

Identité

Nom - Prénom : Evrard Vincent

Date de naissance : 14/09/1985

Contacts

Adresse : rue mandeville 23, BE-4000 Liège

Téléphone : +32 495.876.315

Courriel : vincent@ogre.be

Site web : <http://ogre.be>

Twitter : ogre_vince

Github : oogre

Compétences

- Codes :
 - Javascript : client & serveur
 - PHP : MVC Zend Framework
 - JAVA : Processing
 - C++ : Arduino
 - SQL : MariaDB
 - noSQL : MongoDB
 - HTML5
 - CSS3 : Bootstrap, Pure
 - GIT
- Visuel :
 - Illustrator
 - Photoshop
 - inDesign
 - Première
 - Final Cut

Langues

Français : Langue maternelle

Anglais : I've good abilities to argue any discussion

Etudes

2008 - 2010 : Master à l'ERG, Bruxelles - Art Numérique et Typographie

Mémoire : Fixer les nuages - C'est un manifeste dans lequel je cultive la vraie définition d'Internet. Le meilleur représentant graphique d'Internet est le nuage. Fixer les nuages est un voyage dans l'Histoire de la relation entre les nuages et les humains.

2005-2008 : Baccalauréat à l'ESA St Luc, Liège - Graphisme et Typographie

2004-2005 : Baccalauréat à l'HELMo Gramme, Liège - Ingénieur Industriel

1997-2004 : Certificat d'étude secondaire supérieur à l'Institut St Joseph Liège - Mathématique et Sciences

Expériences professionnel

2013 - 2015 :

- **Conférencier pour l'atelier Arts & Crafts - iMAL**

Techniques : *Processing, Arduino, PHP*

- **Assistant technique - GrizzlyLab**

Développement et Design d'un tableau horaire interactif pour le PASS

Techniques : *HTML/CSS, javascript, bootstrap, ...*

Développement (logiciel et matériel) d'un système interactif de déclenchement de lecture vidéo

Techniques : *Arduino, Ultrasonic sensors, Serial, ...*

- **Développeur - Atelier du Froid**

Description : Application mobile de gestion du travail en entreprise.

Techniques : *Meteor, Android*

2011 - 2013 :

- **Développeur d'interaction numérique - Getyoo**

Description : En charge de la recherche et développement de kiosques interactifs. C'est kiosques sont utilisés dans des événements comme le salon de l'auto de Bruxelles, à Walibi, aux conférences TEDx, à la biennale Intérieur Design... Les différentes interfaces utilisateur sont réalisées en JAVASCRIPT + HTML + CSS. J'ai développé un kiosque photobooth, un kiosque check-in/out, un kiosque d'enregistrement utilisateur, un kiosque de navigation multimédia, un kiosque de quizz.

Techniques : *Javascript, Async pattern, Ajax, JQuery.js, Processing.js, Raphael.js, Canvas, FacebookGRAPH, TwitterAPI, YoutubeAPI, VimeoAPI, Bootstrap.css, PHP, Nginx, GPhoto2, FFserver, FFmpeg, RTP, HTTPS, NFC/RFID, Arduino, Java*

- **SideKick developer - Getyoo**

Description : Second sur la recherche et développement pour la création du serveur Getyoo et de son application web. Cette application fonctionne sur le MVC Zend Framework.

Techniques : *PHP, MySQL/MariaDB, RestfulAPI, Javascript, JWplayer, JQuery, RTP, HTTPS, Apache2, FacebookGRAPH, TwitterAPI, Highcharts.js*

2010 - 2015 :

- **Assistant technique pour l'artiste Felix Luque**

Développement Arduino pour la sculpture DWI-Modular

Description : J'ai développé un protocole de communication pour piloter indépendamment 240 rubans LED réparti sur 10 Arduinos. Le but était de contrôler avec précision la modification de luminosité de chacun des rubans aussi bien de façon lente que très rapide.

Techniques : *C++, Arduino UNO, PWM, XBee, TLC5940.h, avr/wdt.h*

Développement Arduino pour la sculpture DWI-Chaos-Synth

Description : J'ai développé une méthode d'écriture et de lecture d'une sorte de partition musical. Le but est de faire jouer X synthétiseurs au moyen de Y potentiomètres. Le programme fait tourner des moteurs pas à pas afin qu'ils atteignent la position requise par la partition. Le code devait être facilement modifiable par l'artiste pour modifier le nombre de synthétiseur et le nombre de potentiomètre par synthétiseur.

Techniques : *C++, Arduino MEGA, PWM*

Développement Arduino pour la sculpture Chapter-1-The-Discovery

Description : J'ai optimisé le protocole de communication sans fil de cette sculpture

Techniques : *C++, Arduino UNO, PWM, XBee, TLC5940.h*

- **Hacker et performeur vidéo pour le groupe Osica**

Description : Je joue en live avec des consoles d'effets vidéo vintage et des synthétiseurs vidéos. J'improvise des patterns graphique en collaboration avec un musicien jouant sur un synthé modulaire.

- **Hacker et performeur vidéo pour le collectif VHS**

Description : Je joue en live avec mes consoles vidéos, accompagné par deux autres performeurs. Nous créons à trois, ensemble, des visuels résolument post internet art.

- **Codeur et performeur pour le collectif Killing Screen**

Description : Je jouais en live un programme fait maison de génération graphique abstraite.

Techniques : *Processing, ENTTEC DMX usb pro, MIDI controller, Kinect, DMxp512, OPENCV, OpenGL, GLGraphics, GSVideo, ControlP5*

- **Codeur et performeur pour le collectif Union By Motion**

Description : Je développais et jouais des instruments génératifs et interactifs.

Techniques : *Processing, ENTTEC DMX usb pro, MIDI controller, Kinect, DMxp512, OPENCV, OpenGL, GLGraphics, GSVideo, ControlP5*

Réalisations artistique

- **bcksp.es** : Cette application archive tout le texte que ses utilisateurs suppriment online. Chaque utilisateur reçoit un livre révélant leurs pensées jamais assumées.
- **Regard** : Deux grandes colonnes miroirs se font face. Chacune reflète l'autre naturellement et numériquement.
- **Aphrogenea** : Cette sculpture est composée d'un aquarium rempli d'huile dans lequel repose un écran d'ordinateur. L'écran affiche une bulle numérique qui deviendra une vraie bulle d'air.
- **datawallet.net** : Une place de marché online, sur laquelle chacun peut vendre ses données privées.
- **Cube** : C'est une sculpture qui arpente l'espace du sol et capture des instantanés photographique de son environnement.
- **Influenza/Twitter** : Le virus de la grippe et Twitter répondent aux mêmes phénomènes, ce livre augmenté vous le montrera.

Invitations artistique

- **Transculture & La chambre blanche**

Lighthouse : (En cours) Résidence entre le Canada et la Belgique, en collaboration avec Alice Jarry.

- **Balaise production**

La grande ouverture du robinet du fun : Un évier robot raconte des blagues auto-dé-générée. Collaboration avec "nous sommes quatre-vingt".

- **PIAS Nite**

Carpet : Réalisation d'un tapis au graphisme autogénéraif influencé par le mouvement des gens.

Reactive devices : Collaboration avec Getyoo, hack d'objet comme un canon à confetti, des flashes convertis en jeux interactif avec des lecteur RFID

NintendOldFurniture : Collaboration avec Osica, hack d'un meuble radio vintage converti en manette géante de la célèbre NES.

- **iMAL**

A Giant LowRes screen : Développement et réalisation d'un écran géant au travers des fenêtres du bâtiment de iMAL. Tout type de contenus multimédia devait passer au travers de 6x3 spots DMX.