

PROJET
OKUS PENDULUM
OKUS LAB

WWW.OKUS.BE/PERFORMING/OKUSPENDULUM



PRÉSENTATION

Voici une

FORMULE MAGIQUE pour
ILLUMINER, SUBLIMER et faire DANSER

un espace, une architecture, un **MUSÉE** et ses œuvres.

Un projet mêlant lampes de poche, obscurité, chorégraphie et danseurs (les Super-guides du musée) qui vous fera vivre une expérience hypnotique pour découvrir un musée de façon mystérieuse et intense.

Saupoudrez le tout d'éléments technologiques et digitaux tels que :

LA PROJECTION-VIDÉO (VIDÉO-MAPPING),
L'INTERACTIVITÉ,
LA RÉALITÉ VIRTUELLE,
LA CALLIGRAPHIE LUMINEUSE,

pour obtenir une FORMULE "BOOSTÉE".

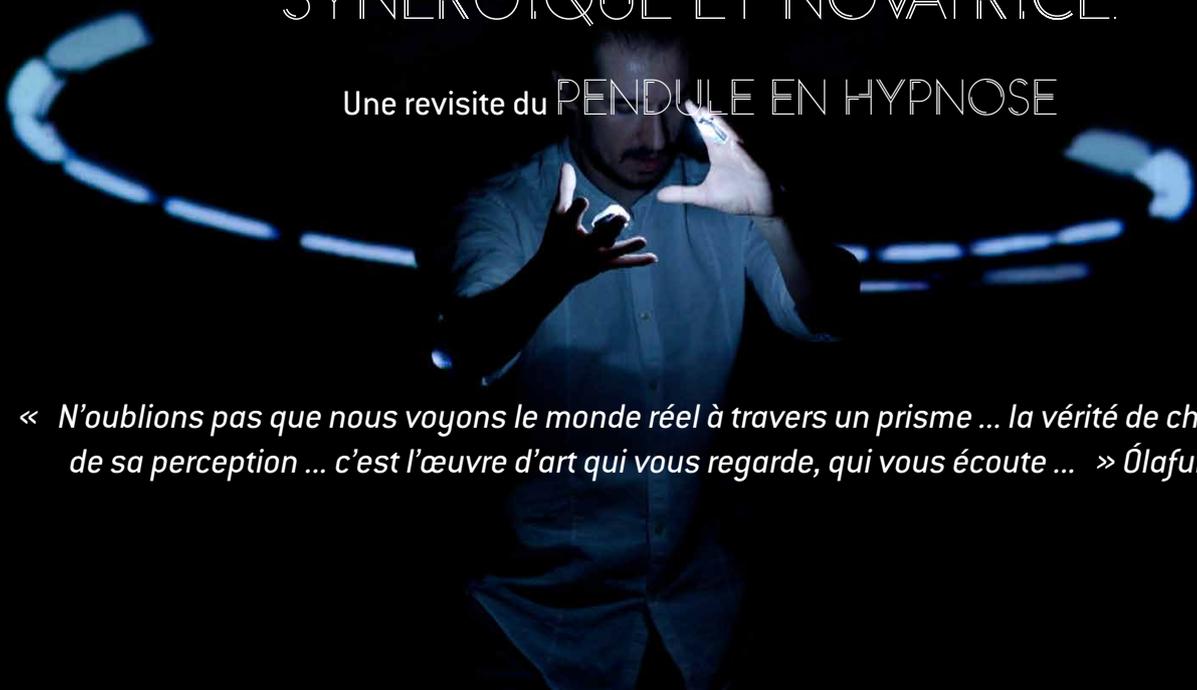
UNE FORMULE MAGIQUE QUI REND VISIBLE L'INVISIBLE ...

Un ballet d'ombres et de lumière qui donneront vie à vos architectures.

Une superposition de couches visuelles pour une expérience HALLUCINANTE,

SYNERGIQUE ET NOVATRICE.

Une revisite du PENDULE EN HYPNOSE



« N'oublions pas que nous voyons le monde réel à travers un prisme ... la vérité de chacun dépend de sa perception ... c'est l'œuvre d'art qui vous regarde, qui vous écoute ... » Ólafur Eliasson

OKUS LAB PORTFOLIO



OKUS PENDULUM : MEDIA VIDEO







DESCRIPTION

Imaginez un danseur, dans l'obscurité, effectuant un ballet lumineux à l'aide de simples lampes de poche.

Le corps se met à bouger, traçant spontanément des formes lumineuses, imaginaires, dans l'air ...

Une décomposition poétique du corps et du mouvement.

Une plongée chorégraphico-visuelle vers d'autres états de consciences.

Un savant mélange inspiré de tâches de Rorschach, des kaléidoscopes et du psychédélisme.

une formule magique nommée « OKUS PENDULUM ».

Ce projet est une revisite du pendule en hypnose, sous forme lumineuse et chorégraphique.

Le mot est lâché : « HYPNOTIQUE ». Le pendule en hypnose est remplacé par le spot lumineux de la lampe de poche mise en mouvement par un danseur ... une façon de toucher aux états modifiés de conscience pour une sensibilisation accrue du visiteur ...

CREATIVE PROCESS

Ce projet OKUS PENDULUM est plus un procédé de création adaptatif et symbiotique. Il se base sur l'utilisation sur mesure des éléments tels que : la photographie, la danse, le mouvement, la vidéographie (Vidéo-Mapping), l'interactivité, la réalité virtuelle, ...

Cette démarche est évidemment réalisée en fonction du lieu et des œuvres.



SOLO CHORÉGRAPHIQUE

OKUS FOKUS CREATIVE METHOD + LAMPES DE POCHE

Le chorégraphe/interprété, Manu Di Martino, développe pour ce projet une composition

chorégraphique singulière issue de la méthode OKUS FOKUS qu'il a créée.

L'élément central de cette signature correspond à la focalisation du regard dans le mouvement :

le FOCUS. (<https://demo.okus.be/okus-fokus/>)

Travailler sur un point de focalisation permet simplement de lever certaines inhibitions.

Nous y retrouvons une prédominance de mouvements des bras et des mains, que l'on peut qualifier de « calligraphiques » et poétiques. Lorsqu'on y plonge le regard ils deviennent comme une forme de méditation active.

La composition chorégraphique, qui alterne moments d'écriture et moments improvisés, rend ce solo adaptable au lieu et au temps.

Une attention particulière est portée sur les répétitions, la complexité et les changements de vitesse pour rendre la composition la plus « hypnotisante » possible.

« Pour commencer, j'ai axé ce travail de recherche sur la focalisation du regard lorsqu'on effectue des mouvements.

C'est un peu comme si nous regardions un pendule en hypnose. La raison de cette démarche était très simple : je voulais me libérer de ma peur et gérer mon stress face au regard des autres. Se focaliser sur les mains permet de se couper des informations extérieures, de se concentrer sur un point, de se connecter avec ses sensations, de déplacer son focus et de développer son attention : une façon de se plonger à l'intérieur du mouvement !

C'est une étape qui développe l'imagination, car en focalisant son attention sur nos mains nous pouvons faire apparaître une entité imaginaire. Nous l'appellerons de façon ludique une « MAGICAL BALL ». Elle peut prendre une multitude de formes / d'idées / d'émotions et sensations/ d'images / de textures, peut se compresser ou s'étendre à l'infini, peut-être extérieure au corps ou entrer en nous et ne faire qu'un avec ce dernier pour ensuite pouvoir en ressortir à notre guise... voire se fragmenter ... se pulvériser ... se restructurer ... tout est possible ! Nous pouvons donc contrôler cette entité. »

Manu Di Martino



Imaginez que cette composition chorégraphique soit réalisée dans l'obscurité à l'aide de simples lampes de poche.

Le corps se met à bouger, traçant spontanément des formes lumineuses, imaginaires, dans l'air ...

Une décomposition poétique du corps et du mouvement.

Une revisite chorégraphique et lumineuse du

PENDULE EN HYPNOSE

SUPER-GUIDE

ADAPTABILITÉ - EXPÉRIENCE MUSÉALE

Ce danseur qui maîtrise la science du mouvement et de la spatialisation d'un espace, avec des simples lampes de poche, ne serait-il pas un « super-guide » du musée ?
il est capables de se mouvoir dans l'espace avec une grande maîtrise, permettant de dévoiler les lieux et les oeuvres sous un angle novateur.





OKUS PENDULUM ELEMENTS MULTIMEDIA

CE PROCÉDÉ REVÊTIRA PLUSIEURS FORMES :

PERFORMANCE DANSE ET LAMPES DE POCHE

Voici un procédé simple par lequel le danseur crée des mouvements lumineux avec de simples lampes de poche, qui lui permet d'isoler et de mettre en valeur des parties du corps, de l'espace, du lieu mais également d'interagir avec le public. Voici un procédé simple par lequel le danseur crée des mouvements lumineux avec de simples lampes de poche, qui lui permet d'isoler et de mettre en valeur des parties du corps, de l'espace, du lieu mais également d'interagir avec le public. Un ballet d'ombres et de lumière qui donneront vie à l'architecture, le musée et les oeuvres qui y sont enfermées.

LIGHT PAINTING - PHOTOGRAPHIE

La première pierre de l'édifice remonte à 2011 où je me suis demandé « Comment cristalliser le mouvement d'un danseur ? » En photographiant le mouvement des lumières avec une longue pose et pouvoir visualiser la trace des mouvements et la signature du danseur.

Ensuite, ce concept a été développé en fonction de l'architecture des lieux. Une sorte de recherche autour de la lumière, du mouvement et de l'architecture.

CONCEPTION ET INSTALLATION VIDEOGRAPHIQUE / VIDEO-MAPPING

Basé sur le concept photographique décrit ci-dessus mais développé sous forme vidéo.

Des vidéos de ces chorégraphies lumineuses seront créées de façon à démultiplier et sublimer les mouvements. Une sorte de recomposition de la lumière, de calligraphie lumineuse en mouvement. Ces vidéos fantomatiques seront non seulement utilisées sous forme d'installations vidéo / vidéo-mapping en fonction de l'architecture, mais également dans la performance mêlant danse et vidéo-mapping.

Ces vidéos servent également de mise en valeur d'un lieu, d'un espace, d'une architecture.

PERFORMANCE DANSE ET LAMPES DE POCHE

EN INTERACTION AVEC L'INSTALLATION VIDEOGRAPHIQUE / VIDEO-MAPPING

Tous les éléments (vidéo-Mapping, « Light Painting » photographie, performance danse et lampes de poche) seront associés et synchronisés de manière harmonieuse.

INTERACTIVITE / TEMPS REEL (En cours de PROTOTYPAGE)

Nous disposons d'un dispositif dans lequel la performance chorégraphique, les mouvements du danseur et l'orientation du faisceau lumineux pourront interagir en temps réel avec l'environnement digital dans lequel ils seront plongés (Vidéo-mapping, photographie, etc.)

REALITE VIRTUELLE / EXPERIENCE EXTRA-MUROS (En cours de PROTOTYPAGE)

Nous pourrions proposer une expérience de réalité virtuelle qui sera composée des œuvres d'art d'un musée .

Une sorte de visite immersive du musée mais dans laquelle un performeur virtuel manipulera les œuvres à l'infini, grâce au dispositif interactif, pour en révéler toutes les facettes. Voici une expérience muséale virtuelle et chorégraphique.

EXPERIENCE "UTILISATEUR" IMMERSIVE ET INTERACTIVE (En cours de PROTOTYPAGE)

QUI INTÈGRE LE PUBLIC, LE LIEU ET LES PERFORMEURS.

Et si les lampes de poche étaient détenues par les visiteurs qui deviendraient à leur tour acteurs de cette expérience ?

OKUS LAB ET SES EXPÉRIENCES MUSÉALES

OKUS PENDULUM RÉALISATIONS

Dans le cadre d'OKUS Lab nous avons par le passé exploré ces dynamiques muséales sous diverses formes :

- SPECTACLES DE DANSE, PERFORMANCES ET VIDÉO-MAPPING,
- DÉAMBULATIONS CHORÉGRAPHIQUES AU SEIN DES MUSÉES,
- INSTALLATIONS VIDÉO,
- CRÉATIONS VIDÉOGRAPHIQUES ET PHOTOGRAPHIQUES.

Dans le cadre d'OKUS PENDULUM, nous avons déjà quelques réalisations à notre actif.

Sur ce concept mêlant obscurité, lampes de poche et science du mouvement, nous avons mis en valeur le Cristal Discovery Musée Val Saint Lambert ainsi qu'une sculpture de verre de l'artiste Bernard Tirtiaux présent dans ce lieu. Cette mise en valeur et ce point de vue novateur ont été réalisés sous un format photographique, vidéographique et sous forme d'une installation vidéo. (Cf ci dessous)

Nous avons récemment approfondi cette dynamique muséale grâce à une 1ère performance alliant danse (solo) et vidéos projetées, présentée au MUDAM (Musée d'art moderne Luxembourg) en 2019 (Cf ci-dessous).

Nous avons réalisé et réadapté cette performance solo, mais cette fois en lien avec les oeuvres monumentales en pierre créées par le sculpteur Idel Ianchelevici, au sein du MILL MUSEUM.

Nous venons également de remporter, avec OKUS PENDULUM, le 1er prix d'un concours "Expérience muséale et parcours sensoriel" organisé par C2L3PLAY en association avec le musée du Louvre Lens.

NOUS AVONS AINSI PU ACQUÉRIR UNE CERTAINE EXPERTISE DANS L'UTILISATION DE LA DANSE, LE MOUVEMENT ET L'ART VISUEL AU SEIN D'UN MUSÉE ET EN INTERACTION AVEC SON PUBLIC.



OKUS PENDULUM - SOLO CORE @
THE MUDAM

Une conception et une installation vidéographique basée sur les mouvements hypnotiques des lampes de poche associées à la danse. Avec des vidéographies réalisées sur l'œuvre de Bernard Tirtiaux (cf. OKUS PENDULUM GLASS @ Cristal Discovery Musée Val Saint Lambert)

- Un solo de danse débutant avec une partie déambulatoire en interaction avec les lumières et le public.
- Ensuite, tous les éléments seront associés (Vidéo-Mapping, Photographie et chorégraphie lumineuse), synchronisés de manière harmonieuse pour une expérience visuelle hypnotique, abstraite. Extrêmement flexible en s'adaptant au lieu et à l'architecture. Cette forme Solo sera également le prototype et la racine carrée d'une version longue et étendue à plusieurs danseurs (cf. OKUS PENDULUM QUATRO CORE)
- Ce projet a été présenté lors de la nuit des Musées au MUDAM (Musée d'Art Moderne du Luxembourg).

OBSCURITÉ	VIDÉO-MAPPING / INSTALLATION
SPATIALISATION / MUSÉE	PERFORMANCE SOLO DE DANSE PARTIE 1 + PUBLIC INTERACTION / DÉAMBULATION / SPATIALISATION
SOLO DANSE	PERFORMANCE SOLO DE DANSE PARTIE 2 + VIDÉO-MAPPING INTERACTION
VIDÉO-MAPPING / INSTALLATION	
LAMPES DE POCHE	
PUBLIC / SPATIALISATION	

AVANT



APRÈS

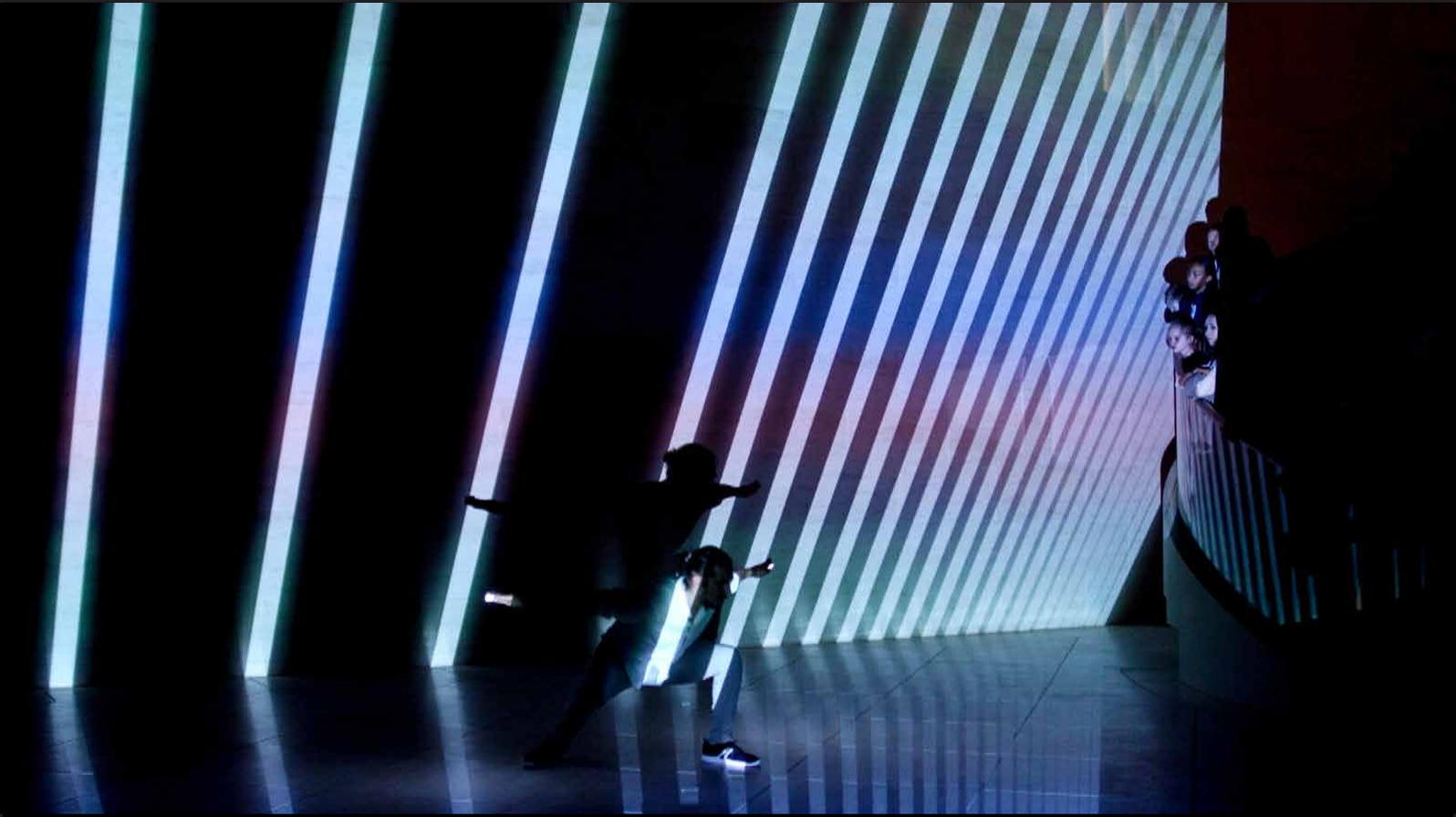


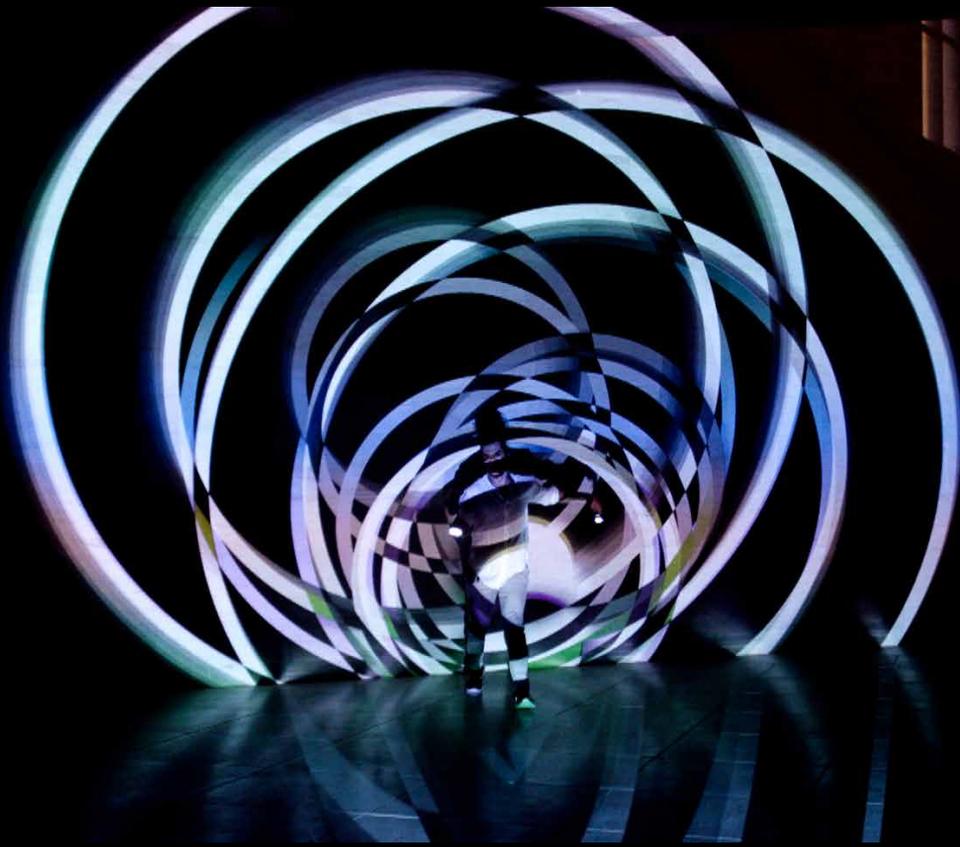
OKUS PENDULUM

MUDAM

2019







OKUS PENDULUM - HYPNOTIC GLASS @ CRISTAL DISCOVERY MUSEUM VAL SAINT LAMBERT

Conceptions vidéographique et photographique utilisées pour la mise en valeur d'un lieu, d'un objet ou d'autres éléments patrimoniaux.

L'optique de ce projet était de créer une synergie et de sublimer le lieu et une sculpture de verre de l'artiste Bernard Tirtiaux (au Musée du verre du Val Saint Lambert, Belgique). Cette vidéo est ensuite utilisée sous forme d'installation vidéographique présentée lors de divers événements tels que la nuit des Musées au MUDAM (Musée d'Art Moderne du Luxembourg).

Des vidéos de chorégraphies lumineuses seront créées de façon à démultiplier et sublimer les mouvements. Une sorte de recomposition de la lumière, de calligraphie lumineuse en mouvement. Ces vidéos fantomatiques seront utilisées sous forme de vidéo-mapping en fonction de l'architecture.

OBSCURITÉ

MUSÉE / SPATIALISATION

PERFORMANCE SOLO DANSE

SCULPTURE DE VERRE

LAMPES DE POCHE

PHOTOGRAPHIE – LIGHT PAINTING

CONCEPTION VIDÉO

AVANT



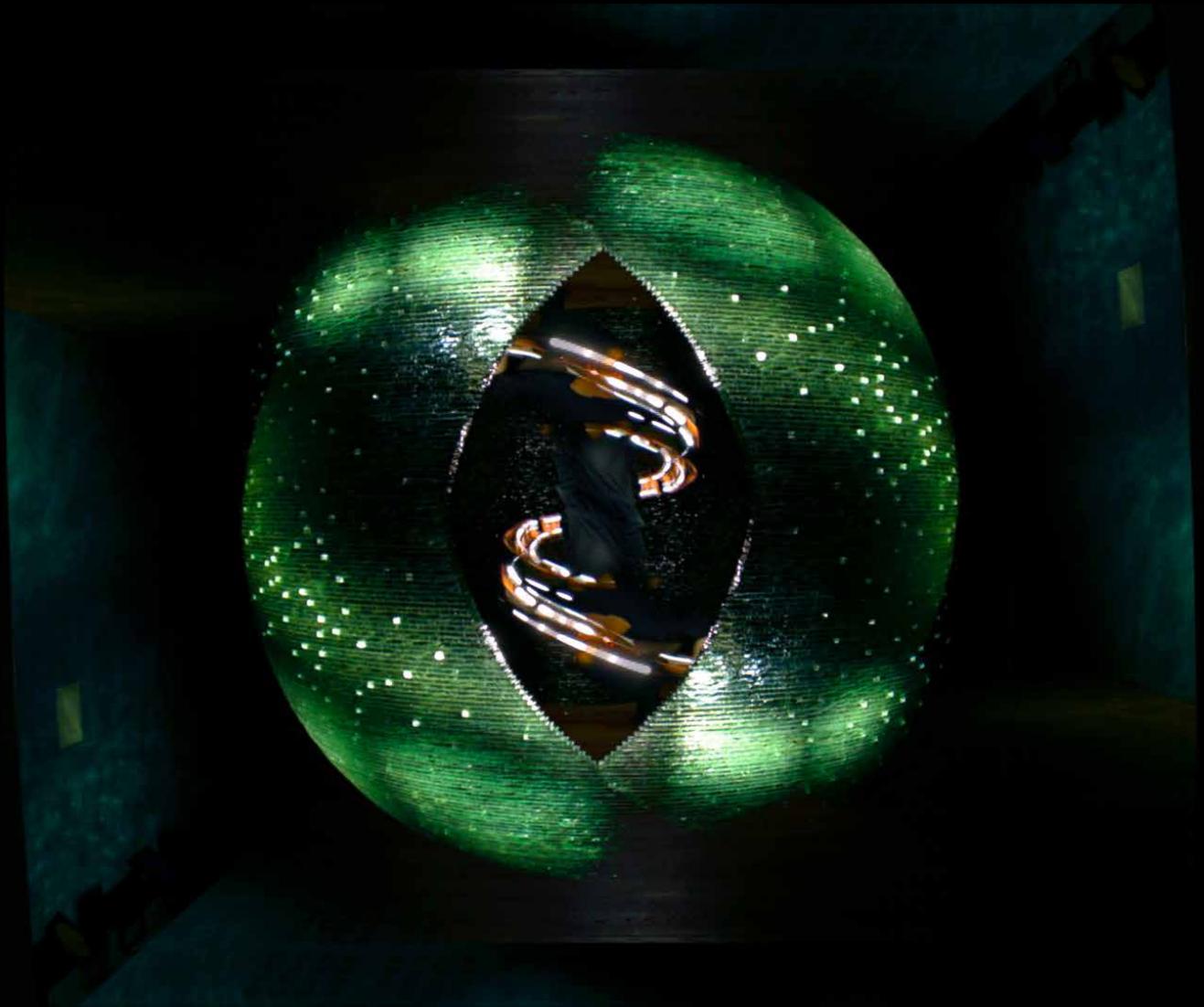
APRÈS

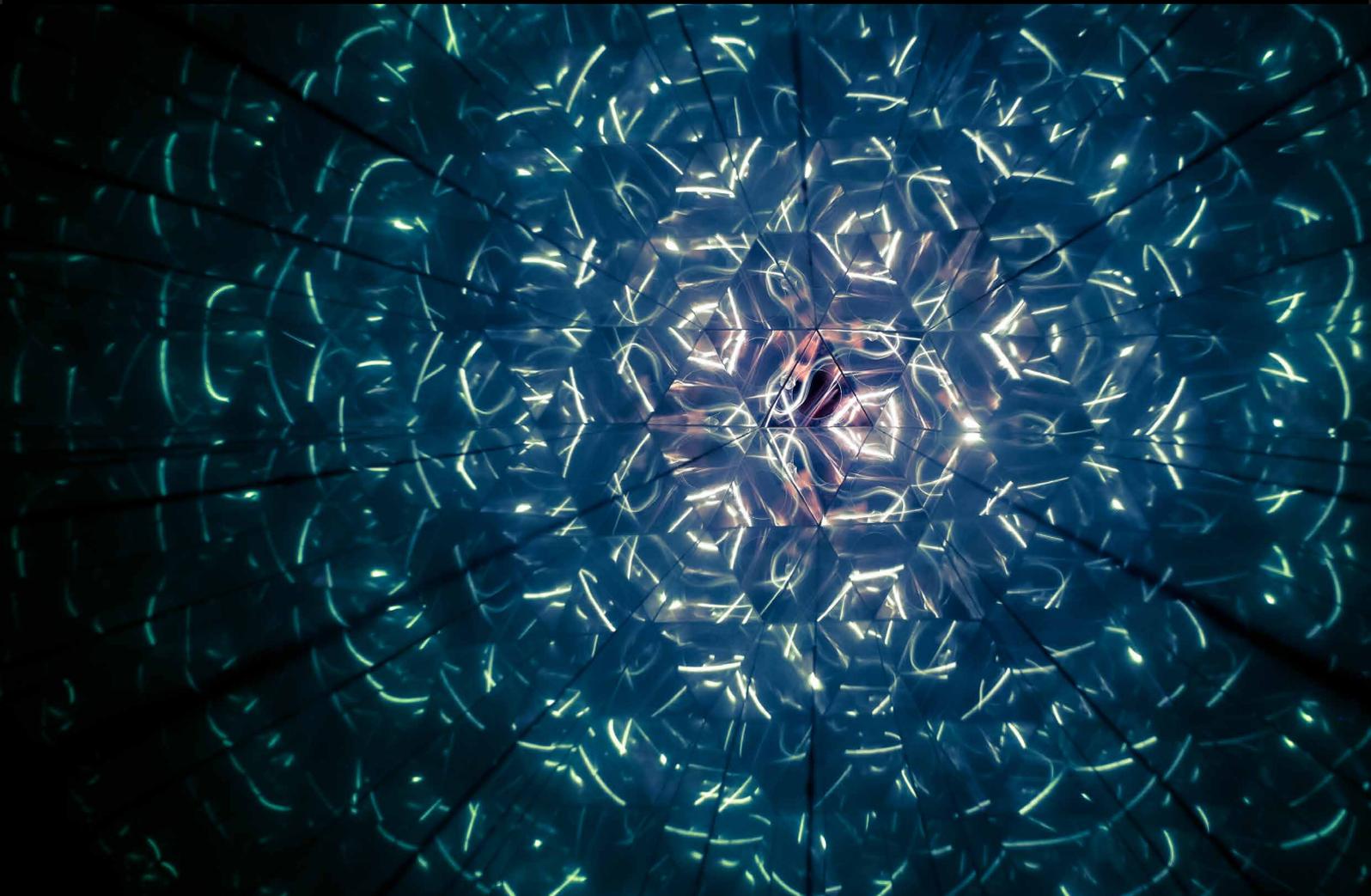


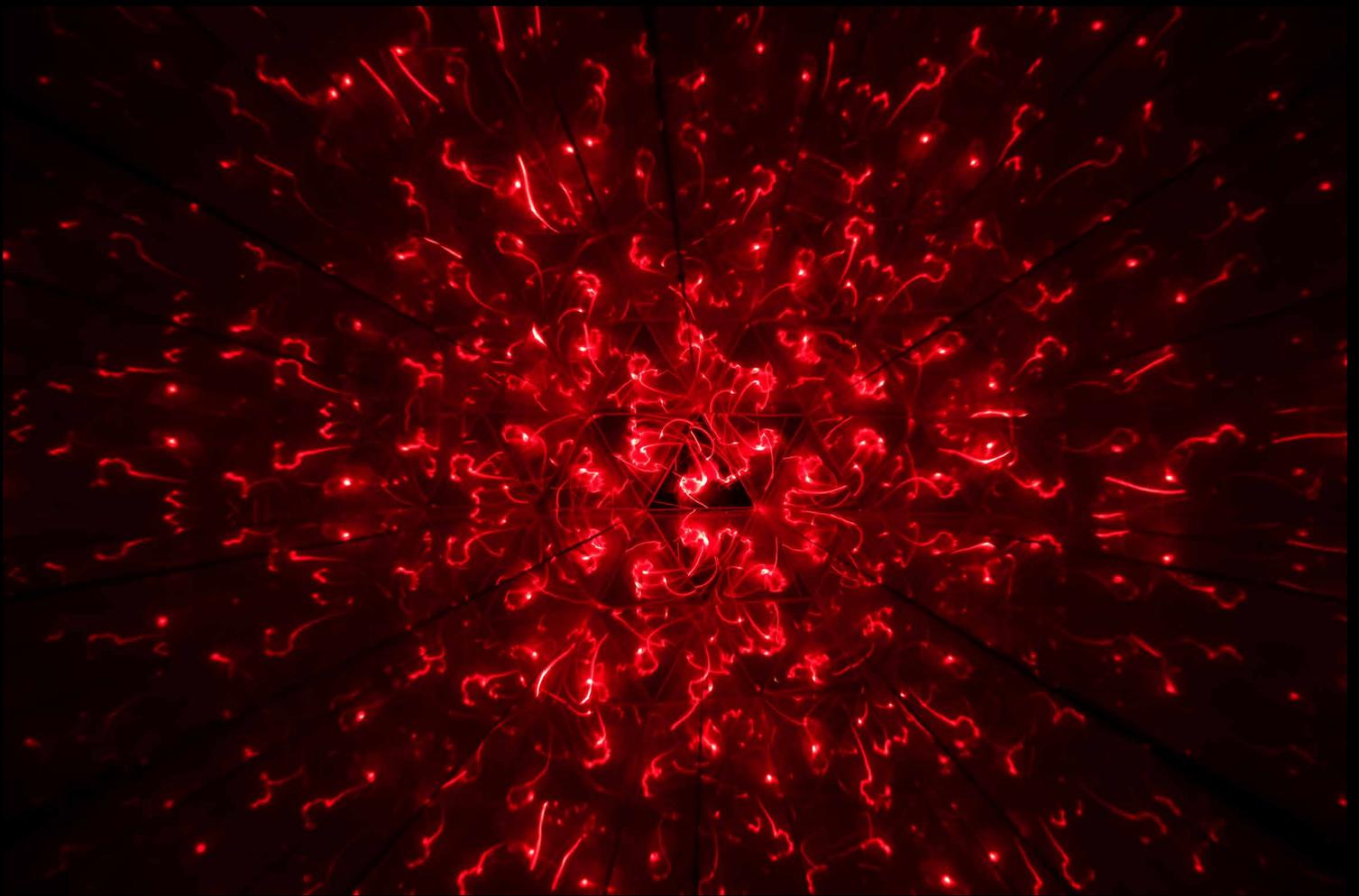
OKUS PENDULUM

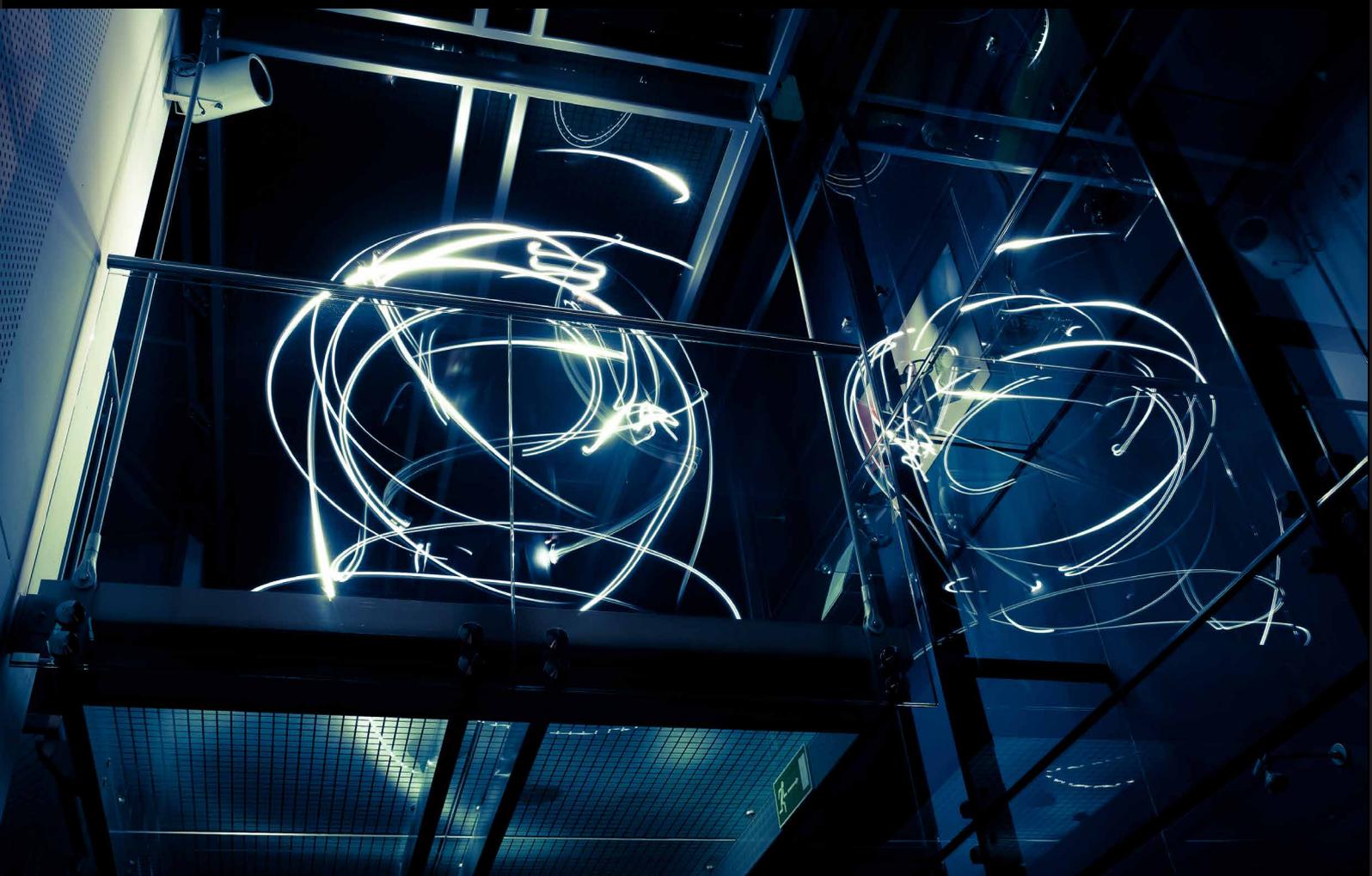
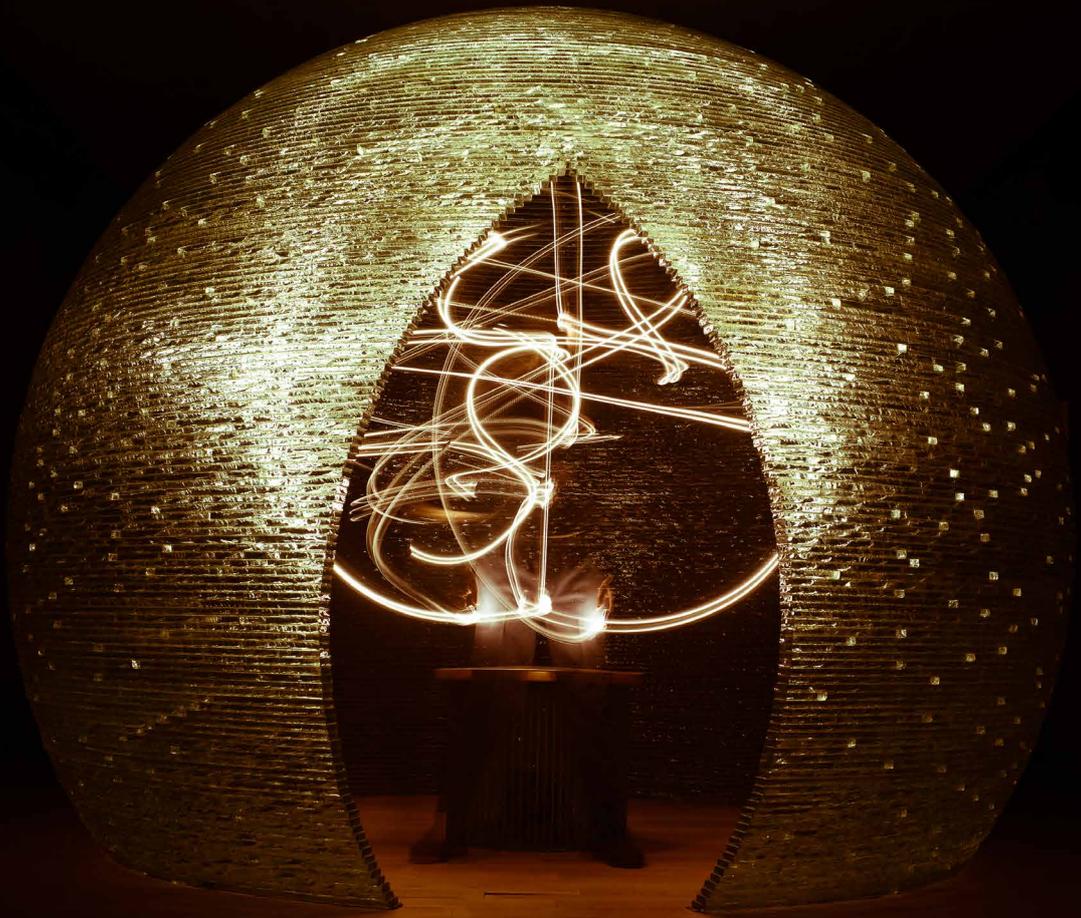
GLASS

2019









OKUS PENDULUM - C2L3PLAY / CULTURATHON 2019

1er PRIX "Expérience muséale et parcours sensoriel" @ MUSÉE DU LOUVRE LENS

<https://crossborderlivinglabs.eu/fr/flash-workout-part-1-culturathon/>

Nous avons soumis ce concept d'utilisation de lampes de poche associée au mouvement dans le cadre du culturathon en partenariat avec le musée du Louvre à Lens.

Ce projet a remporté le 1er prix. OKUS PENDULUM sera donc développé sous forme d'une « expérience utilisateur ». Cela nous donne accès à un prototypage et une présentation de cette expérience au Louvre Lens.

Projet organisé par C2L3Play et ses partenaires : Louvre Lens Vallée, Numediart, Cluster Twist, Transcultures, Le Fresnoy, Université Polytechnique Hauts-de-France, Leiedal, Design Regio Kortrijk.

CULTURATHON
CONCOURS
1ER PRIX
INDUSTRIE MUSÉALE
PROTOTYPAGE

FLASH WORK OUT PART1 - CULTURATHON @ LOUVRE LENS VALLÉE

12 & 13 déc 2019

Inscription gratuite
et obligatoire sur eventbrite:
Culturathon19-FlashWorkout



NUIT
BLANCHE
EXPERIENCE



OKUS PENDULUM @ MILL MUSEUM

Fort d'une première expérience très appréciée, à l'occasion de l'événement Transdemo organisé le 30 août 2020 au MILL par l'asbl Transcultures, Okus Pendulum souhaite investir le rez-de-chaussée du musée. Une occasion de donner vie aux œuvres monumentales en pierre créées par le sculpteur Idel Ianchelevici.

La performance artistique (SOLO danse – sculptures - lampes de poche + VIDEOMAPPING) mêlant un Solo danse/lumière en interaction avec le vidéo mapping sur les sculptures.

OBSCURITÉ	VIDÉO-MAPPING / INSTALLATION
SPATIALISATION / MUSÉE	PERFORMANCE SOLO DE DANSE PUBLIC INTERACTION / DÉAMBULATION / SPATIALISATION
PERFORMANCE SOLO DANSE	PERFORMANCE SOLO DE DANSE VIDÉO-MAPPING INTERACTION
VIDÉO-MAPPING / INSTALLATION	
LAMPES DE POCHE	
SCULPTURES	



TEASER

OKUS PENDULUM @ MILL MUSEUM

AVANT



APRÈS



OKUS PENDULUM @ INNERSPACE EXHIBITION

Conception et installation vidéographique utilisée pour la mise en valeur d'un conteneur métallique lors d'une exposition d'art contemporain « INNERSPACE » 2019 à Liège.

OBSCURITÉ

CONTENEUR MÉTALLIQUE

VIDÉO-MAPPING / INSTALLATION

LAMPES DE POCHE

VIDÉO-MAPPING / INSTALLATION

OKUS PENDULUM

GLASS

VIDEO INSTALLATION

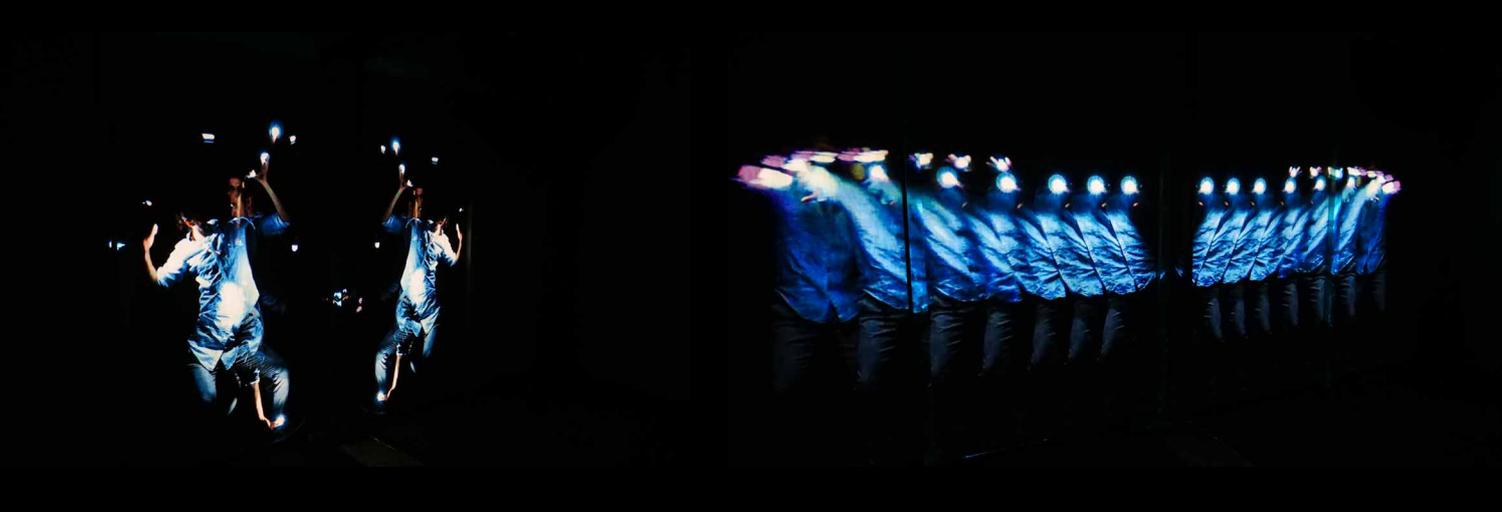
2019



AVANT



APRÈS



THE ARENA OF SHADOWS @ MUSÉE DE LA VIE WALLONNE

WEBSITE : <http://okus.be/performing/arena>

Les deux premiers projets muséaux étaient les spectacles nommés « The Arena Of Shadows » au Musée de la Vie Wallonne (2014-2015). Ils étaient composés d'une déambulation de plusieurs danseurs dans les espaces du musée et en immersion dans un public littéralement ébahi. Ces parties furent ensuite accompagnées d'une performance de danse associée à du Vidéo-Mapping sur l'architecture du lieu. Un spectacle/installation MULTIMEDIA.

ADAPTATIF et MODULABLE, mêlant VIDEO-MAPPING, DANSE HIPHOP, danse CONTEMPORAINE, BREAKDANCE, PHOTOGRAPHIE et LIGHTDESIGN.

Ce projet aux multiples facettes vous permettra de découvrir, d'explorer et d'admirer un lieu, un espace ou une architecture sous un angle novateur.

Entrez dans un univers de mouvement, de danse, onirique, dans lequel les arts digitaux, scénographique et chorégraphique s'entremêlent dans un savant mélange.

Ce projet se présente sous 3 aspects, : une déambulation, une performance danse / vidéo- mapping et une installation de papier et de lumière.

9 DANSEURS

MUSÉE / SPATIALISATION

PUBLIC / SPATIALISATION

VIDEO-MAPPING / ARCHITECTURAL / BI-DIRECTIONNEL

PAPIER / SCULPTURE / SPATIALISATION

PERFORMANCE 9 DANSEURS - PUBLIC INTERACTION / DÉAMBULATION / SPATIALISATION

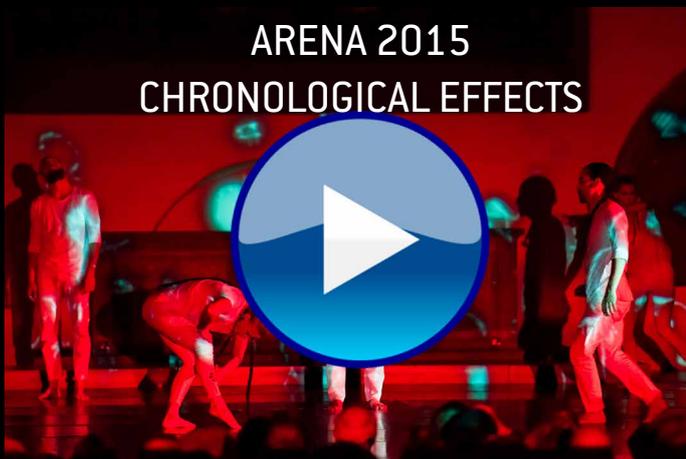
PERFORMANCE 9 DANSEURS - INTERACTION AVEC LA SCÉNOGRAPHIE DE PAPIER

SPECTACLE 9 DANSEURS - INTERACTION AVEC LE VIDÉO-MAPPING / ARCHITECTURAL

ARENA 2015 TEASER



ARENA 2015 CHRONOLOGICAL EFFECTS



ARENA 2014 TEASER



DEAMBULATION 2014



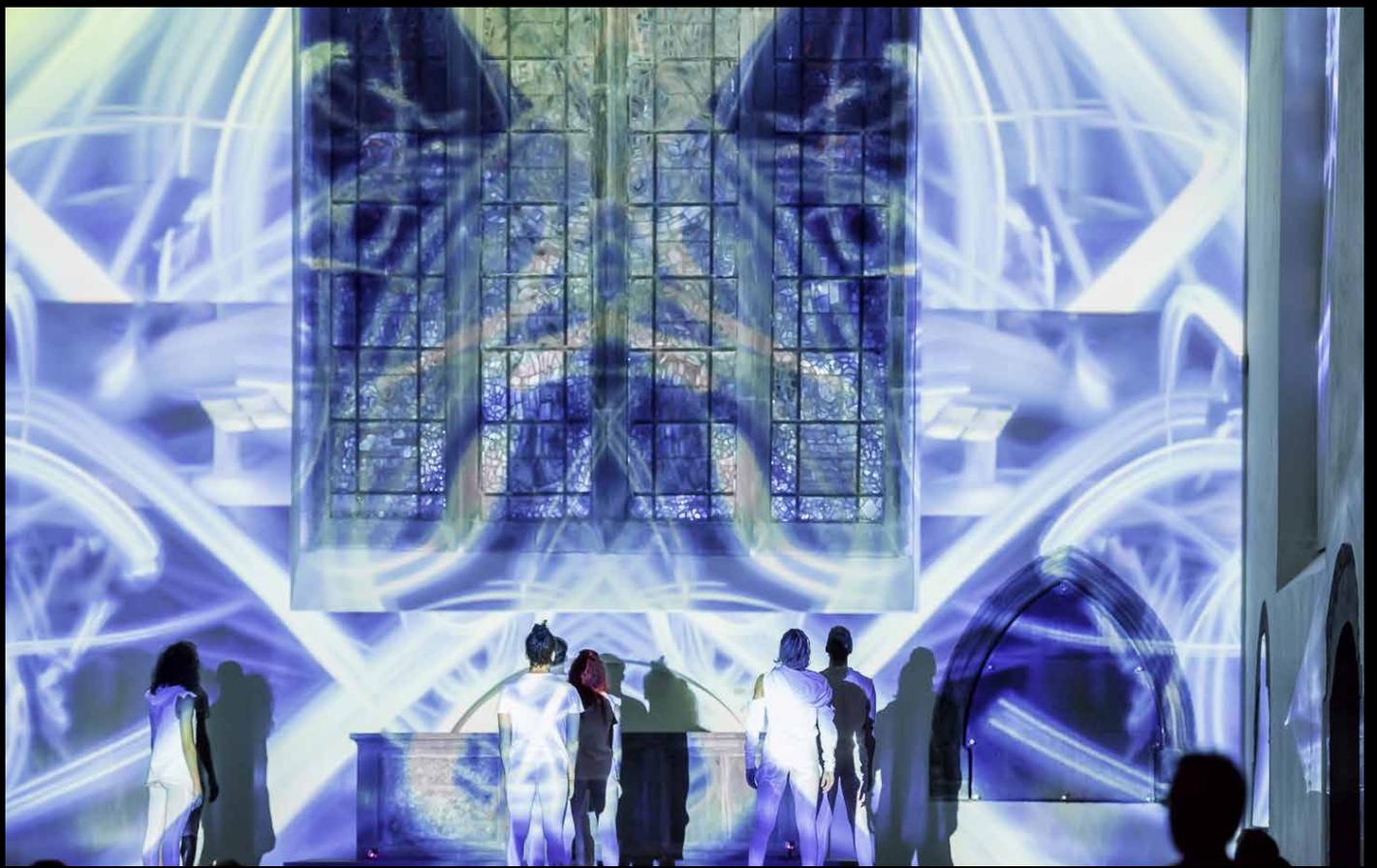
AVANT



APRÈS







EXPÉRIENCE UTILISATEUR / MUSÉALE

SUPER-UTILISATEURS

“J’aime ces formes de travail qui ne s’avancent pas comme une œuvre, mais qui s’ouvrent parce qu’elles sont des expériences.” Michel Foucault (*)

Imaginez maintenant que les détenteurs des lampes de poches soient le public d’un musée qui pourrait explorer le lieu dans l’obscurité et créer eux-mêmes un ballet lumineux. Ils deviendraient ainsi de « super- utilisateurs ».

Une déambulation dans les lieux avec des lampes de poches, que ça soit le public ainsi que des danseurs ... mais qui éclairera qui ? qui sera l’œuvre d’art? les œuvres, les danseurs ou le public lui-même... le public pourra donc créer la mise en lumière ainsi que le spectacle ... Un jeu implicite se mettra en place entre les danseurs, les utilisateurs, les œuvres et le lieu ...

Ce projet vise à proposer à des visiteurs de musée une visite particulière. Celle-ci se déroulerait dans l’obscurité, où chacun serait équipé d’une lampe torche et où les groupes seraient accompagnés de « super-guides », en l’occurrence des danseurs/performeurs. (*)

Le visiteur dans l’enceinte du musée va être confronté à des objets (œuvres, textes, manipulations, etc.) avec lesquels il va interagir, mais plus largement, il va être confronté à un environnement physique et/social qui va impacter sa visite. Avec OKUS PENDULUM nous allons favoriser l’interaction du visiteur avec son environnement (physique et social)2. (*) Ce procédé fait donc le lien entre les œuvres, l’architecture et le public. L’expérience ne se détache pas des œuvres et du contenu, mais justement insiste sur la découverte intense et innovante des œuvres d’un musée.



De par nos expériences passées au sein des musées, nous avons pu constater que proposer un point de vue dynamique et ludique (obscurité et lampes de poche) au public permet une visualisation des oeuvres et du lieu accrue et exacerbées.

« Pendant la déambulation, tous les sens sont stimulés. L'espace corporel et l'espace architectural entrent en résonance et se "contaminent" mutuellement. Le corps percevant et le corps englobant deviennent co-acteurs de l'expérience et co-producteurs de sensations. » Charlotte Lheureux, Danser l'architecture (*)

Dans ce contexte d'expérience OKUS PENDULUM la déambulation devient super-déambulation grâce à la médiation et la participation de « super-guides ».

Ces expériences donneront naissance à des traces (vidéographiques et photographiques) valorisables des œuvres et du musée.

L'influence de l'environnement nocturne sur les pratiques de découverte d'une exposition :

La nuit et sa fantasmagorie ; c'est une donnée mentale et psychologique.

La nuit est un stimulus qui agit sur les sens (par les perceptions) mais aussi sur les représentations (à la fois sociales et mentales).

L'alternance 'jour/nuit' entraîne des variations notamment par les modifications d'univers de représentations et de perceptions. On peut avancer que l'expérience de visite est fortement influencée par l'état d'esprit des visiteurs au moment de la visite et par le contexte de cette visite.

La journée les visiteurs chercheront des informations sur les œuvres alors que la nuit ils s'intéressent plus à leur côté esthétique. L'objectif de la visite de nuit semble alors être moins axé sur l'apport de connaissances et plus sur l'émotion et la décontraction. (*)

Une expérience "utilisateur" issue d' OKUS PENDULUM impacterait une visite muséale et apporterait une plus-value sur ces points :

- DIFFÉRENCE DE PERCEPTION
- DIFFÉRENCE DE VISION DES OEUVRES
 - DIFFÉRENCE DE RESSENTI
 - DIFFÉRENCE D'AMBIANCE
- DIFFÉRENCE D'ÉTAT D'ESPRIT
- DIFFÉRENCE DE RYTHME
- DIFFÉRENCE D'AGENDA PERSONNEL
- DIFFÉRENCE DE PUBLIC. (*)



TEAM

MANU DI MARTINO : CONCEPTEUR / ARTISTE

Ancien chercheur en génétique reconverti à la danse et aux arts multidisciplinaires, j'ai toujours créé de façon intuitive et spontanée, inspiré par des schémas de pensée acquis durant des années de recherches en génétique et en biologie moléculaire. Imprégné par les mutations d'ADN, le cycle de Krebs, les mécanismes moléculaires complexes et la symbiose, j'ai également été baigné par la culture et la danse urbaine, le skateboarding, les arts martiaux, l'abstraction, l'« optical art » et le cinéma fantastique.

Ce qui m'a toujours intéressé n'est pas de raconter une histoire, mais de créer des concepts visuels et hybrides. Que le public me dise ce qu'il y a perçu.

J'ai donc créé OKUS LAB comme une entité au sein de laquelle je pourrais développer mes expériences visuelles autour du mouvement et de la lumière.

J'ai eu la chance de réaliser une conférence TEDx dernièrement pour présenter OKUS Lab.

Suite à cette introspection, nécessaire pour pouvoir expliquer ce parcours, j'ai pris conscience que l'ensemble de mes projets et de ma démarche créative tournaient autour d'une volonté « d'hypnotiser et d'être hypnotisé » en utilisant l'hybridation et recherchant systématiquement les synergies visuelles.

Je voulais produire des modifications d'états de conscience, modifier la perception du temps, de l'espace et créer des sensations nouvelles qui perdurent après l'expérience.

Cette démarche débute avec un choc artistique, lors duquel je me suis retrouvé complètement hypnotisé par la vision d'une chorégraphie dans laquelle uniquement les bras bougeaient et les pieds étaient fixés au sol. J'ai compris que la contrainte rendait créatif. J'ai compris également qu'on pouvait être plongé dans un autre état de conscience rien qu'en regardant des suites de mouvements, mais également en les pratiquant soi-même.

Ce projet « OKUS PENDULUM » c'est la cristallisation et l'évolution d'un processus créatif, spontané et instinctif. Il associe de façon obsessionnelle l'art du mouvement, la lumière et la spatialisation d'un lieu.

J'ai ensuite échangé des idées sur le sujet avec deux spécialistes, ce qui m'a conforté dans la démarche de conscientiser et d'explorer les états de conscience modifiés dans les processus créatifs.

*J'ai d'abord rencontré Eric Caulier, docteur en anthropologie et expert en Taiquan, que je connaissais déjà de réputation lors de ma pratique des arts martiaux. Ce dernier a pu m'aider à approfondir cette réflexion autour du mouvement, des états de conscience, de l'imaginaire et du point de focalisation dans le mouvement.

*J'ai aussi eu la chance de pouvoir échanger avec le professeur Marie-Elisabeth Faymonville, spécialiste de l'hypnose, autour de mes processus de création et de cette démarche « hypnotique ». Elle m'expliquait que l'hypnose était un don donné à tous et qu'il me suffisait de continuer à faire évoluer ce processus déjà bien ancré.

Elle m'a ensuite posé la question : « Pourquoi crées-tu cela ? ... » il me fut difficile de répondre ... Elle m'a ensuite répondu « Je n'y crois pas à la motivation de l'ego ... Il y a autre chose derrière » ... Ce n'est qu'après quelques seconde de réflexion que j'ai compris.

Ce qui me motive au plus profond est de me connaître, de pouvoir élargir ma perception des choses, de mon environnement et des possibilités ... de proposer ce cheminement et cette quête initiatique à autrui.

Mais au-delà, ce qui m'intéresse, c'est la communication inconsciente, intuitive et instinctive entre les artistes et le public. Entre les personnes entre elles à travers des expériences visuelles innovantes.



JEAN FRANÇOIS NIVART : SPÉCIALISTE DES TECHNOLOGIES DE L'IMAGE

Jean-Francois Nivart has an MBA from the Louvain School of Management, in Belgium (2007) and a degree in Electrical Engineering from the University of Liege, in Belgium (1990).

Jean-Francois Nivart started his career in industrial vision, where he worked for 10 years before moving into the media and entertainment industries. This initial experience gave him an in-depth understanding of the nature of images, a wide range of experience in multiple application contexts and a first step into product design and international marketing.

From 1999 to 2005, Jean-Francois Nivart developed the digital cinema department of EVS Broadcast Equipment, initially named EVS Digital Cinema, creating first XDC and then dCinex. During this time, Jean-Francois Nivart acted as project manager, product designer and CTO. He also actively participated to standardization committees in U.S.A (Hollywood), Europe and China.

From 2005 to 2012 Jean-Francois Nivart founded and directed intoPIX, a company specializing in electronic programming for digital cinema, broadcasting and audiovisual industries. intoPIX provides key components in image compression (JPEG 2000 standard) and data encryption (AES & RSA standards). With intoPIX, Jean-Francois Nivart extended his network of customers and partners amongst cinema and broadcasting equipment manufacturers, particularly in U.S.A. and Japan.

From 2010 to 2012, Jean-Francois Nivart also developed his skill in monumental projection (image projection onto buildings or complex structures). Monumental projection involves technologies enabling complex 3D environment perception and audiovisual playback across multiple projectors and players.

At the beginning of 2012, Jean-Francois Nivart took over one of the product lines of intoPIX to create an independent company, Image Matters. Image Matters designs hardware and software components to provide equipment manufacturers with ready to go advanced imaging technologies.

Beside his day-to-day involvement with Image Matters, Jean-Francois Nivart also sits on the board of b71.



PARTENAIRES

MUDAM (le Musée d'Art Contemporain à Luxembourg) – MyPixhell – Mefamo Prod – C2L3PLAY (Interreg) – NUMEDIART – Labo De Visu (Université Polytechnique Hauts-de-France) - Cristal Discovery Val Saint Lambert Museum – B71 - Louvre lens vallée / le pôle numérique culturel - TRANSCULTURES – MILL Museum



b71 | MIXED REALITY
ARTISTIC AND TECHNICAL PRODUCTION



CONTACT

MANU DI MARTINO

TEL : +32496432936 -

EMAIL : manu.okus.dimartino@gmail.com

WWW.OKUS.BE

www.okus.be/press-media/presse-manu-di-martino-okus

TEDx TALK 2018

