



François Zajéga

Born in Belgium in 1979, he lives and works in Brussels, Belgium

François Zajéga est un artiste numérique vivant et travaillant en Belgique.

Il est actuellement chercheur à l'Institut pour les technologies dans les nouveaux médias Numédiart, où il travaille dans le domaine de la vision par ordinateur.

Il enseigne à l'École supérieure des Arts «Arts au Carré» et est impliqué dans plusieurs projets artistiques soutenus par la Commission des Arts Numériques de la Communauté française.

Il organise aussi des workshops autour de l'API python de Blender en collaboration avec Constant VZW.

François Zajéga is a digital artist working and living in Belgium.

He works as a researcher at the Institute for new media technologies Numédiart, in the field of computer vision. He's teaching at l'École supérieure des Arts «Arts au Carré» and he is involved in several artistic projects supported by the Commission des Arts Numériques de la Communauté française.

He's also organising a monthly workshop about the Blender's python API at Constant VZW.

Expositions (sélection) / Exhibitions (selection)

Solo

- 2015 Galerie Charlot, Paris, F
- 2013 Point Culture, Bruxelles, B
Galerie Charlot, Paris, F
- 2012 Galerie Charlot, Paris, F
- 2011 Galerie Charlot, Paris, F
- 2011 "Pensées d'espace" Dessin & sculpture,
Maison du Hainaut, Charleroi, B
- 2009 BRASS, Forest, B

Group

- 2016 Variation, Paris Media Art Fair, Paris, F
- 2015 Found Pixels, La Panacée, Montpellier, F
Festival de vidéomusique, Montréal, Ca
- 2014 Variation, Paris media art fair, Paris, F
Paysages électroniques, Valenciennes, F
The exquisite corpse video project, Cartagena
Ateliers du web, Brussels, B
The exquisite corpse video project 4, Toronto
- 2013 Oooh! festival, Luxembourg, Lu
Slick, Galerie Charlot, Paris, F
Quizaine numérique, Arts², Mons, B
CitySonic, Salle Saint-Georges, Mons, B
Scope Art Fair – Galerie Charlot, Basel, CH
Slick, Galerie Charlot, Bruxelles, B
La Coroutine, Lille, F
Anthropologies Numériques, Le Cube, Paris, F
Jumble art2, Gare Saint-Sauveur, Lille, F
- 2012 Laptop Orchestra vs Michel Doneda, Citysonic, Maison Folie, Mons, B
Théâtre de la vie, Bruxelles, B
Parcours d'artistes, Bruxelles, B
Karlsruhe Art Fair, Galerie Charlot, Karlsruhe, D
Théâtre de l'L – Bruxelles
- 2011 La Raffinerie (Charleroi danse), Bruxelles, B
"Arts et Science", Château de Seneffe, B
- 2010 "Quatuor", Louvain-la-Neuve, B
Lauréat du prix Hamesse 2010, Saint-Gilles, B
Atelier du Web, Bruxelles, B
Parvis de Saint-Gilles, Bruxelles, B
Académie des Beaux-Arts de Saint-Gilles, Bruxelles
- 2009 BRASS, Forest
Résidence au BRASS, Forest
- 2008 Exposition collective avec Paprika asbl.

François Zajéga Genealogy

Genealogy est une installation d'art génératif. Elle présente simultanément la création et l'évolution d'un monde abstrait et le processus de création d'une image. Une fois lancé, le système fonctionne de manière autonome. En son sein grandissent des civilisations primitives, représentées schématiquement. Cet univers est constitué de petites entités logiques et graphiques simples qui produisent grâce à leur répétition temporelle et spatiale un ensemble complexe.

Fonctionnement allegorique :

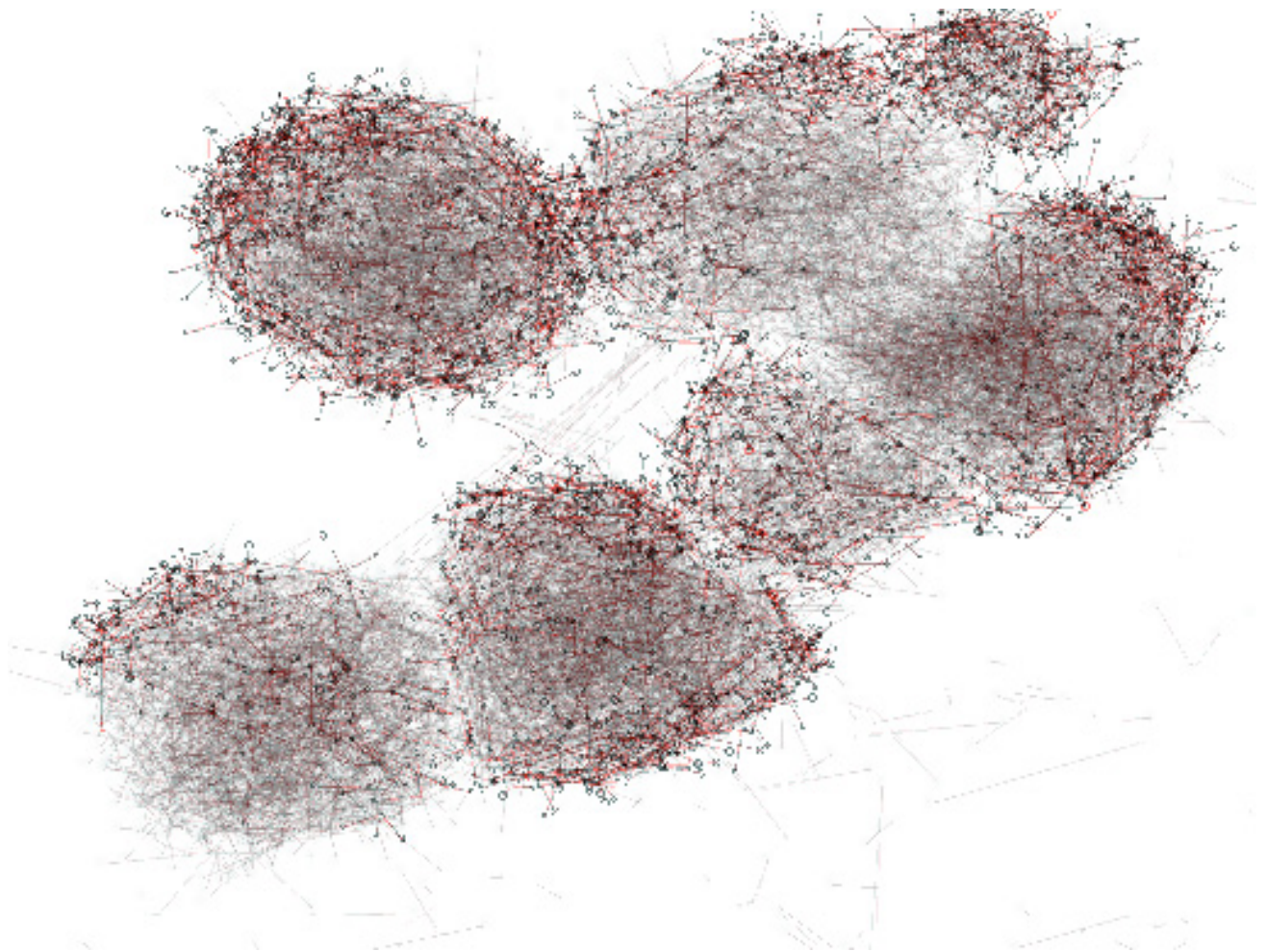
Au démarrage d'un monde, quelques tribus sont placées aléatoirement dans un espace vierge correspondant à l'écran. Les individus les constituant grandissent et vieillissent en accéléré.

Une fois adultes, des couples de sexe opposé se forment et des enfants naissent.

Les couples se forment prioritairement entre membres de la même tribu. Quand cette dernière ne compte plus assez d'individus libres, des unions inter-tribales se forment.

Ces unions ont une fonction "politique": quand le territoire d'une tribu déborde sur celui d'une autre, une guerre éclate. Les unions inter-tribales amortissent les tensions territoriales.

Le monde se remplit progressivement jusqu'à ce que les individus ne trouvent plus de nouveaux espaces à conquérir. Ils arrêtent alors de se reproduire et la civilisation s'éteint. Le système se réinitialise alors, et lance une nouvelle civilisation.



François Zajéga

Genealogy

Generative work, 2013

Wood, plaster, computer, videoprojector, specific program, 92x122x280 cm

Unique piece

Genealogy is a generative programmatic artwork. Once launched, the program runs eternally, letting grow as time goes by primal civilizations represented under a schematized shape, following a set of simple but strict rules.

Allegorical functioning:

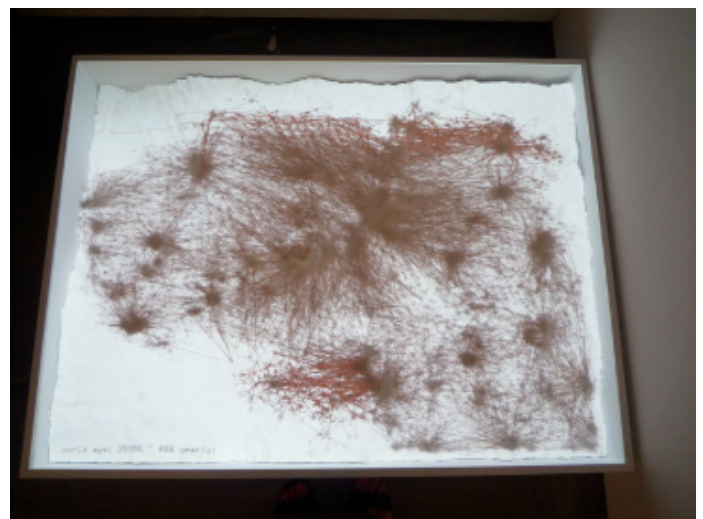
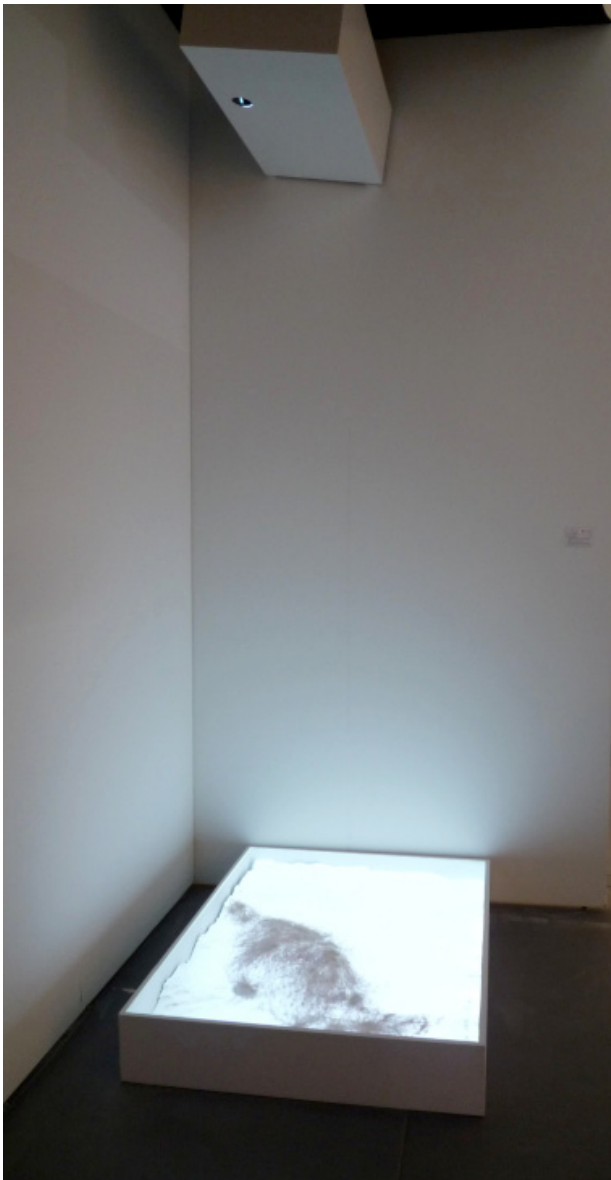
In the starting up, some tribes are randomly placed in a virgin world. Each of the individuals is going to grow and to age. Once adults, the men look for a woman with whom they are going to have children and so to immortalize the species.

If there are not enough women in their tribe, they try to find one in the closest tribe. When an individual die, a small shape persists in the world, in the place which they occupied.

When a tribes gets too close of another one, the tension between them increases and a war explodes.

The world fills up little by little, until it becomes unable to welcome new individuals. Once this stage reached, the civilization collapse and a new one starts.

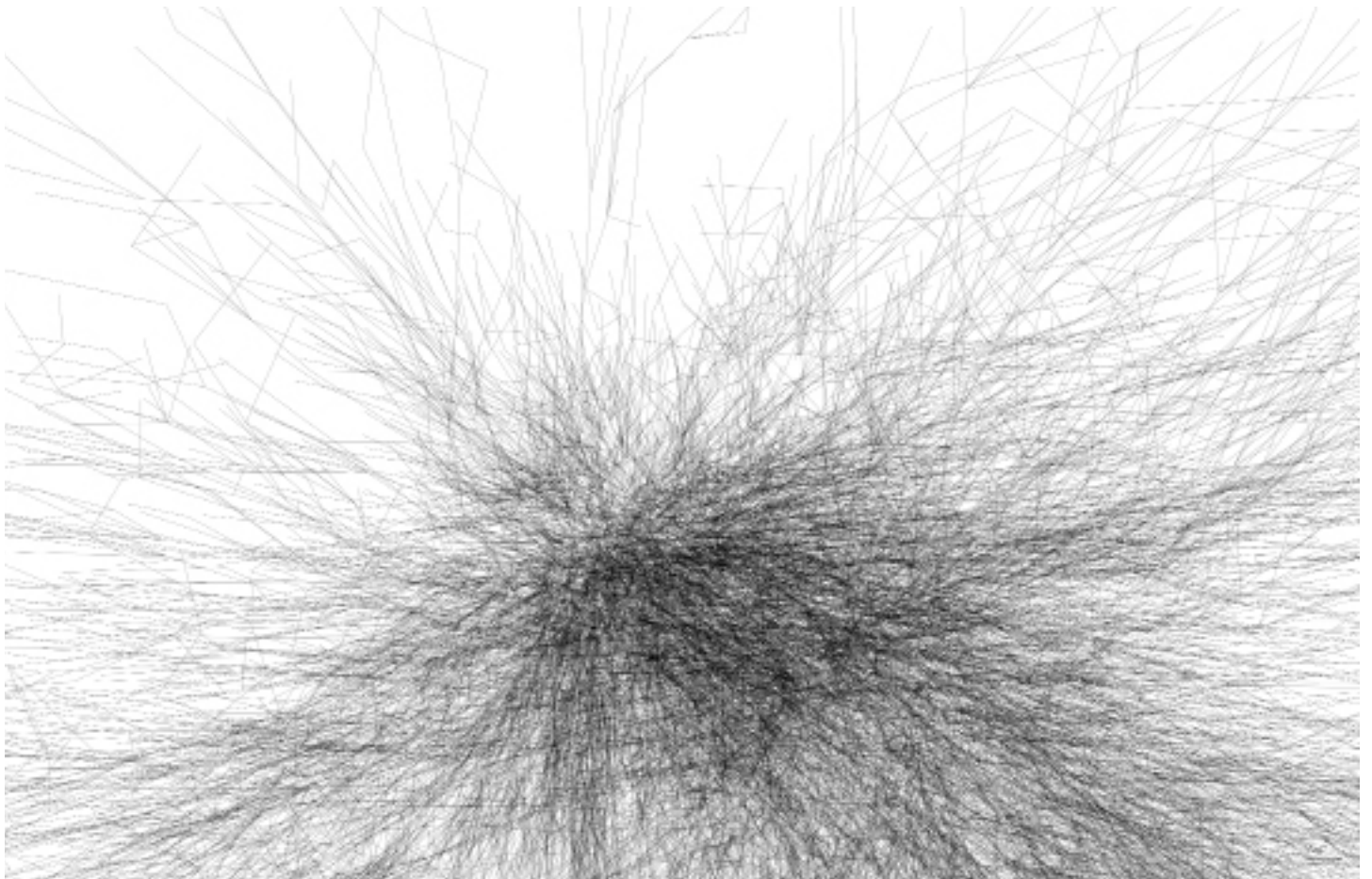
The latest version of Genealogy is now projected on a plaster sculpture. The programming integrate an elevation sensitivity that allows it to react to the topology of the sculpture, influencing therefore the generated image.



François Zajéga, vue d'exposition à Scope Basel 2013 / Exhibition view at Scope Basel 2013

François Zajéga
Tumbleweed

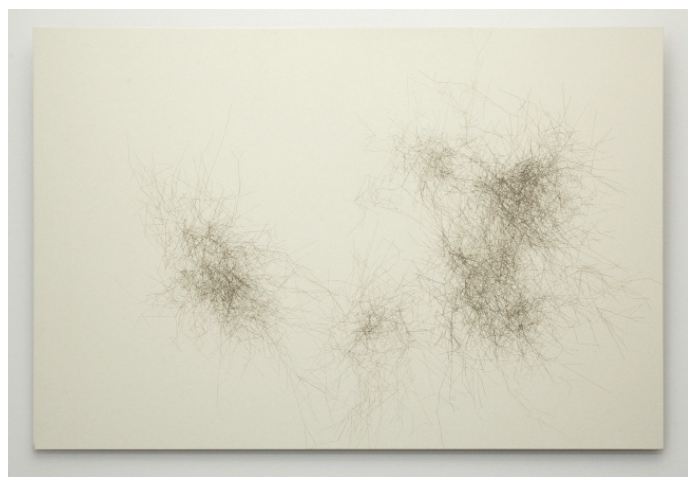
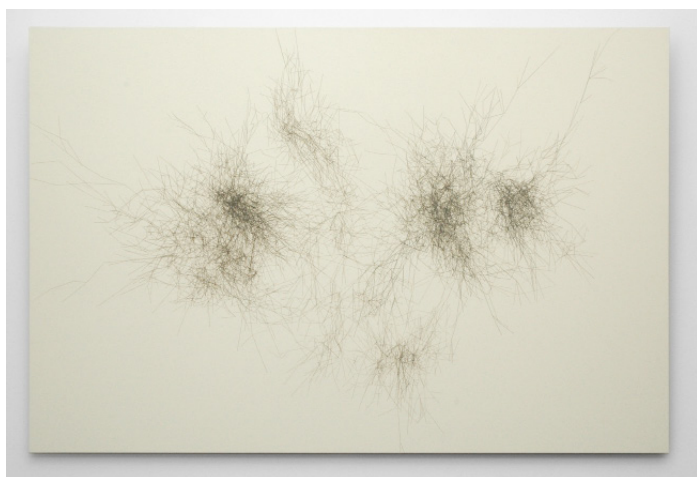
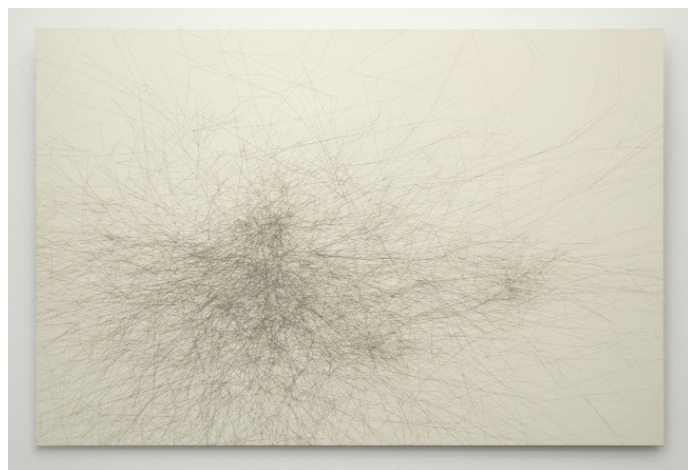
Tumbleweed est une installation générative infinie.
C'est un projet soudainement apparu pendant des recherches.
Il s'est par la suite transformé en une investigation de la relation son - image.
Regardant les lignes se développer dans l'écran, je suis parvenu à un certain degré de tranquillité.
La bande de son «Stars of the Lid's» a été la meilleure façon de restituer cet état mental.



François Zajéga
Tumbleweed
Generative work, 2013
Screen, computer, specific program
1/3

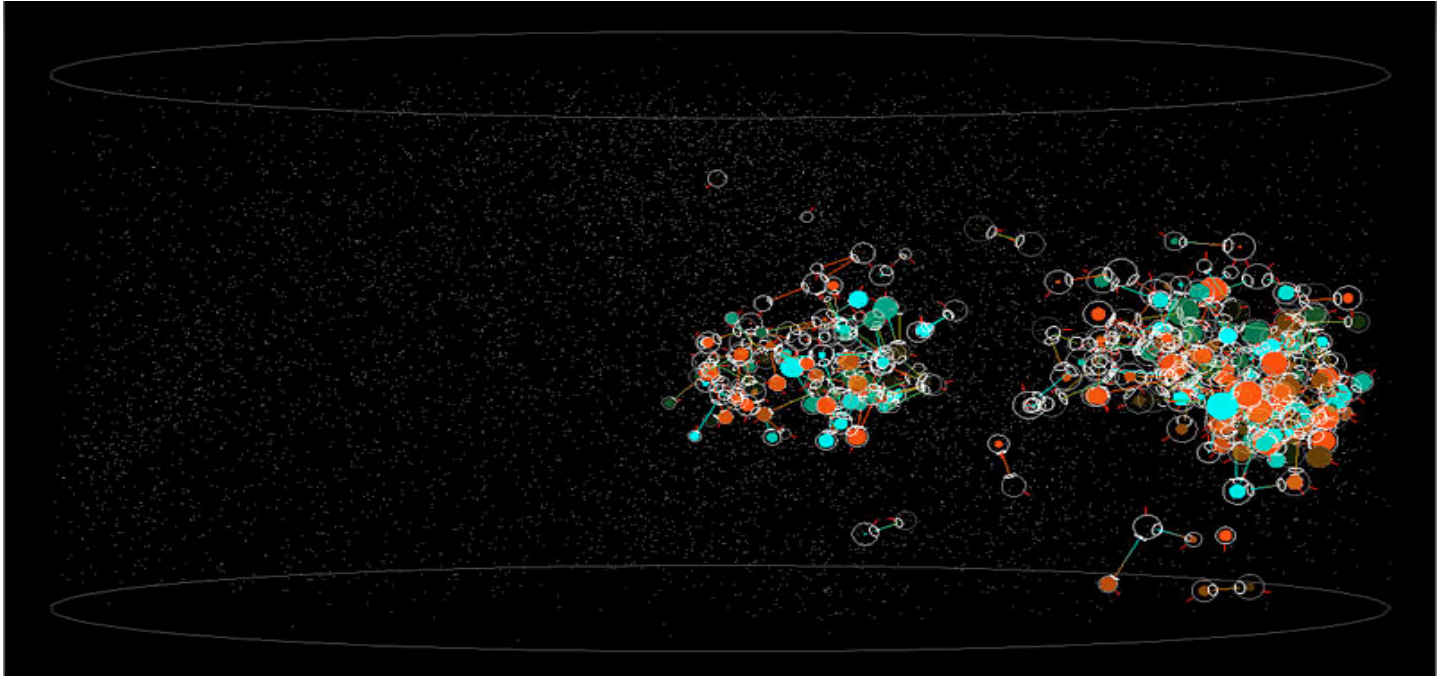
*Tumbleweed is an infinite generative installation.
It is a project that suddenly appeared during researches.
It turned into an investigation of the sound - image relation.
As i was watching the lines moving into the screen, i reached a certain level of peacefulness.
The Stars of the Lid's track was the best way to render this state of mind.*

François Zajéga
Tumbleweed - impressions laser / *laser prints*



François Zajéga
Tumbleweed
Impressions laser sur aluminium / *Print laser on aluminium*, 2013
60 x 40 cm
Pièces Uniques / *Unique Pieces*

François Zajéga
Harmonic Plants



François Zajéga, *Harmonic Plants*, Oeuvre interactive / interactive work, 2013. 3 exemplaires / 3 copies

Le projet Harmonic plants (plantes harmoniques) est une recherche esthétique et algorithmique présentant un organisme qui essaye de survivre dans son environnement.

Cette plante schématisée est constituée de noeuds interconnectés. Chaque noeud est successivement émetteur et récepteur de matière nutritive. La matière qu'ils s'échangent est similaire à de la sève et leur permet de continuer de vivre. A chaque instant, le noeud tente de se synchroniser avec les noeuds auxquels il est connecté, ce qui lui permettra de récupérer un maximum de sève.

L'environnement dans lequel cette plante existe est semblable à un liquide.

Des particules nutritives naviguent en son sein, influencées par les courants qui le traversent. Ces particules sont tour à tour absorbées par les noeuds et émettent par eux.

La plante est donc en même temps consommatrice et productrice.

Un équilibre fragile se met en place entre l'environnement et la plante. A chaque fois qu'il sera rompu, la plante mourra et un autre essai sera lancé.

Interaction

Une interface gestuelle, assistée par une caméra Kinect, donne au visiteur un certain contrôle sur cet écosystème délicat.

Avec la main droite, le visiteur peut influencer les courants qui animent les particules.

Avec la main gauche, il pourra faire pivoter la vue et zoomer. Ceci lui permettra d'apprécier la structure de la plante.

Le visiteur se voit investi d'une certaine responsabilité dans le fonctionnement du système.

S'il choisit de ne pas agir, seule la fatalité décidera de la vie ou de la mort de la plante.

Par son action, il favorisera ou au contraire empêchera le développement de celle-ci.

The Harmonic plants project is an esthetic and algorithmic research about an organism trying to survive in its own environment. This schematic plant is constituted by interconnected knots. Each knot is successively emitter and receiver of food material.

This material is similar to sap and allows the plant to live. At each moment one knot tries to synchronize itself to the other knots whit which is connected. It permits them to pick up lot of sap.

The environment in which the plant is living is similar to liquid.

Some nutritive particles float inside this environment and are influenced by the current flowing through it. This particles are alternately absorbed and produced by the knots. The plant is in the same time consumer and producer of food material.

There is a fragile balance between the environment and the plant. Each time it will be broken, the plant dies and another one will be created.

Interaction

A gestural interface, assisted by a Kinect, gives the visitor a certain control of this delicate ecosystem.

With the right hand, the visitor can influence the currents which move the particles.

With the left hand, he can rotate the sight and zoom to appreciate the structure of the plant.

The visitor has a certain responsibility about the functioning of the system. If he chooses to not affect the system, only the fatality will decide about the plant life and death.

By his action, he will favors or avoids the development of it.



François Zajéga, vue d'exposition à la Galerie Charlot 2013 / Exhibition view at Galerie Charlot 2013

Démarche artistique

Je dessine depuis de nombreuses années. L'esthétique spartiate du dessin et sa pensée, une instantanéité gérée, m'ont fait préférer cette discipline entre toutes. Mes images sont des volumes planaires, l'agencement graphique permettant d'en ressentir l'espace. Quel que soit leur medium, ces compositions utilisent un vocabulaire commun, constitué de lignes, de courbes et de points.

La construction d'un objet par l'observation de sa structure et axes, renforcements et reliefs, ainsi que la mise en page de cette observation dans l'espace sont des notions primaires de toute ma production.

Au cours de son évolution, celle-ci est devenue de plus en plus abstraite, m'amenant à la représentation non-figurative.

L'intention n'est plus de montrer la surface des choses mais bien d'en faire sentir le fonctionnement, l'énergie et le mouvement d'un côté, la structure et le volume d'un autre.

Dans mes images, l'objet n'est plus que rarement identifiable comme forme finie. Ma conception s'est élargie, m'amenant à le concevoir comme un volume articulé, signifié grâce à un système de formes linéaires. Sa relation avec un espace/plan est aujourd'hui aussi importante que sa structure interne.



François Zajéga, vues d'exposition à Art Karlsruhe 2012 / *Exhibition views at Art Karlsruhe 2012*

Artist statement

I'm drawing since years. The Spartan aesthetics of the drawing and its thought, a managed momentariness, made me prefer this discipline between all. My images are planar volumes, the graphic organization allowing to feel the space. Whatever is their medium, these compositions use a common vocabulary, made of lines, curves and points.

The construction of an object by the observation of its structure and axes, recesses and reliefs, as well as the layout of this observation in the space, are primary notions of all my production.

During its evolution, my production became more and more abstract, bringing me to the non-representational depicting.

The intention is not anymore to show the surface of things but many of to make it feel the functioning, the energy and the movement on one side, the structure and the volume of the other one.

In my images, the object is not more than rarely recognizable as finished shape. My conception widened, bringing me to conceive it as a articulated volume, made visible by a system of linear forms. Its relation with a space / plan is so important today as its internal structure.



Processus d'impression de Tumbleweed / print process of Tumbleweed

Liens pour la visualisation des vidéos / Links to videos

Genealogy (extrait) - <https://vimeo.com/album/2182690/video/39533959>

Genealogy trailer - <https://vimeo.com/album/2182690/video/44201394>

Tumbleweed - <https://vimeo.com/40243493>

Artist website : www.frankiezafe.org

François Zajéga
Paysages intérieurs / *Inner landscapes*

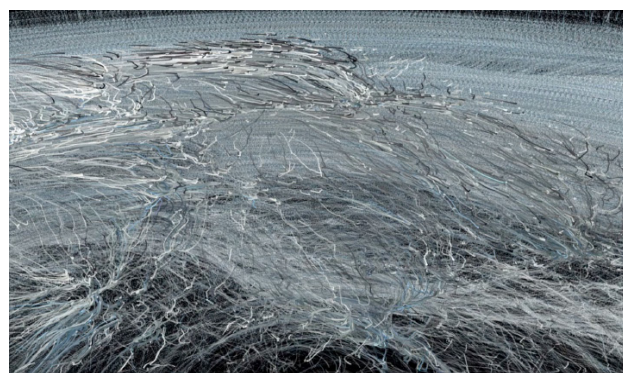
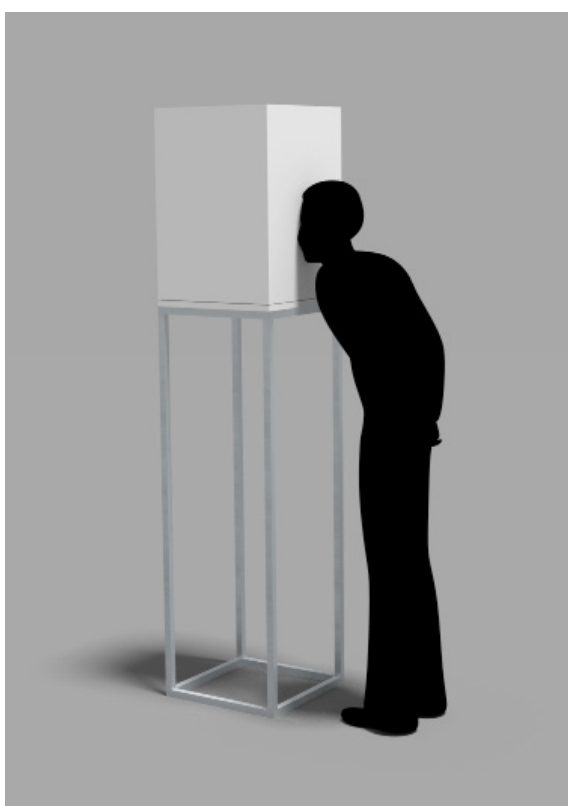
Inner landscapes (Paysages intérieurs) est une série de pièces conçues comme un voyage dans des lieux que je n'ai jamais vus, tels les fjords norvégiens, l'Islande, la steppe russe ou le Groenland. Ces lieux fantasmés sont présentés dans de petites boîtes fermées sur elles-mêmes, ne permettant l'accès qu'au travers d'un judas.

L'impression première de confinement de l'oeuvre dans un petit espace clos est inversée lorsque le spectateur regarde à travers le judas. L'espace qui lui est présenté semble vaste, sans frontières, baigné dans une brume lumineuse.

Ce judas modifie le rapport intérieur/extérieur. L'espace d'exposition dans lequel est placée la boîte redevient un intérieur donnant sur un paysage extérieur.

Ce petit diaporama est en constante évolution. Une vidéo générative recouvre le paysage modélé, faisant évoluer un liquide coloré sur sa surface en fonction des informations météorologiques des lieux qu'ils représentent, des heures du jour et des jours de l'année.

Plus qu'un voyage, chaque Inner landscape (paysages intérieurs) est une tentative d'appropriation d'un morceau d'écorce terrestre, miniaturisé, mais tout aussi inaccessible qu'un paysage réel puisqu'enfermé dans une petite caisse et seulement visible au travers d'une illusion d'optique.



François Zajéga

Paysages intérieurs / *Inner landscapes*

Installation générative / *Generative installation*, 2015

Bois, projecteur, ordinateur, programme spécifique / *Wood, projector, computer, specific program*

190 x 37 x 37 cm

Pièce unique / *Unique piece*

En collaboration avec / *In collaboration with* Ignacio Plaza



François Zajéga

Paysages intérieurs / *Inner landscapes*

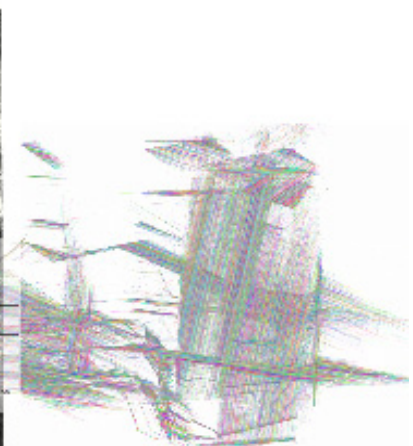
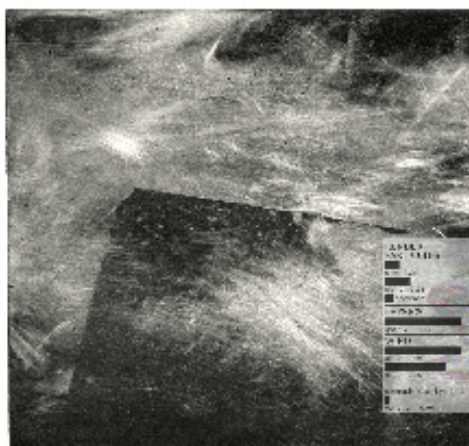
Installation générative / *Generative installation*, 2015

Bois, projecteur, ordinateur, programme spécifique / *Wood, projector, computer, specific program*

190 x 37 x 37 cm avec support

Pièce Unique / *Unique piece*

En collaboration avec Ignacio Plaza



François Zajéga
Broken lines

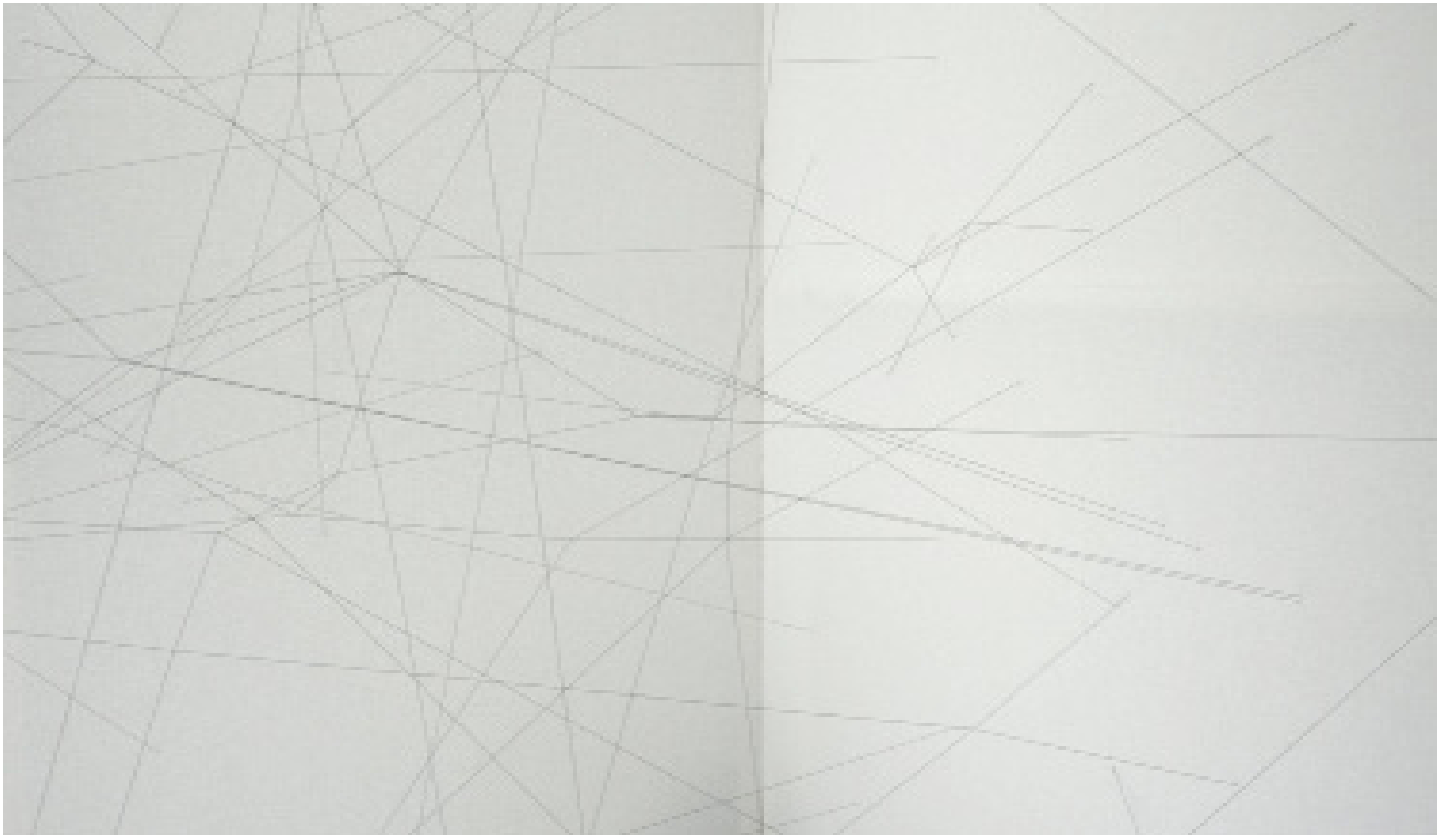
Installation / Installation

Bois, fil, tissu / Wood, thread, tissue

110 x 170 x 105 cm

2012

Pièce unique / Unique piece



Cette installation interroge un des champs préférés par l'artiste : utiliser la troisième dimension afin d'animer une image plate. L'œil du spectateur est perdu dans le réseaux, cherche ce qui est devant et ce qui est derrière. L'image est évanescente, le moindre mouvement de celui qui regarde changeant sa perception.

This installation investigates one of the artist's favorites playfield: using the third dimension to animate a flat image. The eye is lost in the web, searching what is in front and what is at the back. The image is evanescent, every tiny movement of the watcher changing his perception.

François Zajéga
Tumbleweed

Gravure laser sur plaque d'aluminium / *Laser engraving aluminium plate*
90x60cm
Unique
2014



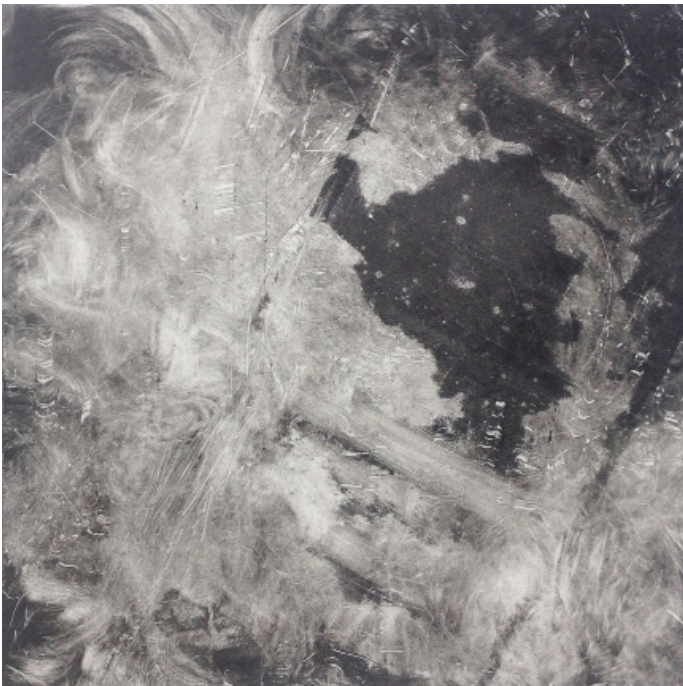
François Zajéga
Monotypes

Monotype sur papier / *Monotype print on paper*

24 x 32 cm

2015

Pièce unique



François Zajéga
Above explosion
Monotype sur papier / *Monotype print on paper*
24 x 32 cm
2015
Pièce unique / *Unique piece*



François Zajéga
Above explosion
Monotype sur papier / *Monotype print on paper*
24 x 32 cm
2015
Pièce unique / *Unique piece*

François Zajéga
Tanukis



François Zajéga, *Tanukis*, Jeu artistique / Art game, 2013

«*Tanuki*, ou *tanukibayashi*, désigne, dans la mythologie japonaise, des esprits facétieux ressemblant à des blaireaux et ayant la capacité de changer de forme à volonté.»
Yōkai, Dictionnaire des monstres japonais, Shigeru Mizuki, Pika Edition, 2008

Oeuvre plastique et sonore au niveau sensoriel, *Tanukis* est une recherche sur un mode de relation possible avec à une intelligence artificielle "sensible" et fondamentalement bienveillante.

Le coeur du projet est la possibilité d'une relation affective entre l'homme et la machine. La machine simule différentes émotions, comme la peur, la joie, l'ennui, la fatigue ou l'excitation. Elle essaye de comprendre comment se comporte le joueur/visiteur.

Le but est de mettre à disposition du public un objet hybride, à la fois oeuvre, jeu et interface de création.

Oeuvre par le parti pris scénaristique, graphique et sonore, et aussi parce que ce n'est pas un plaisir facile qui est proposé; jeu par les codes d'interactivités qui seront utilisés; enfin interface de création par la place faite au joueur dans le fonctionnement du système.

Les joueurs seront en contact avec une seule Intelligence Artificielle placée sur un serveur. Elle produira les tanukis rencontrés lors des phases de jeu et raffinerà le caractère des tanukis au fur et à mesure des interactions.

Les rencontres qui auront lieu entre le visiteur humain et les tanukis sont le moment clé de l'oeuvre, car chaque contact fera évoluer l'apparence des personnages impliqués et créera autour d'eux des excroissances sonores et graphiques. Leur forme et leur couleur constituera une mémoire relationnelle.

Tanukis est un monde ouvert, car aucune obligation de résultat n'est imposée au joueur.

Prenant à contre-pieds les concepts éculés des jeux vidéos mainstream, à savoir le système de point de vie et le stress de survie produit par l'affrontement d'ennemis stupides de plus en plus puissants, *Tanukis* se veut une expérience dans laquelle la sensibilité, la contemplation et la joie sont les objectifs prioritaires.

VIDEO

[Plus d'informations sur le projet ici](#)

