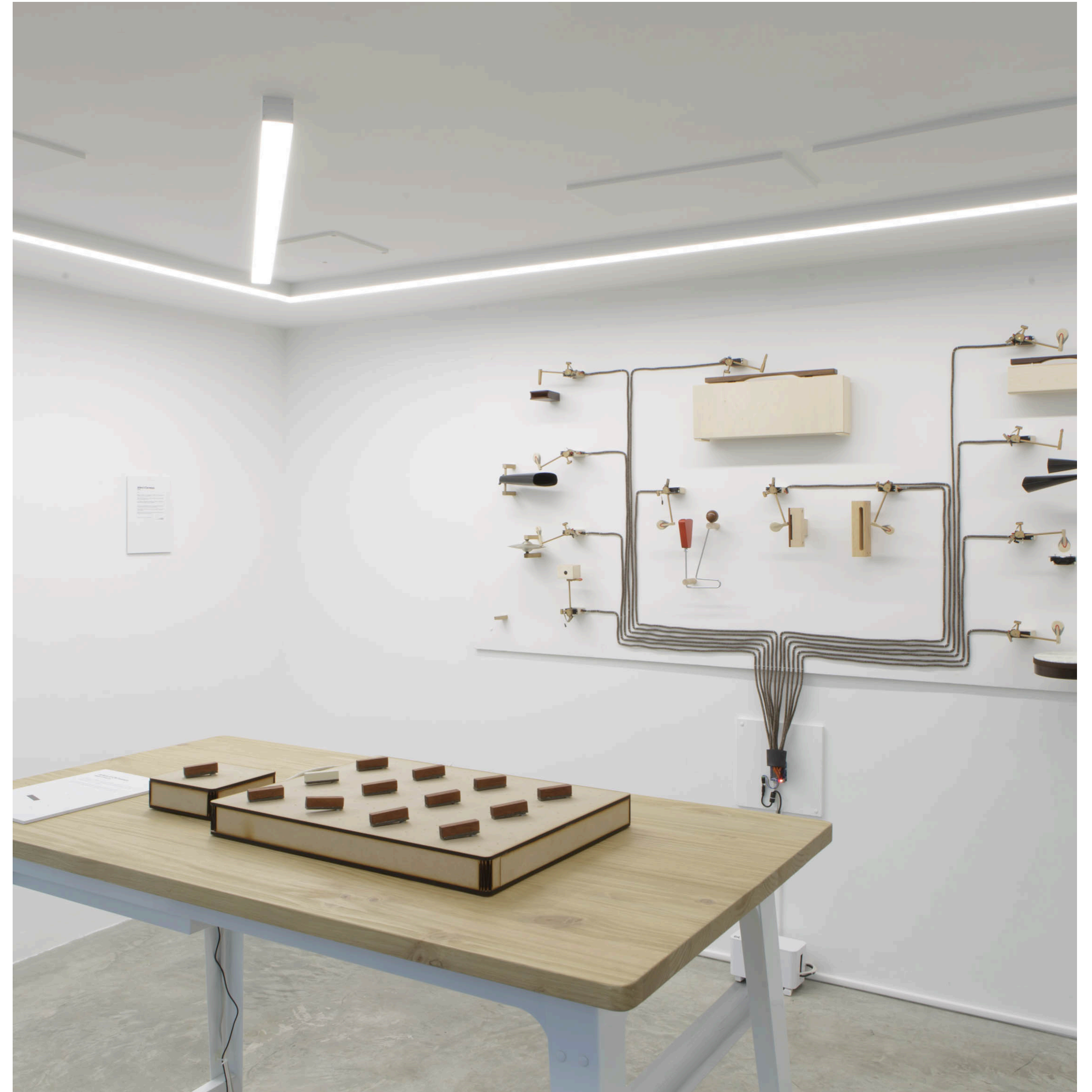
Leurs créations mêlent fabrication artisanale, dispositifs sonores et outils numériques pour imaginer des expériences accessibles à tous les publics. Présentées dans de nombreux festivals et institutions culturelles en Europe, leurs œuvres invitent à expérimenter, manipuler et jouer avec les liens entre mouvement, image et musique.



Idiophone XII

2026

Idiophone XII est une installation musicale interactive qui invite le public à composer ses propres rythmes. À l'aide d'un contrôleur accessible à tous, les visiteur·euses peuvent actionner douze objets sonores frappés mécaniquement par des marteaux et définir la cadence de chacun d'eux. Entre instrument collectif, sculpture sonore et terrain d'expérimentation, l'œuvre transforme les gestes du public en une composition évolutive où rythme, écoute et jeu se rencontrent.



Le Pavillon Café

Ouvert du mercredi au dimanche de 12h à 18h

Au sein du centre d'art Le Pavillon, le Pavillon Café est un nouvel espace convivial et soigné, niché au cœur de **son impressionnant dôme**. Au menu : une carte locale qui ravira vos papilles avec les cafés Delahaut et les bières de la Houppe et Bertinchamps. S'ajoutent une sélection de vins et des options sucrées-salées pour combler toutes les envies. C'est le lieu idéal pour se retrouver entre ami·es ou en famille et profiter d'un cadre singulier, tout en prolongeant la découverte des expositions.

L'accès au Pavillon Café se fait avec un ticket d'entrée valable pour l'exposition. Votre nouveau repère des gourmand·es de culture à Namur est ouvert pendant les heures d'ouverture de l'expo, **du mercredi au dimanche, de 12h à 18h.**



Infos pratiques

Exposition à découvrir
du **4 juillet 2026 au 25 octobre 2026**

Ouvert du **mercredi au dimanche, de 12h à 18h**

Vernissage public le vendredi 3 juin

De 18h à 21h

Entrée libre

Visite presse

Découvrez en avant-première notre nouvelle exposition!

Le vendredi 3 juin à 11h

Le Pavillon, route Merveilleuse 65, 5000 Namur

Parking public gratuit sur l'esplanade

Inscription obligatoire : nordine@nakami.be





Une production KIKK asbl

Direction générale du KIKK

Gilles Bazelaire

Direction artistique du KIKK & Curatrice de l'exposition

Marie du Chastel

Directrice du Pavillon

Charlotte Benedetti

Coordination de l'exposition

Marie de Ganay et Aurore Lebutte

Technique

Emilien Baudelot

Quentin Penders

Design graphique & Mise en page

Julie Stephen Chheng

Caroline Deroyer

Communication

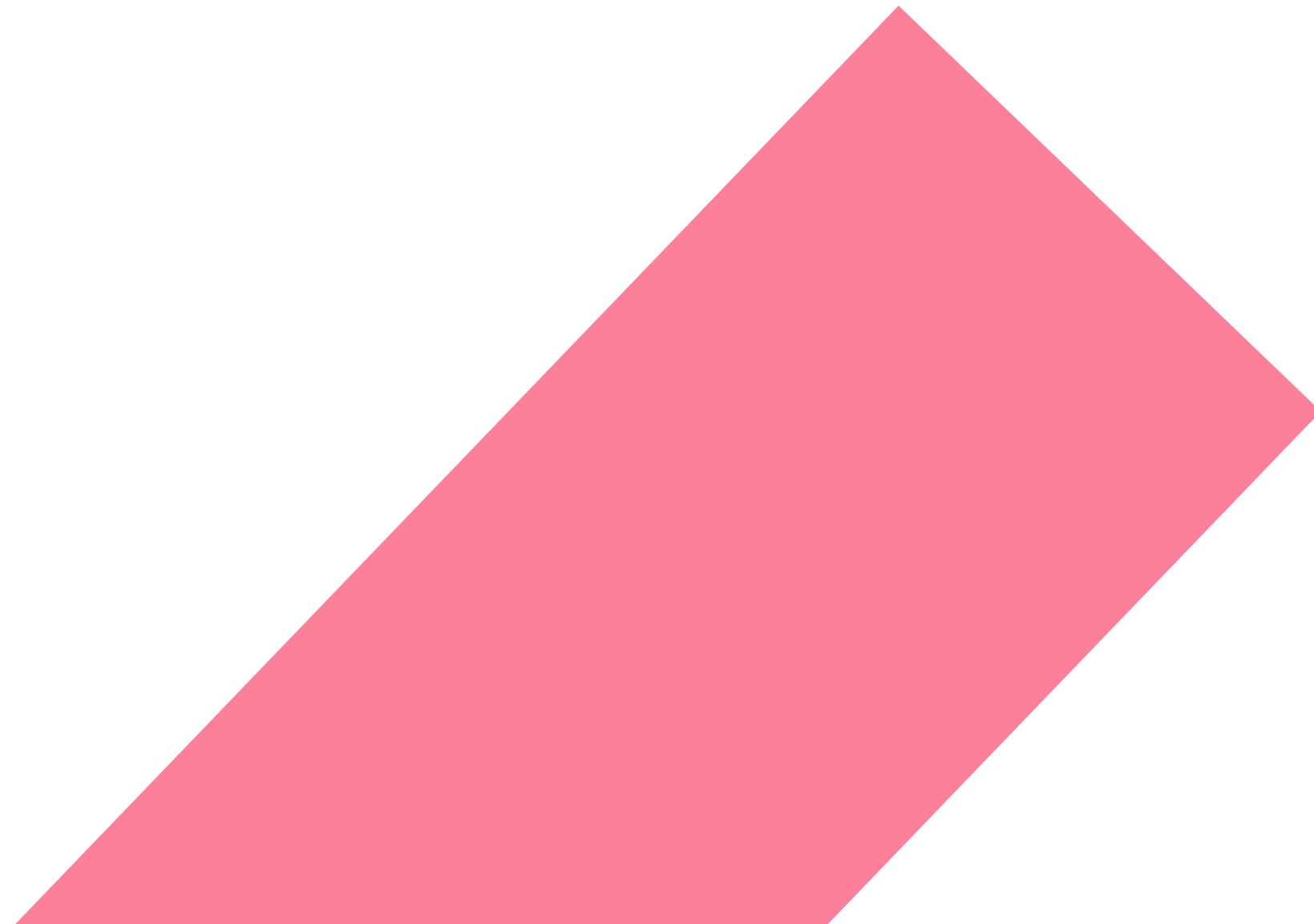
Morgane Decerf

Partenariats

Gwenaëlle Gruselle

Responsable des publics

Hélène Dastroy



Les équipes du Pavillon tiennent à remercier particulièrement
Arte France, Lab9 & les membres du Klub Pavillon

main partners



media partners



Le klub Pavillon



public partners



commercial partners



Exhibition partners





À propos du KIKK

En plus de 10 ans, l'asbl KIKK, désormais bien connue de tous, a réussi son pari : un positionnement fort grâce, notamment, à l'organisation annuelle d'un festival, le KIKK Festival, à la croisée entre arts, sciences, technologies et société et qui rassemble à Namur les industries culturelles et créatives du monde entier. Un Hub créatif, le TRAKK, avec un espace de coworking, un protolab et un medialab. Kingkong, un média qui promeut les cultures créatives et digitales et enfin, Le Pavillon, un lieu d'exposition permanent qui questionne l'impact des technologies sur le monde.

À propos du Pavillon

Situé à Namur sur l'Esplanade de la Citadelle, l'ancien pavillon belge de l'Exposition universelle de Milan est désormais le nouveau lieu de référence wallon en matière de culture numérique.

Orchestré par le KIKK, le Pavillon propose un programme d'expositions temporaires, de conférences, de performances et d'ateliers, à la croisée des arts, des sciences et des technologies.

C'est avant tout un lieu de rencontres et de découvertes ouvert à tous et toutes.



Contact presse :

laurence@nakami.be

nordine@nakami.be

morgane.d@kikk.be

hello@le-pavillon.be

