

OVER DE ARTIESTEN

Cécile Babiole

Cécile Babiole is sinds de jaren 80 actief als artiest, eerst in het muzikaal veld, later in de elektronische en digitale kunsten. In haar creaties combineert ze beeldende kunst en geluidskunst in installaties en performances die technologie bevragen met eigenzinnigheid en ironie.

Haar recente werken verdiepen zich in taal (geschreven en gesproken), haar overdracht, haar disfunctionaliteiten haar lezingen, haar vertaling, haar manipulaties (Copy that, Conversation au fil de l'eau, Leçon de vocabulaire, Spell, Disfluences, Copies non conformes, Les voix suspendues, etc).

In 2016 richt ze mee het collectief Roberte La Rousse op, een cyberfeministische groep die werkt rond de thema's taal, genre en technologie in de vorm van performances en publicaties (Wikifémia).

Haar meest recente onderzoeken hebben haar ertoe gebracht de algoritmische aard van weven te bestuderen met haar geluidswefproject Loops of the loom.

Haar werk wordt internationaal tentoongesteld: Centre Pompidou, Gaîté Lyrique – Paris, IMAL – Bruxelles, Mutek, Elektra – Montréal, Fact – Liverpool, MAL – Lima, NAMOC – Beijing, ... et distingué par de nombreux prix et bourses : Ars Electronica, Locarno, prix SCAM, Bourse Pierre Schaeffer, bourse Villa Médicis hors les murs, Transmediale Berlin, Stuttgart Expanded Media Festival...



Peter Beyls



Peter Beyls is een Belgisch interdisciplinair kunstenaar en pionier van de digitale kunst. Zijn praktijk strekt zich uit van de beeldende kunst en muziek tot experimentele hybride presentatievormen.

Na zijn initiële studies als ingenieur elektronica studeerde Peter Beyls aan het Koninklijk Muziekconservatorium van Brussel, EMS Stockholm en de Slade School of Art, University College London. Hij behaalde een PhD in Computer Science aan de Universiteit van Plymouth, UK voor zijn onderzoek naar evolutionaire computertechnieken toegepast op real-time interactieve muzieksystemen.

Beyls is zeer geïnteresseerd in de esthetische en cognitieve dimensies van digitale media in de kunsten. Op wetenschappelijk gebied publiceerde hij zo'n 75 artikelen over verschillende aspecten van digitale kunst en was hij gastprofessor aan diverse instellingen in Canada, China, Japan en de VS.

Zijn werk werd uitgebreid tentoongesteld en uitgevoerd op evenementen als Siggraph, ICMC, Imagina, ISCM, Generative Arts en ISEA.

Jonah Brucker Cohen

Jonah Brucker-Cohen is een bekroond onderzoeker, kunstenaar en schrijver. Hij is geassocieerde professor aan de afdeling journalistiek en mediastudies aan het Lehman College / City University of New York. Hij is een New INC. mentor, was een New York Hall of Science Designer in Residence en een gastkunstenaar aan Cornell Tech. Hij behaalde zijn Ph.D. in het Disruptive Design Team van het Electronic and Electrical Engineering Department van Trinity College Dublin. Zijn werk focust op het thema "Deconstructing Networks" en omvat 1100 creatieve projecten die de gangbare percepties van netwerkkinteractie en -ervaring kritisch uitdagen en ondermijnen. Zijn werk is onder andere tentoongesteld op locaties als SFMOMA, Canadian Museum of Contemporary Art, MOMA, ICA Londen, Whitney Museum of American Art, Palais de Tokyo, Tate Modern, Ars Electronica, ZKM, Transmediale. Zijn projecten "Bumplist" en "America's Got No Talent" zijn beide opgenomen in de permanente collectie van het Whitney Museum of American Art. Zijn schrijfwerk is verschenen in publicaties als WIRED, Make, Gizmodo, Neural en meer. Zijn hardware hacking Scrapyrd Challenge workshops werden sinds 2003 gegeven in meer dan 15 landen in Europa, Zuid-Amerika, Noord-Amerika, Azië en Australië.



Website: <http://www.coin-operated.com>

Insta: @coinop29

BlueSky: @coinop29.bsky.social

Collectif Dardex

Quentin Destieu is kunstenaar met een doctoraat in de praktijk en theorie van artistieke en literaire creatie. Hij woont en werkt tussen Marseille en Cahors. Hij is de oprichter van het kunstfestival GAMERZ in Aix-en-Provence en van Lab-GAMERZ, een residentie- en opleidingsplek dat zich richt op digitale praktijken in de hedendaagse kunst. Momenteel werkt hij aan het oprichten van een collectieve ruimte voor kunstenaars in een semi-landelijke omgeving in Cahors: La Pouponnière. Zijn artistieke werk verkent digitale media en hun effecten op de ontwikkelingen van onze samenlevingen. Al spelend met grenzen en relaties tussen digitale counterculturen en popculturen bevraagt hij een door technologie gesatureerde wereld. Zijn onderzoek bevraagt en belicht de articulaties tussen activistische en hedendaagse avant-garde artistieke praktijken. Hij is samen met Sylvain Huguet oprichter van het collectief Dardex en stelt zijn werk sinds 2003 regelmatig tentoon op verschillende festivals en tentoonstellingen in Frankrijk en daarbuiten.





Sylvain Huguet, geboren in 1979 in de regio van Parijs, woont en werkt in Brussel, na 20 jaar tussen Aix-en-Provence en Marseille te hebben doorgebracht.

Door hedendaagse media te verkennen, ontwikkelt hij - in samenwerking met verschillende kunstenaars en onderzoekers binnen het collectief Dardex - multimedia installaties en performances die onze relatie met technologie ondervragen.

Geïnteresseerd in grafisch ontwerp en print- en webpublicaties, doceerde hij tussen 2014 en 2021 html- en css-programmeertalen aan de Universiteit van Aix-Marseille.

Afgestudeerd aan de École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, richtte hij in 2003 samen met Quentin Destieu de vereniging Lab GAMERZ en het gelijknamige festival op (een plek en festival gewijd aan hedendaagse creatie en digitale praktijken).

Hij presenteert zijn werk regelmatig op tentoonstellingen en festivals in Frankrijk en daarbuiten.

Sunjoo Lee

Sunjoo Lee is een interdisciplinair kunstenaar die werkt op de kruispunten tussen kunst, technologie en ecologie; gevestigd in Nederland en Zuid-Korea. Het fascineert haar om het gebruik van elektronica en digitale tools voorbij menselijke belangen te divergeren. Haar werken verkennen dikwijls onderwerpen als; meer-dan-menselijke filosofie, emergentie, biomimicry, toekomstige vormen van symbiose en permacomputing.

Sunjoo werkt vaak samen met biologen, ecologisten en ingenieurs om artistiek onderzoek te ontwikkelen en multimedia-installaties te creëren die hybriditeit en partnerschap tussen biosfeer en technosfeer promoten.

Haar werken zijn tentoongesteld op verschillende locaties, waaronder Ars Electronica Festival en Kunstvereniging Diepenheim. Ze is mede-oprichter van het onderzoekscollectief Getbol Lab en is momenteel artist in residence bij Creative Coding Utrecht.



Leonard Leyens

Na zijn studie aan de Folkwang Kunstuniversiteit in Essen (Duitsland) en zijn bachelor aan de École des Beaux-Arts in Bordeaux (Frankrijk), voltooit Leonard Leyens momenteel zijn master aan de École de Recherche Graphique in Brussel (België).

In zijn masterscriptie, zijn onderzoekspraktijk en zijn deelname aan verschillende kunstenaars- en activistencollectieven verkent hij de mogelijkheden voor het creëren van tools en platforms

voor communicatie en verspreiding. Hij tracht ruimtes te ontwikkelen voor technische emancipatie rond open source en vrije software.



Radio-media - in het bijzonder interventieradio - is een centrale pijler geworden van zijn praktijk en onderzoek. Met het collectief PL4TFORM.ORG probeert hij vormen van omzeiling voor centralisatie en kapitalisatie van communicatiekanalen te genereren.

In performatieve settings creëert hij zowel interactieve digitale werken als site-specifieke geluidswerken.

Hij groeide op in West-Duitsland en is betrokken bij antikoloniale strijd tegen kapitalistisch extractivisme ten gunste van het Globale Noorden en tegen mijnbouwprojecten in Duitsland zelf.

Val Macé

Val Macé werd geboren in Caen in 1986. Zijn werk combineert een verscheidenheid aan technieken en media: beeldhouwkunst, elektronica, code, doe-het-zelf-acrobatiek, naaien, tekenen en mechanische muziek, waarvan hij de meeste gebruikt om momenten, objecten of ruimtes te creëren voor live-optredens.

Hij is present als muzikant met groepen als PLOYBOY, One Bit Direction, Fatal Coincoin of solo met zijn doe-het-zelf-instrumenten.

En aanwezig door de creatie van exotische scenografische objecten voor theaters zoals de Nimis groep of de Compagnie Gare Centrale.

Val produceert zijn eigen straatperformanceprojecten binnen het collectief Boîte à Clous, waaronder Dragobus, Carrousel Shuriken, Robert la Licorne en, meer recent, CHANTIER!

Zijn werk is zelden statisch. Er speelt vaak iets tussen de absurditeit van zijn producties en de technische complexiteit ervan.

Val woont en werkt in Brussel.



Raquel Meyers

Raquel Meyers (Cartagena, Spanje b. 1977) werkt met verouderde technologieën zoals de Commodore 64, Teletext, typemachines of fax machines vermengd met onder andere fotografie, animatie en borduurwerk. Ze omschrijft haar praktijk als KYBDslöjd [mecnografía expandida] waarvan de betekenis ruwweg als <een handmatige vaardigheid met een toetsenbord> kan



worden gedefinieerd. De toetsaanslagen dragen bij aan de uitvoering, terwijl poëzie bijdraagt aan een systeem, door de architectuur van de ruwe en onopgesmukte tekensets te onthullen. Haar werk werd getoond op Ars Electronica, Yle Teksti-TV, ARDText, Transmediale, Xpo Gallery, La Casa encendida, Liste Art Fair Basel, P21 Seoul, la Maison des Auteurs Angoulême, BmoCA, SeMA NANJi, LABoral, iMAL, Piksel, Getxophoto, HeK, ETOPIA, Eufonic Urbà, MIRA Festival ...

Navid Navab



Navid Navab wordt erkend als media-alchemist en antidisciplinair componist met een achtergrond in hedendaagse muziek, biomedische sonificatie en filosofische biologie. Via een onderzoekende ArtScience-praktijk ensceneren Navab's recente creaties nauwgezet unheimische vormen van orde, waarbij machines een gevoel van levendigheid worden ingeprent door de fusie met de prikkelbare dynamiek van materie.

Navab's kunst machines gaan op sculpturale wijze om met transductieve structuren van levendigheid en peilen naar de prikkelbare tendensen van procesmaterie die ver van het evenwicht verwijderd is - zwevend in metastabiele toestanden waar thermodynamische reservoirs van onbepaaldheid cybernetische intentionaliteit genereren. Door het onwaarneembare tastbaar te maken, orkestreren deze onderzoekende werken een zintuiglijke afstemming op

levensvormen, op de pre-metabolische grens tussen ademen en niet ademen, terwijl ze hun prikkelbare dynamiek cybernetisch omsluiten.

Suzanne Treister

Suzanne Treister is geboren in 1958. Ze woont en werkt tussen Londen en de Pyreneeën. Ze is sinds 1989 een pionier op het gebied van nieuwe media en werkt op de doorlaatbare grens die de limieten tussen wetenschappelijk onderzoek en mystieke openbaringen scheidt. Haar projecten, die zich dikwijls over meerdere jaren spreiden, bevragen de relatie tussen opkomende technologieën, de maatschappij en alternatieve geloofssystemen om onzichtbare krachten te suggereren die onze huidige realiteit vormgeven en implicaties hebben voor de toekomst die we nog maar net beginnen te begrijpen.



Haar werk is getoond in vele instituties, waaronder Tate Modern (VK, 2024), de 14e Shanghai Biënnale (China, 2023), High Line (New York, VS, 2022), Serpentine Galleries (VK, 2019), Centre Pompidou (Frankrijk, 2015) en La commande artistique Garonne (Bordeaux, Frankrijk, 2013-2022).

Claire Williams

De kunstwerken van Claire Williams hebben de vorm van gewezen antennes, glassculpturen gevuld met plasma of apparaten die het onzichtbare waarnemen. Data van radiotelescopieën en radioscanners materialiseren zich in gebreide steken, geluidstrillingen of in de vorm van lichtgevend plasma. Ze sculpteert haar elektronische componenten om elektromagnetische bewegingen uit de kosmos zichtbaar te maken via onze magnetosfeer, naar radiogolven die onze aardse omgeving doorkruisen of de golven die van ons lichaam en psychische activiteit uitgaan. Momenteel werkt ze in een duo "The Æthers" dat praktijken van het onzichtbare verzamelt en reactiveert, gevonden in de archieven van experimentele en occulte wetenschappen uit de 19e en 20e eeuw.

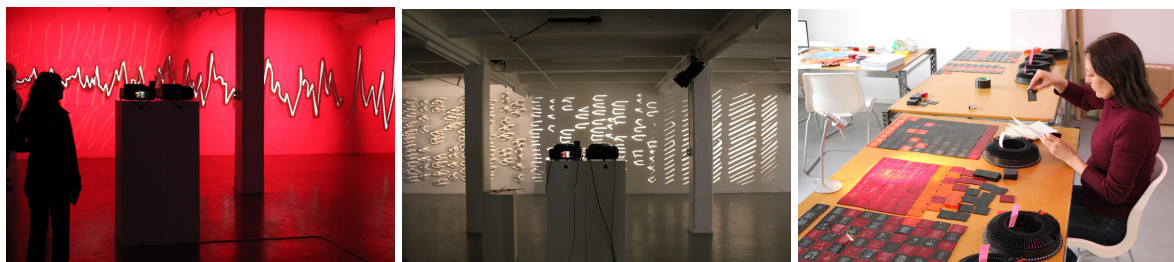


OVER DE WERKEN

Naam kunstenaar - Titel (datum) - Tentoonstelling getoond bij iMAL

Cécile Babiole - GOBO GOBO HEY ! (2012) - GOBO GOBO HEY ! 2012

De installatie *GOBO GOBO HEY !* presenteert een variatie op het thema gobo's. Een gobo is een technische term die lichtontwerpers gebruiken om een stuk geperforeerd metaal aan te duiden dat licht van een spot doorlaat en een patroon projecteert. Op basis van dit model maakt Cécile Babiole met een lasercutter gobo's van plexiglas en projecteert ze met een reeks diaprojectoren. De projectie op grote schaal onthult het geweld van het fabricageproces: het wordt duidelijk dat de laser het plastic verhit, vervormt, verbrandt, smelt, doet vloeien en zwart maakt. Afhankelijk van de snelheid van de straal wordt het materiaal geschampt of geperforeerd. Het grafisch resultaat lijkt eerder op een handschrift met een volle en vloeiende pennestreek - of zelfs op gespoten graffiti - dan op het product van een machine uit het digitale tijdperk. De gegraveerde motieven komen uit de muzikale wereld, ze zijn grafische voorstellingen van geluiden, elementen van partituren en golfvormen, die onthuld worden door de lichtgevende trilling die er doorheen gaat. De titel is een knipoog naar de punkcultuur van eind jaren 70 en weerspiegelt het 'in-your-face'-karakter van de machine ("Gaba gaba hey!" was de leuze van de Ramones, de eerste Amerikaanse punkrockband, en hun fans).



Peter Beyls - Rune One ; Helix IX ; RP32 - Simple Thoughts 2014

Beyond Computing (Inleidende notitie)

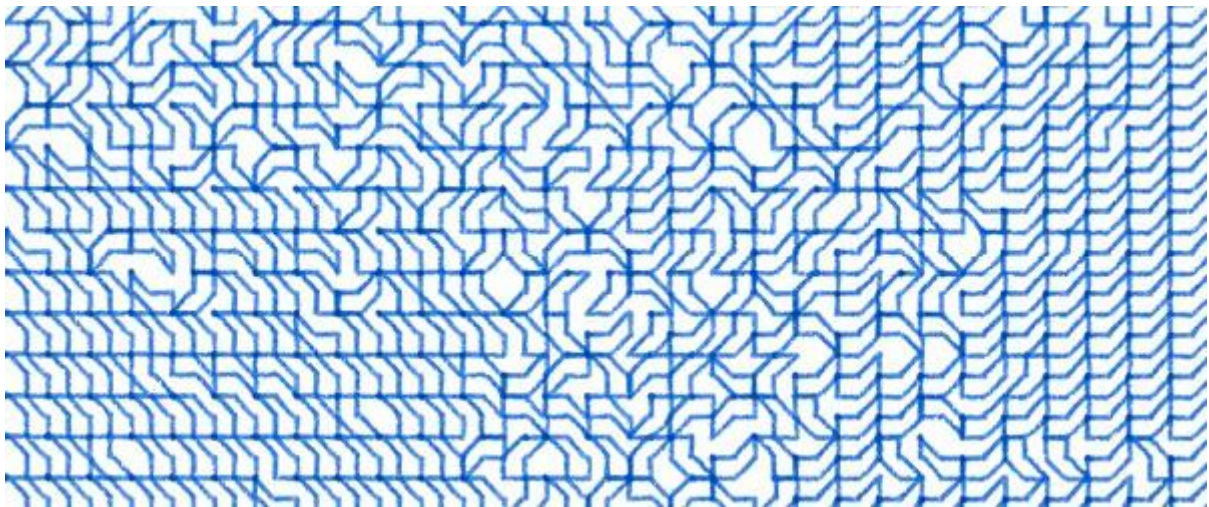
In lijn met het voortreffelijke advies van een van mijn prominente mentoren, Hanne Darboven: "verontschuldig nooit, leg nooit uit..." - toch is het denkbaar dat men een discours ontwikkelt, dat zeker weg van de complexiteit van het medium blijft, maar zich focust op observaties van diepe betekenis, relaties en wat het betekent om te leven. Deze gedachten onderbouwen wat volgt.

HELIX IX (1978) - tijdens de late jaren zeventig van de vorige eeuw had ik slechts af en toe toegang tot mainframe computers, vooral als ik op reis was, maar omdat ik voortdurend bezig was met procedureel denken, moest ik manieren zien te vinden om algoritmisch werk te maken dat voorbij computing ging. Bovendien was - en is - het handmatig schetsen de sleutel tot procedureel denken, het papieren medium als fundamenteel instrumenteel voor de ontwikkeling van ambigue ideeën. Men denke niet in een of andere abstracte dimensie, het creatieve proces is gebaseerd op de interactie met objecten en materialen - een attitude en werkprincipe dat tegenwoordig 'belichaamde cognitie' wordt genoemd. In deze specifieke

context maakt HELIX IX deel uit van een serie handmatige tekeningen die een algoritme in het veld documenteren; een geënceneerde actie in een gegeven fysieke ruimte, een enkele persoon als schakelend volgens zowel regels als beperkingen opgelegd door de feitelijke locatie. Computerlogica speelt een belangrijke rol bij het mogelijk maken van de actie: logische operatoren zorgen voor verschillende soorten intersecties van persoon en ruimte, waardoor zich een algoritmisch verhaal ontwikkelt dat wordt weerspiegeld in de tekeningen.

RP32 (1975) en Run One (1976) - beide tekeningen zijn conceptueel sterk verwant. RP32 onthult een fascinatie voor uitputtend denken; men ontwikkelt een algoritme dat zichzelf uitdrukt in een gegeven eindig aantal dimensies, het aantal parameters (grootte en rotatie van een vierkante module) bepaalt het aantal tekeningen. RP32 is gebaseerd op een evoluerende notie van vertrouwen - het algoritme genereert numerieke waarden van gecontroleerde randomheid, geleidelijk, van absolute naar relatieve zekerheid - dit bepaalt hoe modules verschijnen in een rasterachtige structuur. Blauwe lijnen zijn aangebracht omdat er in die tijd enkel viltstiften met blauwe inkt beschikbaar waren. Als één onlosmakelijk geheel tonen de vier tekeningen alle vier de overgangen die impliciet in het algoritme aanwezig zijn. Aan de andere kant geeft Run One alle 36 geïmpliceerde opties van een bepaald algoritme in één enkele instantie weer.

Peter Beyls, Tianjin, China, 18 juni 2025



Jonah Brucker Cohen - Alerting Infrastructure! (2003) - Hybrid Worlds 2007

Alerting Infrastructure! is een fysieke teller die hits op de website van een organisatie vertaalt naar schade aan het interieur van het fysieke gebouw dat vertegenwoordigd wordt door de website. De focus van het werk is het benadrukken van de bekommerning dat fysieke ruimtes langzamerhand plaats ruimen voor hun virtuele tegenhangers. De hoeveelheid structurele schade aan het gebouw correleert direct met de hoeveelheid aan blootstelling en aandacht die de website krijgt, waardoor het tijdelijke bestaan van de fysieke structuur wordt onthuld.



Quentin Destieu, Sylvain Huguet (Collectif Dardex) - Refonte (2014-2015) - Anachronism 2015

Refonte (Hersmelt) is een serie van rudimentaire speren en wapens gemaakt uit verschillende gerecupereerde elektronisch afvalmaterialen. Het metaalschroot werd gesmolten en in mallen



gegoten, waardoor de eeuwenoude productietechnieken van rudimentaire wapens worden hernomen. Tussen hedendaagse archeologie en anachronistische gestes bieden deze wapens een herontwerp van onze industriële maatschappijen, een post-futuristische evocatie herinnert ons aan de fragiliteit van onze systemen en de oorlogszuchtige betrokkenheid van de mensheid.

Deze wapens suggereren een radicale koerswijziging, ze transformeren onze technologie in primitieve werktuigen, confronteren de mens met zijn oernatuur, storten de burger terug in het Bronzen Tijdperk, in een woeste hedendaagse 'technologische oorlog'.

Sunjoo Lee - Electric Garden (2024)

Een onderzoek naar het aanleggen van een elektriciteitsproducerende tuin. Het project verkent op creatieve wijze de samenwerkingsmogelijkheden tussen natuurlijke ecosystemen en digitale systemen. De tuin produceert elektriciteit door het metabolisme van anaerobe bacteriën die in natte grond leven te benutten, met behulp van een technologie die Microbial Fuel Cells heet. Elke container fungeert als een batterij en is uitgerust met elektroden die de elektronen oogsten die door de bacteriën worden uitgezonden. De planten en insecten in de tuin voeden de bacteriën, waardoor er elektriciteit kan worden opgewekt zolang het ecosysteem bloeit.



Leonard Leyens - La brèche (2025)

La Brèche is een installatie die je uitnodigt om je onder te dompelen in een onderzoeksveld.

Een veld in beweging, in verplaatsing, in verkenning.

Het biedt toegang tot een onderzoek: hoe vormen en praktijken te genereren die de centralisatie en kapitalisatie van communicatiekanalen omzeilen en tegelijkertijd de ondoorzichtigheid van hun infrastructuur ontmantelen. Door de gewenning aan technieken, het sleutelen aan gereedschap en de poging om hen gemeenschappelijk goed te maken, is *La Breche* niet alleen een apparaat maar vooral een collectieve praktijk.

La Brèche is een schuilplaats - haar vormen zijn meervoudig.



Val Macé - Harmonie

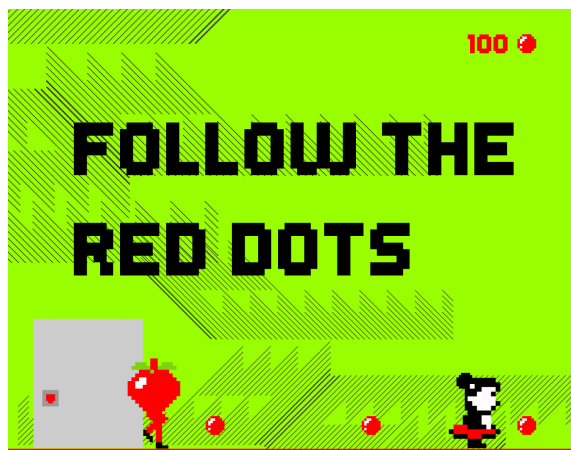


Een verhaaltje over eetlust.

Een kort, onnozel verhaal, zoals de werkelijkheid het ons graag vertelt.

Harmonie is een muzikaal apparaat samengesteld uit achtergelaten voorwerpen die in werking worden gezet door een handgemaakt apparaat. Het is een object in ontwikkeling dat in haar finaliteit zal dienen als narratieve ondersteuning.

Raquel Meyers - Follow the Red Dots (2007) - Playlist 2010

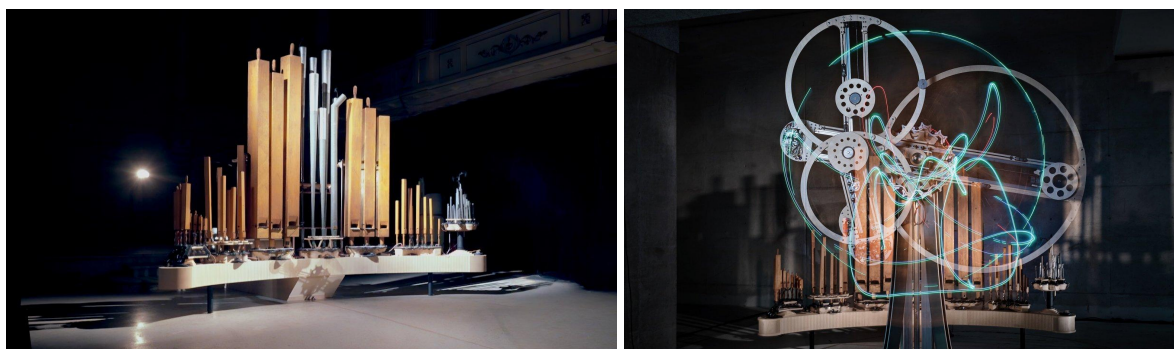


Follow the Red Dots (Volg de Rode Stippen), zoals Ed Halter schreef, "plaats een Minnie Mouseiaans personage in een Super-Mario-achtig pellet-etend avontuur, terwijl in FuriousClubfoot een boogaloo-danser met een schaaldierhoofd door een brandende stad trekt."

Navid Navab - Organism + Excitable Chaos (2024)

De chaotische beweging van Excitable Chaos, een robotisch gestuurd drievoudig pendulum drijft de aerodynamische drempelwaarden aan van Organism, een robotisch geprepareerd eeuwenoud pijporgel. Een Casavant-pijporgel uit 1910 is gered van dreigende gentrificatie op een erfgoedlocatie in Montreal en robotisch geprepareerd om turbulente patronen te laten klinken.

Organism destabiliseert de socio-historische tonaliteit van het orgel om de verborgen turbulente materialiteit ervan te bevrijden en doen klinken, waarbij robotisch timbres worden ontketend die door eeuwenlange sonische beperking ongehoord bleven. Geanimeerd door de snelle uitwisseling van potentiële en kinetische energie tussen diens drie bewegende armen, moduleert Excitable Chaos af en toe zijn eigen scharniergewrichten en dempergewichten, waardoor de massa-orbitale verhoudingen tussen zijn armen verschuiven. Deze modulaties stellen de kunstenaar in staat om unieke chaotische bewegingssystemen te creëren, elk een stochastisch universum op zichzelf, terwijl ze belichten hoe zelfs de subtielste variaties een sleutelrol spelen in samenhangend gedrag, waarvan de volgende staat onbekend wordt gemaakt. De generatieve beweging van Excitable Chaos leidt de aerodynamische drempelwaarden van Organism, waarbij kinetische chaos in dialoog wordt gebracht met sonische turbulentie. De resulterende turbulente sonificaties van chaos dienen als meditatie op het trapsgewijze gevoel van meer-dan-eenheid dat zich spontaan ontwikkelt in het leven en in de natuur en hoe deze wilde maar stuurbare relationaliteit ons kan helpen om samen uitdrukking te geven aan nog onbekende werelden.



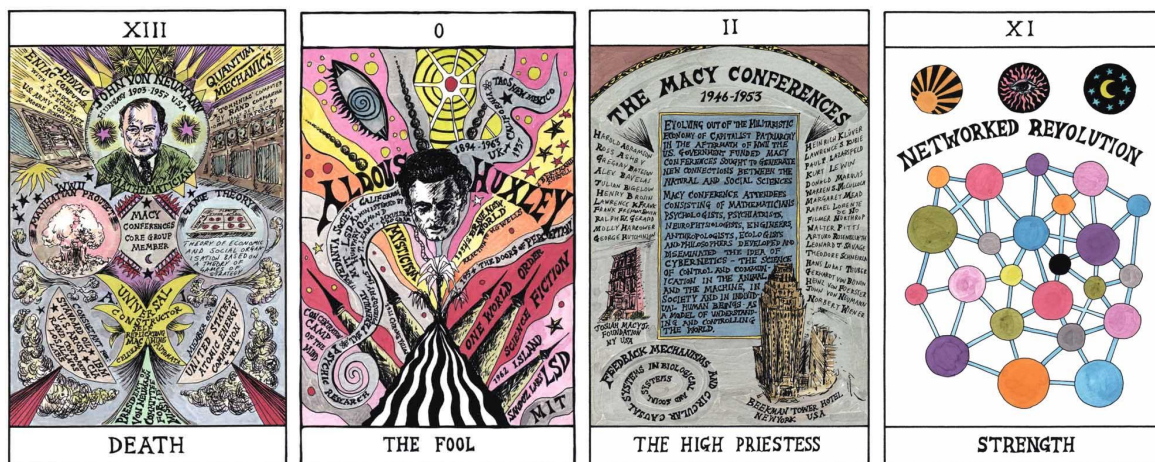
Suzanne Treister - Hexen 2.0 (2009-2011)

HEXEN 2.0 bestudeert de geschiedenissen van wetenschappelijk onderzoek achter overheidsprogramma's voor massacontrole en onderzoekt parallelle geschiedenissen van counter-culturele en grassroots bewegingen. HEXEN 2.0 mapped binnen een kader van post-WWII Amerikaanse overheids- en militaire imperatieven, het samenkomen van wetenschappelijke en sociale wetenschappen door de ontwikkeling van cybernetica, de geschiedenis van het internet, de opkomst van Web 2.0 en toenemende inlichtingen vergaring, en implicaties voor de toekomst van nieuwe systemen van maatschappelijke manipulatie in de richting van een controlemaatschappij.

HEXEN 2.0 onderzoekt specifiek de deelnemers van de baanbrekende Macy conferenties (1946-1953), wiens primaire doel het was om de basis te leggen voor een algemene wetenschap van de werking van het menselijke brein. Het project kijkt tegelijkertijd naar

verschillende filosofische, literaire en politieke antwoorden op technologische vooruitgang, waaronder de claims van Anarchoprimitivisme en Post-linksisme, Theodore Kaczynski/de Unabomber, technogianisme en transhumanisme, en traceert voorgaande ideeën zoals die van Thoreau, Warren, Heidegger en Adorno in relatie tot visies op utopische en dystopische toekomsten uit sciencefictionliteratuur en films.

Gebaseerd op werkelijke gebeurtenissen, mensen, geschiedenissen en wetenschappelijke toekomstprojecties, en bestaande uit alchemistische diagrammen, een Tarot deck, foto-tekst werken, een video en een website, biedt HEXEN 2.0 een ruimte waarin men de werken kan gebruiken als een tool om mogelijke alternatieve toekomsten te verbeelden.



Claire Williams - Psychic Radio (2017-2025)

Radiogolven zijn de energieën en geesten van onze elektromagnetische wereld. Tijdens de tweede helft van de XIXe eeuw kon men plots vanop afstand communiceren. Er opende zich een nieuwe onzichtbare ruimte en daarmee een medium om deze verre en lichaamloze stemmen te transporteren. Deze elektromagnetische ruimtes werden gezien als een transmissieveld waarop geesten telegrafische boodschappen naar de levenden konden sturen. De vrouwelijke mediums belichaamden een soort elektrisch transmissiesysteem. De rond de cirkel geplaatste deelnemers waren een uitbreiding van dit systeem, hun armen als kabels verbonden door handen te geven fungeerden als een radio-zendontvanger.

Dit onderzoek probeert zich een elektronisch geborduurd circuit in te beelden dat door deze mediums is gemaakt met de textieltechnieken uit het boek "Ouvrages de Dames" en is geïnspireerd op kristalradio's die gebruik maken van minimale zelfgemaakte elektrische onderdelen die worden aangedreven door de statische elektriciteit die in de lucht aanwezig is. Deze geborduurde radio is een detectieoppervlak dat energieën probeert te onderscheppen door middel van radiogolven die de aanwezigheid van spookachtige energieën in onze omgeving onthullen.

