

— VISIONS

05 > 26.10.2018

Dossier pédagogique

Ateliers et visite en journée
Inscription: laila.hadi@halles.be

HALLES_{be}

SOMMAIRE

Introduction	p3
Visions, qu'est-ce que c'est?	p4
Images, oeuvres et fiction	p5
 Les oeuvres :	
Nemo Observatorium 02002 - Lawrence Malstaf	p6
La Dispersion du fils - Jean Michel Bruyère	p7
Fragmentation / Double district - R. Lepage / S. Teshigawara	p8
Sajada / Le lien - Salim Djaferi	p10
Safar - Myriam Pruvot	p11
En création - Nourredine Ezzaraf	p12
	p13
 Annexe :	
Une installation documentaire pour donner à voir et partager	p14
La presse en parle...	p16
Glossaire	p19
Sources autour des cultures numériques	p22

Pour sa troisième édition, VISIONS assemble encore une fois des pièces majeures et spectaculaires, ainsi que des propositions de jeunes créateurs. La participation ou la distance qu'installent l'oeuvre immersive avec les visiteurs, seront le fil conducteur de cette année. Immersion dans un flux d'images, au coeur d'une tempête, dans des environnements sonores discrets et fragmentés ou au contraire frontaux... Gageons que dès l'entrée, vous pourrez vous laisser transporter ! Et presque sans crainte...



© D.R.

05 > 26 OCTOBRE 2018

Lundi > mercredi 09.00 — 17.00

Jeudi > Vendredi 09.00 — 17.00

Samedi 14.00 — 17.00

Dimanche 11.00 — 17.00

Tarif¹ 5 € (prix unique)

Infos & réservations laila.hadi@halles.be
02/227 59 53

N'hésitez pas à nous contacter pour envisager un accompagnement sur mesure.

1. Tarif par élève | Les accompagnateurs bénéficient d'une place gratuite.

VISIONS, QU'EST-CE QUE C'EST?

Le parcours des œuvres aux Halles sera l'occasion pour vos élèves :

- De découvrir des œuvres d'art contemporain (numérique).
- D'appréhender la distinction entre installation, environnement et œuvre interactive.
- De discerner le réel de la fiction.
- D'aborder les liens entre :
 - l'art et la science
 - l'art et la technologie
 - l'art et la littérature.

Orientations

- Le rapport de l'œuvre à l'espace et au spectateur
- La réception de l'œuvre d'art
- Faire voir et impliquer le spectateur
- l'interactivité dans l'art
- Le rapport au temps

Mots-clés

Réception, interaction, participation, immersion, perception, réalité, déplacement, corps, temps, espace, déambulation, mobilité, mouvement

Les pièces du parcours « Visions » ont trait à un art du mouvement et de l'image, de l'environnement et de la participation. Le spectateur ne regarde plus la création à distance mais se trouve plongé au cœur d'une expérience : il se déplace dans l'œuvre qui l'immerge dans une atmosphère. Les projets artistiques présentés entretiennent un rapport fort avec l'espace et le spectateur : elles interagissent avec lui, invitent à sa participation. En ayant le pouvoir de modifier l'œuvre, il en devient, au même titre que l'artiste, un auteur.

Depuis la Renaissance, l'art met en scène ses propres outils de saisie et de retranscription du monde, tâche d'impliquer le regardeur dans l'intimité et le message de la toile, via un ensemble de ruses telles que les trompe-l'œil, les anamorphoses... (*Les Ambassadeurs*, de Hans Holbein – *Anamorphose* de Domenico Piola, d'après *L'Érection de la Croix* de Peter Paul Rubens.)

Mais les œuvres figuratives, qui représentent la réalité extérieure (comme les œuvres de la Renaissance via l'usage de la perspective), réalisées sur des toiles en deux dimensions, immobiles, n'en rendent qu'une idée, ne sont qu'une illusion de la réalité.

Plutôt que de « représenter » le mouvement, de le traduire, les artistes contemporains l'utilisent comme matériau artistique à part entière. Chez Lawrence Masltaf, le mouvement du vent écrit une pièce hypnotique et méditatif pour les spectateurs placés au centre, qui vont vivre alors une véritable expérience sensorielle. Ce n'est plus seulement l'œil du visiteur qui est sollicité, c'est le corps tout entier qui perçoit et vit le mouvement.

Le spectateur comme producteur d'une œuvre d'art unique

Les œuvres du parcours « Visions » entretiennent un rapport fort avec l'espace et le spectateur. En mettant en place des dispositifs d'interactions permettant différents types d'échanges, de participation, de modification, voire de création, entre le spectateur et l'œuvre, les artistes du parcours montrent que ce rapport se place au centre de leur travail. **Ce qui fait œuvre est la configuration qui réunit l'objet, l'espace et le spectateur dans un dialogue qui produit en temps réel une œuvre d'art unique.**

IMAGES, OEUVRES & FICTION

Voir, c'est d'abord imaginer

Orientations

- L'attraction des artistes pour saisir l'immatériel, matérialiser l'impalpable

- La notion d'écran

- Le travail sur le temps

- La frontière entre monde tangible & monde intérieur

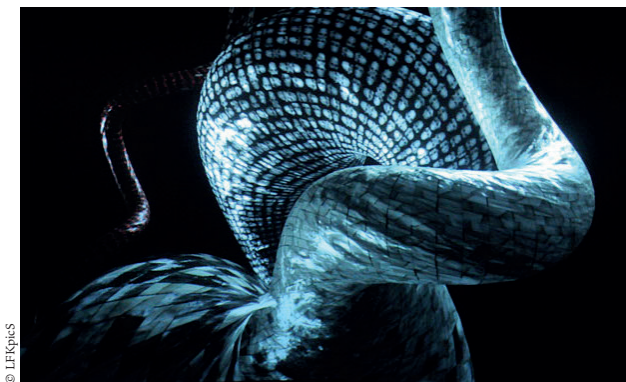
Mots-clés

Visible, réel, tangible, expérience sensorielle, spatialité, perception, fiction, imaginaire, art et science, rêve

« Il y a des pays sans lieu et des histoires sans chronologie ; des cités, des planètes, des continents, des univers, dont il serait bien impossible de relever la trace sur aucune carte ni dans aucun ciel, tout simplement parce qu'ils n'appartiennent à aucun espace. Sans doute ces cités, ces continents, ces planètes sont-ils nés, comme on dit, dans la tête des hommes, ou à vrai dire, dans l'interstice de leurs mots, dans l'épaisseur de leurs récits, ou encore dans le lieu sans lieu de leurs rêves, dans le vide de leurs cœurs. »

Les hétérotopies, Michel Foucault

Le spectateur ne regarde plus l'œuvre à distance mais se trouve plongé au cœur d'une expérience : il est immergé dans une atmosphère et son œil doit s'habituer aux conditions de perception de l'espace. Il accepte de perdre ses repères habituels, c'est son corps tout entier qui pénètre dans un nouvel espace non réel, imaginaire. **Ces pièces dites « immersives » interrogent la nature de la perception, entre vérité et fiction.** Elles suggèrent une réflexion très actuelle sur le rapprochement de l'art et de la science, désormais moins perçue comme un idéal d'objectivité que comme une activité humaine où l'accession à la vérité n'est pas dissociable de la position d'interprétation (ce qui est le cas, par exemple, dans la physique quantique).



© LFKpicS

NEMO OBSERVATORIUM 02002

Lawrence Malstaf

Mots-clés

espace, temps, distorsion, hypnotique, tourbillon, matière, pixel, élément naturel, technologie, virtuel, réel

Tout Public

Références de travail

- *Vents de nulle part et d'ailleurs*, de Marc Pala
- *L'Air et les songes*, de Gaston Bachelard
- *Dictionnaire des noms de vents – le souffle d'Eole* de Watson Lyall

Etude sur la représentation de l'immatériel dans des dispositifs scéniques interactifs

- *Le mouvement de l'air*
- *Mirages & Miracles*
- *L'ombre de la vapeur*

Cie Claire Bardenne & Adrien Mondot

En savoir plus

lawrencemalstaf.com

vimeo.com/121824123

De petites boules de polystyrène sont projetées dans un monumental cylindre transparent par cinq ventilateurs. Chaque visiteur peut s'asseoir sur le fauteuil au cœur du tourbillon ou observer de l'extérieur. Depuis le fauteuil, la tempête semble calme. Spectaculaire à première vue, l'installation, machine à méditation, dégage en fait un effet hypnotique. On peut suivre les mouvements apparemment cycliques, se concentrer sur les différentes couches de pixels 3D ou écouter le bruit de la cascade. On pourrait parler de parcours initiatique, mettant au défi le visiteur de rester en paix dans un environnement turbulent. L'expérience distord les notions d'espace et de temps.

Biographie

Lawrence Malstaf est né à Bruges en 1972. Son œuvre se situe à la frontière entre l'art visuel et dramatique. Après avoir étudié le design industriel à l'Institut Henri Van De Velde d'Anvers, Lawrence Malstaf fait ses débuts au théâtre. Il réalise des scénographies pour des chorégraphes et des metteurs en scène, comme Benoit Lachambre, Meg Stuart ou Kirsten Delholm. Rapidement, il les développe dans les installations et la performance, avec un intérêt particulier pour le mouvement, la coïncidence, l'ordre et le chaos.

© Lawrence Malstaf (Tallieu Art Office)



LA DISPERSION DU FILS

Jean Michel Bruyère

Mots-clés

chaos, mythe, Diane & Actéon, cinémathèque, corps, animal, corps céleste, mémoires virtuelles, voyage, 360°.

Tout Public

Références de travail

- Le mythe de Diane et Actéon
- *Diane & Actéon*, de Titien 1556-59, huile sur toile.
- *Diane & Actéon*, de Paolo Persico, sculpture.

Questionnement sur notre regard face aux images

- Installation numérique, *Limen*, d'Hideyuki Ishibashi 2017

project.memorekall.com/hideyuki-ishibashi-limen/?w=1

En savoir plus

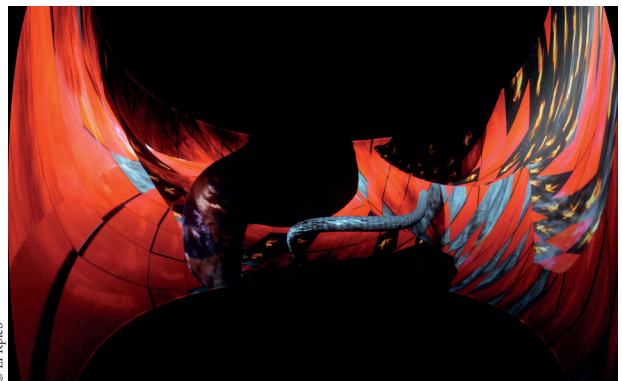
www.epidemic.net/fr/art/bruyere/proj/la_dispersion_du_fils.html

www.youtube.com/watch?v=5-tKqYAQgvw

Créée pour le dispositif AVIE (Advanced Visualisation and Interaction Environment), *La Dispersion du Fils* dépèce et rassemble 22 000 séquences de plus de 500 films. Plongés dans un chaos d'images qui l'entourent à 360 degrés, les visiteurs entrent dans un voyage sans fin, où se rejoue le mythe de Diane et d'Actéon, où le sens se saisit par bribes, à la manière dont les augures auscultent et interprètent les viscères et le ciel. Pièce impressionnante et virtuose, elle confirme le talent visionnaire majeur de Jean Michel Bruyère.

Biographie

Artiste pluridisciplinaire, Jean Michel Bruyère est écrivain, réalisateur, plasticien, photographe, metteur en scène et graphiste. Il dirige le groupe d'interventions artistiques internationales LFKs, regroupant des intellectuels et des artistes de différentes nationalités et disciplines. LFKs conçoit des espaces de création multidisciplinaires qui visent à interroger le monde contemporain et son idéologie dominante. Ce sont des « salons d'étrangeté », des « chambres à pensées », des « chapelles sans dévotion ni peine », où les visiteurs font l'expérience d'états de corps et de conscience singuliers, comme enveloppés, immergés dans un univers qui les pénètre. Le principe pourrait en être ainsi décrit : on parcourt, on regarde, on écoute, on assiste à une représentation de ce théâtre politique en action et on ressort différent, transformé par une question qui se pose désormais.



© LFKps

FRAGMENTATION / DOUBLE DISTRICT

Robert Lepage - Saburo Teshigawara

Mots-clés

3D, théâtre, anamorphose, stéréoscopie, illusion, rêve, points de vue.

Tout Public

Références de travail

Arts de la scène et technologies numériques :
« les digital performances »

[www.olats.org/
livresetudes/basiques/
artstechnosnumerique/
basiquesATN.php](http://www.olats.org/livresetudes/basiques/artstechnosnumerique/basiquesATN.php)

Étude du procédé stéréoscopiques

- Création d'images anaglyphes en visualisation stéréoscopiques

L'anamorphose dans la photographie

- Gorges Rousse

En savoir plus

[www.epidemic.net/fr/art/
lepage/proj/lipsynch/
lipsynch-reactor.html](http://www.epidemic.net/fr/art/lepage/proj/lipsynch/lipsynch-reactor.html)

vimeo.com/252409274

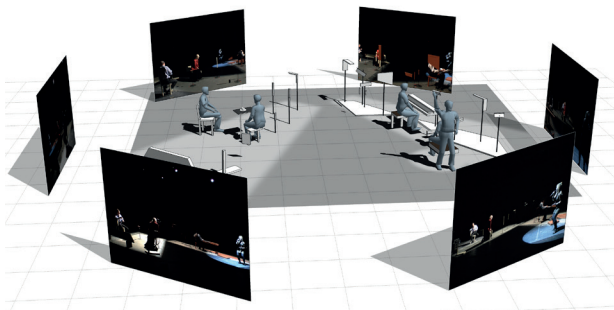
*L'hexagone du ReACTOR permet de visualiser des scènes en 3D, en projection stéréoscopiques, sous plusieurs angles. En se déplaçant autour des 6 écrans, le visiteur explore les scènes sous une multitude d'angles différents. Deux œuvres y sont proposées, l'une tirée de *Lypsinch*, une pièce fleuve de Robert Lepage, dont une scène a été adaptée et filmée en simultané par dix caméras, et l'autre chorégraphiée spécialement pour le ReACTOR par Saburo Teshigawara.*

FRAGMENTATION

À chaque visionnage, les spectateurs sont persuadés que ces images - tournées à partir du spectacle-fleuve *LIPSYNCH* - ont été conçues pour le dispositif ReACTOR. En fait, cette scène tirée du chapitre « Thomas » où l'on assiste en onze minutes à la mise en évidence de l'alcoolisme de ce neurochirurgien, une performance vocale dans un club de jazz et une rupture sous alcool, préexistait à la connaissance par Robert Lepage de ce nouveau dispositif. Cependant, elle semblait tellement taillée pour lui que l'idée de cette adaptation s'est rapidement et aisément mise en place...

Biographie

Artiste multidisciplinaire, Robert Lepage exerce avec une égale maîtrise les métiers d'auteur dramatique, de metteur en scène, d'acteur et de réalisateur. Salué par la critique internationale, il crée et porte à la scène des œuvres originales qui bouleversent les standards en matière d'écriture scénique, notamment par l'utilisation de nouvelles technologies. Il puise son inspiration dans l'histoire contemporaine et son œuvre, moderne et insolite, transcende les frontières.



© Volker Kuchelmeister

Mots-clés

3D, danse, anamorphose, stéréoscopie, illusion, rêve, points de vue, corps, mouvement, déconstruction, résurrection, déambulation.

Tout Public

Références de travail

Arts de la scène et technologies numériques :
« les digital performances »

[www.olats.org/
livresetudes/basiques/
artstechnosnumerique/
basiquesATN.php](http://www.olats.org/livresetudes/basiques/artstechnosnumerique/basiquesATN.php)

Étude du procédé stéréoscopiques

- Création d'images anaglyphes en visualisation stéréoscopiques

En savoir plus

[www.epidemic.net/fr/art/
teshigawara/proj/installa-
tions/double_district.html](http://www.epidemic.net/fr/art/teshigawara/proj/installations/double_district.html)

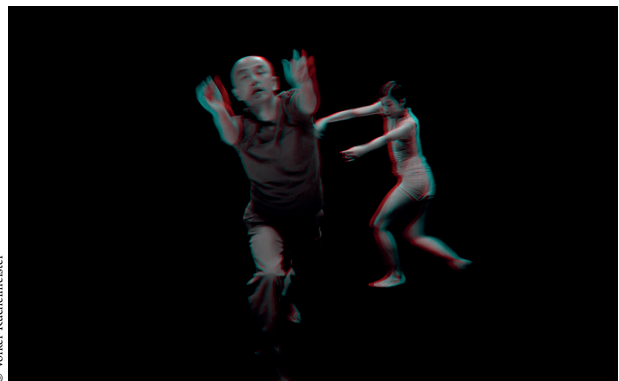
vimeo.com/2831335

DOUBLE DISTRICT

Nous vivons à la fois par le prisme de l'œil droit et de l'œil gauche. Chacun d'entre nous vit et agit dans ce double monde qu'ici *Double District* dissout. + et – se multiplient simultanément pour une destruction et résurrection du corps. Les yeux offrent au cerveau une image qui se reflète et se multiplie à l'infini et au delà du phénomène de la vision, cette image permet de faire l'expérience de sensations cérébrales inédites. Un espace abstrait à la fois extérieur ou intérieur du corps se crée, au cœur d'un espace à la fois sans frontière et limité. Dans *Double District*, une illusion existante est une réalité.

Biographie

Originaire de Tokyo, Saburo Teshigawara entame sa carrière de chorégraphe en 1981, après avoir étudié les arts plastiques et la danse classique. En 1985, il fonde KARAS (« corbeau » en japonais) avec la danseuse Kei Miyata. L'objectif de la compagnie est de chercher « une nouvelle forme de beauté ». Dépassant les classifications conventionnelles ou historiques appliquées à la danse, Saburo Teshigawara crée un langage original, qui se démarque autant de la danse moderne que du butô et explore l'interaction entre la danse, les arts plastiques et la musique.



© Volker Kuchelmeister

SAJADA / LE LIEN

Salim Djaferi

Mots-clés

Tapis, prière, histoires, relation, émotions, spirituel, sacré, témoignages, mémoires, documentaire, immersif, imaginaire, lien.

Tout Public

Références de travail

- Mémoire collective, mémoire individuel.

Objets sacrés : Qu'est ce que le sacré aujourd'hui ?

- Atelier photographie documentaire sur la question de l'objet sacré dans notre société contemporaine.

Sajada / Le lien est une installation à la fois plastique et sonore, basée sur des entretiens notamment à Bruxelles et Marrakech. Des habitants des deux villes ont donné à l'artiste à la fois des tapis de prières, et les histoires qui les accompagnent. Il en naît une œuvre à la fois immersive et fragmentaire, esthétique et documentaire, un parcours dans le sacré de chacun.

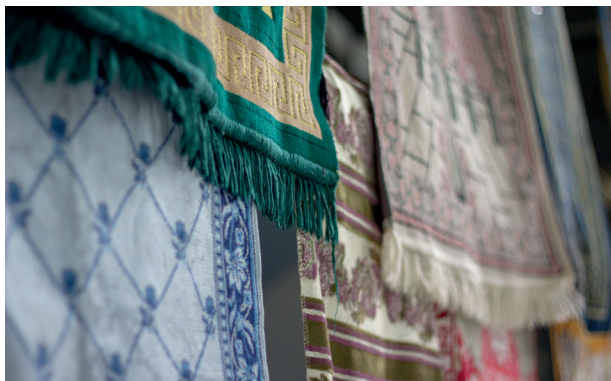
« Ce qui frappe d'abord c'est la variété de formats, de motifs et de couleurs qui compose l'ensemble. Et puis, quand on s'approche et qu'on écoute, s'ouvrent une grande richesse d'imaginaires, de rapports au sacré, d'intimités et bien sûr de visions du monde. De toutes ces rencontres il me reste une mémoire et des objets. Il semble nécessaire de partager, de donner à voir et à entendre. De retisser un lien. »

Biographie

Artiste franco-algérien installé à Bruxelles, Salim Djaferi s'est formé à l'ESACT à Liège. En parallèle de projets pédagogiques très formateurs (dirigés notamment par Raven Rüell et Silvain Creuzevault), il se confronte au plateau par le biais d'expériences marquantes auprès de Roméo Castelluci et de Stef Lernous d'Abattoir Fermé. Diplômé en 2015, il fonde dès sa sortie d'école Le Vlard, collectif multidisciplinaire, dont la première création a été présentée en avril 2017 au Théâtre de Liège dans le cadre du festival Emulation.

Interview de Salim Djaferi
p14

Avec le soutien du Ministre de la Promotion de Bruxelles, dans le cadre d'un échange Marrakech-Bruxelles, et d'Awaln'art.



© Sofiane Tâli

SAFAR

Myriam Pruvot

Mots-clés

Voix, micro, son, onde sonore, voyage, interview, poétique, tradition, modernité, hybridation.

Tout Public

Safar est une pièce numérique sonore, mêlant des enregistrements instrumentaux et vocaux, où circulent 70 fragments de mots autour des mêmes thèmes : le verbe et la voix. Qu'est-ce qu'une voix, d'où naît le sens, comment l'infléchit ou l'enrichit-elle ? A la fois exploration et mise en pratique de ces questions, *Safar* monte séquence d'interviews et interventions musicales, joue avec les sonorités pour mixer et échanger traditions musicales et traditions poétiques de deux aires culturelles.

Remerciements à Touria Ikbal, Abdelaaziz Bouyabrine, Soulaïma Laabili, Taha Tourani.

Biographie

Diplômée des Beaux arts Myriam Pruvot est chanteuse, artiste sonore et interprète. Elle a collaboré en tant qu'auteure et interprète sur différents projets pour la radio, la musique et la chorégraphie en Europe, en Amérique du Sud et au Canada. Après un voyage au Chili, elle sort en 2013 un album qui combine l'enregistrement de terrain et la musique improvisée intitulée *Niebla*. Elle continuera l'existence de cet album en concert sous le nom de Monte Isola en Belgique, en France et au Portugal. En 2015, elle rejoint Prototype II, un programme de recherche en composition chorégraphique à l'Abbaye de Royaumont, en tant que compositrice. En 2017, elle a reçu une bourse à l'ACSR et sera en résidence sur l'île de Comacina, avec le soutien de la Fédération Internationale Wallonie Bruxelles. Le chant, l'oralité et les paysages sonores sont ses principaux sujets d'exploration.

Avec le soutien du Ministre de la Promotion de Bruxelles, dans le cadre d'un échange Marrakech-Bruxelles, et d'Awalnart.

www.myriampruvot.com/en



© D.R.

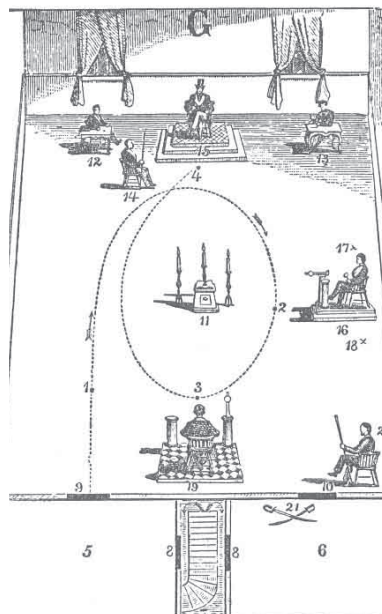
Mots-clés

Éclat, Circumambulation, dispersion, temps, poésie, mouvement

Pour VISIONS, il développera une installation vidéo multi-écrans également, mais éclatée au lieu d'être immersive, et jouant avec l'idée d'une circumambulation montant les espaces, les lieux, et les temps. Cette installation « dispersive » a des résonances avec l'esthétique du fragment de la poétique benjaminienne.

Biographie

Noureddine Ezarraf est un poète, performer et vidéaste de la région de Marrakech, formé à l'ESAV. Il développe tout à la fois des actions de rue, des lectures poétiques et un travail vidéographique très original, jouant sur la déambulation ou la circumambulation, qui a une longue histoire dans la tradition musulmane, qu'il détourne ou contourne. Il est intervenu ces dernières années dans une série de festival, au Maroc bien entendu, mais aussi en Grèce ou encore en Espagne. Il est actuellement en résidence de création à Madrid, pour un autre projet.



© D.R.

ET D'AUTRES SURPRISES...

UNE INSTALLATION DOCUMENTAIRE POUR DONNER À VOIR ET PARTAGER

Sajada / Le lien

Algéro-Français, Salim Djaferi a étudié le théâtre à Liège et réside à Bruxelles. Pour les Halles, il crée un entrelacs de tapis de prières et d'histoires liées à ces tapis, récoltées auprès de personnes de confession musulmane et portant sur leur relation à cet objet intime. Non pas à la façon d'un patchwork — « cela fait couverture » — mais bien comme une œuvre immersive, une invitation au partage.

À travers votre projet, quelle est votre démarche ?

Ma recherche porte sur les populations déplacées, immigrées ou issues de l'immigration d'Afrique du Nord. Je m'interroge sur la nécessité qu'elles éprouvent de dessiner un ailleurs. Nécessité qui me touche également car mon biculturalisme m'y expose, m'y rend sensible.

J'aborde cette question par le prisme d'un objet, en l'occurrence le tapis de prière dans la tradition musulmane. C'est un objet particulier, très codifié dans ses motifs et son utilisation. Il n'est pas lui-même sacré mais il délimite un espace sacré, transportable et personnel, au sein de l'espace quotidien. Il permet de se déplacer et d'accéder, n'importe où, à une spiritualité. La valeur symbolique du tapis de prière m'intéresse d'autant plus qu'il n'a presque aucune valeur monétaire, qu'il est souvent industriel et en théorie remplaçable — il se dit même qu'il suffirait de dessiner un carré au sol. Dans les faits, il devient indispensable à tout pratiquant. Ce tapis est un objet transitionnel, à la fois banal et précieux, à mi-chemin entre ici et ailleurs. Et c'est cette fonction que je cherche à interroger et à mettre en commun.

Ce projet a germé après avoir pris part à plusieurs événements familiaux, heureux et malheureux, qui m'ont conduit à participer en acteur et non pas en spectateur à des rites — religieux, familiaux, sociaux — auxquels j'étais jusque-là étranger.

En me trouvant exposé à cette culture musulmane, dont j'ignorais jusque-là la beauté, je me suis également interrogé sur la discrétion qui entoure cette culture. En Europe occidentale, en France, en Belgique, elle s'expose finalement le moins possible et reste très cloisonnée.

Mon but n'est pas non plus de faire une ode à la religion — je ne suis pas du tout pratiquant musulman, mais bien d'ouvrir un espace de partage. Il m'arrive régulièrement d'aller dans une église : c'est un endroit clos, reposant, enclin à réfléchir sur soi. J'ignore combien de personnes, à Bruxelles, franchissent le seuil d'une mosquée — lieu pourtant magnifique.

J'aimerais aller vers une exposition, un partage de cette culture musulmane que je trouve importante et qui fait partie intégrante de Bruxelles.

Peut-on déjà vous demander de nous en dire plus sur le projet ?

Il est probable que la forme finale soit une installation immersive. L'idée est de confectionner un grand tapis à partir des tapis récoltés. De couleurs et d'usures différentes, ceux-ci sont uniques et ont chacun leur histoire. Ces histoires, cette intimité, le public pourra les découvrir grâce à des enregistrements audios. L'installation permettra de créer à la fois un espace où soit

éprouvée cette sensation d'être ailleurs, et le besoin qu'on peut ressentir pour une certaine forme de spiritualité. Ce qui est important c'est de recréer, au sein de la ville, un espace inspiré par la tradition musulmane et qui en rend sensible la quintessence : une invitation à se retrouver soi-même. Par ailleurs, je mènerai cette même démarche au Maroc, auprès de ceux qui ne sont pas partis.

Ces personnes pourraient être réfractaires à l'idée de donner leur tapis compte tenu de l'usage auquel vous les destinez ?

Ces tapis ne coûtent pas cher et s'usent vite. De fait, les pratiquants en changent assez régulièrement. Ce qui amènera des questions intéressantes : pourquoi me donner tel tapis et pas un autre à ce moment-là.

Mais certainement, je serai amené à des refus symboliques : « c'est mon tapis que j'utilise en ce moment et je n'ai pas envie de te le donner » ; et à des refus liés à des réticences quant à l'utilisation que je pourrais en faire. Ce sera donc éventuellement laborieux mais cela transformera les quelques dons en quelque chose d'autant plus intéressant et de plus beau. Vous évoquez une action similaire au Maroc.

Quelles pourraient être les différences majeures entre les deux groupes ?

Il y a une différence de base. Par exemple, ma tante, au moment de faire la prière, a le sentiment de faire quelque chose qui doit rester un peu caché. La grande différence avec le Maroc, c'est qu'il y a un appel à la prière diffusé dans toute la ville. Et d'un coup, les gens se mettent à prier – ce qui est perçu positivement là-bas. En France ou en Belgique,

ça l'est beaucoup moins.

Le tapis de ma tante lui permet d'être à nouveau là-bas. C'est un espace qu'elle délimite au sol et qui lui donne un sentiment de légitimité dans sa pratique. Je pense qu'au Maroc, ce sentiment n'a pas à être conquis. Ce projet se concentre sur les populations déplacées à Bruxelles, pas seulement sur les Marocains. Le lien se perd peut-être entre les deux communautés. Or plus on est « ghettoïsé » ici, et plus on veut créer du lien avec nos origines. Et je préfère que ce lien se fasse à travers un dispositif artistique, et laïque au sens où il invite à partager un espace et un sentiment spirituel, mais hors du champ des pratiques religieuses codifiées.

Touria Ikbâl poétesse, traductrice et spécialiste du soufisme, m'a expliqué que le mot prière aurait la même racine que le mot lien : salat, la prière et wa salat, le lien. La prière est la tentative de créer un lien vertical, ésotérique. Et sans doute suis-je en train d'essayer de retisser un lien horizontal et concret : relier des tapis entre eux venant de deux pays. D'où l'importance du lien et de les relier d'une manière visible.

Il me semble donc nécessaire de mettre en parallèle, en résonance, en relief. Et utile de retisser un lien.

Diane Stordiau

LA PRESSE EN PARLE ...

Nemo Observatorium 02002
Lawrence Malstaf

Distinction

2008

Witteveen + Bos - prix pour
Art + Technology (NL)

2009

le Golden Nica au Prix Ars
Electronica (A)

2010

Prix d 'Excellence au 13ème
Japan Media Arts Festival à
Tokyo (JP).

«L'œuvre de Lawrence Malstaf se situe dans la zone frontière entre les arts plastiques et théâtraux. (...) L'expérience théâtrale est chez Malstaf une expérience individuelle où chaque visiteur peut à la fois observer et (parfois) être observé. Sa création d'environnements compatibles avec différents types de personnes ouvre la voie à divers angles d'approche, selon les affinités et le rythme de chaque visiteur. Malstaf rejoint ainsi d'une manière très personnelle et originale un courant actuel des arts de la scène, dans lequel le spectateur individuel, brusquement libéré des codes de l'événement collectif, retombe entièrement sur lui-même. (...) En ce sens, les « anti-automates » de Malstaf sont comparables à une performance. Ce sont des installations vivantes qui sont dépendantes du visiteur et dans lesquelles « l'espace est l'acteur et le corps le partenaire ». Le visiteur devient une part physique essentielle de ce qui se passe et le vit de l'intérieur, au lieu de penser ou de l'interpréter de l'extérieur. Un exemple de ce « being in the middle » est l'installation « Mirror ». (...) En substance, l'œuvre de Malstaf demeure cependant une intrigante contradiction in terminis : au moyen de la science et de la technologie, il tente de susciter des expériences sensorielles qui sont plus directes que notre analyse intellectuelle. En effet, bien que ses « anti-automates » portent en eux une grande force sculpturale et architecturale, il ne recherche pas uniquement la valeur esthétique du scientifique ou du technologique. La forme est surtout fonction de l'expérience de catharsis. Son œuvre va toujours davantage dans cette direction : celle des installations purement immatérielles, où prime l'expérience, et non le design. (...)».

Sally De Kunst - DeSingel.

La Dispersion du Fils
Jean Michel Bruyère

«Au centre du rez-de-chaussée du bâtiment, Jean Michel Bruyère / LFKs avec Matthew McGinity, Delphine Varas et Thierry Arredondo font vivre au spectateur une expérience immersive en un tout avec espace, sons et images. Un parcours d'exploration pour découvrir les limites, les émotions et les perceptions du public grâce à AVIE - Advanced Visualization and Interaction Environment, créé par Jeffrey Shaw et le Centre iCinema. »
(Caterina Tomeo, Dicult.it, février 2017)

Fragmentation
Robert Lepage

«Quand j'ai vu la première mouture du ReACTOR à Melbourne, je me suis dit qu'il y avait quelque chose à faire avec la captation, dit Richard Castelli. Les trois séquences de Lipsynch avaient été tournées par Robert sans qu'il connaisse le ReACTOR. Comme cela lui a plu, on a décidé de tourner Fragmentation, qu'il a réalisé.»

Les images de Fragmentation ont été tournées il y a deux ans au théâtre Denise-Pelletier, plusieurs après-midi précédant la représentation de Lipsynch. Il en est ressorti 11 minutes d'images qui sont diffusées en boucle au musée. On voit ainsi le neurochirurgien de Lipsynch pris avec son problème d'alcoolisme, une chanteuse de jazz (jouée par Frédérique Bédard) et un couple sur le point de se séparer. L'intérêt artistique de Fragmentation est pluriel. D'abord, l'image que l'on voit sur le ReACTOR n'est jamais la réalité. On la voit en 3D avec des lunettes polarisées, grâce à l'utilisation simultanée de deux caméras pour un même plan. Mais en plus, elle correspond dans un cas à une recomposition d'images, à une anamorphose. La table que l'on voit n'existe pas. Elle naît du réglage d'une caméra rotative qui prend, selon une perspective unique, divers objets qui vont reconstituer la table. Les scènes ont été tournées simultanément par 10 caméras disposées selon cinq angles d'un hexagone tout autour de la pièce où elles étaient jouées. Les images sont diffusées sur cinq écrans du ReACTOR, le sixième écran diffusant l'image provenant de la caméra rotative. Quand on tourne autour du ReACTOR avec nos lunettes 3D, on découvre d'une certaine façon six points de vue d'une même réalité.

«Pour avoir ce même effet, il faudrait que le public se déplace en permanence en tournant autour de la scène, sur le plateau, sans déranger les acteurs!» dit Richard Castelli.

Éric Clément – La Presse – 19 avril 2012

«C'est un grand privilège qu'ont les artistes visuels de pouvoir avoir un contact qui dure avec le public. Au théâtre, nous avons un rapport éphémère avec les gens. Fragmentation est une première tentative de photographier une œuvre afin que le spectateur puisse la visiter», a dit le créateur du Moulin à images.

Isabelle Paré – 12 avril 2012 - LeDevoir

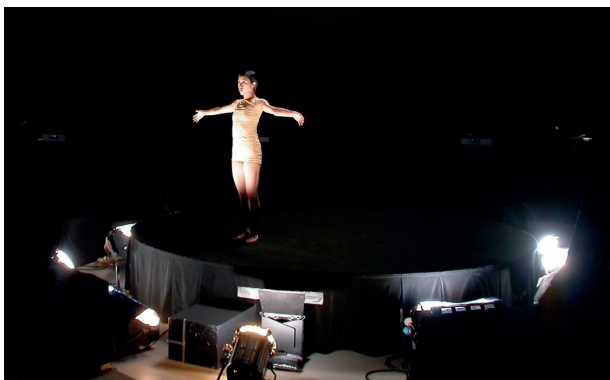
Double District

Saburo Teshigawara

Double District est une œuvre créée par Saburo Teshigawara en 2008 en collaboration avec Volker Kuchelmeister pour le «ReACTOR», dans lequel plusieurs performances et duos solo sont joués par Rihoko Sato avec le chorégraphe japonais. Grâce aux multiples perspectives de prises de vues des situations d'enregistrement, les danseurs se comportent sans les limites d'une situation de scène frontale conventionnelle, et sont libres d'orienter leurs mouvements sur un spectateur virtuel omniprésent dans l'espace.

Organization / Institution
ZKM Center for Art and Media

© Epidemic



© Epidemic



GLOSSAIRE

ART CONTEMPORAIN

On parle d'art contemporain pour décrire les œuvres réalisées par les artistes d'aujourd'hui et depuis les années 60.

INSTALLATION

Ensemble d'éléments agencés et adaptés à un espace (clos ou extérieur) par un artiste. Une installation peut réunir différentes formes d'expressions : art, littérature, musique... Aux Halles, *Sajada* / *Le lien* ou encore *Nemo observatorium 02002* sont des exemples d'installation. Souvent la participation du spectateur est sollicitée affirmant ainsi le rôle du regardeur de manière dynamique. L'installation ne sollicite pas seulement le regard, elle est souvent immersive : elle enveloppe le spectateur dans un espace imaginaire et lui propose des expériences sensorielles nouvelles.

« L'installation permet à l'artiste de faire une mise en scène des éléments constituant de la représentation. Le terme indique un type de création qui refuse la concentration sur un objet pour mieux considérer les relations entre plusieurs éléments. L'installation établit un ensemble de liens spatiaux entre l'objet et l'espace architectural, qui poussent le spectateur à prendre conscience de son intégration dans la situation créée. L'expérience de l'œuvre par le spectateur constitue un enjeu déterminant. L'œuvre est un processus, sa perception s'effectue dans la durée d'un déplacement. Engagé dans un parcours, impliqué dans un dispositif, le spectateur participe à la mobilité de l'œuvre. Le dispositif désigne la façon dont la présentation matérielle d'une œuvre, les circonstances de sa diffusion s'inscrivent dans une visée systémique. Le dispositif crée l'illusion, il est lui-même sa propre réalité. Depuis la fin des années 50, le spectateur habite l'œuvre au même titre qu'il habite le monde. On élabore le concept d'œuvre d'art comme «environnement», une œuvre en trois dimensions, transposition scénique du tableau à la réalité. Les œuvres engagent bientôt la participation physique du spectateur, qui devient un des éléments de l'œuvre. La participation du spectateur, par l'entremise des technologies récentes, prend davantage d'ampleur : l'artiste crée des situations «interactives», dans lesquelles l'œuvre d'art réagit à l'action de l'utilisateur / spectateur. Une relative réciprocité d'action peut naître entre l'utilisateur et un système «intelligent», démarche accentuée par les artistes qui créent des environnements multimédia associant l'image, le texte et le son par le biais de l'interactivité de l'ordinateur. » Encyclopédie en ligne Nouveaux médias.

NUMERIQUE (OU DIGITAL)

Le numérique est un système de codage d'un signal en éléments de langage binaire. Le bit est la plus petite unité d'information de ce langage, codé sous la forme de 0 et 1. L'art numérique désigne un ensemble varié de catégories de création utilisant les spécificités du langage numérique. Il s'est développé comme genre artistique depuis le début des années 1960.

ŒUVRE INTERACTIVE

L'art interactif utilise souvent des moyens numériques, mais, ne faisant pas de la dimension numérique un caractère nécessaire, il ne peut être totalement confondu avec l'art numérique qui englobe l'art génératif et les productions faisant appel à la numérisation du signal sans interaction.

« [...] habituellement, face à une œuvre, on se contente de regarder. Mais dans l'art contemporain, la participation du public peut être essentielle. Sans vous, certaines œuvres n'existeraient tout simplement pas. » Revue Dada l'art contemporain n°150, Editions Arola, Paris, 20069, p.38.

ŒUVRE PARTICIPATIVE

Création appelant la participation du (ou des) spectateur(s). Celui-ci est alors considéré comme un acteur à part entière de l'œuvre, laquelle est conditionnée par sa participation.

ŒUVRE OUVERTE

Notion théorisée à partir de 1957 par l'écrivain italien Umberto Eco. Elle définit une œuvre existant avec la participation du spectateur, à l'espace qui l'entoure, à ses propres variations internes. « Toute œuvre d'art se propose comme un objet ouvert à une infinité d'appréciations. Non pas parce qu'[elle] ... ferait converger vers elle toutes les humeurs du moment, mais parce que [elle] s'offre comme une source inépuisable d'expériences, qui en font émerger sans cesse des aspects nouveaux ». Umberto Eco dans *L'Œuvre ouverte*. (Traduction : 1962)

PERCEPTION

Ressenti des sens. VISIONS est un parcours d'art perceptuel (ou perceptif). La perception du spectateur implique de facto la reconnaissance de la subjectivité de l'art.

PERFORMANCE

Le mot apparaît dans l'art dans les années 60. Création, d'une durée souvent courte, composée d'un ou plusieurs langages artistiques (danse, son, image, vidéo ...) et réalisée devant le public, en direct. Il ne s'agit pas d'un « exploit » au sens sportif du terme (le mot ne s'emploie pas au pluriel), mais d'un « accomplissement », éphémère, et qui ne laissera pas de traces matérielles à moins d'être filmé ou photographié.

PLASTICIEN

Artiste utilisant divers constituants pour créer des formes plastiques en deux ou trois dimensions. Le terme est plus généraliste que ceux rappelant une technique de mise en œuvre (peintre, fresquiste, sculpteur, graveur...).

AVIE

Conçu par Jeffrey Shaw avec Dennis Del Favero, Matt McGinity, Ardrian Hardjono, Damian Leonard et Volker Kuchelmeister, AVIE est le premier environnement 360° et stéréoscopique de visualisation et sonorisation au monde, conçu d'un point de vue artistique. Ces ressources à la pointe de la technologie permettent le développement d'applications dans les domaines de la visualisation et de la sonorisation immersives ainsi que l'interaction humaine.

AVIE s'inscrit dans la longue histoire de l'expérimentation photographique, cinématographique et panoramique commencée à la fin du XIXe siècle. C'est le point culminant de quarante ans de recherche artistique réalisée par Jeffrey Shaw dans le domaine des systèmes interactifs, immersifs et panoramiques complétés par les nouvelles recherches sur la narration et les logiciels du iCinema Centre de Sydney.

AVIE incorpore radicalement des nouvelles techniques de production et de représentation afin de délivrer des nouvelles formes de contenu créatif et de nouveaux types d'expérience pour le public. Son intégration d'espaces réels et virtuels implique de nouvelles relations entre l'œuvre et ses spectateurs et de nouveaux modes de narration et de collaboration entre les visiteurs et des personnages virtuels.

PIXEL

Point élémentaire d'une image numérisée. Un pixel peut être représenté par un seul bit (noir ou blanc) ou plus souvent par 8, 16, voire 32 bits (qui peuvent contenir des informations sur la couleur, la texture, la transparence, etc.). Le pixel correspond donc à un point de nuance de couleur qui, assemblé à beaucoup d'autres, forme une image dite matricielle.

SAJADA

Terme désignant le mot «tapis» dans la langue arabe.

ANAMORPHOSE

ARTS GRAPH., OPT. Déformation d'images, de telle sorte que ou bien des images bizarres redeviennent normales ou des images normales deviennent bizarres quand elles sont vues à une certaine distance et réfléchies dans un miroir courbe; p. ext. ces images ainsi déformées.

ANAGLYPHE

PHOT. Ensemble de deux dessins de couleurs différentes qui donne l'impression d'une figure unique en relief lorsqu'on l'examine à l'aide de lunettes spéciales comportant deux verres de couleurs différentes correspondant à celles des dessins.

STÉRÉOSCOPIE

Ensemble des procédés qui permettent de restituer l'impression de la vision en relief.

DIGITAL PERFORMANCES

Le terme comprend toutes les œuvres des arts de la scène où les technologies informatiques jouent un rôle clé en ce qui concerne le contenu, la technique, l'esthétique ou le résultat final.

SOURCES AUTOUR DU NUMÉRIQUE ET L'ENSEIGNEMENT

- **Éducation par la technologie**

<http://www.enseignement.be/index.php?page=24615&navi=820>

- **École numérique**

<http://www.ecolenumerique.be>

- **Pedago-tic asbl : Association regroupant des professionnels liés au monde de l'éducation et des nouvelles technologies**

<http://innovation-education.be/ressources/pedago-tic-asbl/>

- **EDU-mobile : Mobile learning with tablets in Belgium**

<http://www.edumobile.be>

- **Media Animation : éducation aux médias**

<http://www.media-animation.be/>

- **Digital champions**

<http://www.digitalchampions.be/fr/home>

- **La jeunesse et l'art numérique Kit destiné aux éducateurs - UNESCO**

http://www.unesco.org/culture/ycd/ycd_Kit_fr.pdf

- **Enseigner avec le numérique**

<http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique>

- **Cité des télécoms**

<http://www.cite-telecoms.com/blog/2016/09/05/nouveau-les-ateliers-itinerants/>

SOURCES AUTOUR DES CULTURES NUMÉRIQUES

- **ACMJ : Action ciné médias jeunes**

<http://www.actionmediasjeunes.be/>

- **KIKK Festival**

<https://www.kikk.be/2017/>

- **AADN : Arts et cultures numériques**

<http://aadn.org/mediations/>

- **Transcultures : Centre interdisciplinaires des cultures numériques et sonores** : <http://transcultures.be/#>

- **Vidéoformes : Observatoire permanent des évolutions de la vidéo et des cultures numériques dans l'art contemporain**

<http://videoformes.com/>

- **Kodo**

<http://kodowallonie.be/>

- **Numédiart : Institut pour les Technologies des Arts Numériques**

<https://numediart.org/>

- **Multimedialab**

http://www.multimedialab.be/cours/arts_numeriques/index.htm

- **Encyclopédie des Nouveaux Medias**

<http://www.newmedia-art.org/>

- **l'IMAL: center for digital cultures and technology**

<http://imal.org/fr/>

HALLES

Les Halles de Schaerbeek

22a, Rue Royale Sainte-Marie,
1030 Schaerbeek

VISIONS 05 > 26 OCTOBRE 2018

Lundi > mercredi	09.00	17.00
Jeudi > Vendredi	09.00	17.00
Samedi	14.00	17.00
Dimanche	11.00	17.00

Tarif¹ 5 € (prix unique)

Infos & réservations laila.hadi@halles.be
02/227 59 53

**N'hésitez pas à nous contacter pour
envisager un accompagnement sur mesure.**

1. Tarif par élève | Les accompagnateurs bénéficient d'une place gratuite.