

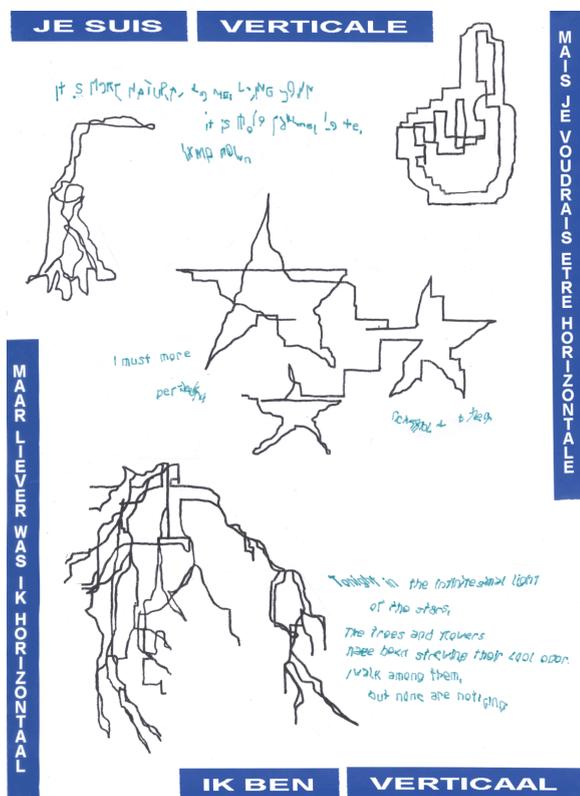
À PROPOS DE L'EXPOSITION

Je suis verticale (mais je préférerais être horizontale) est une réflexion sur les 25 ans d'histoire d'iMAL et une projection vers son avenir en tant qu'institution dédiée aux cultures numériques, à un moment où l'informatique est de plus en plus questionnée pour son impact social et environnemental.

Plus qu'une rétrospective, cette « introspective » mêle œuvres précédemment exposées à iMAL et créations plus récentes. Ensemble, elles célèbrent une riche diversité esthétique en dehors de la monoculture de la Silicon Valley. C'est un moment pour faire une pause et évaluer la valeur de l'art numérique passé, présent et futur. L'exposition tire son nom du poème de Sylvia Plath, *I am vertical*, dans lequel elle contemple sa propre existence, en évoquant la déconnexion entre sa verticalité humaine et son profond désir d'être horizontale, en harmonie et connectée à la nature.

La culture numérique est inextricablement liée à la production de déchets électroniques et à l'augmentation de l'utilisation des terres, des ressources, de l'énergie et de l'eau. Elle a également des ramifications sociales et politiques, telles que l'impact de l'IA générative sur le travail et celui de la surveillance sur la vie privée et la démocratie. La monoculture des GAFAM promeut le consumérisme tout en cachant son impact social et écologique. Qu'est-ce que cela signifie pour les artistes travaillant avec les médias numériques ?

Les œuvres de *Je suis verticale (mais je préférerais être horizontale)* offrent un espace de réflexion sur une approche des cultures numériques qui ne cherchent pas à se développer au détriment des limites planétaires, mais qui, au contraire, considèrent ces limites comme une opportunité de se réapproprier la créativité.



01.07.25

WITH

Cécile Babiote
Jonah Brucker-Cohen
Peter Beyls
Collectif Dandex
Sunjoo Lee
Leonard Leyens
Val Macé
Raquel Meyers
Suzanne Trelster
Claire Williams
Navid Navab
The Cookery

→

21.09.25

[EN] À l'occasion du 25^e anniversaire d'iMAL et comme Plath dans son poème du même nom, cette « introspective » se souvient et réfléchit tout en pointant vers l'avenir, désireuse de modèles plus horizontaux et plus harmonieux. Les œuvres présentées explorent les possibilités d'une création numérique qui ne cherche pas l'expansion au détriment de la capacité planétaire et de ses limites.

[NL] In het licht van iMAL's 25^{ste} verjaardag, en net als Plath in haar gelijknamige gedicht, herinnert en reflecteert dit 'introspectief' terwijl het naar de toekomst wijst, verlangend naar meer horizontale en harmonieuze modellen. De gepresenteerde werken verkennen de mogelijkheden van digitale creatie die geen uitbouw nastreeft ten koste van het planetaire vermogen en zijn grenzen.

[FR] On the occasion of iMAL's 25th anniversary this 'introspective' remembers and reflects while looking forward, longing for more horizontal and harmonic models, as Plath does in her eponymous poem. The artworks explore the possibilities of digital creation not seeking to scale at the expense of planetary boundaries.

Co-funded by :

With the support of :

IMAL

QUAI DES CHARBONNAGES 30 KOOLMIJNENKAAI, BRUSSELS

À PROPOS DES ARTISTES

Cécile Babiole

Cécile Babiole est une artiste active dès les années 80, dans le champ musical d'abord, puis dans les arts électroniques et numériques. Elle associe dans ses créations arts visuels et sonores au travers d'installations et de performances qui interrogent avec singularité et ironie les technologies.

Ses travaux récents s'intéressent à la langue (écrite et orale), à sa transmission, ses dysfonctionnements, sa lecture, sa traduction, ses manipulations (Copy that, Conversation au fil de l'eau, Leçon de vocabulaire, Spell, Disfluences, Copies non conformes, Les voix suspendues, etc).

En 2016, Elle cofonde le collectif *Roberte la Rousse*, groupe cyberféministe qui travaille sur les thématiques croisées langue, genre et technologie sous la forme de performances et de publications (*Wikifémia*).

Ses dernières recherches l'amènent à examiner le caractère algorithmique du tissage avec son projet de tissage sonore *Loops of the loom*.

Son travail est exposé internationalement : 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 est un artiste pluridisciplinaire belge, pionnier des arts numériques depuis près de 50 ans. Sa pratique se décline dans le domaine des arts visuels, de la musique et d'autres formats hybrides expérimentaux.

Après des études d'ingénieur en électronique, Peter Beyls a étudié au Conservatoire Royal de Bruxelles, à l'EMS Stockholm, et à la Slade School of Art, University College London.

Peter Beyls a exploré intensément les dimensions esthétiques et cognitives du numérique dans les arts. Il a tout au long de sa carrière scientifique publié plus de 75 articles sur les spécificités des arts numériques et a été professeur invité de nombreuses universités au Canada, en Chine, au Japon et aux USA.

Son travail a été montré dans de nombreux festivals internationaux tels que Siggraph, ICMC, Imagina, ISCM, Generative Arts et ISEA.

Jonah Brucker Cohen

Johan Brucker-Cohen est un chercheur, artiste et écrivain primé. Il est professeur associé au département de journalisme et d'études des médias au Lehman College / City University of New York. Il est mentor au sein de New INC., a été désigné en résidence au New York Hall of Science, et artiste invité à Cornell Tech. Il a obtenu son doctorat au sein de l'équipe de conception disruptive du département de génie électronique et électrique du Trinity College de Dublin. Son travail porte sur le thème de la "déconstruction des réseaux" et comprend 1100 projets créatifs qui remettent en question et détournent de manière critique les perceptions établies de l'interaction et de l'expérience réseau. Son œuvre a été exposée dans des lieux tels que le SFMOMA, le Musée canadien d'art contemporain, le MOMA, l'ICA de Londres, le Whitney Museum of American Art, Palais de Tokyo, Tate Modern, Ars Electronica, ZKM, Transmediale, entre autres. Ses projets "Bumplist" et "America's Got No Talent" font partie de la collection permanente du Whitney Museum of American Art. Ses écrits ont été publiés dans des revues telles que WIRED, Make, Gizmodo, Neural, et plus. Ses ateliers de bricolage électronique Scrapyrd Challenge ont été organisés dans plus de 15 pays en Europe, en Amérique du Sud, en Amérique du Nord, en Asie et en Australie depuis 2003.



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

Insta: @coinop29

BlueSky: @coinop29.bsky.social

Collectif Dardex

Quentin Destieu est artiste et docteur en pratique et théorie de la création artistique et littéraire, il vit et travaille entre Marseille et Cahors.

Fondateur du festival d'art GAMERZ à Aix-en-Provence ainsi que du Lab-GAMERZ, lieu de résidence et de formation axé sur les pratiques numériques dans le champ de l'art contemporain. Il travaille actuellement sur la mise en place d'un lieu collectif pour artistes en milieu semi-rural à Cahors : la Pouponnière.

Son travail artistique explore les médias numériques et leurs effets sur le développement de nos sociétés, il questionne un monde saturé par la technologie en jouant avec les frontières et les relations entre contre-cultures digitales et cultures populaires. Sa recherche interroge et met en avant les articulations entre pratiques activistes et avant-gardes artistiques actuelles.



Fondateur du collectif Dardex avec Sylvain Huguet, il expose régulièrement ses travaux dans différents festivals et expositions en France et à l'étranger depuis 2003.

Sylvain Huguet, né en 1979 en région parisienne, vit et travaille à Bruxelles, après 20 ans passé entre Aix-en-Provence et Marseille.



Explorant les média actuels, il développe en collaboration avec différents artistes et chercheurs au sein du collectif Dardex, des installations et des performances multimédia interrogeant notre relation aux technologies.

S'intéressant au design graphique et à l'édition print et web, il a enseigné entre 2014 et 2021, à l'Université Aix-Marseille les langages de programmation html et css.

Diplômé de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, il fonde en 2003, avec Quentin Destieu, l'association Lab GAMERZ et le festival du même nom (lieu et festival dédiés à la création contemporaine et aux pratiques numériques).

Il présente régulièrement ses travaux dans différentes expositions et festivals en France et à l'étranger.

Sunjoo Lee

Sunjoo Lee est une artiste interdisciplinaire qui travaille à l'intersection de l'art, de la technologie et de l'écologie. Elle est basée aux Pays-Bas et en Corée du Sud. Sa démarche artistique s'articule autour d'un détournement de l'usage des outils électroniques et numériques au-delà des intérêts strictement humains. Ses œuvres explorent fréquemment des thématiques telles que la philosophie du plus-qu'humain, l'émergence, la biomimétique, les formes futures de symbiose ou encore la permacomputation.

Sunjoo collabore régulièrement avec des biologistes, écologistes et ingénieurs afin de développer des recherches artistiques et créer des installations multimédias qui favorisent l'hybridité et la coopération entre biosphère et technosphère.

Son travail a été présenté dans divers lieux, notamment au festival Ars Electronica et à la Kunstvereniging Diepenheim. Elle est cofondatrice du collectif de recherche Getbol Lab, et actuellement artiste en résidence à Creative Coding Utrecht.



Leonard Leyens

Après avoir étudié à la Folkwang Universität der Künste à Essen (Allemagne) et obtenu une licence à l'École des Beaux-Arts de Bordeaux (France), Leonard Leyens est actuellement en train de terminer son master à l'École de recherche graphique à Bruxelles (Belgique).

Dans son mémoire de master, sa pratique de recherche et sa participation à plusieurs collectifs d'artistes et d'activistes, il s'intéresse aux possibilités de création d'outils et de

plateformes de communication et de diffusion. Il cherche à développer des espaces d'émancipation technique autour de l'open source et des logiciels libres.



Le média radiophonique – en particulier la radio d'intervention – est devenu un pilier central dans sa pratique et sa recherche. Avec le collectif PL4TFORM.ORG, il mène des tentatives d'esquive face à la centralisation et à la capitalisation des canaux de communication.

Dans des cadres performatifs, il crée des œuvres numériques interactives ainsi que des pièces sonores spécifiques aux sites.

Ayant grandi en Allemagne de l'Ouest, il est engagé dans des luttes anti-coloniales contre l'extractivisme capitaliste au profit du Nord global, comme aussi contre les projets miniers en Allemagne même.

Val Macé

Val Macé est né à Caen en 1986. Son travail mêle une grande variété de techniques et de médiums : sculpture, électronique, code, acrobaties bricolées, couture, dessin et musique mécanique, qu'il utilise principalement pour créer des moments, des objets ou des espaces destinés à la performance en direct.

Que ce soit en tant que musicien, avec des groupes comme PLOYBOY, One Bit Direction Direction, Fatal Coincoin, ou en solo avec son ensemble d'instruments faits maison.

Ou en concevant des objets scénographiques exotiques pour des théâtres tels que le groupe Nimis ou la Compagnie Gare Centrale.

Ou encore en produisant ses propres projets de spectacles de rue au sein du collectif Boîte à Clous, avec notamment Dragobus, Carrousel Shuriken, Robert la Licorne, et plus récemment CHANTIER !

Son travail est rarement statique. Il existe souvent un jeu entre l'absurdité de ses créations et la complexité technique qu'elles impliquent.

Val vit et travaille à Bruxelles.



Raquel Meyers

Raquel Meyers (Cartagena, Espagne, née en 1977) travaille avec des technologies obsolètes telles que le Commodore 64, le télétexte, les machines à écrire ou les télécopieurs, qu'elle associe à la photographie, l'animation, la broderie, entre autres techniques. Elle définit sa pratique



comme KYBDslöjd [mécanographie étendue], dont la signification pourrait être résumée comme « une compétence manuelle avec un clavier ». Les frappes participent à l'exécution tandis que la poésie contribue à un système, en révélant l'architecture brute et dépouillée des jeux de caractères.

Son travail a été présenté notamment à Ars Electronica, Yle Teksti-TV, ARDText, Transmediale, Xpo Gallery, La Casa Encendida, Liste Art Fair Basel, P21 Séoul, la Maison des Auteurs à Angoulême, BMOCA, SeMA NANJI, LABoral, iMAL, Piksel, Getxophoto, HeK, ETOPIA, Eufonic Urbà, MIRA Festival, etc.

Navid Navab



Navid Navab est reconnu comme un alchimiste des médias et compositeur antidisciplinaire, avec une formation en musique contemporaine, sonification biomédicale et biologie philosophique. À travers une pratique ArtScience d'investigation, ses créations récentes mettent en scène avec minutie des formes d'ordre étranges, insufflant une vitalité aux machines par fusion avec les dynamiques excitables de la matière.

Les machines artistiques de Navab s'engagent de manière sculpturale avec des structures transductives de vivacité, sondant les tendances excitables de matières-processus éloignées de l'équilibre — suspendues dans des états métastables où des réservoirs thermodynamiques d'indétermination génèrent une intentionnalité cybernétique. Rendant le perceptible à l'imperceptible, ces œuvres d'investigation orchestrent une syntonie sensorielle aux formes de vie, à la frontière

pré-métabolique entre respirer et ne pas respirer, tout en enveloppant cybernétiquement leurs dynamiques excitables.

Suzanne Treister

Suzanne Treister est née en 1958. Elle vit et travaille entre Londres et les Pyrénées. Pionnière dans le domaine des nouveaux médias depuis 1989, Suzanne Treister travaille sur la frontière perméable qui sépare les limites de la recherche scientifique des révélations mystiques. Ses projets, qui s'étendent souvent sur plusieurs années, interrogent la relation entre les technologies émergentes, la société et les systèmes de croyance alternatifs pour suggérer des forces invisibles qui façonnent notre réalité actuelle et



ont des implications pour l'avenir que nous commençons à peine à comprendre.

Ses œuvres ont été présentées dans de nombreuses institutions, notamment à la Tate Modern (Royaume-Uni, 2024), à la 14e Biennale de Shanghai (Chine, 2023), au High Line (New York, États-Unis, 2022), à la Serpentine Galleries (Royaume-Uni, 2019), au Centre Pompidou (France, 2015) et La commande artistique Garonne (Bordeaux, France, 2013-2022).

Claire Williams

Les œuvres de Claire Williams prennent la forme d'antennes tissées, de sculptures en verres emplis de plasma ou encore d'appareils qui captent l'invisible. Des données de radiotélescopes ou de scanners radios se matérialisent en points tricotés, en vibrations sonores ou encore sous forme de pulsations lumineuses. Elle façonne des sculptures électroniques afin de rendre visible les mouvements électromagnétiques allant du cosmos à notre magnétosphère, aux ondes radios traversant notre environnement terrestre ou encore celles émanant de nos corps et de nos activités psychiques. Elle travaille actuellement en duo dans « Les Æthers » qui collectent et réactivent les pratiques des invisibles retrouvés dans les archives des sciences occultes et expérimentales du XIXe XXe siècle.



À PROPOS DES OEUVRES

Nom artiste - Titre (date) - *exposition à iMal*

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

L'installation Gobo gobo hey ! présente une variation sur le thème des gobos.

Un gobo est un terme technique utilisé par les éclairagistes pour désigner une pièce de métal perforée qui laisse passer la lumière d'un projecteur et permet de projeter un motif. Sur ce modèle, Cécile Babiole propose de réaliser des gobos en plexiglas à l'aide d'une découpeuse laser et de les projeter grâce à une série de projecteurs diapos. Le dispositif de projection à grande échelle révèle la violence du processus de fabrication : il apparaît clairement que le laser chauffe la matière plastique, la déforme, la brûle, la fait fondre, couler, noircir. Selon la vitesse du rayon, la matière est effleurée ou perforée. Le résultat graphique ressemble plus à une écriture manuelle à la plume avec pleins et déliés, voire à des graffitis à la bombe qu'au produit d'une machine de l'ère numérique. Les motifs gravés sont issus du monde musical, ce sont des représentations graphiques de sons, éléments de partition, formes d'ondes, révélées par la vibration lumineuse qui les traverse.

Le titre est un clin d'œil à la culture punk de la fin des années 70 et traduit le caractère "rentre dedans" de la machine ("Gaba gaba hey !" était le cri de ralliement des Ramones, premier groupe punk rock américain et de leur fans).



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

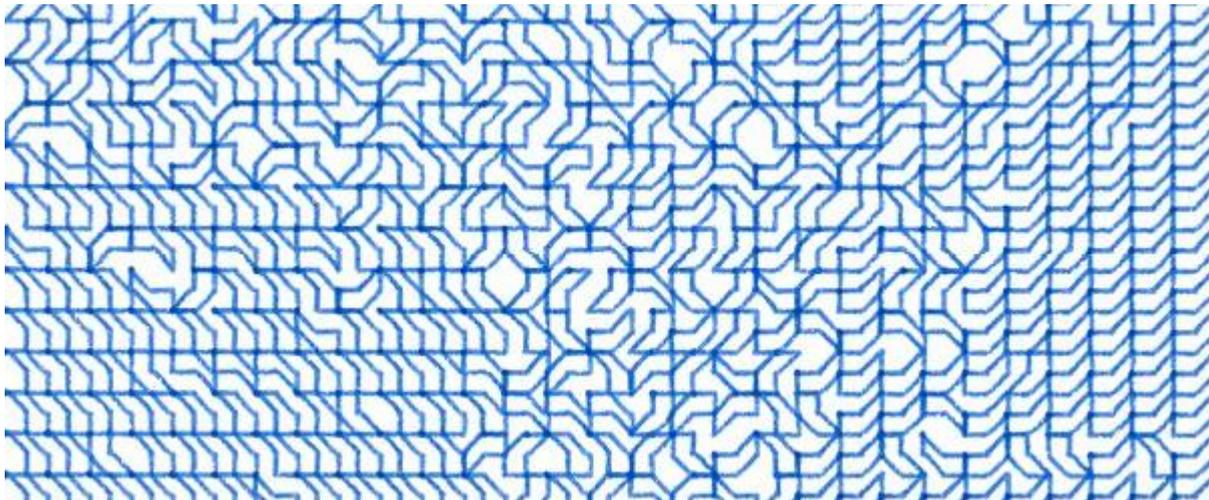
Suivant le conseil prodigieux de l'une de mes éminentes mentors, Hanne Darboven : " ne jamais s'excuser, ne jamais expliquer... " - néanmoins, il serait envisageable de développer un discours, en s'éloignant délibérément des complexités du médium pour se concentrer sur des observations empreintes de sens profond, de relations, et de ce que ça signifie d'être vivant. Ces pensées sous-tendent ce qui suit.

Concernant HELIX IX (1978) - à la fin des années soixante-dix du siècle dernier, je n'avais accès que de façon intermittente aux ordinateurs centraux, en particulier lors de mes déplacements. Cependant, étant impliqué de manière permanente dans une pensée procédurale, je devais trouver des moyens de concevoir un travail algorithmique en dehors de l'informatique. De plus, le dessin manuel était - et reste - fondamental dans la pensée procédurale, le papier comme médium étant un instrument essentiel pour le développement d'idées ambiguës. On ne pense pas dans une dimension abstraite détachée : le processus créatif est informé par l'interaction avec des objets et des matériaux - une attitude et un

principe de travail que l'on qualifie aujourd'hui de cognition incarnée. Dans ce contexte particulier, HELIX IX fait partie d'une série de dessins manuels documentant un algorithme in situ ; une action mise en scène dans un espace physique donné, une seule personne se déplaçant selon des règles et des contraintes imposées par le lieu réel. La logique informatique joue un rôle majeur dans la structuration de l'action : les opérateurs logiques fournissent différents types d'intersection entre la personne et l'espace, et ainsi se développe une narration algorithmique, telle que reflétée dans les dessins.

RP32 (1975) et Run One (1976) - les deux dessins sont conceptuellement très liés. RP32 révèle une fascination pour la pensée exhaustive ; on élabore un algorithme qui s'exprime dans un nombre fini de dimensions, le nombre de paramètres (taille et rotation d'un module carré) déterminant le nombre de dessins. RP32 repose sur une notion évolutive de confiance - l'algorithme génère des valeurs numériques à partir d'un hasard contrôlé, allant progressivement d'une certitude absolue à une certitude relative - ce qui détermine la manière dont les modules apparaissent dans une structure en grille. Les lignes bleues sont imposées par la simple disponibilité, à l'époque, de stylos à pointe en fibre encre bleue. Assemblées de façon unifiée et indissociable, les quatre images affichent les quatre transitions implicites dans l'algorithme. D'un autre côté, Run One présente, dans une seule instance, les 36 options impliquées par un algorithme donné.

Peter Beyls, Tianjin, Chine, 18 juin 2025



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

Alerting Infrastructure! est un compteur de coups physique qui traduit les visites du site web d'une organisation en dommages intérieurs du bâtiment physique que ce site web ou cette organisation représente. L'objectif de la pièce est d'amplifier la préoccupation selon laquelle les espaces physiques perdent lentement du terrain face à leurs homologues virtuels. Le dommage structurel du bâtiment est directement lié à l'exposition et à l'attention reçues par le site web, exposant ainsi l'existence temporelle de la structure physique.



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

Refonte est une série de pointes de lances et d'armes rudimentaires réalisées à partir de différents matériaux récupérés sur des déchets d'équipements électriques et électroniques.



Les déchets métalliques sont ensuite fondus puis coulés dans des moules, reprenant ainsi les techniques millénaires de la fabrication d'armes primitives, composées d'alliages de cuivre, d'aluminium et d'or.

Entre archéologie contemporaine et geste anachronique, ces armes proposent une refonte de nos sociétés industrielles, une évocation post futuriste nous rappelant la fragilité de nos systèmes et l'implication guerrière de l'humanité.

Ces armes suggèrent un changement radical de direction, transformant notre technologie en un outil primitif, plaçant l'homme devant sa nature première, plongeant ainsi le citoyen dans l'âge de bronze, dans une « guerre technologique » contemporaine féroce.

Sunjoon Lee - Electric Garden (2024)

Une recherche portant sur la création d'un jardin producteur d'électricité. Le projet explore de manière créative les possibilités de collaboration entre les écosystèmes naturels et les systèmes numériques.

Le jardin produit de l'électricité en exploitant le métabolisme de bactéries anaérobies vivant dans un sol humide, grâce à une technologie appelée "Microbial Fuel Cells" (piles à combustible microbiennes). Chaque récipient agit comme une batterie et est équipé d'électrodes qui captent les électrons émis par les bactéries. Les plantes et les insectes du jardin nourrissent les bactéries, permettant ainsi la production continue d'électricité tant que l'écosystème reste vivant.



Leonard Leyens - La brèche (2025)

La Brèche est une installation qui t'invite à plonger dans un terrain de recherche.

Un terrain en mouvement, en déplacement, en exploration.

Elle donne accès à une enquête : comment générer des formes et des pratiques d'esquive à la centralisation et à la capitalisation des canaux de communication, tout en démantelant l'opacité de leurs infrastructures ? Par la familiarisation avec des techniques, le bricolage d'outils et la tentative d'en faire du commun, *La Brèche* n'est pas seulement un dispositif, mais surtout une pratique collective.

La Brèche est un abri ; ses formes sont multiples.



Val Macé - Harmonie

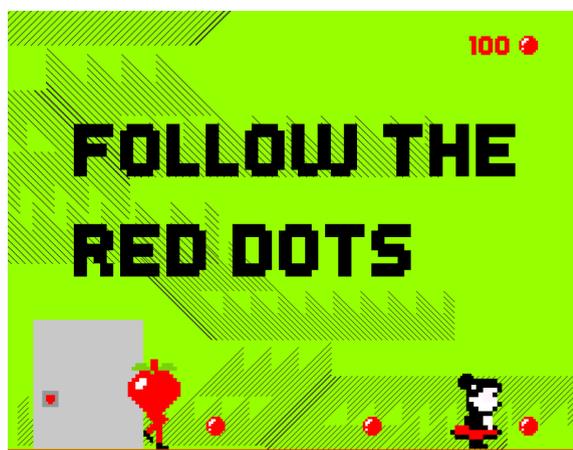


Un petit conte sur l'appétit.

Une courte histoire idiote comme aime nous en produire le réel.

Harmonie est un dispositif musical composé d'objets abandonnés mis en action par un dispositif artisanal. C'est un objet en cours de développement dont la finalité sera de servir de support narratif.

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



Follow the Red Dots, comme l'écrit Ed Halter, "met en scène un personnage façon Minnie Mouse dans une aventure de type Super Mario à base de pastilles à avaler, tandis que FuriousClubfoot met en vedette un danseur de boogaloo à tête de crustacé déambulant dans une ville en flammes."

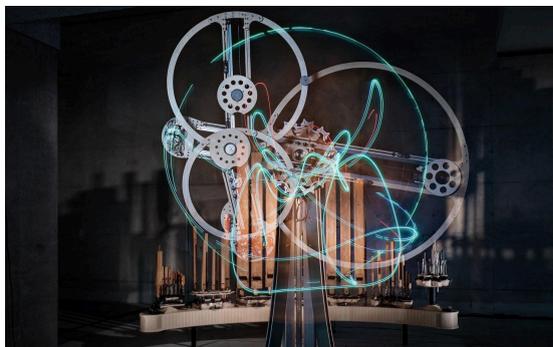
Navid Navab - Organism + Excitable Chaos (2024)

Le mouvement chaotique de Excitable Chaos, un triple pendule dirigé robotiquement, pilote les seuils aérodynamiques d'Organism, un orgue ancien préparé robotiquement.

Un orgue Casavant de 1910 est sauvé d'une gentrification imminente dans un site patrimonial à Montréal, puis préparé par des moyens robotiques pour faire résonner des motifs turbulents. Organism déstabilise la tonalité socio-historique de l'orgue afin d'en libérer et révéler la matérialité turbulente enfouie, libérant robotiquement des timbres jusqu'alors inouïs après des siècles de retenue sonore.

Animé par l'échange rapide entre énergie potentielle et cinétique de ses trois bras en mouvement, Excitable Chaos module ponctuellement ses propres articulations et masses d'amortissement, modifiant ainsi les relations orbito-massiques entre ses bras. Ces modulations permettent à l'artiste de générer des systèmes de mouvement chaotiques uniques, chacun étant un univers stochastique en soi, soulignant comment les plus subtiles variations contribuent de manière cruciale à des comportements cohésifs, dont l'état suivant demeure imprévisible.

Le mouvement génératif de Excitable Chaos dirige les seuils aérodynamiques d'Organism, mettant le chaos cinétique en dialogue avec la turbulence sonore. Les sonifications turbulentes qui en résultent sont autant de méditations sur les cascades de sensations de "plus-que-un" qui émergent spontanément dans la vie et la nature, et sur la manière dont cette relation sauvage mais orientable peut nous aider à co-exprimer des mondes encore inconnus.

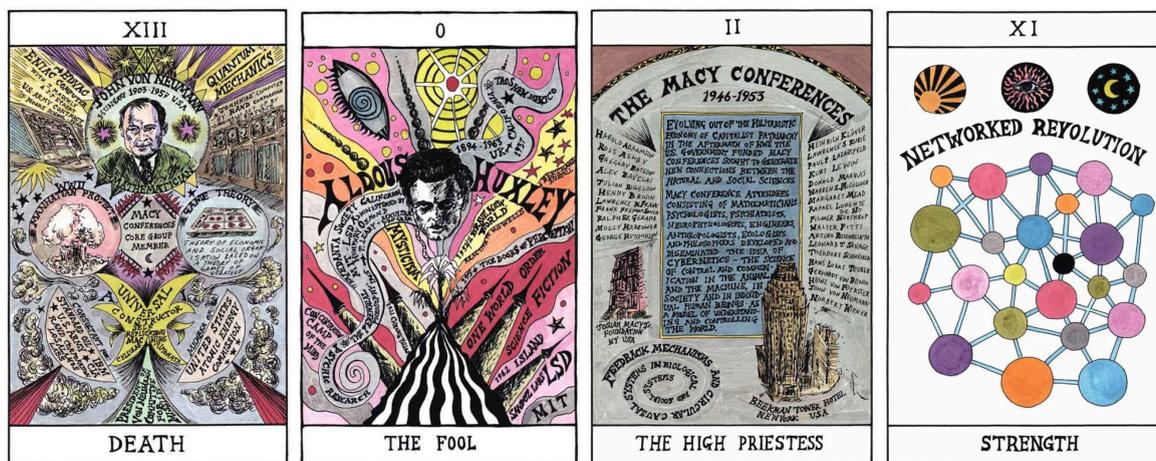


Suzanne Treister - Hexen 2.0 (2009-2011)

HEXEN 2.0 explore l'histoire des recherches scientifiques derrière les programmes gouvernementaux de contrôle des masses, tout en enquêtant sur des histoires parallèles issues des mouvements contre-culturels et populaires. Le projet trace, dans le cadre des impératifs gouvernementaux et militaires américains d'après-guerre, la convergence des sciences dures et des sciences humaines à travers le développement de la cybernétique, l'histoire d'Internet, l'émergence du Web 2.0 et l'intensification de la collecte de données, en interrogeant les implications de ces évolutions sur les futurs systèmes de manipulation sociale vers une société de contrôle.

HEXEN 2.0 s'intéresse en particulier aux participants des conférences fondatrices Macy (1946–1953), dont l'objectif principal était d'établir les bases d'une science générale du fonctionnement de l'esprit humain. Le projet examine en parallèle les réponses philosophiques, littéraires et politiques aux progrès technologiques, en abordant notamment l'anarcho-primitivisme et le post-gauchisme, Theodore Kaczynski/le Unabomber, le Technogaïanisme et le Transhumanisme, tout en retraçant des idées précurseurs chez Thoreau, Warren, Heidegger ou Adorno, en lien avec les visions utopiques et dystopiques issues de la science-fiction littéraire et cinématographique.

Basé sur des faits, des figures historiques, des récits scientifiques et des projections futures, et composé de diagrammes alchimiques, d'un jeu de tarot, d'œuvres mêlant photographie et texte, d'une vidéo et d'un site internet, HEXEN 2.0 propose un espace dans lequel ces œuvres deviennent des outils permettant d'imaginer d'éventuels futurs alternatifs.



Claire Williams - Psychic Radio (2017-2025)

Les ondes radio sont les énergies et les fantômes de notre monde électromagnétique. Durant la deuxième moitié du XIX^e siècle, les gens ont soudainement pu communiquer à distance. Un nouvel espace invisible s'est ouvert, et donc un médium pour transporter des voix lointaines et désincarnées. Ces espaces électromagnétiques étaient perçus comme une surface de transmission où les esprits pouvaient envoyer des messages télégraphiques et ainsi communiquer avec les vivants. Les médiums féminins incarnaient une sorte de système de transmission électrique. Les participants, disposés en cercle, devenaient une extension de ce système : leurs bras agissaient comme des câbles, se tenant la main pour former un émetteur-récepteur radio.

Cette recherche tente d'imaginer un circuit électronique brodé, conçu par ses médiums avec des techniques trouvés dans le livre «Ouvrages de Dames», et inspiré des radios à cristal utilisant des composants électriques minimalistes faits maison, alimentés par l'électricité statique présente dans l'air. Cette radio brodée devient une surface sensible qui tente d'intercepter les énergies via les ondes radio, révélant la présence des énergies fantomatiques de notre environnement.

