

Thomas Israël

Vidéo



Lisière, sculpture vidéo, 2011, 3 exemplaires

Né en Belgique en 1975, vit et travaille à Bruxelles, Belgique.

Born in Belgium in 1975, he lives and works in Brussels, Belgium.

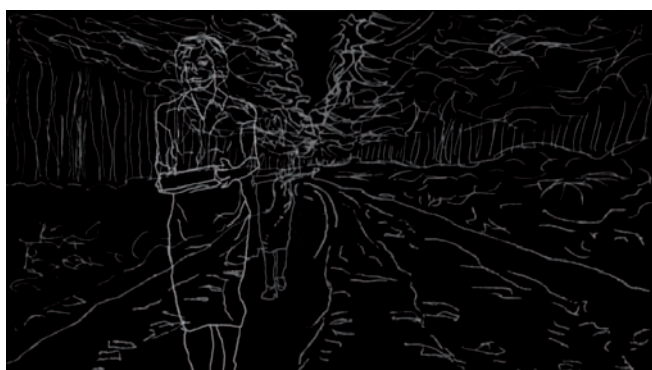
Formation / *Education*

2004-06 Technocité, Monteur vidéo et interactivité, Mons (B)

2002-04 Danse: contemporaine, contact-improvisation et chorégraphie

1998 INSAS, Diplôme d'Interprétation Dramatique, Bruxelles (B)

1996 ULB, Candidat en Anthropologie et Sociologie, Bruxelles (B)



Lisière, Sculpture vidéo, 2011, 3 exemplaires

Biographie / *Biography*

Après une carrière d'acteur et de concepteur au Théâtre, Thomas Israël rentre dans la création contemporaine multi-média avec Horizon TröM, une performance installation sur le rêve et la mort. Il est rapidement invité avec ses vidéos et installations interactives dans les Festivals européens (Vidéoformes 2006-07, Transnumériques 2006-08, les Bains Numériques 2009) et des Musées internationaux (MoMA de N-Y 2006, Palais des Beaux-Arts de Lille 2008, Les Abbatoirs de Toulouse 2009, Europalia Chine 2009).

En 2007 il crée ses premières sculptures vidéo à la Jozsa Gallery, travail qu'il continuera à Shanghai (2007) et Valence (pazYcommedias Gallery 2008).

En parallèle, il collabore avec d'autres artistes sur des performances et des vidéos, comme Jacques Urnabska (Percept 2009) ou la chorégraphe Manon Oligny à la Société des Aarts Technologiques de Montréal et au Centre National de la Danse à Paris (2006-07). Il a présenté ses dernières oeuvres à la Foire d'art contemporain ARTBrussels (2007-08), ainsi qu'à la Galerie Bruxelloise Aéroplastics Contemporary (2009). Il est régulièrement soutenu par la Commission arts numériques de la Communauté française (There is no spoon 2007, Méta-crâne 2009).

Depuis 2010, des institutions lui commandent des oeuvres interactives pour leurs locaux (Holliday Inn Brussels Airport, Bureau International Jeunesse). Sa première monographie paraîtra fin 2012 à la Lettre Volée.



A Ma d'Azil,, HD sonor, 6 min 52 sec, musique: Gauthier Keyaerts, 5 exemplaires

After a career as an actor and a designer in theater, Thomas Israel enters in the contemporary multi-media creation with "Horizon TröM», a performance installation around the dream and the death. He is quickly invited with his videos and interactive installations to various European festivals (Vidéoformes 2006-07, Transnumériques 2006-08, les Bains Numériques 2009) and International museums (MoMA NY 2006, Palais des Beaux-Arts de Lille 2008, Les Abbatoirs de Toulouse 2009, Europalia Chine 2009). In 2007 he made his first video sculpture at the Jozsa Gallery, a work he pursued in Shanghai (2007) and Valence (with the pazYcommedias Gallery 2008).

In parallel, he collaborated on performances and videos with other artists as Jacques Urnabska (Percept 2009) or the choreographer Manon Oligny at the Société Des Arts Technologiques de Montréal and at the Centre National de la Danse à Paris (2006-07). He presented his latest works at the contemporary art fair ARTBrussels (2007-08), as well as at the Aéroplastics Contemporary Gallery (2009).

Furthermore, he is regularly supported by the Digital Art Commission of the French community (There is no spoon 2007, Méta-crâne 2009).

Since 2010, some institutions as Holliday Inn Brussels Airport or the Bureau International Jeunesse commissioned him interactive works. His first monograph will be published in late 2012 at the Lettre Volée.

Expositions (sélection) / *Exhibitions (selection)*

Personnelles / Solo

- 2012 Galerie Charlot, Paris (F)
My Live as a Robot (live vidéo), Transnumériques, Galeries de la Reine, Bruxelles (B)
- 2011 Le Module, Saint-Laurent du Var (F)
- 2010 Galerie Charlot (F)
L'Orangerie, Bruxelles (B)
- 2009 Brass, Méta-crâne (B)
Corps 2D (projection vidéo), LA VENERIE, Boits fort, Bruxelles (B)
DREAMTIME I, Musée des Abattoirs de Toulouse et Grotte du Ma d'azil (F)
- 2008 ...thy rope of sands...(sculptures vidéo interactives), Pazycomédia Gallery, Valence (Es)
- 2007 There is no spoon (sculptures vidéo interactives), Jozsa Gallery, Bruxelles (B)
- 2005 Horizon TröM (7 installations et 5 performances), Theatre Mercelis, Bruxelles (B)



A Ma d'Azil, HD sonor, 6 min 52 sec, musique: Gauthier Keyaerts, 5 exemplaires

Collectives / Group

- 2011 Le triangle bleu, Forrest, Stavelot (B)
FOTOFEVER, Galerie Charlot – Peeping tom & Bloody Ideas, Pavillon Pierre Cardin, Paris (F)
C.A.R. – contemporary art Ruhr – Media art faire – Negatoscope serie & peeping Boxes, Essen (D)
DREAMTIME III, Musée des Abattoirs de Toulouse et Grotte du Ma d'azil (F)
Méta-crâne, Aeroplastics Contemporary, Brussels (B)
AMERIKA It's also our history!, Musée de l'Europe (Tour & Taxis), Bruxelles (B)
- 2010 E-FEST, Cathédral de Carthage, Tunis (Tn)
La Civilisation Numérique, Citée de la connaissance, Liège (B)
- 2009 Europalia Chine, Bruxelles (B)
Cannes, AVIFF Festival (F)
Les bains numériques, Enghien les Bains (F)
- 2007 Island 6 art center, The Emotion recycling factory (sculptures vidéo), Shanghai (Cn)

Prix / Awards

- 2006 Lauréat du "Online Community Art Project – The Residents Re-Viewed" – MoMA – New-York.
- 2005-11 Subventions de la Communauté Française de Belgique et de la commune d'Ixelles à hauteur de 36.500€

Par soi même / *Artist's statement*

Je crée des objets à expérience, ou des espaces immersifs, de préférence interactifs, ainsi que des vidéos et des performances.

Ce sont autant de tentatives pour me rapprocher du spect-acteur.

J'aime à croire que l'âme est matière et que c'est à travers la matière que je risque de l'atteindre.

Fantasmatiquement, j'aimerais toucher le spect-acteur par dessous la peau et qu'il en fasse pareil avec moi, à la découverte d'espaces interdits, importants et convoités. Alors j'associe des images, le plus librement et profondément possible et ensuite je crée des situations pour que ces images soient ressenties, le plus librement et profondément possible.

Pour faire corps avec une oeuvre, comme avec un outil, il peut être intéressant d'interagir avec lui, c'est pourquoi je crée souvent des oeuvres interactives, dans ce même soucis de réduire la distance entre l'individu et l'oeuvre. Je parle de la mort, du sexe, de la solitude, de l'impermanence, avec une perspective plus sensoriel que sociologique ou politique malgré ma formation en sociologie.

Dans mes performances, j'utilise mon corps comme support d'images vidéo ou comme matériaux premier à un retravail logiciel, mon corps comme révélateur de dimensions cachées. J'y cherche des images paradoxales, belles et répulsives à la foi, charmantes par leur esthétique, dérangeantes par ce qu'elles remettent en question dans notre vision du sujet abordé.

Parfois je crée des oeuvres qui m'échappent une fois exposées, qui se génèrent et n'existent que par l'action qu'ont sur elles les spect-acteurs.



Breath me out - Les boîtes chinoises
Objet Vidéo
40 x 40 x 20 cm (fermé) / 80cm (ouvert)
3 écrans, bois, soie, ventilateurs
3/3 exemplaires

I create objects-experiences, or immersive spaces, preferably interactive, as well as videos and performances.

These are all attempts to get closer to the spect-actor. I like to believe that the soul is physic and that it is through material that I can reach it.

Fantastically, i would like to touch the spect-actor underneath the skin and make him do the same with me. I would like him to go to the discovery of forbidden important and desirable spaces. So I associate images, as deeply and freely as I can and then I create situations for those images to be felt as deeply and freely as possible.

To make one with a piece, like with a tool, it can be interesting to interact with it. It is also why I have often created interactive works, in this same concern to reduce the distance between the individual and the work. I speak about death, sex, loneliness, of impermanence, with a more sensory than sociological or political perspective despite my training in sociology.

In my performances, I use my body like a support to video images or as a first medium to a software re-work, my body as revealing of a hidden dimension. There I seek paradoxical images, beautiful and repulsive at the same time, charming by their esthetic, disturbing by what they question in our vision of the topic. Sometimes I make pieces over which I loose control after they are exposed, which exist and are generated only by the action the viewer have on them.



A Ma d'Azil, HD sonor, 6 min 52 sec, musique: Gauthier Keyaerts, 5 exemplaires

Inter-acteur

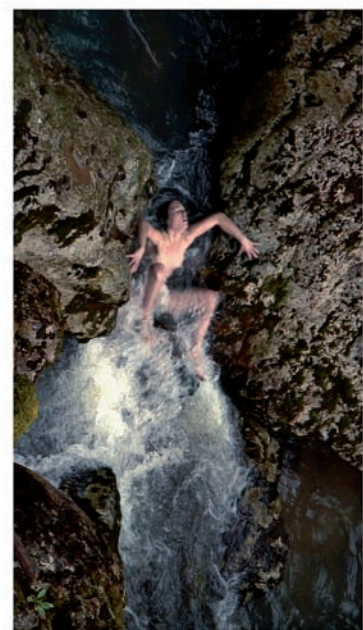
Les très belles oeuvres de Thomas Israël sont celles qui interrogent l'illusionnisme et la proximité tactile de l'image numérique. Qu'elles soient interactives, qu'elles utilisent les moyens de la projection, qu'elles s'expérimentent simplement ou par l'intermédiaire de dispositifs complexes mais faciles d'usage, elles questionnent brillamment notre rapport direct à l'image.

Dans tous les cas, la relation à la représentation vidéographique et/ou synthétique s'envisage dans une délicate impression vibratile des sens. Ses oeuvres formulent et assument une certaine sensualité de l'effleurement, de l'oeil, de la main, du corps. Elles expriment l'illusion d'une vision palpable. Toutefois, et paradoxalement, elles ne substituent pas le voir au toucher.

Elles combinent les deux perceptions pour donner l'illusion de caresser en regardant ou d'observer en effleurant, ceci établissant une proximité imaginaire avec l'image. Mais elles continuent de nous échapper. Avec Thomas Israël, le spectateur «embrasse» par la vision à défaut de pouvoir prendre l'image «à bras le corps». L'illusion synthétique compose avec le rêve de «toucher avec les yeux».

Les oeuvres de l'artiste sont parmi celles d'aujourd'hui qui nous sensibilisent le plus directement à la question du leurre. Elles éprouvent nos sens sur la question même de l'évanescence de l'image mouvement. Elles montrent que les représentations nous échappent sans cesse, que nous ne pouvons pas en être tout-à-fait maître. Dans ses installations, les images jouent. Hors de l'espace et du temps dans lesquels nous existons, elles sont comme des palimpsestes perpétuels. Chaque mouvement efface le précédent. Chaque animation se destine à s'évanouir dans la suivante. Aucune trace ne subsiste. Aucun tracé lumineux n'est la marque d'un passage. Evocations extraordinaires, aberrations optiques, images spéculaires, réseaux visuels, (sur son travail) «vues de l'esprit», les images de Thomas Israël s'offrent comme des espaces ouverts et expansifs. Animé par l'espoir d'accroître sa découverte, l'oeil invente et trace un monde là où le regard se pose et continue son exploration là où son intuition le mène.

En cela, l'oeuvre de l'artiste est exemplaire à plus d'un titre. Elle interroge les fondements même de notre univers visuel contemporain, ductile à l'envi par la grâce du numérique. Le numérique est un monde transparent. Il fabrique des évanescences. Les images entrent, glissent, fuient, elles attendent leur monde mais celui-ci n'arrive pas à naître. Ayant comme seul fondement la lumière dans laquelle elles se diluent, elles reflètent l'instantanéité. Au seuil de la lisibilité, elles se défont sitôt surgies dans la texture électronique. Elles se composent et se décomposent sans cesse dans un flux qui ne consiste qu'en images dont le grain serait comme la révélation de sa « réalité » devenu visible. Les dispositifs interactifs de Thomas Israël sont ainsi révélateurs d'une dimension cachée. (paraît s'appliquer plus à l'image purement numérique qu'à la matière vidéo, filmée et retravaillée qui est celle de thomas)



Malléable, élastique, pénétrable et compressible, la « chair » de ses images, à l'inverse des corps vivants qu'il apprécie de filmer, semble réagir à toute mutation sans être blessée, sans être meurtrie, et sans changer d'aspect de façon irréversible. Le fait de toucher l'image, non sans rencontrer quelques résistances, donne l'impression d'être aussi regardé par elle, d'être en lien avec elle, comme si nous devenions l'objet de son regard. Grâce à son extrême plasticité, elle donne l'illusion d'assister à sa genèse, de découvrir les étapes de sa formation et de distinguer les artifices de son apparition. Le fait d'être insaisissable donne du prix à sa capture. Mais les images de Thomas Israël ne livrent que ce qu'elles consentent d'échanger avec nous et de réfléchir en nous ; mais quoi qu'elles donnent à voir et quelle que soit leurs manières, on ne parvient qu'à en deviner une partie, celle dont la formation se réalise à travers soi. Cette dépendance crée une filiation incertaine : de quelle sorte de corps peuvent-elles accoucher, quelle conscience peuvent-elles manifester ?

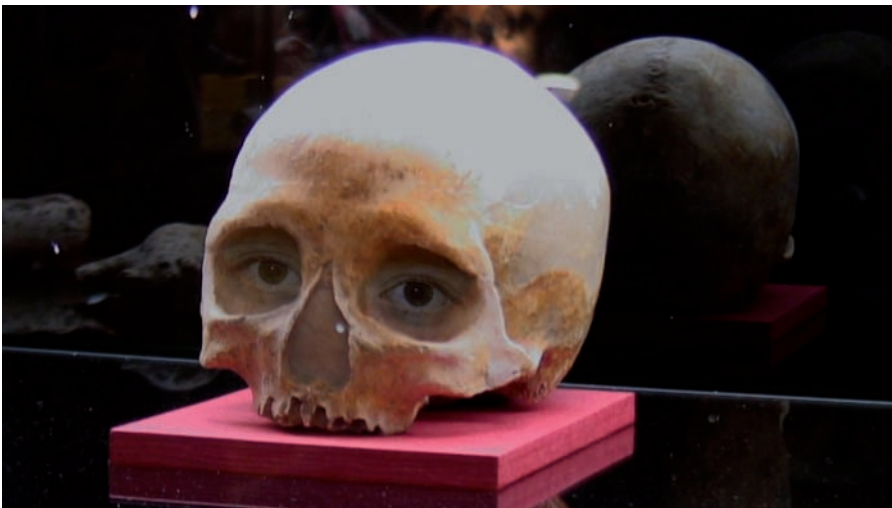
Au sein même des dispositifs de leur propre dissection qu'organisent avec minutie Thomas Israël, les images sont prêtes à troquer leur évanescence pour plus de réalité. En cours d'interaction, elles cherchent à se constituer une mémoire, par conséquent d'annexer quelque chose du spectateur. Elles se nourrissent de l'éventail confus et précipité de ses émotions. Elles découvrent l'évidence d'une présence par son intermédiaire. Elles se réalisent à travers lui. La réaction du spectateur correspond alors inmanquablement à la découverte de ne pas pouvoir réellement agir sur elles, comme si elles manifestaient une altérité.

Dans les oeuvres interactives de Thomas Israël, les illusions du spectacle, les apparitions fantastiques, les jeux de simulation, et le cinéma, tous ces pièges du visible et du crédible opèrent selon le même principe de duplicité : plus le spectateur prend conscience du leurre, plus il désire être leurré. L'artiste joue sans cesse, d'une installation à l'autre, la carte de la croyance et celle du doute. Ses oeuvres parient sur la réversibilité du geste de montrer à celui de cacher. Elles se dérobent en même temps qu'elles s'offrent à la prise. L'indocilité est inséparable de l'enchantement. Elles induisent un manque qui sans cesse creuse les représentations d'une profondeur qui est celle de notre propre inconstance vis à vis des images. Plus que les autres arts, celui de Thomas Israël nourrit le secret espoir de réaliser l'utopie d'une image de devenir réelle par l'intermédiaire de son «inter-acteur». Ses oeuvres éprouvent profondément la duplicité du spectateur, qui reconnaît l'illusion mais il y croit comme à la chose même.

Régis Cotentin

Régis Cotentin est plasticien. Produites par Transcultures, ses oeuvres font partie de la Collection Nouveaux Médias du Centre Georges Pompidou (Paris).

Il est aussi historien d'art, commissaire d'expositions et chargé de la programmation contemporaine au Palais des Beaux-Arts de Lille - France.



A Ma d'Azil, HD sonor, 6 min 52 sec,
musique: Gauthier Keyaerts,
5 exemplaires

Liens vidéos / *Links to videos*

A Ma d'Azil: <https://vimeo.com/45574298>

Lisière : <https://vimeo.com/45245515>

Breath me out : <http://www.thomasisrael.be/video-object-breathboxes.html>