



**Appel à participation**  
**Conception et réalisation d'une œuvre numérique pour la future**  
**Waouh Zone du Pass**

**Exposition permanente**

**En mars 2017, le Pass inaugure un nouvel espace d'exposition, la Waouh Zone, implanté au cœur de ses bâtiments historiques.**

**Cet espace, dédié aux cultures numériques, explorera les limites Arts/sciences/technologies en présentant une exposition de travaux artistiques réunis autour d'une thématique centrale, celle de la relation homme/machines.**

**Pour mener à bien cette exposition, le Pass s'associe à la Fabrique de Théâtre et lance le présent appel à participation à destination des artistes numériques belges et européens dont les orientations artistiques et thématiques entrent en étroite ligne avec le projet.**

## **Le Pass**

Le Pass est un équipement culturel majeur dont l'objectif est de sensibiliser le plus grand nombre aux enjeux de sciences et de société. Le Pass est situé à Frameries (près de Mons) sur le site de l'ancien charbonnage de Crachet-Picquery fermé depuis 1960 après deux siècles d'activité.

Cette ancienne friche industrielle a été réhabilitée par Jean Nouvel, architecte internationalement connu, qui l'a métamorphosée en un site d'exception faisant se côtoyer bâtiments anciens et architecture contemporaine surprenante.

Né de la volonté de la Région wallonne et de l'Union européenne de doter cette région et ce pays d'un grand équipement de diffusion de la culture scientifique, le Pass a pour objectif de permettre à tous et en particulier aux jeunes de comprendre comment le monde change à travers l'évolution des sciences et des technologies.

Le Pass est un lieu qui aide à comprendre les mutations sociales, techniques, économiques qui changent notre vie de tous les jours. Un lieu qui redonne aux jeunes et aux autres le goût de la démarche scientifique, le plaisir de l'étonnement, le sens du questionnement. Pour cela nous mettons en œuvre une muséographie contemporaine qui vise à aider chaque visiteur à appréhender le monde tel qu'il évolue et à adopter une démarche citoyenne responsable.

Nous nous inscrivons dans une démarche pluridisciplinaire de médiation et d'expérimentation des sciences pour favoriser les rencontres entre les acteurs contemporains de la culture scientifique et ses publics. Au fur et à mesure de nos projets, nous impliquons d'avantage nos publics ainsi que la société civile afin de questionner ensemble les évolutions technologiques et scientifiques en cours.

**La promotion et la sensibilisation aux nouvelles technologies est un axe majeur de la programmation du Pass depuis de nombreuses années.**

Que ce soit à travers l'organisation des coupes et des trophées de robotique (depuis 10 ans), le festival robotix's (organisé pendant de nombreuses années), l'exposition "monsieur machine", la création et l'animation des ateliers cyber'espace et studio TV qui accueillent quotidiennement des activités de prise en main des nouvelles technologies et d'éducation à l'image, et l'organisation d'activités grand public autour d'une « imprimante 3D », le Pass a pu développer une certaine expertise dans la conception d'activités visant à stimuler l'intérêt des jeunes pour l'innovation technologique.

Comme l'expose le plan pour le numérique - Digital Wallonia, le numérique ne peut plus être envisagé comme un segment de l'économie ou une filière autonome des autres. Il représente un enjeu majeur et transversal, véritable levier de différenciation, de développement et de croissance pour l'ensemble de la société. Pour ces raisons et dans le contexte de révolution numérique que nous connaissons, le Pass souhaite aujourd'hui amplifier sa démarche de sensibilisation aux technologies du futur et permettre à tout un chacun de percevoir, expérimenter et réfléchir aux opportunités de développement offertes par le numérique dans tous les secteurs de la société : de la médecine à l'industrie en passant par le monde de la culture ou encore celui de la communication.

Pour ce faire, le Pass a développé un programme cadre en plusieurs axes, opérationnel dès 2016, visant à sensibiliser le public scolaire et le grand public aux **enjeux du numérique**.

Ce programme comporte la création, l'animation et l'actualisation régulière d'**un espace d'exposition dédié aux cultures numériques : La Waouh Zone**.

L'objet du présent appel est de **mettre en place la première exposition de ce lieu**. Cette dernière sera exposée pour une durée de 5 ans mais néanmoins démontée puis remontée, deux fois par an, pour laisser place à des expositions temporaires.

## **La Waouh Zone**

### **Vue d'ensemble**

Installée au rez-de-chaussée de l'ancienne Salle des Machines du Pass, la Waouh Zone est un espace d'exposition sensoriel permettant, par la diversité et le caractère interdisciplinaire des projets présentés, de rendre la culture numérique accessible au plus grand nombre et en particulier aux plus jeunes.

### **Fonctionnement**

L'espace sera doté d'une programmation permanente, laquelle cédera sa place, deux fois par an, à des éditions temporaires thématiques.

L'espace sera accessible en toute autonomie par les visiteurs, sans accompagnement ni surveillance. Il s'adressera à tous les publics et s'attachera à favoriser les échanges entre visiteurs, réunis autour d'expériences artistiques totales, uniques, sensationnelles et sensibles.

A proximité immédiate de l'espace d'exposition, on trouve un laboratoire de création numérique dans lequel l'équipe de médiation du Pass fera vivre aux scolaires et grand public en visite libre, des activités éducatives de prise en main des nouvelles technologies.

L'espace d'exposition permettra de rendre la culture numérique accessible au plus grand nombre et d'informer sur les possibilités offertes par internet et les nouveaux médias.

De la découverte d'un jeu vidéo immersif à l'utilisation de lunettes 3D dans un contexte expérimental, artistes complices, auteurs numériques et entreprises innovantes seront associés à la programmation de cet espace d'exposition.

De part le choix des œuvres et les thématiques explorées au gré des différentes éditions, le dialogue arts/sciences/technologies sera favorisé.

Nous souhaitons également que le lieu (unique et chargé d'histoire) soit, au gré des différentes éditions, métamorphosé par les artistes invités.

### **Pourquoi un espace Arts/sciences au Pass ?**

Science et Art sont des domaines qui semblent, de prime abord, opposés. Cependant, une chose essentielle les relie : le goût de l'observation et de l'expérimentation. Il n'est d'ailleurs pas rare d'observer des correspondances entre grandes découvertes scientifiques et courants artistiques importants. L'artiste et le scientifique sont tous les deux animés par un désir : celui de stimuler l'esprit critique et aider l'homme à élargir et approfondir sa perception du monde.

Chaque œuvre exposée dans cet espace sera ainsi complémentaire des expositions scientifiques du Pass et portera un regard original sur les technologies numériques, à la fois sujet scientifique et sociétal.

## **Lignes directrices de l'édition permanente – objet du présent appel à projet**

Dans cette première édition, à vocation permanente, l'espace d'exposition abordera, par un biais artistique, la question des relations que l'homme entretient avec les technologies.

Les limites entre les mondes réel et virtuel seront explorées et questionnées par les artistes invités pour proposer au visiteur une expérience immersive entre matérialisation des mondes virtuels et dématérialisation du réel.

La relation homme/machine est devenue centrale et interdisciplinaire. Le rapport que nous entretenons avec celles-ci pose question et crée de nombreux débats tant techniques que philosophiques. (Intelligence artificielle, addiction, transhumanisme, *homo numericus*, etc...)

Alors que l'acte de création tire son origine des mains de l'artiste, comment ne pas perdre ces gestes précieux et se réinventer ?

L'édition permanente questionnera également la limite réel/virtuel en offrant un regard critique sur l'évolution des nouvelles technologies, l'expansion des communautés virtuelles ou encore le réalisme des jeux vidéos..

Si l'avènement des nouvelles technologies a entraîné l'apparition de nouveaux territoires de création, la sphère virtuelle devient le terrain de nouvelles réalités dans la réalité : réseaux sociaux, nouveaux médias, site de rencontres en ligne réduisent la frontière entre réel et virtuel et créent une mise en abîme déroutante.

## La Fabrique de Théâtre

La Fabrique de Théâtre s'inscrit dans une pratique qui place la société au cœur de la création théâtrale, en utilisant les contingences économiques et politiques du secteur culturel comme ferment à une vaste réflexion sur la « fabrique du théâtre ». Le Service Provincial des Arts de la Scène s'affirme comme un organe actif – vivant – et engagé au service des praticiens de la scène, conciliant contraintes et créativité au cœur d'un dispositif qui, tel un incubateur, permet aux artistes de survivre... de vivre et de faire vivre leurs créations.

La nouvelle politique de résidences mise en place a d'ores et déjà démontré sa pertinence : durant toute la saison, artistes du théâtre, praticiens de la marionnette, musiciens, performeurs, plasticiens et compagnies jeune public auront bénéficié d'un espace et d'un temps de travail à La Fabrique de Théâtre pour mettre en œuvre ou finaliser leur projet.

Bien plus qu'une infrastructure provinciale parfaitement équipée, nous mettons nos savoir-faire techniques, artistiques et notre soutien administratif à leur disposition, en offrant des rencontres avec la population et le public, mais aussi avec les autres artistes en résidence.

Nous encourageons la formation artistique des plus petits et nous soutenons les compagnies « jeune public » en leur offrant des bancs d'essai à La Fabrique de Théâtre.

Nous aidons nos étudiants en régie générale du spectacle à établir des connexions entre les enseignements et les réalités du métier.

Plus que jamais, La Fabrique de Théâtre décloisonne les pratiques, bouleverse les codes et réunit l'art et son public dans un même espace de dialogue, de rencontres.

## Le partenariat

Compte tenu de leurs atouts respectifs, de leurs missions complémentaires et de leur proximité géographique, la Fabrique de Théâtre et le Pass s'associent pour mener à bien un programme de créations artistiques riche et diversifié dont la majeure partie sera rendue publique, au Pass, dans la Waouh Zone à partir du **15 mars 2017** et pour une durée de 5 ans. Certaines créations (théâtrales notamment) seront, quant à elles, présentées à la Fabrique de Théâtre.

## Les espaces à investir

- **Le Rez-de-chaussée de la Salle des Machines**

Reliée au Belvédère par une passerelle de verre, la Salle des Machines est une magnifique "cathédrale de béton" qui abritait jadis la machinerie indispensable à l'exploitation du site minier. Le rez-de-chaussée a gardé les traces de l'implantation de la machine d'extraction: les socles de béton sur lesquels elle était fixée organisent l'espace. Avec son labyrinthe de béton, la salle offre une multitude de possibilités, projection, ambiances sonores, etc.

- **L'espace extérieur adjacent à la Salle des Machines**

Adjacent au futur laboratoire numérique, un espace extérieur permettra une réelle liberté pour des performances, du théâtre ou encore des installations monumentales. Implanté au cœur du site, il offre une belle vue sur le paysage ainsi que sur l'architecture du musée.

- **Le Palais des Images**

Comme tous les grands musées de sciences, le Pass dispose d'un équipement dédié à l'image à grand spectacle. Le Palais des images est un dispositif unique, qui permet de projeter un film sur 5 faces d'un cube

géant: chaque écran fait 100 m<sup>2</sup>. Complétant et équilibrant les grands champs scientifiques abordés par le Pass, le Palais des images présente des spectacles autour des grands questionnements et des défis que les

hommes du 21<sup>ème</sup> siècle auront à relever. Cet espace permet une grande liberté et offre de nombreuses possibilités pour des voyages immersifs et poétiques.

- **La Fabrique de Théâtre**

En fonction des besoins, certaines créations pourront être présentées à la Fabrique de Théâtre.

## L'objet de l'appel à participation

Pour mettre en place ce programme, la Fabrique de Théâtre et le Pass lancent un appel à participation à destination des artistes numériques belges et européens dont les orientations artistiques et thématiques entrent en étroite ligne avec le projet « Waouh Zone » explicité ci-dessus.

## Qu'entend-t-on par œuvre d'art numérique ?

La Fédération Wallonie-Bruxelles définit l'art numérique comme toute création innovante associant des médias différents (données, images animées ou non, son, textes, vidéos, ...) grâce à des processus informatiques et des technologies numériques, en vue de proposer un « usage » reposant principalement sur une « interactivité ».

En effet, les propositions attendues devront obligatoirement utiliser les technologies numériques comme support d'expression et développer un dialogue « interactif » avec le public. Les expériences artistiques totales, uniques, sensationnelles et sensibles seront privilégiées.

## Orientations de fond et de forme

- **Approche sociétale des enjeux numériques**

Une large place sera faite aux auteurs développant des projets proposant un point de vue pertinent sur les grands enjeux humains et sociétaux du numérique (identité et développement des réseaux sociaux, nouveaux usages mobiles, liberté d'expression, enjeux de démocratie et évolution de la citoyenneté par exemple).

- **Immersion et participation active du visiteur**

Tel que son nom l'indique (la Waouh zone), l'espace d'exposition mettra en évidence le travail d'artistes faisant participer activement le visiteur. Les sens et les émotions, en particulier des plus jeunes, devront donc se retrouver au cœur de chaque proposition.

- **Accessibilité de l'œuvre**

Étant donné le public du Pass (principalement scolaire et familial), les propositions artistiques seront dotées de plusieurs niveaux de lecture de manière à favoriser les échanges intergénérationnels. Elles seront accessibles à tous, tant sur le fond (propos, thématique) que sur la forme (interactivité facile à appréhender, effets visibles et spectaculaires).

## **Les modalités de participation**

### Qui peut participer ?

Tout artiste résident européen majeur développant des activités artistiques professionnelles dans le domaine des arts plastiques ou des arts vivants et utilisant les technologies numériques dans son travail. La langue de travail est le français. Les dossiers devront donc être rédigés dans cette langue.

### Le rendu devra comprendre :

- une note biographique du concepteur du projet et, le cas échéant, des artistes associés à la réalisation explicitant la démarche de l'artiste et comportant une liste de références
- une note d'intention rédigée - format A4 - 2 recto/verso maximum
- une esquisse - format A3 - 3 recto/verso maximum
- une note méthodologique explicitant la manière dont l'artiste souhaite travailler pour mener à bien son projet - notamment avec le Pass et la Fabrique de Théâtre (utilisation des lieux de résidence, collaboration attendue avec d'autres artistes ou collectifs, partages et échanges de savoir-faire, participation du public au processus de création, etc...)
- un retro-planning tenant compte de la date d'ouverture de l'espace (15 mars 2017)
- un budget détaillé incluant cachet de l'artiste, les droits d'auteur + le budget de réalisation de l'œuvre)
- l'attestation de visite obligatoire remise par le Pass après la visite  
Compte tenu de la spécificité des lieux, une visite est obligatoire.  
Nous avons identifié 3 dates de rencontre à laquelle les participants peuvent s'inscrire pour la visite obligatoire (inscription uniquement par doodle ici : <http://doodle.com/poll/g36z4m2cyvu25bkr> )

Date limite d'introduction des propositions : 05/09/2016 à 14h

Date de communication de l'avis de sélection : 23/09/2016

## **Le comité de sélection**

Le choix des propositions se fera par l'intermédiaire d'un comité de sélection composé d'experts et constitué spécifiquement pour l'occasion.

Ce comité évaluera chaque proposition au regard de ces différents critères :

### **Oeuvre**

- qualité artistique du projet
- caractère innovant de la démarche et exploration de nouvelles formes d'expression
- caractère numérique de la proposition
- interactivité et implication corporelle du public
- accessibilité du propos - les œuvres devront être intelligibles par un public diversifié, jeune et parlant soit français, soit anglais ou néerlandais.

### **Commissariat**

- pertinence vis à vis du propos général de l'exposition
- intégration réaliste et harmonieuse à l'espace d'exposition
- le comité de sélection se réservera également la possibilité d'étudier la pertinence de l'œuvre vis à vis des autres propositions de manière à former un tout cohérent

### **Faisabilité**

- fonctionnement autonome de l'œuvre (pas de surveillance, ni d'assistance technique quotidienne après la mise à disposition du public)
- robustesse (l'œuvre sera manipulée quotidiennement et sans surveillance par des enfants et des adolescents)
- faisabilité technique (la programmation permanente que nous construisons ici laissera sa place 2 fois par an à des expositions temporaires. Aussi, les œuvres proposées devront être facilement démontables et remontables, en tout autonomie, par les techniciens du Pass).
- coûts (conception, réalisation et maintenance)