

Vincent Evrard  
Avenue Télémaque, 11  
BE-1190 Forest  
+32.495.876.315  
[vincent@ogre.be](mailto:vincent@ogre.be)

## Portfolio

### Études

**Bachelor** Ingénieur Industriel, Helmo-gramme Liège · de 2004 à 2005

**Bachelor** Design Graphique et Typographie, ESA Saint Luc Liège · de 2005 à 2008

**Master** Digital Art and Typography, ERG Bruxelles · de 2008 à 2010

### Enseignement

Depuis septembre 2015, j'encadre l'atelier de programmation à l'ESA Saint Luc Bruxelles en Art Numérique, à raison de 9h semaine. Depuis septembre 2017, je suis assistant d'un cours d'Image Numérique en Master Communication Visuelle et Graphique à l'ESA Saint Luc Liège. En parallèle avec cette activité, je suis artiste plasticien, video performer et software developer dans le domaine artistique.

**L'enseignement de la programmation** · La programmation c'est la force de la pensée contemporaine. Il est le constituant des algorithmes qui permettent d'ériger les tours de Babel et Eiffel de notre temps. Par les algorithmes, les groupes humains se développent au delà des pays, à la verticale du sol. Ces communautés ne reposent que sur un serveur au loin. Il ne serait pas entièrement faux de dire que la programmation c'est de la logique appliquée.

**Programmation et art** · Qui ne prend pas conscience de la nature du code voit les algorithmes comme une magie occulte, une divinité éclatée. Ne pas voir la substance des algorithmes, c'est se laisser éblouir par eux. C'est se laisser emmener par leurs auteurs. Le rôle des artistes dans la société est de montrer le réel, de le rendre sensible. Cette responsabilité, leur pertinence, ne tient qu'au travers de leur propre compréhension du réel. Il est crucial de leurs ouvrir les yeux sur les mécanismes sous-jacent à ce qui se situe entre le clavier, la souris et l'écran. Il ne fait aucun doute que le sculpteur doit connaître la matière. Au delà même de l'acte de programmer, ce qui se révèle de cette pratique est une approche singulière des systèmes.

**Enjeux du cours** · Il n'est pas question ni de former des spécialistes, ni des codeurs. Le projet de ce cours est de faire fleurir la pratique de chaque étudiant à la lumière du code numérique. Il n'est pas question d'enseigner un langage et les fondements de celui-ci. Le projet de ce cours est de montrer, d'ouvrir l'esprit de chaque étudiant à la logique de programmation. Cela dans le but que chacun puisse librement avancer dans ses connaissances. Que chacun puisse évoluer dans le monde en mutation permanente. Que chacun puisse communiquer/montrer la pertinence de ses intuitions.

**Méthodologie** · Le cours est toujours présenté sous forme de défis. Parfois même orientée héroïc-fantasy, avec des quêtes et acquisition d'expérience... Les objectifs ne peuvent de fait qu'être rarement déclarer à l'avance. En effet, il est beaucoup plus intéressant de se pencher sur la représentation du déplacement d'un marcheur ivre, plutôt que de faire avaler les concepts de fonctions aléatoires, de blocs de conditions et de positionnements cartésiens de points à l'écran... tout ça dans le titre. Après présentation du défi, il faut le visualiser, parfois le mimer. Cela afin de pouvoir le déconstruire, le décrire pièce par pièce avant de matérialiser chacune d'entre elles par la formulation. Ces questions sont centrales : *Que cherche-t-on à faire? Comment pourrait-on décrire ce que nous devons faire? Comment écrit-on ce que nous allons faire. Ce que nous venons d'écrire est-il compris par nos ordinateur?*

Je me trouve régulièrement dans la position intéressante de questionner les étudiants sur des réflexions qu'ils font mais de façon non consciente. *Comment savez vous que ce point est dans ce cercle? Décrivez explicitement ce qu'il se passe dans votre tête lorsque vous voulez savoir si quelqu'un entre dans une pièce. Que veut dire souscrire à un magazine?*

Cela afin de déconstruire les aprioris mathéTechnicoPhobique que beaucoup ont intégré à leur mode de pensée. Alors que bien souvent les programmes qu'ils doivent coder pour faire agir leur ordinateur sont des processus qu'ils réalisent tous les jours depuis peu après la naissance. La programmation c'est aussi faire confiance en son intuition. Nous disséquons le paysage numérique, nous déplaçons, isolons ces parties pour en observer le comportement. Nous utilisons des outils open source de création et d'exploration du code.

## Animation de workshops

Ma pratique de l'enseignement s'est trouvée augmentée par l'animation de différents workshop.

2018 · **Workshop Arduino** · iMAL <sup>1</sup>

Ce stage est une introduction au "Physical computing" ou comment fabriquer un objet numérique capable d'interagir avec son environnement aussi bien proche que distant.

2018 · **Workshop Bitsoil.tax** · ERG

Les larbitssisters m'ont invité à co-animer un atelier à l'ERG. Avec les étudiants, nous avons exploré le potentiel poétique de la synthèse de texte au moyen d'une analyse de texte suivant le principe des chaînes de Markov. Cela avant de mettre en place des bots twitter.

2018 · **Workshop Cyborg** · BRASS

Le BRASS m'a invité à organiser un atelier pour jeune public ainsi qu'un public en situation de handicap. Le sujet devait tourner autour de la création numérique et de l'interactivité. J'ai invité mes étudiants d'Art Numérique à se joindre à nous pour cet atelier. Nous y avons dépecé du matériel informatique hors d'usage, pour créer des armures cyborg. Cela afin de nous mettre en scène dans une interface interactive basique.

2015 · **Code, Arts & Crafts!** · iMAL <sup>2</sup>

Encadrement d'ateliers ouverts à tous publics désirant réaliser leurs projets numériques.

2015 · **Eclipse Lamp** · Trakk

Encadrement d'un atelier de fabrication numérique d'une lampe composée de rubans LED et contrôlée avec un arduino.

## Supports techniques

J'ai acquis mes compétences en matière d'informatique générale et d'électronique par une pratique de terrain. Les bases de ces connaissances ont été posées durant mon baccalauréat en Graphisme suivit par un master en Art Numérique.

C'est ensuite grâce à la confiance que d'autres ont mis en moi que mon apprentissage a grandi, s'est renforcé et se poursuit encore. Il n'y a pas de doute que d'autres éléments comme l'acharnement pour produire des applications viables fait aussi partie des éléments qui m'ont permis d'avancer dans la direction que je poursuis. Dans un premier temps à ma sortie de l'ERG. J'ai eu la chance de collaborer avec la startup Getyoo qui était en pleine mutation. Ils ont vu en moi un potentiel de création technique et créatif.

**Getyoo** · de 2010 à 2013 · <sup>3 4 5</sup> Je fus employé durant trois ans chez Getyoo. Un an et demi comme «Sidekick developer» et une autre année et demi comme responsable du développement des bornes interactives. Durant ces trois années j'ai eu l'occasion de travailler sur maints projets dont voici une liste non-exhaustive.

Server : En collaboration avec Thomas Claessens, nous avons refondu les services en ligne de l'entreprise Getyoo. Afin d'améliorer le système préexistant.

/ **Linux** / **MariaDB** / **PHP Zend Framework** / **API** / **OSX**

Kiosk : Développement de bornes interactives de diffusion de contenus.

/ **Linux** / **Javascript** / **HTML** / **Ajax** / **Facebook et Twitter API** / **RFID** /

Photobooth : Développement de bornes interactives de type photomaton.

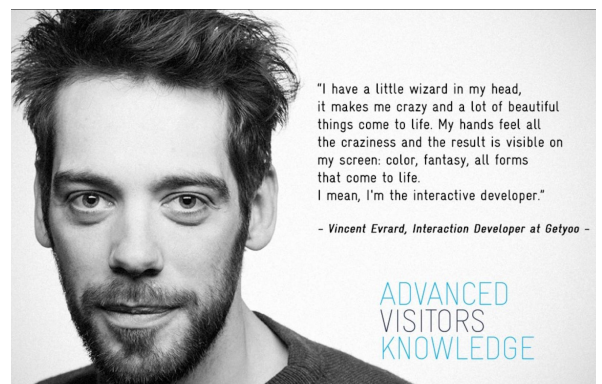
/ **Linux** / **Javascript** / **HTML** / **Ajax** / **RTI Acquire** / **Facebook et Twitter API** /

Videobooth : Développement de bornes interactives de type vidéomaton.

/ **Linux** / **Javascript** / **HTML** / **Ajax** / **RTI Acquire** / **RTP stream** / **RFID** /

Expériences interactives : Transformation de fontaine à confetti, gyrophare, stroboscope, ... en dispositif réactif au public.

/ **Arduino** / **Relay** / **RFID** / **LED** /



En parallèle à ce travail, il me tenait à coeur de garder une connexion avec la production artistique. J'ai eu la chance de faire la rencontre de l'artiste Felix Luque qui avait besoin de quelqu'un pour programmer les arduinos donnant vie à ces installations/sculptures. Nous collaborons depuis sur la majorité de ses pièces.

**Felix Luque** · 2013 · 2014 · 2015 · 2016 · 2017 · 2018

Chapter I: The Discovery<sup>6</sup> : L'installation «Chapter I: The Discovery» est constituée entre autre d'une sculpture de forme dodécaédrique. Les arêtes de celles-ci sont constituées de sources de lumière réactive à la présence du public.

/ **Arduino** / **TLC5940** / **Communication Serial** / **Capteurs ultrason** /

Different way to infinities<sup>7</sup> :

D.W.I. Modular : Dix dodécaèdres rhombiques peuvent être assemblé pour former un pavage parfait de l'espace. Les arêtes de ces modules sont constituées de sources de lumière réactive à la présence du public.

/ **Arduino** / **xBee** / **TLC5940** / **Communication Serial** /

D.W.I. Clones : Cette sculpture cinétique est composée de deux pendules renversés performant une chorégraphie faite d'équilibre, de chute et de resynchronisation.

/ **Arduino** / **Stepper Motor** / **Encodeur de rotation** / **Communication Serial** /

DWI: Chaos : Le chaos est exposé comme un phénomène physique et électronique au moyen du circuit Chua (1983). Les différents paramètres de ce circuit sont manipulés en temps réel suivant une triple partition se déphasant temporellement.

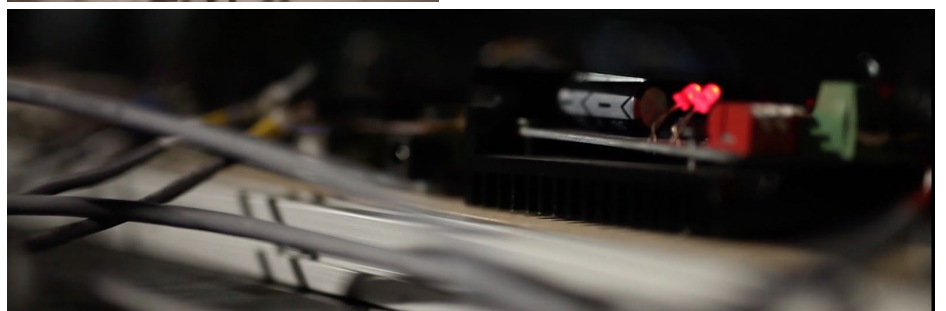
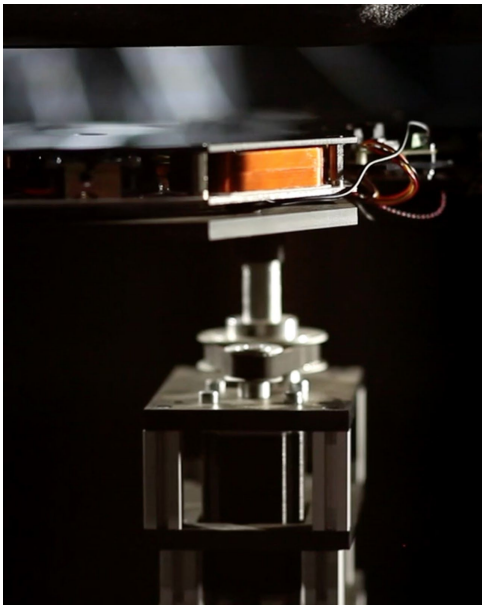
/ **Arduino** / **Potentiomètre** / **Stepper Motor** /

Memory lane<sup>8 9</sup> : Cette installation est composée d'un rocher en lévitation au-dessus d'une plateforme rotative et mobile sur deux axes.

/ **Arduino** / **Stepper Motor** / **Capteur fin de course** /

Black Hole : Une sculpture fixée au mur ouvre pour le public l'espace derrière elle sur un espace infini et éblouissant.

/ **Arduino** / **DMX** / **Led** / **Signal Shaping** /



<sup>6</sup> <http://www.felixluque.com/Chapter-I>

<sup>7</sup> <http://www.felixluque.com/D-W-I>

<sup>8</sup> <http://www.felixluque.com/Memory-Lane>

<sup>9</sup> <https://vimeo.com/152540353>

Larbitssisters · 2017 · 2018

***/ Raspberry / Capteur ultrason / Python / Object Oriented /***



<sup>11</sup> <https://bitsoil.tax/campaign>



Durant mon emploi chez Getyoo, j'ai fait la rencontre de Marie Duchastel devenue entre temps programmatrice du kikk festival à Namur. Je pense que c'est par ce biais que le bureau Superbe Interactive basé eux aussi à Namur, a fait appel à moi. De fait, leur développeur Gaël Bertrand avait allégé son horaire car il allait devenir papa.

### **Superbe · 2015**

Alexander McQueen<sup>12</sup> : Madrid

Perfume : Des écrans diffusent une vidéo en fonction de la présence ou non d'une bouteille de parfum sur son présentoir.

/ Arduino / Capteur pression / Raspberry / GPIO / OmxPlayer / Linux /

Dresses : Deux robes derrière un miroir sans teint se révèlent aux visiteurs au moyen d'une subtile modification de l'éclairage de la scène.

/ Arduino / Capteur ultrason / DMX /



C'est suite à ma rencontre avec Martin Marique et mon entrée dans son collectif Balaise en 2015 que j'ai fait la rencontre avec Paul Marique. Celui-ci est graphiste/directeur artistique et auteur de plusieurs projets web fun. C'est alors que je lui ai proposé de transformer certaines de ses créations web en installations. Par la suite, je l'ai engagé comme collaborateur sur mon projet bcksp.es qui bénéficie d'un chapitre plus loin.

### **Paul Marique · 2017 · 2016**

Passive youtube<sup>13</sup> : Transformation de ce site web en installation physique.

/ Moniteurs CRT / Video Analog Converter / Network management /

Essayer/La grande ouverture du robinet du fun<sup>14 15</sup> : Transformation de ce site web en installation physique.

/ Robinet / Interrupteur / Text to Speech / Network management /

La collaboration de type assistance technique que je présente ci dessous, est née d'une double rencontre d'une part avec Oussama Tabti lors de l'exposition à Marseille de Lighthouse dont je parle plus tard, et d'autre part avec Raphael Destael.

### **Younès Baba-Ali<sup>16</sup> · 2018**

Paraboles : Une vingtaine de paraboles de captation de télévision par satellite, sont animées de mouvement dans l'espace d'exposition.

/ Arduino / Électronique / DC moteur /

Sans-titre : Dans l'espace des anciens garages citroën, les portes de casiers d'un vestiaire se voient animées de mouvement inquiétants.

/ Arduino / SERVO moteur /

Ending your life under the sun : Un cercueil contenant un dispositif de banc solaire.

/ Charger de production menuiserie / Électronique / Tube UV /

<sup>12</sup> <http://superbe.be/work/alexander-mcqueen/>

<sup>13</sup> <http://lipsumar.github.io/passive-youtube>

<sup>14</sup> <http://nous sommes quatre vingt.com/essayer/>

<sup>15</sup> <https://github.com/oogre/la-grande-ouverture-du-robinet-du-fun>

<sup>16</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Bn2tkwXf0oI>

J'ai rencontré l'artiste Julien Maire lors d'une séance de travail avec Felix Luque. Il assistait Felix sur des aspects mécaniques de D.W.I. Clones si je ne m'abuse. Julien, un soir où je me trouvais à Milan pour l'exposition de mon projet personnel en collaboration avec Alice Jarry, me téléphone pour l'assister sur la production de Thousand Segments une installation sur laquelle il avait prit beaucoup de retard. Il avait besoin de quelqu'un pour programmer les Arduinos Nanos de cette installation.

**Julien Maire · 2017**

Thousand segments<sup>17</sup> : A thousand segments présente un écran minimal composé de lignes qui basculent mécaniquement du noir au blanc.

/ **Arduino** / **DC Motor** / **Serial Network Communication** / **BitShifting** /

Il me semble que c'est encore via Marie Duchastel que Elisabeth Meur-Poniris et l'ASBL voix de femmes m'ont commandé le développement du projet Lovebot. Il est néanmoins probable que ce soit aussi via Alice Jarry que j'avais assisté l'année précédente pour le montage de sa pièce spectral au festival éponyme voix de femmes.

**Elisabeth Meur-Poniris · 2016**

Lovebot<sup>18</sup> : The Lovebot est un dispositif de rencontres amoureuses qui caresse mais à rebrousse-poil. Le spectateur interagit dans une cabine avec un écran pour créer son profil. Il se fait photographier et est invité à enregistrer un commentaire audio sur les personnes qui lui sont présentées.

/ **HTML + CSS** / **Javascript** / **Node.js** / **Meteor** / **MongoDB** / **Linux** /  
/ **Computer vision** / **Enregistrement Audio** / **Mailing** / **CRON TASK** /

Sur le tournant entre mon master en Art Numérique et ma rentrée chez Getyoo. iMAL le centre des cultures numériques et technologiques de Bruxelles, dont Yves Bernard est le directeur et était l'un de mes professeurs à l'ERG, m'a contacté pour assister son équipe sur plusieurs événements reliés à un festival international auquel il participait. J'ai participé au montage et au maintien d'expositions et j'ai développé des outils spécifiques au bon déroulement de celles-ci.

**iMAL · 2010**

Media Facade<sup>19</sup> : Les 18 fenêtres de la façade industrielle de iMAL se transforment en une matrice géante lumineuse et colorée de 6x3 pixels. Des applications développées avec processing y sont diffusées.

/ **Processing (Java)** / **DMX** / **Montage** /

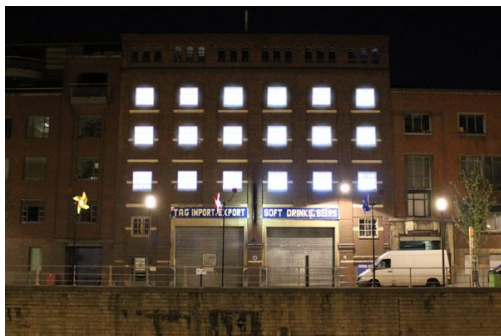
Media Facade : Human Screens : <http://imal.org/en/activity/mff-2010-human-screens>  
/ **Montage** /

Dans le cadre de ces partenariats avec iMAL, j'ai aidé Antoine Schmitt sur le développement de l'application donnant vie à City Sleep Light. Je me suis avant tout penché sur un sous-programme permettant à l'artiste de dessiner à l'écran la courbe de croissance et décroissance de luminosité de l'éclairage.

**Antoine Schmitt · 2010**

City Sleep Light<sup>20</sup> : Cette installation propose de faire pulser ensemble toutes les lumières d'un bâtiment.

/ **Processing (Java)** / **DMX** / **Signal Shaping** / **Montage** /



<sup>17</sup> <http://www.halles.be/fr/articles/217/Julien-Maire>

<sup>18</sup> <http://www.voixdefemmes.org/tag/elisabeth-meur-poniris/>

<sup>19</sup> <http://imal.org/en/node/288>

<sup>20</sup> <http://imal.org/en/activity/mff-2010-city-sleep-light>

Outre l'activité d'enseignant et de développeur de logiciel pour artistes et autres projets créatifs, je suis moi-même artiste. Ma production a débuté durant mon master en Art Numérique à l'ERG. Les quatre premiers projets présentés ci-dessous ont été réalisés durant ce cycle d'étude. Ces différents projets sont de l'ordre de la sculpture, de l'édition et de l'installation.

### Créations plastiques

2009 · **Cube** · est une sculpture qui arpente l'espace du sol et capture des instantanés photographiques de son environnement.

2009 · **Datawallet** · est une place de marché online, sur laquelle chaque utilisateur peut vendre ses données privées.

2010 · **Aphrogenea** · est une sculpture 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.

*Coproduction iMAL, Atelier du Froid.*

2010 · **Un corps sans surface - Être né de l'écume** · est une suite de deux livres énonçant à la façon d'un flip book l'avant, le pendant et l'après du réseau internet.

2013 · **Regard** · est une sculpture composée de deux grandes colonnes miroirs qui se font face. Chacune reflète l'autre naturellement et numériquement.

2014 · **Lost it to trying** · est un livre transposant une vidéo reçue un matin sur whatsapp.

2014 · **Glitch collection** · est une suite de trois livres archivant une performance vidéo de trois heures que j'ai tenu à Camp d'Art.



2014 - 2018 · **bcksp.es** · La pratique de l'écriture est pareille à un monde en formation. Soumises à l'érosion, les idées s'affinent pour former des phrases. Les tranches les plus sensibles de nos idées s'envolent sous la forme du sable subtil pour finir dans le désert du néant. Notre souhait est de mettre en lumière une part intime et sombre par nature de l'Homme. Il nous paraît que l'intérêt de ce projet tient dans l'observation de la mécanique cérébrale travaillant pour former une communication par l'écriture. Nous récupérons et imprimons les restes des nombreux accidents de l'écriture, rien de plus. Cela est déjà tout un programme... La curiosité, la soif de découverte et de connaissance de soi sont des raisons suffisantes pour se

lancer dans l'aventure « bcksp.es ». Le titre de ce travail vient du nom de la touche « Backspace » du clavier informatique. Celle-ci est située au-dessus de la touche « Enter ». Elle est utilisée pour effacer les derniers caractères saisis, ceux situés à gauche du curseur d'écriture. Lorsque l'on utilise la touche « Backspace », une part de nous s'envole avec les mots perdus. « bcksp.es » capture ces poussières de pensée et les archive. « bcksp.es » vous propose d'imprimer vos archives de textes supprimés sous forme d'un livre de poche.

Sur son ordinateur personnel un internaute arrive sur le site web <http://bcksp.es>. Il est invité à créer un compte et à télécharger une extension de navigateur web. Ces deux actions suffisent à « bcksp.es » pour enregistrer tous les caractères typographiques que cet internaute supprimera à l'aide de la touche « Backspace » de son clavier, durant ses navigations sur le web. L'archive de cet internaute n'est consultable que par lui-même. Il a la possibilité de commander l'impression de son archive sous forme d'un livre format poche. Le prix demandé par « bcksp.es » pour l'impression et la livraison d'un livre permet à « bcksp.es » d'imprimer deux exemplaires dont un est envoyé à l'utilisateur/auteur et l'autre est conservé pour le projet, cet exemplaire est susceptible d'être montré dans le cadre artistique d'une exposition de la collection de livres édités par « bcksp.es ».

Ce projet a reçu une bourse d'aide à la conception en 2018 par la FWB.

2015 · **Analog glitch** · est une série de trois photographies (50x50cm) - Il s'agit d'instantanés photographiques captés sur un écran de télévision cathodique alimenté par un ensemble de machines hackées. *Coproduction Balaise prod.*

2015 · **La grande ouverture du robinet du fun** · est une sculpture composée d'un évier qui raconte des blagues auto-générées. Collaboration avec « noussommesquatrevingt ». *Coproduction Balaise prod.*





2015 · **Lighthouses** · est une installation lumineuse et sonore in situ composée de verres dichroïques, de miroirs, de verre brisé, de moteurs, de lumières DELs et de cellules photosensibles. Elle est réalisée en collaboration avec l'artiste Alice Jarry (Ca). *Coproduction Transculture & La chambre blanche.*

Le projet, pensé en relation avec l'espace de diffusion, explore le potentiel de la lumière et du son dans la génération de signaux instables et éphémères. La diffraction est une composante centrale à cette recherche. Abordée comme processus matériel, spatial et collaboratif, elle permet à l'installation de s'actualiser selon les « collisions » opérantes entre divers agencements hétérogènes qui collaborent de manière

non hiérarchisée : le code, le lieu le temps qui passe, la lumière qui change, les matérialités et les spectateurs.

Posés sur une surface de verre brisé à même le sol, 20 modules horizontaux font tourner 150 carrés de verres dichroïques et de miroirs fixés librement à des axes. Selon l'angle de départ et le rythme des moteurs, les carrés de verre frappent le plancher, produisent des traces au sol et déplacent des amoncellements de verre brisé. Il en résulte d'abord des sons au rythme imprévisible qui sont amplifiés par la résonance du lieu. Au fil du temps, ces verres bougent sur leurs axes, ils s'usent ou encore se brisent et rejoignent la surface de verres brisés. Ces comportements fragiles et précaires transforment le rythme et les sons de l'installation de manière continue tout au long de la diffusion. À travers ces modules cinétiques cohabite des automates lumineux dont les comportements émergent des composantes agencées : des cellules photosensibles captent la luminosité et les reflets indirects des miroirs, actualisant des patrons lumineux qui fluctuent et pulsent selon les mouvements mécaniques et matériels. Ainsi, le soir venu, une constellation lumineuse se révèle dans l'espace et génère des ombres colorées qui amplifient les composantes mécaniques et les mouvements des spectateurs dans l'espace. Cette toile lumineuse se voit diffractée par le plancher de verre qui participe aussi des comportements imprévisibles de la lumière.

L'oeuvre est donc appelée à se transformer dans le temps selon plusieurs facteurs qui collaborent et interfèrent, permettant de moduler le lieu en continu : le code, le temps, la météo, la fragilité et la précarité des matériaux, le plancher de verre qui se déplace, la lumière qui pulse et les mouvements des spectateurs.

### Créations Vidéo

2018 · **Stéréoclip - Travel** · performance vidéo live jouée en accompagnement du live musical de Maxime Merkpoele.

2018 · **Osica - Bonjour Claude** <sup>21</sup> · Clip vidéo.

2018 · **Osica - Vent et Effondrement** <sup>22</sup> · Clip vidéo.

2017 · **Cul Ture** · est une chaîne youtube proposant des superpositions de films documentaires avec des films pornographiques.

2016 · **Osica - Duo d'âmes** <sup>23</sup> · Clip vidéo.

2016 · **Piano Projeté** · est une performance AV mettant en scène cinéma muet et live cinema. Elle met en jeu un pianiste improvisateur, un performer vidéo et un film. Elle est réalisée en collaboration avec le musicien François Chamaraux(Be) et a débuté en collaboration avec l'artiste Martin Pirson (Be).

2016 · **Orange** <sup>24</sup> · est une performance vidéo live jouée en accompagnement de concerts.

2011 · **Osica** <sup>25</sup> · est une performance AV et un groupe de musique techno live analogique. Elle est réalisée en collaboration avec le musicien Harold Hemon(Be).

2015 · **Le Prince Harry - Chemistry** <sup>26</sup> · Clip vidéo réalisé avec Osica pour le groupe Le prince Harry.

2014 · **VHS** <sup>27</sup> · est une performance vidéo analogique et numérique. Elle est réalisée en collaboration avec les artistes Harold Hemon(Be) et Simon Médard.

<sup>21</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=H4nBvLOVHFk>

<sup>22</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=vWFQVrvjH10>

<sup>23</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=iR0W2w-OQ8Q>

<sup>24</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=vWFQVrvjH10>

<sup>25</sup> <http://osica.space/>

<sup>26</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=l1-PBoj-aKU>

<sup>27</sup> <https://visuel-hors-service.tumblr.com/>



### Résidences de recherche et de création

- 2018 · **VHS** · Dour Festival (Be)
- 2017 · **VHS** · Dour Festival (Be)
- 2017 · **VHS** · L'USINE À BULLES (Be)
- 2017 · **Piano Projeté** · Les abattoires de Bomel (Be)
- 2016 · **VHS** · Dour Festival (Be)
- 2016 · En collaboration avec Martin Pirson : **Piano Projeté** · Piano Kauffman (Be)
- 2015 · En collaboration avec Alice Jarry : **Lighthouses** · La chambre Blanche (Qc)<sup>28</sup>
- 2015 · En collaboration avec Alice Jarry : **Lighthouses** · Transculture (Be)

### Conférences / Interviews

- Conférence · Cube · iMAL<sup>29</sup>
- Conférence · Regard · Théâtre de Namur · Creative wallonia
- Conférence avec Alice Jarry · In Situ : Networks and Materiality · Kikk
- Interview avec Alice Jarry · Lighthouses · Radio Grenouille · Marseille
- Interview avec Alice Jarry · Lighthouses · Vice Versa Résidences 2015 · Mons<sup>30</sup>

### Parutions

- 2018 · Lighthouses · Éditions d'art Le Sabord - n°109
- 2016 · Lighthouses · Facettes - Revue Annuelle & Gratuite d'art Contemporain - n°2
- 2011 · Aphrogenea · We make money not art<sup>31</sup>

Pour finir et peut-être aurait-ce dû venir plus haut dans ce document, mes projets, collaborations, groupes et collectifs m'ont permis d'exposer ou de performer à ces différentes occasions.

### Expositions et performances

- 2018 · **Stéréoclip - Travel** <sup>32</sup> · Café Belga · Bruxelles (Be)
- 2018 · **VHS** · La Nocturne des Coteaux de la Citadelle · Liège (Be)
- 2018 · **VHS** · Dour Festival · Dour (Be)
- 2018 · **Lighthouses** · Centquatre · Festival Nemo · Paris (Fr)<sup>33</sup>
- 2018 · **Lighthouses** · Centre Culturel Henri Lemieux · Montreal (Ca)
- 2018 · **Osica** · Le Bazaar · Bruxelles (Be)
- 2018 · **Osica** · L'Entrepôt · Arlon (Be)
- 2018 · **VHS** · Up! Festival Manège Fonck · Liège (Be)
- 2018 · **VHS** · Anima Flagey · Bruxelles (Be)
- 2017 · **Lighthouses** · Galerie des Grands Bains Douches · Marseille (Fr)<sup>34</sup>
- 2017 · **Lighthouses** · Perte de Signal · Montreal (Ca)
- 2017 · **Piano Projeté 2 : Métropolis** · Quai 10 · Charleroi (Be)
- 2017 · **Osica** · Cupper Café · Liège (Be)
- 2017 · **Osica** · Aux deux eaux · Ansart (Be)
- 2017 · **Osica** · KulturA. · Liège (Be)
- 2017 · **Osica** · Cinéma Nova · Brussels (Be)
- 2017 · **Osica** · La Station · Gare des Mines · Paris (Fr)
- 2017 · **Osica** · L'Escalier Café · Liège (Be)
- 2017 · **Osica** · 6par4 · Laval (Fr)
- 2017 · **Osica** · Twilight Café · Nidrum (Be)
- 2017 · **Osica** · Le Micro Festival · Liège (Be)
- 2017 · **Osica** · NoName Festival · Ovifat (Be)
- 2017 · **Osica** · Le Palais à Arlon · Arlon (Be)
- 2017 · **Osica** · La Java · Paris (Fr)
- 2017 · **Osica** · KulturA. · Liège (Be)

<sup>28</sup> <http://www.chambreblanche.qc.ca/fr/chambreblanche/programmation/31175/lighthouses>

<sup>29</sup> <http://imal.org/en/node/243>

<sup>30</sup> <https://youtu.be/arOcvq9tdag>

<sup>31</sup> <http://we-make-money-not-art.com/aphrogenea/>

<sup>32</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=yMIX3aEordw>

<sup>33</sup> <http://www.104.fr/fiche-evenement/les-faits-du-hasard-exposition.html>

<sup>34</sup> <https://diffusingdigitalart.org/micro-silence-fr/>

2017 · **Osica** · Stereolux · Nantes (Fr)  
2017 · **VHS** · L'usine à bulles · Festival International de la BD de Liège (Be)  
2017 · **VHS** · Theo Clark · Botanique · Bruxelles (Be)  
2017 · **VHS** · Les Garages Numériques · Galerie Horta · Bruxelles (Be)  
2017 · **VHS** · Témé Tan · Sioux Festival · Liège (Be)  
2017 · **VHS** · Rock Landen · Landen (Be)  
2017 · **VHS** · Le Hangar ASBL · Liège (Be)  
2017 · **VHS** · Dour Festival · Dour (Be)  
2017 · **VHS** · Up! Festival · Manège Fonck · Liège (Be)  
2017 · **VHS** · Anima · Flagey · Bruxelles (Be)  
2016 · **Lighthouses** · Action Art Actuel · St-Jean Richelieu (Ca)  
2016 · **Lighthouses** · Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci · Milan (It)  
2016 · **Orange** · La Manufacture Urbaine · Livresse & Asphalt · Charleroi (Be)  
2016 · **Piano Projeté** · Quai Arthur Rimbaud · Charleroi (Be)  
2016 · **Osica** · La Zone · Liège (Be)  
2016 · **Osica** · Cercle Du Laveu · Liège (Be)  
2016 · **Osica** · L'Escalier Café · Liège (Be)  
2016 · **Osica** · Festival Visions · Plougonvelin (Fr)  
2016 · **Osica** · Caves des Abattoirs d'Anderlecht · Bruxelles (Be)  
2016 · **Osica** · Barlok · Brussels (Be)  
2016 · **Osica** · Café Central · Brussels (Be)  
2016 · **Osica** · La Zone · Liège (Be)  
2016 · **Osica** · Café du Cinéma · Nantes (Fr)  
2016 · **Osica** · Le Marquis de Sade · Rennes (Fr)  
2016 · **Osica** · Le Garage · St Nazaire (Fr)  
2016 · **Osica** · Bar du Quai · Angers (Fr)  
2016 · **VHS** · La Nocturne des Coteaux de la Citadelle · Liège (Be)  
2016 · **VHS** · Dour Festival · Dour (Be)  
2016 · **VHS** · Up! Festival Manège Fonck · Liège (Be)  
2015 · **Lighthouses** · Manège de Sury · Mons (Be)  
2015 · **Lighthouses** «**Prototype**» · La chambre Blanche · Québec (Ca)  
2015 · **bcksp.es** · Forum Mondial de la Langue Française · Liège (Be)  
2015 · **La grande ouverture du robinet du fun** · Le vecteur · Charleroi (Be)  
2015 · **Osica** · Barlok · Brussels (Be)  
2015 · **Osica** · Le Hangar ASBL · Liège (Be)  
2015 · **Osica** · RapaNui asbl · Brussels (Be)  
2015 · **Osica** · Cafétéria du Trianon · Liège (Be)  
2015 · **Osica** · Barlok · Brussels (Be)  
2015 · **Osica** · Monseigneur · Paris (Fr)  
2015 · **Osica** · Rockerill · Marchienne-au-Pont (Be)  
2015 · **Osica** · Péniche InsideOut · Liège (Be)  
2015 · **Osica** · Chez Lulu · Saint Etienne (Fr)  
2015 · **Osica** · Control Voltage · Lyon (Fr)  
2015 · **Osica** · Le Vecteur · Charleroi (Be)  
2015 · **VHS** · CU Festival · Liège (be)  
2015 · **VHS** · Salut C'est Cool Manège Fonck · Liège (Be)  
2015 · **VHS** · Dour Festival · Dour (Be)  
2014 · **bcksp.es** · Internet Yami-Ichi · Bruxelles (Be)  
2014 · **Osica** · VK · Bruxelles (Be)  
2014 · **Osica** · E<sup>2</sup>/Sterput · Brussels (Be)  
2014 · **Osica** · Piet du Congo Expo · Anvers (Be)  
2014 · **Osica** · Belvédère · Namur (Be)  
2014 · **VHS** · Dour Festival · Dour (Be)  
2013 · **Regard** · Théâtre de Namur · Creative wallonia · Namur (Be)  
2013 · **Aphrogena** · Halle aux viandes · Liège (Be)  
2012 · **Aphrogena** · Galerie du Beffroi · Kikk festival · Namur (Be)  
2011 · **Aphrogena** · Kultuurkaffee & KK Gallery · Bruxelles (Be)  
2010 · **Aphrogena** · Flagey · Colloque Industries Culturelles et Créatives · Bxl (Be)  
2010 · **Aphrogena** · iMAL · Bruxelles (Be)  
2010 · **Performance Vidéo Sans nom** · Connected Cities · iMAL · Bruxelles (Be)