



Memento Body
Thomas Israël

LA LETTRE VOLÉE

ATTENTION FLOTTANTE
Entretien de Jacques Urbanska avec Philippe Franck
Bruxelles, mars 2012

FLOATING ATTENTION
Interview of Jacques Urbanska by Philippe Franck
Brussels, March 2012



Philippe Franck : Pouvez-vous retracer votre collaboration avec Thomas Israël ?

Jacques Urbanska : Tout comme moi, Thomas vient des arts de la scène [Conservatoire Royal de Liège/INSAS]. Nous nous sommes rencontrés par ce biais : il était un des performeurs de mon projet *Les Lectures intimes*. Il s'est d'ailleurs servi du projet dans la réalisation de sa première performance multimédia : Horizon TröM. C'était en 2005, et j'intervenais dans la direction des comédiens ainsi que dans la production d'une installation/performance sonore. L'expérience n'avait pas été facile pour Thomas : un an plus tôt, le projet avait débuté sous forme de spectacle théâtral (TröM) et s'était vu retiré de l'affiche deux semaines avant la première par la direction du théâtre (pour des raisons assez obscures de points de vue divergents sur la mise en scène). Thomas en avait été très affecté. Je travaillais à l'époque sur des spectacles/performances déambulatoires, je me suis donc proposé de l'aider et on s'est fait quelques réunions. Je me suis vite rendu compte qu'il n'avait pas vraiment besoin d'aide, mais juste de temps et surtout de soutien. Le travail sur TröM avait, en effet, déjà généré une matière importante : installations sonores et vidéos, corpus textuel, univers visuel, éléments scénographiques... et aussi quelques idées d'installations interactives. Après quelques jours de flottement et d'hésitation seulement, Thomas dégagait très naturellement les grandes lignes d'Horizon TröM. Il me semble que cette expérience, à première vue « négative »,

Philippe Franck : Can you take us back through your collaboration with Thomas Israël?

Jacques Urbanska : Like myself, Thomas started out in the performing arts [Conservatoire Royal de Liège/INSAS] and that is how we met. He was one of the performers in my project *Les Lectures intimes*. He even used this project to create his first multimedia performance: Horizon TröM. That was in 2005, and I helped direct the actors and in the production of a sound installation/performance. It was not an easy experience for Thomas: the project had begun one year earlier, in the form of a play (TröM), but the theatre's management had withdrawn it from the programme two weeks before its scheduled premiere (for quite obscure reasons regarding differences of opinion about directing). Thomas was deeply affected by this. I was working at the time on walk-about shows/performances, so I offered to help and we had a few meetings. I quickly understood that he didn't really need any help, just time and above all support. The work on TröM had in fact already generated a great deal of material: sound installations and videos, a corpus of texts, a visual universe and scenographic elements, etc., along with several ideas for interactive installations. After only a few days of floating and hesitation, Thomas quite naturally identified the major outline of Horizon TröM. Although this experience was at first sight "negative", it was in my view a turning point in Thomas's artistic career. He broke away and distanced himself, to emerge not so much from

Horizon TröM

2005

Approche pluridisciplinaire de notre rapport
à la mort à travers le rêve./
Multimedia rendering of our perception of
death through dreams.

Performance installation (5 installations vidéo /video installations,
3 installations sonores /sound installations, 1 installation interactive,
6 performers), Théâtre Mercelis, Bruxelles.



est très importante dans le cheminement artistique de Thomas. C'est un moment de rupture et d'éloignement, pas tant avec les arts de la scène, mais avec un certain milieu théâtral dont il était issu et dans lequel il commençait à se sentir à l'étroit. Et cette rupture a laissé une place libre pour l'exploration d'autres médiums, pris cette fois en tant que tels et non pour les besoins de la scène (comme c'était le cas pour TrôM). L'art vidéo, l'art sonore, la programmation de processus en temps réel, interactifs, qui redéfinissent la notion de spectateur... c'était pour Thomas une redéfinition des possibilités qui s'offraient à lui et une véritable renaissance artistique.

Les projets étant plus légers, les collaborations étaient aussi plus faciles, plus rapides, car elles demandaient moins de mise en œuvre. Thomas a toujours eu besoin de «collaborer», de s'entourer d'autres personnes pour créer, mais c'est aussi quelqu'un qui a besoin d'un large périmètre de solitude. Il puise son inspiration dans un processus de création assez hermétique : la plupart des projets multimédias – et surtout vidéo – peuvent s'accommoder très facilement de cette tension entre collaboration et solitude.

P. F. : Quels types d'échanges artistiques votre collaboration avec Thomas a-t-elle générés ?

J.U. : Le projet Percept a été une recherche sur la perception spectatorielle, le corps et le mouvement numérisés. Le corps numérique, digitalisé, pixellisé, remanié, corrigé, perfectionné, déformé, ajustable et façonnable à souhait : un corps interfacé qui s'efface au profit de l'image qu'on veut lui donner.

Nous avons créé de courtes séquences chorégraphiques interprétées sur scène. Ces dernières étaient capturées, retravaillées numériquement et interactivement en temps réel. Elles étaient proposées via soit une projection individuelle dans une boîte immersive (la *box* dans laquelle le spectateur était couché; le couvercle de la boîte était un écran sur lequel on projetait le résultat retravaillé de ce qui se passait sur scène), soit des projections sur plusieurs écrans placés dans la salle qui proposaient un rendu différent de celui que l'on pouvait voir dans la *box*. Le spectacle était donc individuel et collectif, découlant à la fois des arts de la scène (deux performeurs

the performing arts, but from a certain theatrical world in which he was beginning to feel constrained. This break made way for the exploration of other media, considered this time on their own merits rather than in terms of the requirements of the stage (as had been the case with TrôM), including video art, sound art, real-time programming of processes and interactive processes, which redefine the notion of the spectator, etc. This enabled Thomas to redefine the possibilities offered to him and experience a true artistic renaissance.

Given that these projects were more lightweight, collaboration also became easier and faster, as they required less implementation. Thomas always needed to "collaborate", to surround himself with other people to create, but he is also someone who needs a wide berth of solitude. He draws his inspiration from a quite hermetic creative process: most multimedia projects—especially video—can adapt very easily to this tension between collaboration and solitude.

P. F. : What types of artistic exchanges did your work with Thomas generate?

J.U. : Percept was a research project exploring spectators' perception, the body and digital movement. The digital, digitised, pixelised, reworked, corrected, perfected, deformed, adjustable, endlessly malleable body: an interfaced body that fades away in favour of the image that one wants to present of it.

We created short, choreographic sequences that were performed on the stage. These were filmed and then reworked digitally and interactively in real time. They were presented either via individual projection in an immersive box (the box in which the spectator was lying down; the lid being a screen on which the reworked result of what had happened on the stage was projected), or projections on several screens placed in the room that offered a different rendition from that seen in the box. The show was therefore individual and collective, resulting both from the performing arts (two body/movement performers), interactive, multimedia arts (two visual performers, and a sound performer).

This twofold affirmation of the body and its actions was deliberate on our part: that

corps/mouvement) et des arts multimédias interactifs (deux performeurs visuels, une performeuse sonore).

Nous voulions cette double affirmation du corps et de ses actions : celui du performeur-danseur nu et dépouillé exécutant un trajet chorégraphique, et ses pendants numériques : le corps et ses actes filtrés, décontextualisés et recontextualisés instantanément dans les projections vidéos sonores.

P. F. : Quelle est votre perception de l'œuvre de Thomas et de son évolution ?

J.U. : Depuis 2006, Thomas n'a pas arrêté; il a enchaîné les projets multimédias subventionnés, les festivals, les résidences, des travaux de vidéaste et de V-Jing, des expositions en galerie, dans les musées ou des œuvres pérennes dans l'espace public..., une production clairement tournée vers les nouveaux médias, mais également vers des médiums plus traditionnels. Il s'est engagé dans de tout petits projets et dans des productions très lourdes au niveau temps et budgets. Ces six années sont donc une période riche et dense en termes de production et de reconnaissance. Je pense que Thomas avait besoin de faire, de produire, de tester... ainsi que d'acquérir ou parfaire des connaissances techniques indispensables. Ce qui ressort de cette période est un attrait certain pour la fabrication d'objets, une exploration du moi/ça/surmoi en tant que sujet plutôt qu'en tant que matière première, et une attirance toute particulière pour la production d'univers textuels et visuels.

Dans Looking for Cindy et la série Palindrome, Thomas aborde un travail que je trouve particulièrement intéressant. Filmer le «spectacle vivant» a toujours été un exercice délicat. Thomas ne rentre pas dans l'exercice, il crée un objet à part entière, qui se détache fortement de sa source tout en nous parlant d'elle. Lorsqu'il filme Pouliche de Manon Oligny ou les mouvements de Claudio Stellato, ce n'est ni une transcription, ni un documentaire. C'est un rapport personnel avec le performeur, le corps, le mouvement... qu'il cherche à créer. La caméra est très présente : les différents angles de prise de vue, le quatrième mur, les ruptures de style sont accentués par un montage qui crée une partition de moments clés. Je vois souvent des *teasers* de spectacles qui ne me parlent finalement

of the naked, revealed performer/dancer executing a choreographic trajectory, and its digital parallels: the body and its filtered actions, decontextualised and instantly recontextualised in the video and sound projections.

P. F. : What is your perception of Thomas's œuvre and its development?

J.U. : Since 2006, Thomas has not stopped; he has worked on a succession of subsidised multimedia projects, festivals, residences, video directing and V-Jing works, exhibitions in galleries, museums and permanent works in the public space, etc. His production is clearly oriented towards new media, but also towards more traditional media/works. He has been involved in very small projects and in very hefty productions in terms of time and budget. The past six years therefore have been rich and dense in terms of production and recognition. I believe Thomas needed to make, produce and test... and thereby acquire or perfect his essential technical knowledge. What emerges from this period is a quite specific attraction to the production of objects, an exploration of the self/id/superego as a subject rather than as raw material, and a quite specific attraction for the production of textual and visual universes.

In Looking for Cindy and the Palindrome series, I find Thomas's work particularly interesting. Filming the "living spectacle" has always been a delicate exercise. Thomas does not take part in the exercise; he creates a quite separate object, which firmly distances itself from its source, whilst speaking of it. When he filmed Pouliche by Manon Oligny and Claudio Stellato's movements, it is neither a transcription, nor a documentary. He seeks to create a personal relationship with the performer, the body and movement, etc. The camera is highly present: the various angles of the shots, the fourth wall and breaks in style are accentuated by a video editing that creates a score made of key moments. I often see teasers of shows that ultimately only speak to me of the difficulty involved in filming the stage. Thomas on the other hand is not concerned with the stage work as a whole. He does not seek to transcribe it. Far removed from a critique or some kind of account, he creates a new corpus, a new material which he uses to create a complete and distinctive work of art.



Équipe/Team Assistante: Hélène Cordier; Scénographe/Set designer: David Christophe; Installations sonores/Sound installations: Jacques Urbanska; Régie Générale/Technical Director: Philippe Warrand; Régie/Engineer: Aude Ottevanger; Régie video/Video Engineer: Laura Couderc; Régie son/Sound Engineer: Frédérique Bourton; Assistanat de production/Production Assistance: Psyché Piras; Couture/Seamstress: Karine Duarte – **Avec/With** Delphine Auby, Marie Delhaye, Laurence Lichens, Psyché Piras, Paul-Emile Renkin, Kasia Rausz, Céline Taubeneste, Nathan Israël – **Coproduction** asbl In Progress & Petit Théâtre Mercelis (Commune d'Ixelles – Service de la Culture). Avec l'aide du/Assisted by the Ministère de la Communauté française Wallonie-Bruxelles – Service des Arts de la Scène, du Service du Théâtre et du Service de la Danse et de la Commission Communautaire française de Bruxelles-Capitale. Avec le soutien de/Supported by Espace Catastrophe (accueil en résidence), Théâtre de la Place.

que de la difficulté qu'il y a à filmer la scène. Thomas, quant à lui, ne se préoccupe pas de l'œuvre scénique dans sa globalité. Il ne cherche pas à la transcrire. Très loin d'une critique ou d'un quelconque compte rendu, il crée un nouveau corpus, une matière nouvelle dont il va se servir pour créer une œuvre à part entière.

C'est dans *Méta-crâne* (2009-2010) que le processus de « montage » se révèle à l'évidence comme une composante majeure du travail de Thomas. C'est, me semble-t-il, son projet le plus ambitieux à ce jour : reprendre l'entièreté de son travail en tant que vidéaste et créer un processus interactif de (multi)montage par associations contrôlées par ordinateur. Thomas propose au public de se servir de l'« attention flottante » qu'utilise le psychanalyste afin de se laisser aller à sa propre activité mentale inconsciente, mais également de l'association libre utilisée par l'analysant. C'est une œuvre complexe, qui explore le fonctionnement de l'esprit humain et offre au spectateur-acteur un univers contemplatif et interprétatif. Pour ma part, j'aime surtout l'idée que Thomas ait cherché à créer son double numérique, une entité qui inlassablement serait capable de proposer de nouvelles possibilités d'assemblages, de séquences, de ruptures en *continuum*. Une infatigable machine à monter qui tendrait à épuiser toutes les possibilités. Un lui, dont il pourrait être le spectateur.

Jacques Urbanska, comédien et metteur en scène de formation, se dirige ensuite vers la performance, les arts plastiques et multimédias. Il a développé un réseau d'information sur les arts numériques et les révoltes sociales qui secouent le monde depuis 2011. Il est également consultant en vieille stratégie pour différentes structures socioculturelles.

—
Philippe Franck, critique et concepteur culturel, dirige Transcultures, Centre des cultures numériques et sonores à Mons, les festivals City Sonic et les Transnumériques et collabore également au projet artistique du manège.mons. Il enseigne les arts numériques à l'Institut supérieur des arts visuels La Cambre et à Saint-Luc (Bruxelles).

In *Méta-crâne* (*Méta-Skull*) (2009-2010), the “editing” process clearly emerged as a major component of Thomas's work. It is his most ambitious project to date, in my opinion: in it he reworks his entire collection of videos to create an interactive (multi)editing process through computer-controlled associations. Thomas allows the audience to draw on their “floating attention” as used by psychoanalysts in order to abandon themselves to their own subconscious mental activity, along with free association as used by the analysand. It is a complex work, which explores the workings of the human mind and offers the spectator-actor a contemplative, interpretative universe. Personally, I above all like the idea that Thomas has sought to create his digital double, an entity that would be inexhaustibly capable of proposing new possibilities of assemblages, sequences and ruptures in a continuum.

It is an indefatigable assembly machine which would tend to exhaust all possibilities. Another him, of whom he could be the spectator.

Jacques Urbanska, trained as an actor and director, before moving into performance, visual and multimedia arts. He has developed an information network on digital arts and social revolts that have shaken the world since 2011. He is also a strategic monitoring consultant for various sociocultural structures.

—
Philippe Franck, a cultural critic and designer, manages Transcultures, the Centre for Digital and Sound Cultures in Mons, the City Sonic and Transnumériques festivals and also contributes to the artistic project of manège.mons. He teaches digital arts at the Institut supérieur des arts visuels La Cambre and at the École supérieure artistique Saint-Luc (Brussels).

