

pass

FABRIQUE À PIXELS

Un espace pour créer...

WAOUH ZONE

Un espace pour rêver...

Un labo et une expo
pour explorer
le numérique autrement

Au Pass dès
le 01_04_17
prenez
le numérique
en main

pass.be

Tout un monde d'expériences!

f @PassFramerics t @Pass_Framerics

Dossier de presse

Waouh Zone // Fabrique à pixels

Contact presse

Arnaud De Coster T 00 32 (0) 65 61 21 56
E decoster@pass.be

Claire Bortolin T 00 32 (0) 65 61 21 67
E bortolin@pass.be

INTRODUCTION

La Wallonie entend jouer pleinement son rôle de catalyseur et de facilitateur de la transformation numérique pour tous les Wallons et pour tous les secteurs d'activité. C'est une priorité afin de créer de la valeur et des emplois, mais aussi pour intégrer tous les citoyens dans cette évolution, voire cette révolution. Le Pass s'est inscrit dans cette dynamique régionale et s'engage lui aussi dans l'effort collectif de sensibilisation.



C'est à travers Digital Wallonia que s'articule la stratégie numérique wallonne. C'est également à travers cette marque qu'une plateforme gouvernée de manière collaborative a vu le jour afin de fournir les services et le support aux acteurs publics et privés engagés dans la mise en œuvre de cette stratégie. En tant que partenaire de la Wallonie, le Pass a d'ailleurs pu bénéficier de son soutien lors de l'organisation des semaines scolaires spéciales de novembre 2016 et janvier 2017. Ces dernières ont rencontré un franc succès qui prouve que, dans le contexte de transformation sociétale que nous connaissons, la mission du Pass en matière d'éducation au numérique est prioritaire.



DEUX NOUVEAUX ESPACES POUR COMPLÉTER LE PROGRAMME NUMÉRIQUE DU PASS

Studio de télévision, cyber'espace, concours de robotique : depuis son ouverture, le Pass fait la part belle aux technologies et a acquis au fil des ans une expertise, qu'il veut encore accroître avec ce projet ambitieux autour du numérique. Grâce au soutien de la Région wallonne, particulièrement du programme Digital Wallonia porté par le Ministre Marcourt, le Pass consacre à présent un double espace permanent aux technologies numériques.

Le lieu a été pensé comme un espace mixte, avec une partie libre sous forme d'exposition (Waouh Zone) et une partie laboratoire (Fabrique à pixels), dans laquelle la médiation humaine est centrale.

LA WAOUH ZONE



5 œuvres pour plonger dans le numérique avec ses sens : de la technologie peut naître beaucoup de poésie et de créativité!

Prenez le gouvernail d'un vaisseau virtuel, murmurez ou criez pour «voir» la danse de votre voix, écoutez le chant des machines lorsque vos mains les touchent...

Dans la Waouh zone, c'est le visiteur qui dialogue et interagit pour faire vivre 5 œuvres d'artistes numériques et explorer de façon poétique les limites entre le réel et le virtuel ou les rapports entre l'homme et la machine. Les artistes y jouent avec l'architecture, les murs de béton et les cavités cachées.

Un regard original sur les technologies numériques, où les sons, les lumières, les mouvements se conjuguent pour un voyage hors du commun.



«L'envie était que le public puisse rentrer par les sens, par l'émotion, pour que cette thématique du numérique devienne quelque chose de vécu. Montrer que le numérique est un outil et pas une fin en soi : ces technologies ont un énorme potentiel de créativité, et quand on parle des métiers du numérique, il ne faut pas oublier tous les métiers où on utilise le numérique comme un outil de création. Parmi les balises qui ont guidé le choix des œuvres, il y avait l'accessibilité à la fois aux plus jeunes et aux plus âgés, puisque le Pass désire que cet espace soit propice au partage d'expériences, qu'il soit un lieu intergénérationnel.

Et comme l'espace numérique s'installe dans l'ancienne Salle des Machines du charbonnage, qui à l'époque abritait des machines de pointe, l'équipe avait à coeur que les installations parlent de la relation entre l'homme et la machine, mais aussi dialoguent avec le bâtiment.

C'est le cas : toutes les œuvres mettent en valeur cette architecture. Dans ce lieu du passé, on navigue vers le futur.

Enfin, chaque œuvre est une ouverture vers un des axes du numérique : les capteurs sensoriels, le vidéo-mapping, les nouvelles techniques de fabrication numérique comme la découpe laser, le mélange entre les technologies classiques et l'électronique, entre réel et virtuel. Plutôt que de «parler» du numérique, le visiteur est invité à plonger dedans pour l'expérimenter et lui montrer ce qu'il peut être.»

Cette exposition-voyage intitulée «La Traversée fantastique» constitue le premier Pop up de la Waouh Zone. D'autres expositions thématiques y seront proposées régulièrement en fonction des sujets abordés prochainement au Pass.

Nathalie Cimino,
muséographe et responsable des expositions.



CETTE « TRAVERSÉE FANTASTIQUE » COMPREND 5 ŒUVRES RETENUES SUITE À UN APPEL À PROJETS



MOVIOLA, de Marcio Ambrosio

À l'aide du gouvernail et de ses multiples manivelles, prenez le contrôle de Moviola. Voyagez ainsi vers un ailleurs, à mi-chemin entre le réel et les mondes virtuels.

Avec le soutien d'IMAL.



MÉCANIQUES DISCURSIVES,

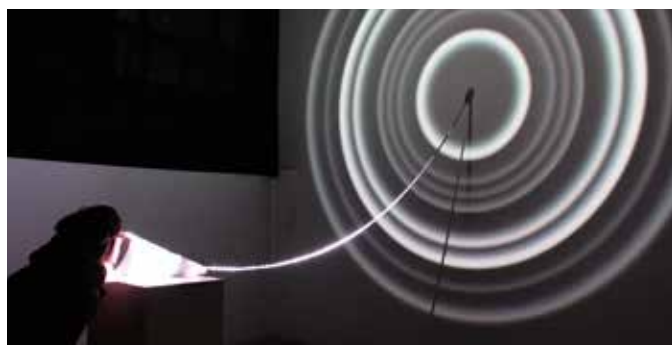
de Fred Penelle et Yannick Jacquet – Anti VJ

Observez les multiples rouages de Mécaniques Discursives. Laissez-vous transporter par cette machinerie poétique qui se déploie sur les murs à la manière d'un cadavre exquis. Un vidéo-mapping étonnant qui joue avec les niches de béton du lieu.



SOCIAL BOIDS, de Chevalvert

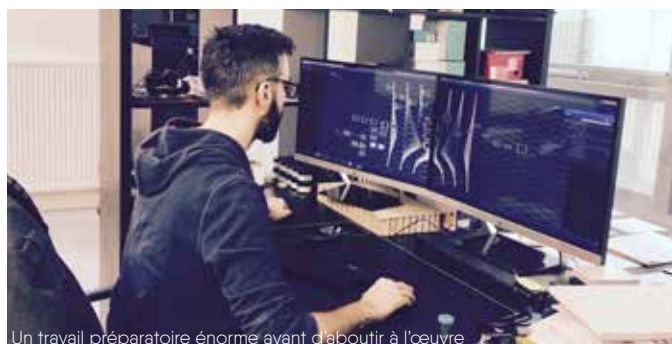
Les SoBo sont des petits êtres de lumière, ils sont sensibles à votre présence... Bougez, restez immobile, approchez-vous du mur tout doucement et apprenez à les apprivoiser.



MURMUR, de Chevalvert

Murmurez, parlez, sifflez ou criez dans la chambre d'écho et admirez vos propres ondes sonores se déplacer vers le mur.

Avec 2Roqs, Splank, Polygraphik.



Un travail préparatoire énorme avant d'aboutir à l'œuvre

LE CHANT DES MACHINES, de Hoverton

Faites chanter les machines, n'ayez pas peur de les toucher pour les réveiller, et écoutez les mélodies qui s'en dégagent...

Le système de multi-projection a été mis au point en collaboration avec le CLICK' (Living Lab des Industries Créatives – Institut Numediart).

LA FABRIQUE À PIXELS



Le rez-de-chaussée de la Salle des Machines accueille également un nouvel atelier pédagogique entièrement dédié au numérique.

Cet espace permet une prise en main et surtout la démystification des technologies numériques dans un contexte de découverte encadrée par un animateur.

Véritable boîte à outils du 21^e siècle, ce laboratoire créatif interdisciplinaire s'adressera autant au public scolaire qu'au grand public.

Les objectifs sont multiples: stimuler la créativité, éveiller l'esprit critique, et susciter, dès le plus jeune âge, le goût de l'innovation.

La scénographie a été conçue pour offrir un cadre de travail propice à l'utilisation de plusieurs outils spécifiques: ordinateurs, composants électroniques pour makers en herbe, imprimantes classiques et 3D, découpeuse laser et découpeuse vinyle, machine à tricoter connectée.

La Fabrique à pixels, c'est le «laboratoire» dans lequel chacun peut prendre en main les technologies et techniques numériques.



«Le défi du programme de la «Fabrique à Pixels» est de proposer une offre qui pourra tout à la fois susciter la surprise chez ceux qui, «digital native», utilisent smartphones, tablettes, et ordinateurs depuis toujours, mais également attirer les plus réfractaires vers ce monde technologique, ou «alphabétiser» les plus jeunes à ces nouveaux langages et modes de production. Un formidable chantier où l'équilibre entre simplicité et découverte devra permettre à tous de s'emparer de ces outils en développement rapide, de stimuler la créativité et l'intérêt afin de faire face à ce véritable enjeu de démocratie».

Nathalie Clause,
responsable du service éducatif

Un espace d'animation pour découvrir des outils et des machines, pour s'approprier des langages, pour décrypter les enjeux de société ou encore pour bidouiller et laisser libre cours à sa créativité.

L'équipe d'animation a développé **un programme d'activités** (amené à s'enrichir) accessibles à tous: parmi elles, la possibilité de tester l'imprimante 3D, de tester la découpeuse laser, de créer sa propre appli sur smartphone ou de modifier un logiciel pour le personnaliser.

Accessible à toute la famille, le vaste atelier permet à tous et toutes de prendre le numérique en main! Mais il se veut aussi être le témoignage de l'incroyable vitalité du monde nouveau des fab labs, «Do It Yourself» et autres initiatives de partages des données et des compétences en vogue dans notre société.



UN PROJET AMBITIEUX, MÉLANT ACTEURS LOCAUX ET INTERNATIONAUX

Si Marcio Ambrosio, l'un des artistes présents dans la Waouh Zone est originaire du Brésil, le collectif parisien Chevalvert apporte quant à lui une «french touch», le tout complété par des artistes locaux comme les Montois d'Hovertone et les Bruxellois ANTI VJ.

Pour la Fabrique à pixels, plusieurs artistes ont créé des pièces faisant appel aux technologies numériques, mais on a également sollicité des partenaires «makers» de la région, comme le Fab Lab de Mons et le Trakk de Namur, ainsi qu'une entreprise qui a pris ce tournant collaboratif.

Cette ouverture prônée par le Pass est un formidable atout créatif et reflète parfaitement la philosophie participative propre aux projets numériques, dans laquelle chacun peut s'inscrire et contribuer à une approche globale.

DEUX ESPACES POUR UNE SUPERFICIE TOTALE DE 350M²

Le nouvel espace numérique est composé de deux espaces : la Waouh zone, la zone introductive constituée d'œuvres numériques, couvrant une superficie de 250m²; la Fabrique à pixels, le laboratoire numérique, couvrant une superficie de 100m².

Ce n'est pas moins de 50 personnes, partenaires et fournisseurs, qui ont contribué à la création et l'aménagement de ces espaces.

LES PUBLICS VISÉS PAR CES DEUX NOUVEAUX ESPACES

La volonté des équipes pédagogiques et muséographiques, comme celle de la direction marketing, est de favoriser l'accès à la culture numérique au plus grand nombre. Les animations sont créées de façon à inclure de façon active les plus jeunes, tout en n'effrayant pas les plus âgés. Le caractère intergénérationnel est un élément important aux yeux des équipes du Pass et favorise le transfert de compétence tout en créant un lien social entre les participants à ces activités.

Le grand public aura accès librement aux activités proposées dans la Fabrique à pixels, sur base des horaires d'animation, à l'instar de l'ensemble des activités proposées par le Pass.

Le public scolaire pourra réserver une animation dans le cadre de sa visite et en fonction du programme de sa journée.

PREMIER TEMPS FORT D'UNE ANNÉE 2017 TRÈS CHARGÉE

L'ouverture aux publics de ces deux nouveaux espaces constitue la première nouveauté proposée par le Pass à ses visiteurs en 2017.

Après une très bonne année 2016, bien que marquée par des événements extérieurs, où la fréquentation globale a atteint 108.964 visiteurs, les nombreuses nouveautés de cette année devraient stimuler l'attractivité générale de ce lieu unique en Wallonie.

Les 42 ETP, formant une équipe soudée et passionnée, ont à cœur de poursuivre la mission du Pass, celle d'éveiller aux sciences et technologies, tout en offrant aux visiteurs une journée combinant découvertes et amusement.

FLASH BACKS



Associé à l'initiative portée par Digital Wallonia, Wallcode, le Pass a organisé deux semaines scolaires spéciales afin de soutenir l'effort de sensibilisation des jeunes aux sciences informatiques, d'éducation au code et d'éveil au numérique.



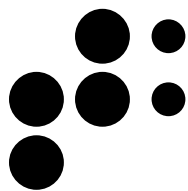
Pour les primaires, «Nom de code R.O.B.O.T.&co», en novembre 2016. Une journée d'ateliers pratiques et ludiques pour mieux appréhender les notions de logique, de géométrie ou d'électricité à la base des objets technologiques qui nous entourent.



Pour les secondaires «Physique, logique, numérique», en janvier 2017. Une journée d'animations pour manipuler des composants électroniques, des robots ou des imprimantes 3D en lien avec des notions scientifiques de base. Pour s'interroger aussi sur l'envers du décor de l'information sur la toile.

Plus d'un millier d'élèves venus de l'ensemble de la Fédération Wallonie-Bruxelles ont participé à chacune de ces deux semaines.





pass

SOUTIENS

Les investissements dans le programme numérique et l'aménagement des espaces dédiés ont été réalisés avec le soutien du Ministre wallon de l'Innovation et du Numérique, Jean-Claude Marcourt.

Parallèlement à l'aménagement des espaces et à l'installation des dispositifs culturels et pédagogiques de sensibilisation au numérique, le Pass a bénéficié du soutien du Ministre wallon de l'Environnement, Carlo Di Antonio dans le cadre des investissements liés à la réhabilitation du bâtiment de la Salle des machines et à son optimisation énergétique.

PARTENAIRES DU PROJET

Ont contribué par leur aide, conseils et apports les acteurs suivants :

