

Thomas Israël, artiste multimedia basé à Bruxelles, propose des installations et des performances vidéo qui sont autant d'œuvres immersives et interactives. Issu des arts de la scène, son approche atypique des arts numériques tourne autour des thématiques du corps, du temps et de l'inconscient. Son travail a été montré au MoMA de New York, à la Société des Arts technologiques à Montréal, au musée des Abattoirs de Toulouse et dans de nombreux festivals, foires, galeries et musées dans le monde depuis 2005.

Cette monographie retrace ce parcours tandis que les textes de Raya Baudinet Lindberg, Régis Cottentin, Pascal Pique et Bertrand Pérignon interrogent l'œuvre. Cette tentative de saisir ce *corpus* singulier sous tous ses angles est prolongée dans les entretiens de l'artiste avec Zsolt Kozma et Philippe Franck qui a par ailleurs interviewé Jacques Urbanska, complice de longue date de Thomas Israël, et coordonné cet ouvrage. Un texte de Thomas Israël qui précise ce qu'il entend par une politique du corps vient compléter ce portrait d'un artiste entré de plain-pied dans le vingt-et-unième siècle.

The Brussels-based multimedia artist, Thomas Israel, proposes immersive, interactive works in the form of video installations and performances. Having begun his career in theatre, his atypical approach to digital arts revolves around the themes of the body, time and the subconscious. His work has been shown at the MoMA in New York, the Society for Arts and Technology in Montreal, the Musée des Abattoirs in Toulouse and at many festivals, exhibitions, galleries and museums around the world since 2005.

This book aims to render the complexity of this body of work, while the texts by Raya Baudinet Lindberg, Cottentin Régis, Pascal Pique and Bertrand Pérignon question its multilayered meanings. This attempt to capture the journey from performance to digital arts from all angles is pursued in interviews with the artist by Zsolt Kozma and Philippe Franck, who also interviewed Jacques Urbanska, a long-time collaborator of Thomas Israel, and coordinated this monograph. A text by Thomas Israel pinpointing what he means by a political body completes the portrait of an artist who has resolutely entered the twenty-first century.



Memento Body Thomas Israël

# Memento Body

---

# Thomas Israël



LA LETTRE VOLÉE



978-2-87317-399-9

# Sommaire

## Contents

### Textes Texts

THOMAS ISRAËL EN CINQ ÉTATS THOMAS ISRAËL IN FIVE STATES Raya Baudinet-Lindberg.....	6
INTER-ACTEUR INTER-ACTOR Régis Cotentin .....	9
AUX SOURCES DE L'IMAGE AT THE SOURCE OF THE IMAGE Pascal Pique .....	12
LE CORPS EST MA MATIÈRE PREMIÈRE — Entretien THE BODY IS MY RAW MATERIAL — Interview Thomas Israël & Zsolt Kozma .....	17
ATTENTION FLOTTANTE — Entretien FLOATING ATTENTION — Interview Jacques Urbanska & Philippe Franck.....	21
POUR UNE POLITIQUE DU CORPS COMME RICHESSE NATURELLE À PRÉSERVER FOR A CORPORAL POLICY: THE BODY AS A NATURAL WEALTH TO BE PRESERVED Thomas Israël .....	25
LA MÉMOIRE DU CORPS — L'IMMERSION ET L'OBJET D'EXPÉRIENCE — Entretien THE MEMORY OF THE BODY — IMMERSION AND THE OBJECT OF EXPERIENCE — Interview Thomas Israël & Philippe Franck .....	156
Biographie <i>Biography</i> .....	171
Colophon <i>Imprint</i> .....	176

### Œuvres Works

<i>Horizon TröM</i> — 2005 .....	28
<i>Sueur de pêche</i> — 2006.....	38
<i>ELLEs</i> — 2006 .....	42
<i>Stomach Cave</i> — 2006 .....	46
<i>Peeping Tom</i> — 2006 .....	48
<i>Caresse-moi!</i> — 2006 .....	52
<i>The Residents Inner Dive</i> — 2006 .....	54
<i>Rivière noire</i> — 2006 .....	58
<i>M</i> — 2007.....	62
<i>There is No Spoon</i> — 2007.....	64
<i>T comme...</i> — 2008.....	70
<i>Looking for Cindy</i> — 2007 .....	74
<i>The Emotion Recycling Factory</i> — 2007.....	78
<i>Breathe Me Out</i> — 2008 .....	88
<i>Palindrome</i> — 2008 .....	96
<i>Atomes</i> — 2008 .....	100
<i>Percept 2.0 &amp; 2.1</i> — 2008 & 2009 .....	104
<i>DreamTime I &amp; III</i> — 2009 & 2011 .....	110
<i>Bloody Ideas</i> — 2009 .....	116
<i>Flux</i> — 2010 .....	118
<i>Wogatom Bubble</i> — 2010 .....	120
<i>Le Ventre du monstre</i> — 2010 .....	122
<i>Méta-crâne</i> — 2010 .....	128
<i>Négatoscopes vidéo</i> — 2010.....	136
<i>Lisière</i> — 2011 .....	140
<i>Drip-Hop</i> — 2012.....	144
<i>Insomnie</i> — 2012 .....	148
<i>My Life as a Robot</i> — 2012 .....	150
<i>Skinstrap</i> — 2012.....	152

## THOMAS ISRAËL EN CINQ ÉTATS

### THOMAS ISRAËL IN FIVE STATES

#### Anatomie plastique

Thomas Israël navigue dans les ressources du matériau vidéo comme vecteur de transmission de questionnements sur les limites du corps dans l'espace, le passage du temps et les peurs inhérentes aux expériences sensorielles dont lui-même est traversé. Les thématiques à partir desquelles il construit nombre de dispositifs allient images virtuelles et objets concrets. Ustensiles de cuisine en métal, coiffeuses à miroir, lits doubles, boîtes magiques sont les surfaces réfléchissantes de son théâtre anatomique. Visage, ventre, crâne, œil, le sien, le nôtre, Thomas Israël explore nos habitacles physiques pour en faire éclater les bordures à coups d'expansions et d'altérations. Il en ressort une dramaturgie imagée et textuelle à partir du corps, qui figure autant son propre feuilleton sentimental que l'énigme de la chair.

#### Synesthésie

Ses images font corps littéralement avec le spectateur. Dans les cadres proposés par ses modules interactifs, on se penche pour voir, on se couche pour sentir, on s'enferme pour habiter. *Black Box* en forme d'isoloir, ou chambre à coucher, le regardeur captif joue aussi sa propre partition sensorielle, selon un champ d'expériences synesthésiques. La proposition *Méta-crâne* est une de ces formes d'immersion interactive. Cette installation, qui permet des associations libres entre images, comme il en existe dans la pensée, a pour principe de faire se mélanger des films du vidéaste selon des critères programmés.

#### Visual Anatomy

Thomas Israël steers his way through resources of video material as if he were the vector for the transmission of questions concerning the limits of the body and space, the passage of time and the inherent fear of sensory experiences by which he himself has been permeated. The themes from which he constructs many of his devices combine virtual images and concrete objects. Metal kitchen utensils, dressing tables with mirrors, double beds and magic boxes are the reflective surfaces of his anatomical theatre. Face, stomach, skull, eye, his own, ours — Thomas Israël explores our physical interiors until their boundaries burst in a succession of expansions and alterations. The result is a colourful, textual drama based on the body, featuring both his personal, romantic serial and the enigma of the flesh.

#### Synaesthesia

His images are literally incorporated by the spectator. Within the frameworks he proposes, we lean over to see, we lie down to feel and enclose ourselves to inhabit his interactive modules. In *Black Box*, which takes the form of a voting booth or a bedroom, the captive viewer also interprets his own sensorial score, in accordance with a field of synaesthetic experiences. *Méta-crâne (Meta-Skull)* is one of these forms of interactive immersion. This installation, which enables free associations between images, as also exist in thought, is based on the principle of making the video director's films merge together in

Pour le regard sont appelés alors des films qui concordent entre eux en fonction de la colorimétrie ou du contraste. On va ainsi d'un film aux dominantes vertes à un film plus vert encore. Cette interactivité interne de l'ordinateur se combine à une interactivité externe via le spectateur, dont l'humeur — calme ou agité — captée par une caméra infrarouge influera sur la vitesse et le nombre de liens entre les films.

Avec *Méta-crâne*, il s'agit pour chacun de s'y voir, et d'y voir ce qu'il veut. Une façon d'assister au spectacle de la conscience. Une conscience de nos perceptions qui varie en fonction des différents états du corps.

#### Materia Viva

Si Thomas Israël a choisi de filmer des corps qui dansent, c'est sans doute parce que cette discipline ouvre la surface à une dimension tierce : une chair silencieuse, et néanmoins mouvante, se déploie dans l'espace. Thomas Israël produit donc un geste numérique quand le danseur offre la physicalité d'un mouvement. Le geste de filmer est un acte de faire avec un objectif fonctionnel, quand le mouvement filmé est déjà une représentation. De sorte qu'il y a entre le danseur qui s'anime et le vidéaste un pacte du style. L'un filme et foment une archive, l'autre chorégraphie un tracé. Dès lors, c'est dans l'attente d'un signe commun que le danseur et le créateur d'images se rencontrent. Rien n'est isolé. Les images ont cette capacité d'être à la fois anonymes et intimes : un matériau vivant et cependant porteur d'un vide à remplir, celui du phénomène.

#### Tactile

Il ne lui suffit pas de capter et de montrer, Thomas Israël est tenté par le tactile. La force est là, partir d'une impalpable image en circulation pour donner à voir ce qui touche. On sait que le toucher peut être une expérience de la profondeur. À l'instar de la danse *staccato* de Claudio Stellato dans la série *Palindrome*. Une transe ou une étreinte dont on se demande qui voit : l'œil de la caméra ? l'œil du danseur ? l'œil du spectateur ? À cela s'ajoute la boucle du film et du *beat* musical qui sans cesse avance et recule, recule et avance, afin de centrer et décentrer le cadre. Expérience diffractée où se confondent l'envers et l'endroit, la droite

accordance with programmed criteria. In visual terms, he then makes use of films which form a harmonious whole according to their colours or contrast. We thus move from one film dominated by greens to a film that is even more green. This internal, computerised interactivity is combined with an external interactivity via the spectator, whose mood — calm or agitated — captured by an infrared camera, will influence the speed and number of links between the films. Everyone sees themselves in *Méta-crâne*, as well as seeing whatever they want to. It is a means of witnessing the show of awareness. We are offered an awareness of our own perceptions, which vary according to the various states of our bodies.

#### Materia Viva

If Thomas Israël has chosen to film bodies dancing, it is probably because this discipline opens up the screen to a third dimension: a silent but nevertheless moving flesh unfurls itself in space. Thomas Israël thus produces a digital gesture just as the dancer offers the physicality of a movement. The gesture of filming is an act of creating with a functional objective, whereas the filmed movement is already a representation. As such, there is a pact of style between the moving dancer and the videomaker. The one films and builds up an archive, the other choreographs a trace. Thus the dancer and the image creator meet up in the expectation of a common sign. Nothing is isolated. The images are capable of being both anonymous and intimate at the same time: the material is living, but nevertheless contains a vacuum to be filled, that of the phenomenon.

#### Tactile

It is not enough for him to capture and present. Thomas Israël is drawn to what is tactile. The strength lies here, starting with a circulating, intangible image to present what touches. We know that touch can be an experience of depth, as in the *staccato* dance by Claudio Stellato in the *Palindrome* series. We witness a trance or a grip in which we wonder who is doing the seeing: the eye behind the camera? The eye of the dancer? The eye of the spectator? Added to this is the loop of the film and the musical beat which incessantly advances and retreats,

et la gauche du danseur, le cadre et le fond de l'écran. La profondeur du cadre est alors, par la puissance centripète du danseur, décuplée.

### Principe et fin

Thomas Israël reste fasciné par les méandres infinis de la profondeur de champ, une mise en abysse qui marque l'absence de limite entre corps et écran, avec au besoin la fusion des chairs devenues écrans sur lesquelles s'impriment des mots — on pense à la vidéo ELLEs. Dans cette lignée, Thomas Israël a pu installer son travail dans des antres souterrains où le corps s'abstrait du monde du dehors. Anfractuosités de la roche pour Le Ventre du monstre et le projet DreamTime, qui apparaissent comme les toiles de fond d'une expérience archaïque de retour aux origines. Expérimentation d'un autre genre de vertige, Horizon TröM se trouve être, *a contrario*, pour le spectateur, celle de notre finitude annoncée. Une installation qui montre la mort, comme part constitutive du vivant. Une tentative d'appropriation de ce qui est rejeté et non traité par notre société thanatophobe. La mort vue avec le regard le plus vif.

Raya Baudinet-Lindberg, critique d'art (AICA), professeur d'esthétique, dramaturge, est une artiste associée au centre Art et Performance aux Facultés universitaires Saint-Louis à Bruxelles.

retreats and advances, in order to centre and off-centre the frame. It is a diffracted experience where front and back, the right and the left sides of the dancer, the frame and the background of the screen become confused. The depth of the frame is then greatly increased through the centripetal force of the dancer.

### Principle and Finality

Thomas Israël is still fascinated by the infinite meanders of the depth of field; in a constant shift of scales he marks the absence of limit between the body and the screen, with, if necessary, the fusion of flesh that has become screens on which words are printed. We are reminded here of the video ELLEs (*She-them*). In the same vein, Thomas Israël has been able to install his work in subterranean antrums, where the body is abstracted from the outside world. Crevices in the rock for Le Ventre du monstre (*The Monster's Belly*) and the DreamTime project appear as backdrops for an archaic experience of returning to one's origins. By contrast, experimentation with another kind of vertigo in Horizon TröM turns out to be, for the spectator, that of our certain finitude. This installation presents death as a constituent part of life. It is an attempt to cope with what has been rejected and not dealt with by our thanatophobic society. Death is seen here through the liveliest of eyes.

Raya Baudinet-Lindberg, art critic (AICA), professor of aesthetics and playwright is an associate artist at the Centre Art et Performance of the Facultés universitaires Saint-Louis in Brussels.

## Régis Cotentin

### INTER-ACTEUR

### INTER-ACTOR

Les très belles œuvres 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 œuvres formulent et assument une certaine sensualité de l'effleurement, de l'œil, 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 œuvres 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

Thomas Israël's very beautiful works are those which question the illusionism and tactile proximity of the digital image. Whether they are interactive, make use of means of projection, whether they experiment simply or through devices that are complex but easy to use, they brilliantly call into question our direct relationship to the image. In all cases, the relationship to videographic and/or synthetic representation is envisaged in a delicate, vibratile impression of senses. His works formulate and take on a certain sensuality of the light touch, eyes, hands and bodies. They express the illusion of a tangible vision.

However and paradoxically, they do not substitute seeing with touching. They combine the two perceptions to give the illusion of caressing when looking or observing when lightly touching, thereby establishing an imaginary proximity with the image. But they continue to elude us. With Thomas Israël, the spectator "embraces" through vision, for want of being able to take the image "in their arms". The synthetic illusion is a compromise for the dream of "touching with one's eyes".

Israël's works feature amongst those which nowadays make us most directly aware of the question of illusion. They test our senses on the very question of the evanescence of the image-movement. They show that representations incessantly escape us, and that we cannot be entirely the master of them. In his installations, the images play. Beyond the space and time in which we exist, they are like perpetual palimpsests.

Each movement effaces the one that preceded it. Each animation is destined

# 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.



**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.

ELLEs  
2006



Plongée mnémonique à la  
rencontre des femmes de ma vie. /  
Mnemonic immersion in the  
women of my life.

Video HD, 5'07" & 2'40" - Version française & English version 2006.  
Installation video (video projection & bâche imprimée / printed canvas de  
2,5 x 0,9 m) — Acteurs / Cast: Nora Tsigidas, Ariane Loze, Maïté Léonard,  
Psyché Piras, Thomas Israël — Caméra sous-marine / Underwater camera:  
Ruddy Renard, Jérôme Malfet — Production: Józsa Gallery.

# Peeping Tom 2006

Ce travail pose la question du voyeurisme, institutionnel et personnel ;  
un œil vous scrute et vous poursuit. /  
This work raises the issue of voyeurism, both institutional and  
personal; an eye scrutinizes and stalks you.

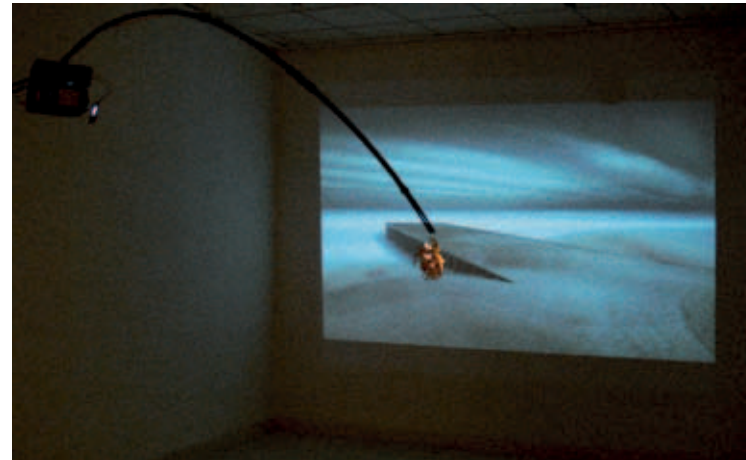
Installation vidéo interactive / Interactive  
video installation — Ordinateur, caméra IR,  
projecteur vidéo / Computer, IR camera, video  
projector — Production : Galerie Józsa.

# There is No Spoon 2007



« N'essaie pas de tordre la cuiller. C'est impossible. Essaie plutôt de comprendre la vérité : il n'y a pas de cuiller. » The Matrix. /  
"Do not try to bend the spoon — that's impossible. Instead, only try to understand the truth: there is no spoon." The Matrix.

Exposition / Show — Support technique / Technical support : Thierry Sablon dans l'atelier de ferronnerie de / in the blacksmith workshop of Polo Vanden Bossche — Production : Galerie Józsa.



**Le Mobile**

À l'image du fossé qui sépare le corps physique et le corps symbolique, entre la peau du masque et ce qui s'y imprime, il y a tout un monde./There is a world of difference between the skin of the mask and what is projected onto it, similar to the distance between the physical and the symbolic body.

Acier, projecteur vidéo, lecteur dvd, masque/  
Steel, video projector, DVD player, mask —  
180 x 100 x 27 cm.

**Le Sablier**

Il évoque l'expérience de la dissolution de l'ego: le moi se vide sans cesse, et si l'image de soi le retient un instant, elle finit par lâcher prise sous le poids de l'accumulation, laissant tomber au sol les traces de ce qui fut./Evocation of the experience of the ego's dissolution: the ego is dissolving endlessly, and if the self-image holds it for a moment, it finally lets go because of the accumulated weight, dropping the traces of the past.

Sculpture vidéo/Video sculpture — Acier, verre, sable, écran, caméra/  
Steel, glass, sand, screen, camera —  
193 x 161 x 82 cm.





**La Casserole identitaire**

Une expérience ludique, sorte de cadavre exquis vidéo qui se recompose sans cesse, mémorisant les visages accueillis afin de les mélanger en direct avec celui du visiteur./ An amusing experience, a kind of video game of consequences, endlessly revitalizing itself, recording the passing faces and mixing them in real time with the faces of each visitor.

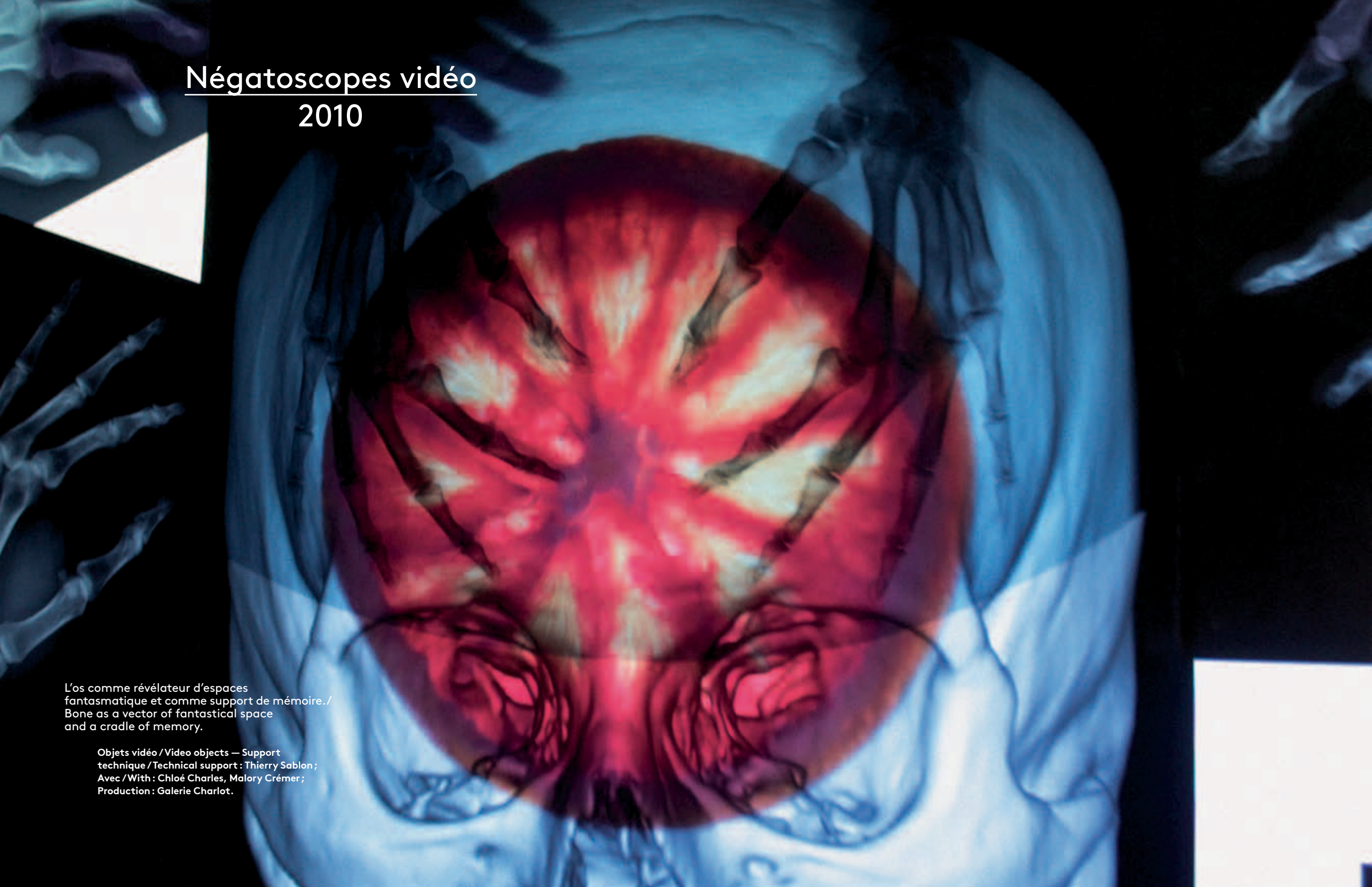
Sculpture vidéo interactive/Interactive video sculpture. — Aluminium, acier, ordinateur, caméra, capteur infra-rouge/ Aluminium, steel, computer, camera, infrared sensor — 190 x 161 x 82 cm. — Avec le soutien de la/Supported by the Commission Arts numériques de la Communauté française de Belgique.

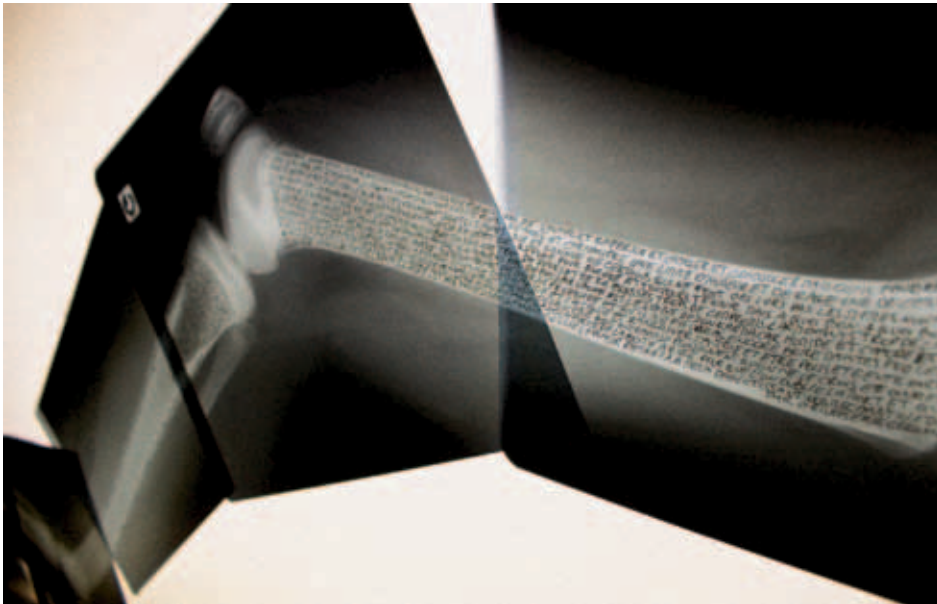


Négatoscopes vidéo  
2010

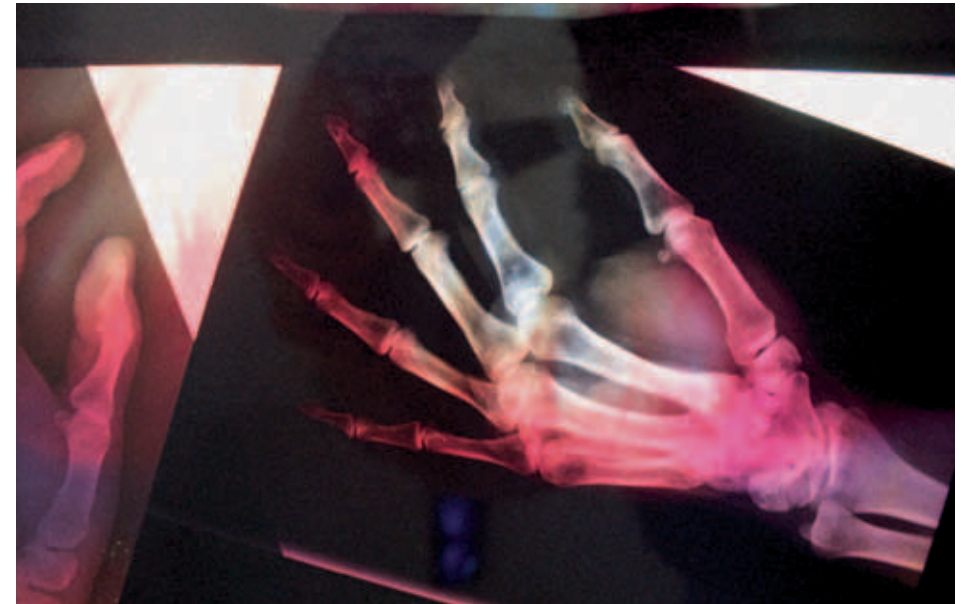
L'os comme révélateur d'espaces  
fantasmatique et comme support de mémoire./  
Bone as a vector of fantastical space  
and a cradle of memory.

Objets vidéo / Video objects — Support  
technique / Technical support : Thierry Sablon ;  
Avec / With : Chloé Charles, Malory Crémer ;  
Production : Galerie Charlot.





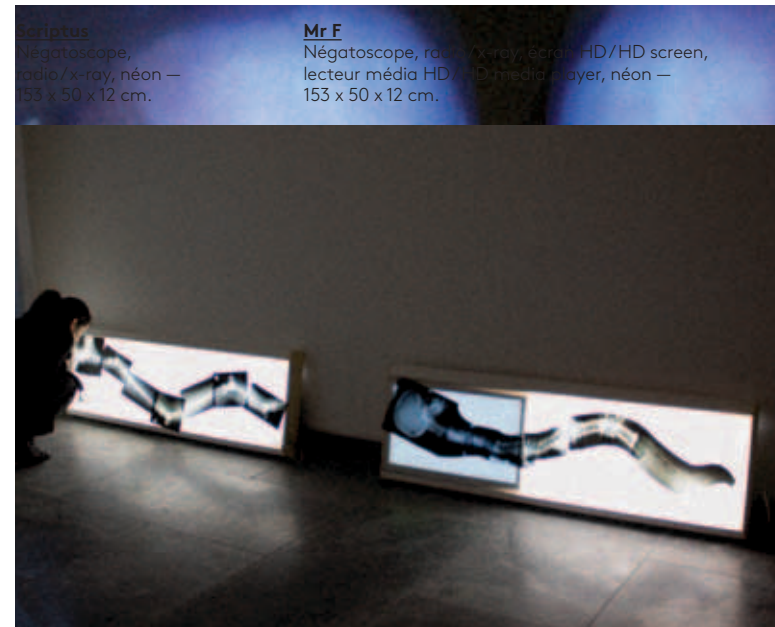
**Scriptus**  
Négatoscope,  
radio/x-ray, néon —  
153 x 50 x 12 cm.



**M26**  
Négatoscope, scan 3D, écran HD/HD screen, lecteur média HD/HD media player —  
76 x 47 x 15 cm. — 153 x 50 x 12 cm.



**Face au temps**  
Négatoscope, scan 3D, écran HD/HD screen, lecteur média HD/HD media player —  
76 x 47 x 15 cm.



**Scriptus**  
Négatoscope,  
radio/x-ray, néon —  
153 x 50 x 12 cm.

**Mr F**  
Négatoscope, radio/x-ray, écran HD/HD screen,  
lecteur média HD/HD media player, néon —  
153 x 50 x 12 cm.