

Raya Baudinet-Lindberg

THOMAS ISRAËL EN CINQ ETATS

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 de 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 néanmoins 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 et

accordance with programmed criteria. In terms of vision, 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* (*Meta-Skull*), 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 is there, 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 transe 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

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 Dream Time, qui apparaissent comme les toiles de fond d'une expérience archaïque de retour aux origines. Expérimentation d'un autre genre de vertige, Horizon TrôM 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'apprivoisement 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.

which unendingly advances and retreats, 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 Dream Time project appear as backdrops for an archaic experience of returning to one's origins. By contrast, experimentation with another kind of vertigo in Horizon TrôM 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 existons, elles sont comme des palimpsestes

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 escape 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 unendingly 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 to fade into the

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. Évocations extraordinaires, aberrations optiques, images spéculaires, réseaux visuels, «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'œil invente et trace un monde là où le regard se pose et continue son exploration là où son intuition le mène.

En cela, l'œuvre 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» devenue visible. Les dispositifs interactifs de Thomas Israël sont ainsi révélateurs d'une dimension cachée.

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 à échanger avec nous et à réfléchir en nous; mais quoi qu'elles donnent à voir et quelles que soient 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?

next. No trace remains. No vestige of light marks a passage. A series of extraordinary evocations, optical aberrations, specular images, visual networks and "views of the mind", Thomas Israël's images are offered like open, expansive spaces. Driven by the hope of pursuing their discovery, our eyes invent and trace a world where their gaze rests and continues its exploration wherever their intuition leads them.

In this respect, the artist's oeuvre is exemplary at various levels. It questions the very foundations of our contemporary visual universe, ductile at every possible opportunity through the grace of digitality. The digital world is transparent. It creates evanescences. Images enter, shift and escape, they wait for their world but it does not manage to emerge. With the light in which they are diluted as its sole basis, they reflect instantaneousness. At the threshold of interpretability, they disintegrate as soon as they emerge in the electronic texture. They are composed and decomposed unceasingly in a flow which only consists of images, whose grain is like the revelation of its "reality" that has become visible. Thomas Israël's interactive devices are thus revelatory of a hidden dimension.

Malleable, elastic, penetrable and compressible, the "flesh" of his images, unlike living bodies which he likes to film, seems to react to any mutation without being harmed, spoiled or irreversibly changing its appearance. The fact of touching the image, not without encountering a certain resistance, gives the impression of also being looked at by it, of being connected to it, as if we were becoming the object of its gaze. Through its extreme plasticity, we are given the illusion of witnessing its genesis, of discovering the stages in its development and distinguishing the artifices of its appearance. The fact of being intangible adds value to its capture. But Thomas Israël's images only reveal what they consent to exchange with us and reflect in us; but whatever they present and whatever their means, we only manage to guess a part, the part whose formation takes place through us. This dependence creates an uncertain filiation: what sort of bodies can they give rise to, what awareness can they manifest?

Within the very devices of their own dissection, which Thomas Israël organises in minute detail, the images are ready

Au sein même des dispositifs de leur propre dissection qu'organise 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 immanquablement à la découverte de ne pas pouvoir réellement agir sur elles, comme si elles manifestaient une altérité.

Dans les œuvres 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 œuvres 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 œuvres éprouvent profondément la duplicité du spectateur, qui reconnaît l'illusion mais il y croit comme à la chose même.

Régis Cotentin est historien d'art, commissaire d'expositions et chargé de la programmation contemporaine au Palais des Beaux-Arts de Lille. Par ailleurs, plasticien, ses œuvres produites par Transcultures font partie de la collection «Nouveaux Médias» du Centre Georges Pompidou (Paris).

to forsake their evanescence for greater reality. During interaction, they seek to constitute a memory and consequently to annex something of the spectator. They are nurtured by the confused, precipitated range of the spectator's emotions. They discover the evidence of a presence through its intermediary. They are fulfilled through it. The spectator's reaction thus corresponds inevitably to the discovery of not really being able to control them, as if they were manifesting an otherness.

In Thomas Israël's interactive works, the illusions of performance, fantastic apparitions, the effects of simulation and cinema, all of the ambushes of the visible and the credible operate in accordance with the same principle of duplicity: the more the spectator becomes aware of the illusion, the more he wants to be taken in. The artist plays incessantly the cards of belief and doubt, from one installation to the next. His works hinge on the reversibility of the gesture of revealing and hiding. They are evasive whilst at the same time offering themselves to be taken. The indocility is inseparable from the enchantment. They induce a void which unceasingly excavates representations whose depth is equal to our own inconstancy in the face of the images. More than any other, Thomas Israël's art nurtures the secret hope of achieving the utopia of an image to become real through the intermediary of its "inter-actor". His works profoundly tests the spectator's duplicity, who recognises the illusion but believes in it as much as in the object itself.

Régis Cotentin is an art historian, exhibition curator and director of contemporary programming at the Palais des Beaux-Arts in Lille. He is also a visual artist, whose works produced by Transcultures form part of the "Nouveaux Médias" collection at the Centre Georges Pompidou (Paris).