

**Interreg**

Euregio Meuse-Rhine  
European Regional Development Fund



EUROPEAN UNION



Wallonie

Ostbelgien



Mit Unterstützung  
der Deutschsprachigen  
Gemeinschaft Belgiens

INTERNATIONAL MEETING  
IN **PERFORMING ARTS**  
& **CREATIVE TECHNOLOGIES**

impact

3»20|11|2018

AACHEN  
EUPEN  
HASSELT  
LIÈGE  
MAASTRICHT

PERFORMANCES  
EXHIBITIONS  
TALKS  
WORKSHOPS

IMPACT-REGIO.EU

# Interreg

Euregio Meuse-Rhine  
European Regional Development Fund



Wallonie

Ostbelgien



Mit Unterstützung  
der Deutschsprachigen  
Gemeinschaft Belgiens

The Interreg V-A Euregio Meuse-Rhine (EMR) programme invests almost 100 million euros in the development of the Interreg-region until 2020. This area stretches out from Leuven in the west to the borders of Cologne in the east, and runs from Eindhoven in the north all the way down to the border of Luxemburg. Over 5.5 million people live in this cross-border region, where the best of three countries merges into a truly European culture.

With the investment of EU funds in Interreg projects that are conducted by project partners in the regions, the European Union directly invests in the economic development, innovation, territorial development and social inclusion and education of this region.

## THANKS TO

Le Ministre-Président de la Wallonie

Le Ministre de l'Économie, de l'Industrie, de la Recherche, de l'Innovation, du Numérique, de l'Emploi et de la Formation de la Wallonie

Le Ministre de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et des Médias de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Le Ministre de la Culture de la Fédération Wallonie Bruxelles

Le Député Culture, jeunesse et éducation permanente de la province de Liège

L'Échevin de la Culture de la Ville de Liège

Ministerpräsident der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens

Ministerin für Kultur, Beschäftigung und Tourismus der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens

Minister für Bildung und wissenschaftliche Forschung der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens

Minister-president van de Vlaamse Regering

Minister van Werk, Economie, Innovatie en Sport van Vlaanderen

Minister van Cultuur, Media, Jeugd en Brussel van Vlaanderen

Gedeputeerde Economie, industrieterreinen, lokale, sociale en speerpunten economie, innovatie voor de Provincie Limburg

Burgemeester van de stad Hasselt

Schepen van Cultuur, Onderwijs, Toerisme en Gezin van de stad Hasselt

Wethouder van Cultuur Gemeente Maastricht

Ministerie van Economische Zaken van Nederland

Gedeputeerde Economie en Kennisinfrastructuur voor de Provincie Limburg NL

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie Deutschland

Ministerium für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes NRW

Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau des Landes Rheinland-Pfalz

C'est au sein de l'Euregio Meuse-Rhin que s'est implanté et croît depuis 2016 le projet Interreg IMPACT - *International Meeting in Performing Arts & Creative Technologies* – soutenu par le programme de coopération **INTERREG V EUREGIO Meuse-Rhin, la Wallonie et la Deutschsprachige Gemeinschaft Belgiens**.

Le dispositif **IMPACT** a pour mission de s'accomplir en tant que pôle prépondérant et pérenne en matière d'arts, de sciences et de technologies privilégiant la recherche, la création, la formation et la diffusion. Pour mener à bien ses objectifs ambitieux, le projet prend appui sur un réseau de cinq villes regroupant dix partenaires issus des domaines académique, industriel et culturel parmi lesquels figurent Maastricht (Stichting Jazz Maastricht, département UNU-MERIT de l'Université), Hasselt (CCHA / cultuurcentrum, PXL-MAD School of Arts, Expertise Center on Digital Media de l'Université), Eupen (Chudoscnik Sunergia), Aachen (Regina e.V, Kulturbetrieb) et Liège (Interface Entreprises-Université de l'ULiège, Théâtre de Liège).

Provoquer la convergence et l'articulation des arts, des sciences et des technologies permet non seulement de perpétuer la figure historique de l'artiste inspiré par la science, de l'expérimentateur-bricoleur, mais constitue avant tout une opportunité majeure de décloisonnement pour ces trois secteurs pour que s'inventent de nouveaux horizons et de nouveaux défis.

L'instauration d'une plate-forme de dialogue interdisciplinaire permet également de repenser le monde au travers d'un prisme neuf, de bouleverser les représentations pour qu'au final émerge un territoire réinventé, de nouvelles utopies, de nouvelles vocations.

La volonté est aussi de s'inscrire comme moteur dans le développement entrepreneurial de la région, de stimuler la création d'emplois et de participer au redéploiement économique et culturel des villes de l'Euregio Meuse-Rhin.

C'est le fondement propre à toute recherche que de bifurquer et de s'écarter des chemins déjà tracés, tout en surpassant le vertige de la transition. C'est dans cette dynamique que s'inscrit le projet IMPACT, initiative à la fois transdisciplinaire, transectorielle, et transfrontalière ancrée dans une région européenne reconnue comme étant l'une des plus fertile dans l'innovation plurielle.

La démarche d'IMPACT repose sur trois piliers d'activités : IMPACT LAB, qui constitue un incubateur de réalisations artistiques et technologiques ayant pour ambition de rassembler des artistes, des chercheurs et des industriels autour de défis communs; IMPACT LEARN, qui propose un programme de formations et de *workshops* dédié aux arts et aux technologies et enfin IMPACT FORUM qui représente la véritable vitrine publique du projet.

Au programme de ce **FORUM**, des **PERFORMANCES** d'artistes visuels internationaux (Wayne McGregor, fuse\*, Ulrike Quade, Etienne Saglio, Ali Moini, Gilles Jobin, Yoann Bourgeois, Agrupación Señor Serrano), des projets développés dans **IMPACT LAB** (Patrick Ceysens, Jorge León, Pierre Megos, Paul Pankert, Jesse Passenier, Marie Van Vollenhoven Chi-Yung Wong), des installations et des **EXPOSITIONS** (FRAME, Patrick Ceysens, Ludwig Kuckartz), des **TALKS**, des **WORKSHOPS** et des démonstrations de prototypes où performeurs, danseurs, chorégraphes, plasticiens, comédiens, vidéastes et techniciens ponctuent ce captivant temps fort.

Nous sommes heureux de vous présenter la deuxième édition d'**IMPACT FORUM** qui, riche de trois pays, trois langues et cinq cultures, fait résonner des possibles éblouissants et conjugue le temps présent au futur, jusque-là inimaginable.

Het Interreg-project **IMPACT - International Meeting in Performing Arts & Creative Technologies** – ondersteund door het samenwerkingsprogramma **INTERREG V EUREGIO Maas-Rijn, Wallonië en de Deutschsprachige Gemeinschaft Belgiens**, is sinds 2016 succesvol gevestigd in de Euregio Maas-Rijn.

Het project **IMPACT** moet uitgroeien tot de voornaamste en permanente pool voor kunst, wetenschap en technologie, door onderzoek, schepping, opleiding en verspreiding te bevorderen. Om de ambitieuze doelstellingen te verwezenlijken, steunt het project op een samenwerkingsverband van tien partners uit de academische, industriële en culturele wereld, in een netwerk van vijf steden: Maastricht (Stichting Jazz Maastricht, departement UNU-MERIT van de universiteit), Hasselt (CCHA/cultuurcentrum, PXL-MAD School of Arts, Expertise Center on Digital Media van de universiteit), Eupen (Chudosnik Sunergia), Aken (Regina e.V, Kulturbetrieb) en Luik (Interface Entreprises-Université van de ULiège, Théâtre de Liège).

Door de toenadering en samenhang van kunst, wetenschap en technologie te bevorderen, krijgen de creatieve actoren uit die drie sectoren een uitzonderlijke kans om nieuwe perspectieven en uitdagingen te ontdekken. De komst van een interdisciplinair platform voor dialoog biedt ook de gelegenheid om bestaande opvattingen uit te dagen en tot nieuwe visies en doelstellingen te komen.

Daarnaast wil het project ook een drijvende kracht zijn achter de ontwikkeling van ondernemerschap in de regio, jobs creëren en deelnemen aan de economische en culturele herstructurering van de steden van de Euregio Maas-Rijn.

Elk innovatief onderzoek wijkt af van geijkte paden en omarmt verandering. Het project **IMPACT** sluit aan bij die dynamiek als transdisciplinair, transsectoraal en grensoverschrijdend initiatief in een Europese regio die bekendstaat als één van de meest vruchtbare op het vlak van meervoudige innovatie.

De werkwijze van **IMPACT** berust op drie activiteitspijlers: **IMPACT LAB**, een incubator van artistieke en technologische realisaties die kunstenaars, onderzoekers en industriëlen wil samenbrengen rond gemeenschappelijke uitdagingen; **IMPACT LEARN**, een programma van opleidingen en *workshops* gewijd aan kunst en technologie; en **IMPACT FORUM**, het publieke gelaat van het project.

Het programma van dit **FORUM** voorziet **OPTREDENS** van internationale visuele kunstenaars (Wayne McGregor, fuse\*, Ulrike Quade, Étienne Saglio, Ali Moini, Gilles Jobin, Yoann Bourgeois, Agrupación Señor Serrano), projecten die ontwikkeld werden in **IMPACT LAB** (Patrick Ceysens, Jorge León, Pierre Megos, Paul Pankert, Jesse Passenier, Marie Van Vollenhoven Chi-Yung Wong), installaties en **TENTOONSTELLINGEN** (**FRAME**, Patrick Ceysens, Ludwig Kuckartz), **TALKS** en masterclasses, **WORKSHOPS** en demonstraties van prototypes waarbij performers, dansers, choreografen, beeldende kunstenaars, toneelspelers, videokunstenaars en technici een bijdrage leveren aan dit boeiende hoogtepunt.

We hebben het genoeg om u de tweede editie van **IMPACT FORUM** voor te stellen. Een editie met drie landen, drie talen en vijf culturen die verbluffende mogelijkheden biedt en het heden combineert met een tot nog toe onvoorstelbare toekomst.

**IMPACT Partners**

Das Interreg-Projekt **IMPACT** – *International Meeting in Performing Arts & Creative Technologies* – wurde im Rahmen der Euregio Maas-Rhein im Jahr 2016 begründet und wächst seither immer weiter. Unterstützt wird es vom Kooperationsprogramm **INTERREG V Maas-Rhein, von der Wallonischen Region und von der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens.**

Ziel des Projekts IMPACT ist es, sich als wichtiges und dauerhaftes Zentrum für Kunst, Wissenschaft und Technologie zu etablieren, welches Forschung, die Produktion, die Ausbildung sowie die Verbreitung in diesen Bereichen fördert. Um seine hochgesteckten Ziele zu erreichen, stützt sich das Projekt auf ein Netzwerk aus fünf Städten, welches zehn Partner aus den Bereichen Wissenschaft, Industrie und Kultur zusammenbringt. Dazu gehören Maastricht (Stichting Jazz Maastricht, Abteilung UNU-MERIT der Universität), Hasselt (CCHA/cultuurcentrum, PXL-MAD School of Arts, Expertise Center on Digital Media der Universität), Eupen (Chudoscnik Sunergia), Aachen (Regina e.V, Kulturbetrieb) sowie Lüttich (Interface Entreprises-Universität der Universität Lüttich, Théâtre de Liège).

Das Zusammenlaufen und Zusammenwirken von Kunst, Wissenschaft und Technologie ermöglicht nicht nur, die historische Figur des Künstlers, der von der Wissenschaft inspiriert wird, sowie des Experimentators und Bastlers fortzuführen, sondern stellt vor allem eine wichtige Möglichkeit zur Abschaffung von Grenzen zwischen diesen drei Bereichen dar. So entwickeln sich neue Perspektiven und neue Herausforderungen.

Die Einführung einer interdisziplinären Dialog-Plattform ermöglicht es zudem, die Welt durch ein neues Prisma zu sehen und Darstellungen auf den Kopf zu stellen, sodass schließlich ein neu erfundenes Gebiet, neue Utopien und neue Berufungen entstehen.

Zudem möchte man sich als Motor in der unternehmerischen Entwicklung der Region etablieren. Die Schaffung von Arbeitsplätzen sowie die Beteiligung an der wirtschaftlichen und kulturellen Umstrukturierung der Städte der Euregio Maas-Rhein sollen angeregt werden.

Es ist die Grundlage für jede Forschung: Ein Abbiegen und Sicht-Entfernen von vorgezeichneten Wegen – mit Überwindung des Schwindelgefühls beim Übergang. In diese Dynamik fügt sich das Projekt IMPACT ein. Dabei handelt es sich um eine Initiative, die gleichzeitig disziplinenübergreifend, bereichsübergreifend und grenzüberschreitend ist. Sie ist in einer europäischen Region verankert, die dafür bekannt ist, eine der fruchtbarsten bei der pluralistischen Innovation zu sein.

Der Ablauf von IMPACT umfasst drei Aktions-Pfeiler: IMPACT LAB, ein Brutkasten für künstlerische und technologische Werke, deren Ziel es ist, Künstler, Forscher und Industrielle im Rahmen gemeinsamer Herausforderungen zu versammeln; IMPACT LEARN, das ein Programm mit Schulungen und *Workshops* anbietet, die sich der Kunst und Technologien widmen, sowie schließlich IMPACT FORUM, das öffentliche Schaufenster des Projekts.

Im Programm dieses **FORUMS: PERFORMANCES** internationaler bildender Künstler (Wayne McGregor, fuse\*, Ulrike Quade, Étienne Saglio, Ali Moini, Gilles Jobin, Yoann Bourgeois, Agrupación Señor Serrano), im **IMPACT LAB** entwickelte Projekte (Patrick Ceysens, Jorge León, Pierre Megos, Paul Pankert, Jesse Passenier, Marie Van Vollenhoven Chi-Yung Wong), Installationen und **AUSSTELLUNGEN** (FRAME, Patrick Ceysens, Ludwig Kuckartz), **TALKS** und **WORKSHOPS** sowie Vorführungen von Prototypen, bei denen Performer, Tänzer, Choreografen, Plastiker, Schauspieler, Videokünstler und Techniker diesen fesselnden Höhepunkt noch unterstreichen.

Wir freuen uns, Ihnen die zweite Ausgabe des IMPACT FORUM zu präsentieren. Dabei werden durch die Vielfalt dreier Länder, dreier Sprachen und von fünf Kulturen mögliche Glanzpunkte zum Klingen gebracht und die Gegenwart mit der Zukunft vereint, wie dies bislang nicht vorstellbar war.



## PERFORMANCES

- 8 Dökk
- 9 Aether
- 12 IMPACT DAY Eupen
- 16 Mitra
- 18 #ODYSSÉE
- 20 Dorian Gray
- 22 Robotje
- 24 Les Limbes
- 26 Man anam ke rostam bovad pahlavan
- 28 Autobiography
- 30 Fugue VR, réalité mixte
- 32 VR\_I
- 34 Birdie
- 36 Ellipsis
- 38 IMPACT NIGHT: The Internet of Jazz

7

## EXHIBITIONS

- 40 To See a World in a Grain of Sand
- 42 From first looks to visual thinking
- 43 Azimuth
- 44 BIT ROT
- 45 Round a roundabout #2

## WORKSHOPS & TALKS

- 46 Digital Arts Uncovered
- 47 Eidolon
- 48 Hong-Kong meets IMPACT
- 49 ETC LAB : Drama Goes Digital
- 49 TRAS / A European network in Art & Science
- 50 TALKS ULiège
- 52 Robotic
- 53 Future IMPACT Stage\_

## LAB

- 54 Overview

## PRACTICAL INFORMATIONS

- 56 Places





# DÖKK

fuse\* {Modena}

3/11/2018 / 20:00

CCHA / cultuurcentrum Hasselt / ⌚ 50 min

🎫 9 € / 17 € / 18 € (incl. ticket for *Aether* by Max Cooper & Architecture Social Club at 21:00)

DANCE

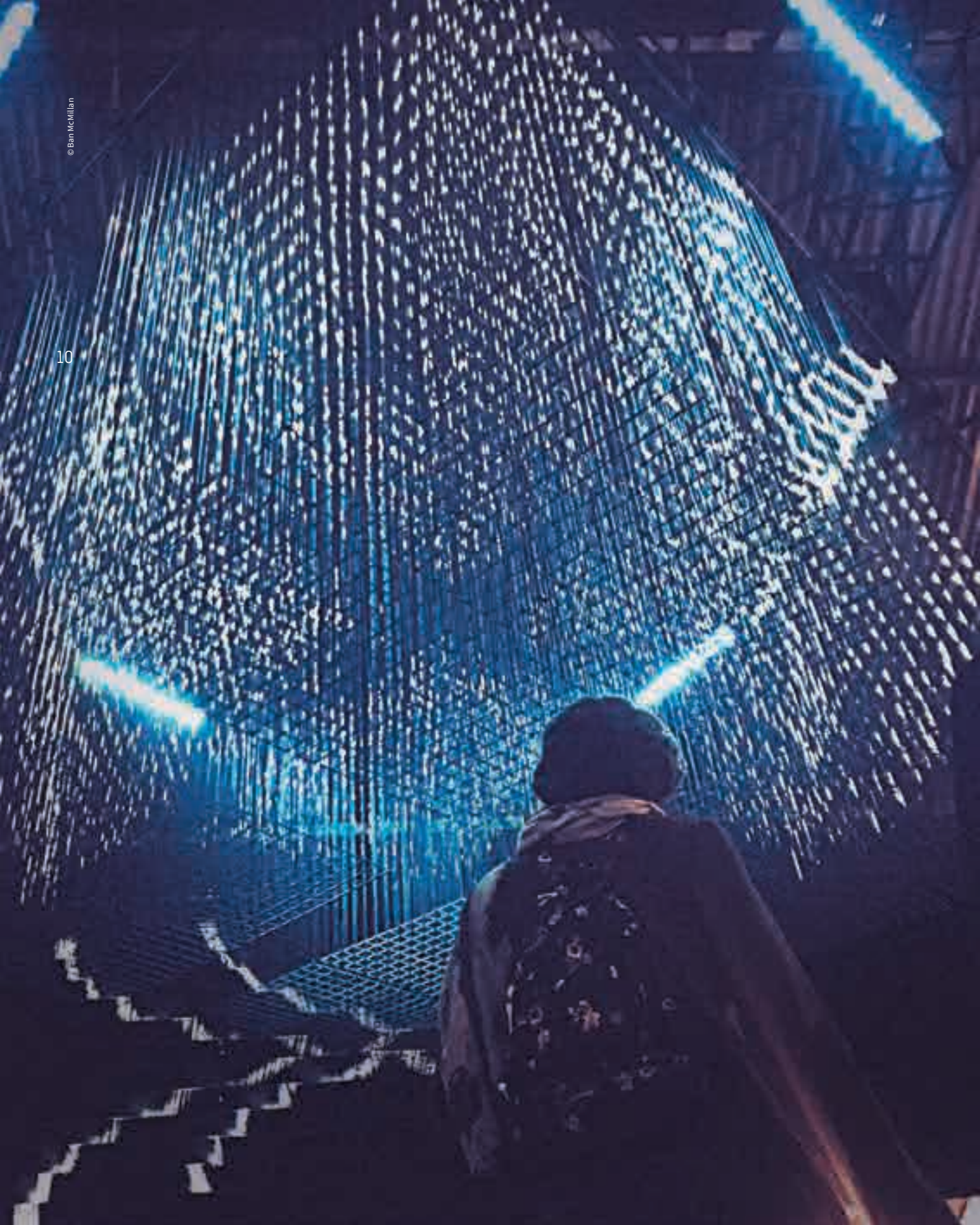
**FR** Originaire d'Italie, le studio Fuse\* œuvre à l'intersection de l'art numérique et du design en explorant le potentiel créatif du code et des technologies. Leur dernière création *Dökk* (obscurité en islandais) s'axe sur la recherche d'interactions inédites entre la lumière, l'espace, le son et le mouvement. Interprétée par la danseuse Elena Annovi, cette performance est un voyage subconscient où la réalité se compose de mondes qui surgissent et s'éclipsent en équilibre entre lumière et obscurité. Paysages en temps réel, motion tracking de la danseuse, détection de ses battements de cœur, analyse des sentiments à partir des sujets tendances sur Twitter, *Dökk* est un lieu où l'esprit reconstruit le réel comme le résultat de ses propres actions. Venez vous perdre dans la perception que l'autre a de l'espace et du temps, car ici chaque geste a une conséquence !

**NL** Het Italiaanse fuse\* is actief op het kruispunt van digitale kunst en design. Ze verkennen steeds opnieuw het expressieve potentieel van het creatieve gebruik van code en digitale technologieën. Uitgangspunt: grenzen verleggen en zoeken naar nieuwe interacties tussen licht, ruimte, geluid en beweging. *Dökk* - IJslands voor duisternis - is een reis door het onderbewustzijn, waar de werkelijkheid wordt voorgesteld door werelden en universums die ontstaan en opnieuw verdwijnen in onze geest, in een permanente zoektocht naar een evenwicht tussen licht en donker. Met real-time landschappen en geluidsanalyse, motion tracking van de danseres, detectie van haar hartslag en een 'sentiment analysis' van trending topics op Twitter verlies je jezelf in *Dökk* in iemands perceptie van ruimte en tijd. Een plaats van de geest waar de werkelijkheid wordt gereconstrueerd als het resultaat van zijn eigen acties, en waarin elk gebaar zijn eigen bijzondere consequentie heeft.

**DE** Das italienische fuse\* ist in der Schnittstelle von digitaler Kunst und Design aktiv. Stets aufs Neue erkundet es das expressive Potenzial der kreativen Verwendung von Codes und digitalen Technologien. Ausgangspunkt: Grenzen erweitern und nach neuen Interaktionen zwischen Licht, Raum, Klang und Bewegung suchen. *Dökk* - Isländisch für „Dunkelheit“ - ist eine Reise durch das Unterbewusstsein, in dem die Wirklichkeit durch Welten und Universen dargestellt wird, die in unserem Geist entstehen und wieder vergehen, in einer ständigen Suche nach einem Gleichgewicht zwischen Licht und Dunkel. Mit Echtzeit-Landschaften und Geräuschanalysen, Motion-Tracking der Tänzerin, der Messung ihres Herzschlags und einer ‚Sentiment Analysis‘ der Trendthemen auf Twitter verliert man sich bei *Dökk* in jemandes Wahrnehmung von Raum und Zeit. Ein Ort des Geistes, an dem die Wirklichkeit als Ergebnis von dessen eigenen Aktionen rekonstruiert wird, und an dem jede Geste ihre eigenen besonderen Folgen hat.

9

**Concept** Mattia Carretti **Direction and executive production** Mattia Carretti, Luca Camellini **Performer, choreographer** Elena Annovi **Software supervision** Luca Camellini **Software** Paolo Bonacini, Matteo Mestucci, Samuel Pietri **Sound design** Riccardo Bazzoni **Light engineering** Marcello Marchi **Video report** Matteo Torsani **Photo report** Enrico Maria Bertani, Emmanuele Coltellacci **Hardware engineering** Matteo Mestucci **Scientific consultant** Margherita Carretti **Collaborators** Mark van de Korput, Clizia Welker, Enrico Viola **Production** fuse\* **Developed with** openFrameworks **Controlled with** NOITOM's MOCAP Perception Neuron **In collaboration with** La Corte Ospitale - Progetto residenziale 2016



# AETHER

Max Cooper & Architecture Social Club {London}

3/11/2018 / 16:00, 17:00, 18:00 / 4/11/2018 / 16:00, 17:00, 18:00, 19:00, 20:00  
5 » 7/11/2018 / 18:00, 19:00, 20:00

CCHA / cultuurcentrum Hasselt / ⌚ 60 min 📺 8€

**FR** Avant de se faire un nom en tant que producteur et musicien, Max Cooper a obtenu un doctorat en bio-informatique. Son œuvre s'efforce d'obtenir un son parfait, que l'artiste considère comme une science suivant une formule claire et efficace qui combine avec brio boucles et couches sonores. Dans ses albums Human et Emergence, Max Cooper rend un hommage à la vie humaine et à ses mystères, ainsi qu'aux piliers de la nature. En live, cela se traduit par un voyage audiovisuel avec une électro d'avant-garde, ambiante et techno. Créée à New York en 2016, *Aether* est une installation d'éclairage tridimensionnel pour laquelle Max Cooper collabore avec le studio de design multimédia Architecture Social Club. Découvrez à Hasselt comment cette œuvre d'art fascinante relie la forme, la couleur et la musique à nos émotions et façonne une expérience sensorielle interactive résolument exceptionnelle !

**NL** Voordat hij zichzelf op de kaart zette als producer en muzikant behaalde Max Cooper een doctoraat in bio-informatica aan de universiteit in Nottingham. Cooper streeft naar het perfecte geluid en behandelt zijn werk als een wetenschap volgens een heldere en efficiënte formule. Met een briljante combinatie van loops en lagen bracht Max Cooper op debuut Human en opvolger Emergence een eerbetoon aan (het mysterie van) het menselijke leven en de bouwstenen van de natuur. Live resulteert dat keer op keer in een audiovisuele trip met avant-garde elektronica, ambient en techno. Voor de driedimensionale lichtveldervaring *Aether* gaat Max Cooper in samenwerking met de multimedia design studio Architecture Social Club nog een stap verder. De installatie ging in 2016 in première in New York en stond o.a. op Lumière London, het grootste lichtfestival van de UK. Tijdens IMPACT kan je deze unieke ervaring ook enkele dagen in Hasselt beleven. Ervaar hoe dit fascinerende kunstwerk vorm, kleur en muziek met onze emoties verbindt en een interactieve zintuiglijke ervaring creëert.

**DE** Bevor er sich einen Namen als Produzent und Musiker machte, promovierte Max Cooper an der Universität Nottingham in Bioinformatik. Cooper strebt nach dem perfekten Klang und behandelt sein Werk wie eine Wissenschaft gemäß einer klaren und effizienten Formel. Mit einer brillanten Kombination aus Schleifen und Schichten huldigte Max Cooper auf seinem Debütalbum „Human“ und dem Nachfolger „Emergence“ dem menschlichen Leben (und dessen Mysterium) und den Bausteinen der Natur. Live resultiert das jedes Mal aufs Neue in einem audiovisuellen Trip mit Avantgarde-Elektronik, Ambient und Techno. Für die dreidimensionale Lichtfelderfahrung „Aether“ geht Max Cooper gemeinsam mit dem Multimediadesignstudio Architecture Social Club noch einen Schritt weiter. Die Installation feierte 2016 in New York Premiere und stand u. a. auf der Lumière London, dem größten Lichtfestival des UK. Im Rahmen von IMPACT können Sie diese einzigartige Erfahrung auch einige Tage lang in Hasselt machen. Erleben Sie, wie dieses faszinierende Kunstwerk Form, Farbe und Musik mit unseren Emotionen verbindet und eine interaktive Sinneserfahrung erzeugt.

11

**Designers and engineering** Satyajit Das, Regan Appleton, David Gardener **Music** Max Cooper **Visual content direction** Max Cooper, Satyajit Das, David Gardener **Video editor** Jennifer Tividad **Director** Satyajit Das **Director of photography** David Gardener.

# WIE BÄUME REDEN

## Christian Klinkenberg { Eupen }

4/11/2018 / 11:00

Eupen / Alter Schlachthof / ⌚ 45 min / 💰 4,5€ / 6€ / 8,5€

 MUSIC THEATER FOR CHILDREN FROM 6 YEARS IN GERMAN



### FR LE LANGAGE DES ARBRES

Il s'en passe des choses dans la forêt: parmi les arbres, on trouve l'arbre mère, la famille et l'enfant. Ils ne sont pourtant pas les seuls habitants de la forêt — elle regorge d'insectes, de champignons et d'autres êtres vivants, qui peuvent communiquer entre eux. Cette pièce de théâtre musicale est agrémentée de bruits et de sons inhabituels joués en direct par des instruments, de marionnettes et de dessins réalisés en temps réel.

### NL HOE DE BOMEN PRATEN

In het bos gebeurt van alles: je hebt de moederboom, de familieleden en het kind onder de bomen. Maar zij zijn niet de enigen die in het bos wonen: het zit er vol insecten, paddenstoelen en andere schepsels die met elkaar praten. Het muziektheaterstuk wordt begeleid door geluiden en klanken die live met instrumenten worden gecreëerd, poppenspel en livetekeningen.

DE Im Wald ist ganz schön was los: Es gibt den Mutterbaum, die Verwandten und das Kind unter den Bäumen. Doch nicht nur sie leben im Wald – er ist voll von Insekten, Pilzen aber auch anderen Lebewesen die sich untereinander verständigen. Live von Instrumenten gespielte Geräusche und ungewohnte Töne, Puppenspiel und Echtzeit-Zeichnungen untermalen dieses Musiktheaterstück.

**Design, creation Composition** Christian Klinkenberg

**Music** Kl-Ex Ensemble

**Theater** Tineola

**Visual artist** Michaela Bartoňová (CZE)

**Puppet act** Ralf Lücke (DE)

<http://christianklinkenbergcomposition.tumblr.com>

# ÜBER DEN WOLKEN... UND UNTER UNS DIE WOLKEN

Ludwig Kuckartz { Eupen / Aachen }

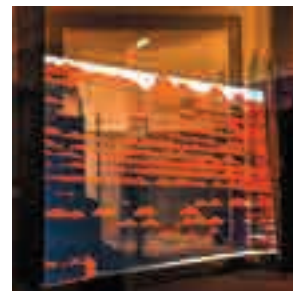
4/11/2018

Eupen / Alter Schlachthof

Installation 10:30 - 12:00 + 17:00 - 20:30

Performance 17:30 + 20:15

🕒 10 min / 🆓 Free entrance with EUPEN IMPACT DAY tickets



**FR** La soprano Irmke von Schlichting et l'artiste audiovisuel Ludwig Kuckartz réinterprètent des mélodies connues et repoussent les limites des genres musicaux. Grâce à une technologie de pointe, le chant génère son alter ego technique et crée une expérience sonore interactive. Ludwig Kuckartz accompagne le chant avec des effets visuels générés algorithmiquement par la musique.

L'installation consiste en un clip vidéo réalisé à partir d'images tournées sur le territoire de l'Euregio Meuse-Rhin. La dualité entre cette performance exécutée en direct et l'installation vidéo illustre de manière fascinante la tension entre le réel et le virtuel.

**NL** De sopraan Irmke von Schlichting en de audiovisuele kunstenaar Ludwig Kuckartz brengen een nieuwe interpretatie van bekende melodieën en verleggen de grenzen van muziekgenres. Dankzij geavanceerde technologie creëert de zang een technisch alter ego en een interactieve geluidsbeleving. Ludwig Kuckartz begeleidt de zang met visuele effecten die op basis van een algoritme worden gegenereerd door de muziek.

De installatie bestaat uit een videoclip met beelden uit tournees in de Euregio Maas-Rijn. De dualiteit tussen de live performance en de video-installatie illustreert op boeiende wijze de spanning tussen realiteit en virtualiteit.

**DE** Die Sängerin Irmke und der Audio-Videokünstler Ludwig re-interpretieren bekannte Melodien und sprengen die Grenzen musikalischer Genres. Mittels modernster Technik generiert der Gesang sein technisches AlterEgo und schafft so ein interaktives Hörerlebnis. Ludwig Kuckartz begleitet den Gesang visuell mit Farben und Formen, die algorithmisch auf die Musik reagieren. Die Ausstellung zeigt ein technisch anspruchsvolles Real-Bild-Musikvideo, mit Aufnahmen der (EU)Regio in High Definition (HD). Durch die Dualität von Live-Performance und installativer Videoprojektion, zeigt sich auf das künstlerische Spannungsfeld zwischen Virtualität und echtem Leben - zwischen High-Definition und Real-Life.

**Concept, music, image & programmation** Ludwig Kuckartz  
**Voice** Irmke von Schlichting

[www.ichsehe.com](http://www.ichsehe.com)



# MUSIC & NEW TECHNOLOGIES

4/11/2018

Eupen / Alter Schlachthof / ⌚ 120 min / 🎫 5 € / 10 € (DOUBLE BILL)

18:00 **ENSEMBLE 88 & CENTRE HENRI POUSSEUR** ⌚ 40 min

**FR** L'Ensemble 88 présente trois créations pour instrument seul et électronique. Dans *Quasi Rondo*, des mélodies lentes, modelées sur les voix de la langue en utilisant une technique de quart de ton se répètent. En plus elles sont enregistrées simultanément et diffusées par les haut-parleurs. Nous retrouvons également le procédé de la micro-tonalité dans la création pour chant et électronique de Christian Klinkenberg, qui y superpose même plusieurs systèmes. Dans *Lebensfunke*, pour grosse caisse et électronique, la compositrice japonaise Malika Kishino explore, par une multitude de modes de jeux et de microphones, le spectre de cet instrument volumineux, qui, dans de nombreuses cultures, exprime une force vitale universelle.

**NL** In dit programma stelt Ensemble 88 drie creaties voor solo-instrument en electronics. In *Quasi Rondo*, worden trage melodieën, gemodelleerd naar de gesproken taal aan de hand van een kwarttoontechniek, herhaald. Ze worden ook simultaan opgenomen en weerklinken via de luidsprekers. Ook in de nieuwste creatie van Christian Klinkenberg, voor zang en electronics, vinden we een verfijnd procedé van micro-tonaliteit terug, waarbij de componist zelfs verschillende systemen op elkaar stapelt. In *Lebensfunke*, voor grote trom en electronics, verkent de Japanse componiste Malika Kishino, aan de hand van een veelheid aan speelwijzen en microfoons, het spectrum van dit volumineuze slagwerkinstrument, dat in vele culturen een universele levenskracht symboliseert.

**DE** Im Stück *Quasi Rondo* werden langsame Melodien, die nach dem Vorbild gesprochener Sprache modelliert wurden, mit Hilfe einer Vierteltontechnik wiederholt. Durch ihre Überlagerung im Raum entsteht ein Zustand des inneren Friedens. Auch bei Christian Klinkenberg finden wir eine ausgefeilte Mikrotonalität für Stimme und Elektronik wieder. Er legt sogar mehrere Systeme übereinander. Im Stück *Lebensfunke für große Trommel und Elektronik* erforscht die japanische Komponistin Malika Kishino das Klangspektrum der Basstrommel, die in vielen Kulturen die universelle Lebenskraft symbolisiert.

15

**Paul Pankert**

*Quasi Rondo for violin and electronics*  
(new version)

**Christian Klinkenberg**

*Creation for voice and electronics*

**Malika Kishino**

*Lebensfunke I for bass drum and electronics*  
(belgian premiere)

19:00 **REMOTE**

Paul Pankert / Audrey Apers / ⌚ 40 min / 👤 ALL AUDIENCES · FROM 8 YEARS

**DANCE** **CREATION**

**FR PERFORMANCE INTERACTIVE DE DANSE ET DE MUSIQUE**

Il n'est pas inhabituel de danser sur de la musique live — ce qui est bien plus étonnant par contre, c'est lorsque la danse influence largement la musique, grâce à une technique de capteurs développée spécialement pour ce projet par les informaticiens de l'université technique d'Aix-la-Chapelle (RWTH)...

**NL INTERACTIEVE DANS- EN MUZIEKPERFORMANCE**

Dat op livemuziek wordt gedanst is niet zo ongewoon. Maar dat het dansen dankzij sensortechniek die is ontwikkeld door informatici van de RWTH Aken ook voor de muziek maatgevend is ...

**DE INTERAKTIVE TANZ- UND MUSIKPERFORMANCE**

Dass zu Live-Musik getanzt wird ist wohl nicht ungewöhnlich - Schon eher jedoch, dass der Tanz auch die Musik maßgeblich prägt, dank einer Sensortechnik, die für dieses Projekt von Informatikern der RWTH Aachen entwickelt wurde...

**Choreography & dance** Audrey Apers **Choreography** Sally Dansgezelschap Maastricht **Concept, Composition** Paul Pankert **Music** Kl-Ex Ensemble (Anne Davids - Flute, Achim Bill - Drums, Vedran Mutić - Bass) **Mouvement analysis** The Media Computing Group, RWTH-Aachen **Live electronics** Centre Henri Pousseur, Liège.





# MITRA

Jorge León {Brussels}

6/11/2018 / 20:00 + 7/11/2018 / 19:00

Théâtre de Liège / Salle de la Grande Main / ⌚ 60 min / 🎫 9€ / 20€ / 22€ / IN FRENCH AND ENGLISH

**FR** Répondant au SOS lancé par son homologue iranienne, Mitra Kadivar, le psychanalyste français Jacques-Alain Miller tente, par échanges de courriels, de la libérer d'une institution psychiatrique à Téhéran où elle est internée. De cette correspondance saisissante naît un spectacle à l'intersection de l'opéra, du cinéma documentaire et de l'installation. La transcription musicale et vocale dépasse le présent et déploie l'événement dans l'intemporel du mythe de la figure tragique de l'héroïsme féminin. Les documents prosaïques deviennent une proposition scénique qui prolonge la portée des mots par l'amplitude du chant. Musique baroque et composition électro-brutaliste pétrissent *Mitra* où, le cinéaste et metteur en scène Jorge León questionne la normalité et la perte identitaire, la chute sociale et la confrontation à la solitude. La mise en voix lyrique d'une parole menacée. Le film *Mitra*, qui accompagne le spectacle, sera présenté en parallèle.

**NL** Als reactie op de SOS van zijn Iraanse collega Mitra Kadivar, probeert de Franse psychoanalyticus Jacques-Alain Miller haar via e-mailverkeer te bevrijden uit een psychiatrische instelling in Teheran, waar ze opgesloten zat. Uit deze pakkende correspondentie ontstaat een voorstelling die het midden houdt tussen een opera, een documentaire en een installatie. De muzikale en vocale transcriptie overstijgt het heden en geeft de gebeurtenis een tijdloos aspect door de mythe van het tragische vrouwelijke heldendom. De prozaïsche documenten worden op scène gebracht als verlengstuk van de woorden door middel van zang. *Mitra* wordt gebracht op de maten van barokmuziek en brutale elektro, waarbij cineast en regisseur Jorge León normaliteit, identiteitsverlies, sociaal verval en de confrontatie met eenzaamheid aan de kaak stelt. Een bedreigde spreker krijgt een lyrische stem.

**DE** Der französische Psychoanalytiker Jacques-Alain Miller, der auf das von seiner iranischen Berufskollegin Mitra Kadivar abgesetzte SOS antwortet, versucht per E-Mail-Verkehr, sie aus einer psychiatrischen Einrichtung in Teheran zu befreien, in die sie eingewiesen wurde. Aus dieser ergreifenden Korrespondenz entsteht ein Schauspiel an der Schnittstelle von Oper, Dokumentarkino und Kunstinstallation. Die musikalische und vokale Transkription geht über die Gegenwart hinaus und entfaltet das Ereignis im zeitlosen Mythos der tragischen Figur des weiblichen Heldentums. Die prosaischen Dokumente werden zu einer szenischen Auseinandersetzung, die die Reichweite der Worte um die Weite des Gesangs vergrößert. Barockmusik und elektro-brutalistische Komposition durchwirken *Mitra*. Der Filmemacher und Regisseur Jorge León hinterfragt hier die Normalität und den Verlust der Identität, den sozialen Abstieg und die Konfrontation mit der Einsamkeit. Dem bedrohten Wort wird eine lyrische Stimme verliehen.

17

**Concept and staging** Jorge León **Composition** Eva Reiter **Composition Choral parts** George van Dam **Voix** Mitra Kadivar, Jacques-Alain Miller **Soprano** Claron Mcfadden **Performer** Simone Aughterlony **Child** Laurenz Schäfer **Dramaturgy** Isabelle Dumont **Video** Aliocha Van der Avoort **Stage design** Thibaut Van Craenenbroeck **Costumes** Silvia Hasenclever **Images** Jorge León, Aliocha Van der Avoort, Thomas Schira **Light design** Peter Quaesters **Sound engineer** Alexandre Fostier **Ictus Ensemble** Michael Schmid, Gerrit Nulens, George van Dam, Eva Reiter **Musical supervision** Georges-Elie Octors **La Monnaie Choral Academy** Hanna Al Bender, Gwendoline Blondeel, Raphaële Green, Logan Lopez Gonzalez, Pierre Derhet, Kamil Ben Hsain Lachiri **Choir coach** Polina Bogdanova **Production** Muziektheater Transparant, Ictus **Coproduction** KunstenfestivaldesArts, Les Halles de Schaerbeek, Théâtre de Liège, De Munt | La Monnaie, Present Perfect / Brussels, GMEM / Marseille, Actoral / Marseille, Les films de Force Majeure / Brussels, Ultima Festival **With the support of** International Film Festival Marseille FID, Camargo Foundation, IRCAM, CNC DICRéAM, Thank you & Good Night Production, Federation Wallonie-Bruxelles, Interreg V Euregio Meuse Rhin & Wallonia, Tax Shelter of the Belgian Federal Government and Österreichisches Kulturforum.



## AVANT-PREMIERE MITRA

A film by Jorge León (Prix Marseille Espérance 2018)

5/11/2018 / 20:00 / Cinéma Churchill / ⌚ 80 min. / 🎫 7 € / in French and English, with subtitle



# #ODYSSÉE

Pierre Megos {Brussels}

8 & 9/11/2018 / 20:00 + 10/11/2018 / 19:00

Théâtre de Liège / Salle de l'Œil vert / € 9 € / 15 € / 15 € / IN FRENCH

CREATION

19

**FR** Créateur protéiforme, Pierre Megos assied sa griffe artistique en enlaçant en temps réel théâtre, technologies et cinéma. Il s'approprie ici le mythe d'Ulysse et des thématiques chères à Homère, telles que le temps et ses effets, le héros, la quête d'un idéal utopique et le besoin d'un chez soi. Nous assistons à l'Incroyable épopée de *Mister Peter* qui, après avoir eu maille à partir avec la justice, tente un *come-back* dans la société hollywoodienne du spectacle et se débat entre art, argent, sexe et pouvoir. En campant l'artiste dans le rôle d'un héros contemporain, Pierre Megos ausculte notre attitude face à la disparition de nos valeurs fondamentales en croisant les points de vue et les mises en abymes. Dans un univers tragi-comique, cette recherche de sens poétique se heurte au néo-libéralisme qui réduit les relations humaines à des *hashtags* compulsifs concédant peu de place à l'amour.

**NL** De veelzijdige kunstenaar Pierre Megos bewijst zich door in real time theater, technologie en film te combineren. Hierbij maakt hij gebruik van de mythe van Ulysses en thema's die Homerus nauw aan het hart lagen, zoals tijd en de effecten ervan, de held, het zoeken naar een utopisch ideaal en de behoefte aan een thuis. Pierre Megos brengt het Fantastische epos van *Mister Peter* die na gerechtelijke problemen een *comeback* maakt in de showbizz van Hollywood en te maken krijgt met kunst, geld, seks en macht. Door van zijn protagonist een eigentijdse held te maken, ontleedt hij onze houding tegenover het tanen van onze fundamentele waarden door verschillende gezichtspunten te kruisen en het droste-effect. In een tragikomische context botst deze zoektocht naar poëtische zin met het neoliberalisme dat menselijke relaties reduceert tot compulsieve *hashtags* die weinig ruimte laten voor liefde.

**DE** Die künstlerische Handschrift des vielseitigen Kunstschaffenden Pierre Megos zeichnet sich dadurch aus, dass er in Echtzeit Theater, Technologien und Kino bündelt. Hier bedient er sich des Mythos von Odysseus und der Thematiken, die Homer so wichtig waren, wie der Zeit und ihren Auswirkungen, des Helden, der Suche nach einem utopischen Ideal und des Bedürfnisses, ein Zuhause zu haben. Wir wohnen dem Incroyable épopée de *Mister Peter* (dem „Unglaublichen Epos von *Mister Peter*“) bei, der, nachdem er mit dem Gesetz in Konflikt geraten ist, ein *Comeback* in der Schauspieler-Society Hollywoods versucht und zwischen Kunst, Geld, Sex und Macht gerät. Indem er den Künstler in der Rolle eines Helden der Gegenwart ansiedelt, horcht Pierre Megos unsere Haltung in Bezug auf das Verschwinden unserer grundlegenden Werte ab und durchkreuzt dabei die Blickwinkel und die Selbstreferenzen des Kunstwerks. In einem tragikomischen Universum stößt sich dieses Nachforschen mit poetischem Sinn am Neoliberalismus, der die menschlichen Beziehungen auf zwanghafte *Hashtags* reduziert, die wenig Raum für Liebe lassen.

**Performance** Pierre Megos, Uiko Watanabe **With the participation of** Selma Alaoui, Geoffrey Boissy, Lucie Debay, Fabien Dehasseler, Alessandro de Pascale, Adrien Desbons, Emilie Flamant, Amandine Laval, Julia Le Faou, Estelle Marion, Florence Minder, Séverine Porzio, Judith Ribardièrre, Audrey Riesen, Achille Ridolfi, Nathalie Rozanes, Tristan Schotte, Eline Schumacher, Sophie Senecaut, Martine Wijckaert **Concept and staging** Pierre Megos **Composition** Thomas Turine **Lighting** Laurence Halloy **Video director** Tonin Bruneton **Chief Operating Officer** Paloma Sermon-Daï **Electro** Maxime Dambly **Sound recording** Marc Doutrepoint **VFX Editor** Nathanaël Havez **Designer** Mathilde Roman **Costumes and make-up** Emilie Jonet **Scenography** Christine Grégoire, assisted by Sibylle Cabello **Assistant** Alessandro de Pascale **Diffusion** Tristan Barani **Production** Stardust asbl **Coproduction** Théâtre Varia, Théâtre de Liège, La Coop asbl et Shelter Prod **With the support of** Interreg V Euregio Meuse Rhin & Wallonia, taxshelter.be, INg, tax-shelter du gouvernement fédéral de Belgique, Fédération Wallonie-Bruxelles / Service Théâtre.



# DORIAN GRAY

Ulrike Quade Company & Silbersee { Amsterdam }

8/11/2018 / 20:00

CCHA / cultuurcentrum Hasselt / ⌚ 60 min / 💶 8€ / 15€ / 16€ / IN DUTCH

**FR** Imaginez que la technologie de pointe vous évite de souffrir, de vieillir et de mourir ! Dans un mélange de théâtre visuel, d'opéra et de technologies, les acteurs hollandais de l'Ulrike Quade Company et la troupe belge de théâtre musical Silbersee base leur spectacle sur *Dorian Gray* d'Oscar Wilde, une des œuvres phares de la littérature irlandaise. L'histoire est transposée dans le futur, Dorian Gray n'est plus un dandy du XIX<sup>e</sup> siècle, mais un métrosexuel de l'ère numérique. L'expérimentation technologique le rend immortel et il pénètre dans un monde artificiel où la vieillesse et la décadence n'existent pas. Il devient l'homme parfait : jeune, admirable et éternellement inaccessible. L'être humain du futur, libéré de la condition humaine. Cette dernière étape de l'évolution suscite une interrogation : que vaut la vie sans la mort et la décadence ? *Be careful what you wish for...*

**NL** Stel je voor dat je door de nieuwste technologie geen pijn meer voelt, niet meer oud en lelijk wordt en nooit sterft. In een mix van beeldend theater, opera en nieuwe technologie spelen beeldend theatergezelschap Ulrike Quade Company en muziektheatergezelschap Silbersee met de maakbaarheid van de mens. Aan de basis van de voorstelling ligt één van de bekendste werken uit de Ierse literaire canon: Dorian Gray van Oscar Wilde. Het verhaal wordt getransponeerd naar de toekomst. Dorian Gray is geen 19de-eeuwse dandy, maar een metroman in het digitale tijdperk. Technologisch experiment maakt hem onsterfelijk en hij betreedt een kunstmatige wereld waarin ouderdom en verval niet bestaan. Hij groeit uit tot de perfecte mens: jong, volmaakt en eeuwig ongenaakbaar. Met deze laatste stap in de evolutie rest de vraag: wat is het leven nog waard zonder de dood en het verval? Dit seizoen slaat Ulrike Quade de handen in elkaar met het Nederlandse Silbersee, dat het overigens óók heeft voor cross-overs.

**DE** Stellen Sie sich vor: Dank der neuesten Technologie haben Sie keine Schmerzen mehr, werden nicht mehr alt und hässlich und sterben nie. In einer Mischung aus darstellendem Theater, Oper und neuer Technologie spielen das Ensemble für bildendes Theater Ulrike Quade Company und das Musiktheater-Ensemble Silbersee mit der Machbarkeit des Menschen. Dem Theaterstück liegt eines der bekanntesten Werke des Literaturkanons Irlands zugrunde: „Dorian Gray“ von Oscar Wilde. Die Erzählung wird in die Zukunft transponiert. Dorian Gray ist kein Dandy im 19. Jahrhundert, sondern ein Metroman im digitalen Zeitalter. Technologische Experimente machen ihn unsterblich, und er betritt eine künstliche Welt, in der es weder Alter noch Verfall gibt. Er entwickelt sich zum perfekten Menschen: jung, vollkommen und für immer unantastbar. Bei diesem letzten Schritt in der Evolution fragt sich aber: Was ist das Leben noch wert ohne Tod und Verfall? In dieser Saison tut Ulrike Quade sich mit dem niederländischen Silbersee zusammen, das auch selbst viel für Crossovers übrig hat.

21

**Direction** Ulrike Quade **Concept** Ulrike Quade, Romain Bischoff **Performers** Maarten Vinkenoog, André Lourenço, Kadri Tegelman **Musical dramaturgy** Romain Bischoff **Libretto** Marcel Roijaards **Composition** Leonard Evers, Akim Moiseenkov **Creative coding** Robert Liebner **Costume Design** Marlou Breuls **Lighting and stage design** Floriaan Ganzevoort **Dramaturgy** Thomas Lamers.



# ROBOTJE

NTjong & HNT {The Hague}

10/11/2018 / 15:00

CCHA / cultuurcentrum Hasselt / ⌚ 60 min / 🎫 7€ / 7€ / 8€ / IN DUTCH

 ALL AUDIENCES · FROM 6 YEARS

## FR MOI. PETIT ROBOT. AIMER. TOI.

Petit Robot est unique, drôle et maladroit. Il nous ressemble tellement qu'on ne voit presque pas la différence. Presque. Car, quand il rencontre un être humain pour la première fois, tout son micro monde se retrouve chamboulé. Après tout, un robot peut-il ressentir des émotions ? Nous, nous comprenons d'emblée le sens d'un câlin ou d'une tape sur l'épaule, mais Petit Robot a tout à apprendre. Et se comporter comme une véritable personne s'avère... plutôt compliqué. Un spectacle pour tous les âges qui traite de ce qui caractérise les humains et de l'amitié avec un robot.

## NL IK. ROBOTJE. VIND. JOU. LIEF.

Robotje is uniek, grappig en onhandig. Hij lijkt zo op een echte mens dat je het verschil bijna niet ziet. Bijna... Als Robotje voor het eerst een mens ontmoet staat zijn hele wereld op zijn kop. Want kan een robot wel emoties voelen? En kan je eigenlijk wel vrienden worden met een robot? Mensen begrijpen namelijk vanzelf een knuffel of een schouderklopje, maar Robotje moet alles nog leren. En, zeker weten, je als een mens gedragen blijkt... best moeilijk. Een voorstelling over vriendschap met een robot en/of over wat een mens nu eigenlijk is.

## DE ICH. ROBOTJE. FINDE. DICH. NETT.

Robotje ist einzigartig, lustig und unbeholfen. Er ähnelt einem echten Menschen so sehr, dass man den Unterschied fast nicht bemerkt. Fast... Als Robotje zum ersten Mal einem Menschen begegnet, steht seine ganze Welt Kopf. Denn: Kann ein Roboter überhaupt Gefühle empfinden? Und kann man sich eigentlich mit einem Roboter anfreunden? Menschen verstehen eine Umarmung oder ein Schulterklopfen nämlich von alleine. Robotje muss aber alles noch lernen. Und sich wie ein Mensch zu verhalten, erweist sich auf jeden Fall als... ziemlich schwer. Eine Vorstellung über Freundschaft mit einem Roboter und / oder darüber, was ein Mensch denn nun eigentlich ist.

23





## LES LIMBES

Étienne Saglio { Rennes }

10/11/2018 / 21:00

Théâtre de Liège / Salle de la Grande Main / ⌚ 55 min. / 💰 9€ / 20€ / 22€

 ALL AUDIENCES · FROM 8 YEARS

**FR** Figure de proue de la magie nouvelle, Étienne Saglio joue avec les rêves, les fantasmes et les fantômes dont l'homme a de tous temps alimenté son imaginaire. C'est en se faufile dans les brèches graciles situées entre le vivant et l'inanimé, entre le possible et l'impossible que le jeune prodige français franchit, sous nos yeux, l'impalpable portail du monde des Limbes. Outils numériques, marionnette, danse, hologramme, jonglerie et illusionnisme sont savamment orchestrés afin que ce conte symbolique grouille d'âmes errantes, de créatures fantastiques, de chimères et d'enchantements. Sur fond de Vivaldi infiltré d'électro, l'artiste nous entraîne dans une quête sur l'identité, le double et la mort. Il en surgit un onirisme éclatant infusé dans un romantisme sombre. Ici, la gravitation n'est plus universelle et la magie flamboie dans la féerie pure.

**NL** Étienne Saglio is een boegbeeld van de nieuwe magie en speelt met dromen, hersenschimmen en spookbeelden die altijd al de verbeelding van de mens hebben gevoed. In de delicate doorgangen tussen het levende en het levenloze, het mogelijke en het onmogelijke overbrugt dit jonge Franse wonderkind onder onze ogen de ontastbare poort van de wereld van de Limbes, het Voorgeborchte. Numerieke hulpmiddelen, marionetten, dans, hologrammen, jongleren en illusionisme worden kunstig gedoseerd om dit symbolische verhaal te vullen met rondzwervende zielen, fantasiewezens, hersenschimmen en betoveringen. Op een achtergrond van Vivaldi doorspekt met elektro voert de kunstenaar ons mee in een zoektocht naar identiteit, het dubbele en de dood. Dit levert een stralend oneirisme op dat doordrongen is van een duister romantisme. Hier is de zwaartekracht niet meer universeel en schittert magie in een pure sprookjeswereld.

**DE** Als Gallionsfigur der Neuen Magie spielt Étienne Saglio mit den Träumen, Phantasmen und Phantomen, mit denen der Mensch schon seit jeher seine Phantasie genährt hat. Indem es sich durch die feinen Bruchstellen zwischen dem Belebten und dem Unbelebten, dem Möglichen und dem Unmöglichen hindurchschlängelt, überschreitet dieses Wunderkind aus Frankreich vor unseren Augen die nicht greifbare Schwelle zur Welt des Limbus. Digitale Tools, Marionette, Tanz, Hologramm, Gaukelei und Illusionismus werden geschickt inszeniert, damit diese symbolische Erzählung vor umherirrenden Seelen, phantastischen Kreaturen, Schimären und Verzauberungen wimmelt. Mit vom Elektro infiltrierten Vivaldi im Hintergrund nimmt uns der Künstler auf eine Suche nach der Identität, dem Doppelgänger und dem Tod mit. Daraus entsteht eine eindrucksvolle Traumwelt, die einer dunklen Romantik eingeflößt ist. Hier ist die Gravitation nicht mehr universell, und die Magie flammt in einer reinen Feerie auf.

25

## NEW VERSION 2018

**Written and performed by** Étienne Saglio **Script author, artistic consultant** Raphaël Navarro **Script author** Valentine Losseau **Lighting concept** Elsa Revol **Acting adviser** Albin Warette **Costumes** Anna le Reun **Music** Antonio Vivaldi, Jean François Domingues **Construction** Simon Maurice **IT Development** Tom Magnier **Stage Managers** Simon Maurice, Yohann Nayet, Gabriel Saglio/ Vasil Tasevski **Lighting Manager** Alexandre Dujardin **Management** ay-roop **Production** Monstre(s) **Coproduction** Festival Mettre en scène (Théâtre National de Bretagne / Rennes, Le Carré Magique pôle national des arts du cirque / Lannion, Théâtre Le Grand Logis / Ville de Bruz), TJP CDN d'Alsace en partenariat avec le Maillon Théâtre de Strasbourg, La Brèche pôle national des arts du cirque à Cherbourg, Le CREAC pôle national des arts du cirque Méditerranée, La Faiencerie Théâtre de Creil, Le Quai à Angers, l'Espace Jéliote à Oloron-Ste-Marie, l'Espace Jean Vilar à Iffs, La Méridienne à Lunéville, l'Estran à Guidel Soutien Ministère de la Culture et de la Communication / DGCA, DRAC Bretagne, Région Bretagne, Ville de Rennes.

Performance presented as part of Glaz Circus. Glaz Circus is a project initiated by Les Halles de Schaerbeek and Spectacle vivant en Bretagne, with the support of the Institut français and the City of Rennes.

[www.ay-roop.com](http://www.ay-roop.com)



# MAN ANAM KE ROSTAM BOVAD PAHLAVAN

Ali Moini { Paris }

13/11/2018 / 20:00

Théâtre de Liège / Salle de l'Œil vert / ⌚ 55 min. / 💶 9€ / 15€ / 15€

DANCE

27

**FR** Harnaché de la tête aux pieds par un impressionnant réseau de filins, de mousquetons et de poulies, le danseur iranien Ali Moini est relié à un squelette de métal. Conçue par Julien Peissel, l'incroyable machinerie, fascinante par sa force visuelle, sert de moyen de transmission et de traduction entre l'interprète et son artefact. Un dialogue silencieux s'installe, se développe, et volonté, violence, colère, affection, fidélité et acceptation le parcourent. Le titre, *C'est par Rostam que j'hérite de ma gloire*, fait référence à la légende perse de *Shahnameh* où il est question d'usurper un succès en s'attribuant les qualités d'un autre. L'avatar deviendra presque humain, du moins un écorché vif à la Francis Bacon. Dextérité remarquable, chorégraphie millimétrée et tourbillon cathartique où l'on doute de qui manipule qui, se conjuguent dans cette incarnation bluffante d'un autre soi.

**NL** De Iraanse danser Ali Moini is van kop tot teen gehuld in een indrukwekkend net van kabels, karabijnhaken en katrollen, en vastgemaakt aan een metalen frame. Deze fantastische machinerie met een fascinerende visuele impact is ontworpen door Julien Peissel, en dient voor de overdracht en vertaling tussen de vertolker en zijn artefact. Er ontwikkelt zich een stille dialoog die doorweven is met wilskracht, geweld, woede, genegenheid, trouw en acceptatie. De titel, *C'est par Rostam que j'hérite de ma gloire* (Ik erf mijn roem dankzij Rostam), verwijst naar het Perzische epos *Shahnameh* waarin een succes wordt toegeëigend door zichzelf de eigenschappen van iemand anders toe te schrijven. De avatar wordt bijna menselijk of toch minstens een levend gevild individu in de stijl van Francis Bacon. Deze verbluffende belichaming van een ander 'ik' getuigt van een opmerkelijke behendigheid, een tot in de puntjes uitgewerkte choreografie en een cathartische draaikolk waarin men zich afvraagt wie uiteindelijk door wie gemanipuleerd wordt.

**DE** In voller Montur eines beeindruckenden Netzes aus Tauern, Karabinern und Seilzügen wird der iranische Tänzer Ali Moini an ein Skelett aus Metall gebunden. Die unglaubliche, von Julien Peissel konzipierte Maschinerie, die durch ihre visuelle Kraft fasziniert, dient als Mittel der Übertragung und Übersetzung zwischen dem Interpreten und seinem Artefakt. Es entspinnt sich – immer weiter und weiter – ein lautloser Dialog, durch den sich Wille, Gewalt, Wut, Zuneigung, Treue und Hinnahme ziehen. Der Titel *C'est par Rostam que j'hérite de ma gloire* („Ich verdanke Rostam meinen Ruhm“) verweist auf die persische Legende *Shahnameh*, die davon handelt, sich einen Erfolg anzueignen, indem man die Eigenschaften eines anderen annimmt. Der Avatar wird fast menschlich, zumindest zu einem bei lebendigem Leib Gehäuteten nach Art von Francis Bacon. Bemerkenswerte Geschicklichkeit, millimetergenaue Choreographie und kathartischer Wirbel, bei denen man zweifelt, wer wen lenkt, wirken in dieser verblüffenden Inkarnation eines anderen Selbst zusammen.

**Concept and Performance** Ali Moini **Scenography** Julien Peissel, Ali Moini **Machinery** Julien Peissel **Light design** Stéfane Perraud **Live music** Sarah Shambo, Nima Aghiani **Costume** Valentine Solé **Dramaturgical support** Thibaud Croisy **Production** SELON L'HEURE **Coproduction** Montpellier Danse Festival 2016, La Passerelle Scène Nationale de St Brieuc, La Filature Scène Nationale de Mulhouse.



# AUTOBIOGRAPHY

Company Wayne McGregor {London}

15/11/2018 / 20:00

CCHA / cultuurcentrum Hasselt / ⌚ 80 min / 💰 14€ / 27€ / 28€

🚌 Liège » Hasselt 18:30

DANCE

**FR** Quand le ballet accélère la cadence, quand il flirte avec la recherche scientifique, mais aussi avec la danse contemporaine et l'électro festive, la signature est indubitablement celle du prodige de la danse d'outre-Manche, Wayne McGregor. Le chorégraphe, mû par le goût de l'innovation, s'embarque dans une collaboration osée et intime, en demandant à de grands généticiens pionniers d'analyser son propre ADN. Cette archéologie biologique personnelle ainsi mise à nu trace des motifs dans le passé ancestral de notre espèce et met en lumière ce qui crée nos individualités. Sur un rythme hallucinant, les dix incroyables danseurs enchaînent des combinaisons de mouvements insolites. L'essence et l'énergie de la vie humaine surgissent de cette danse ultra dynamique et de sa technicité très sophistiquée, qualités dont la combinaison a bâti toute la réputation de Wayne McGregor. On en sort revigoré !

**NL** Wayne McGregor - één van 's werelds meest inventieve choreografen - staat bekend om zijn baanbrekende dwarsverbanden tussen dans, muziek, visuele kunst, technologie en wetenschap. Zijn werk wordt gekenmerkt door een rauwe emotionaliteit en viscerale kracht, gebracht door klassiek getrainde hyperkinetische dansers, in combinatie met uitzonderlijke visuele en auditieve impulsen. Wat betekent het om je eigen levensverhaal te schrijven? Al 25 jaar maakt McGregor choreografieën die het leven bevragen door de ervaring van het lichaam. Telkens opnieuw onderzocht hij de natuur van de lichamelijke cognitie. Nu richt hij zijn aandacht op het lichaam als archief met een cyclus van choreografische portretten vertrekkend van de sequentiebepaling van zijn eigen genoom. Zo is *Autobiography* een abstracte meditatie over het zelf, het leven, het schrijven, een weergave van zowel een herinnerd verleden als van een speculatieve toekomst. *Autobiography* ontvouwt zich bij elke opvoering weer tot een unieke gebeurtenis op basis van McGregors persoonlijke choreografische afdruk: begin en einde liggen vast, daartussen wisselen de 'choreografische events' uit de 23 'life library'-elementen op basis van een algoritme gebaseerd op zijn eigen genetische code.

**DE** Wenn beim Ballett der Rhythmus beschleunigt wird, mit wissenschaftlichen Forschungen, aber auch mit zeitgenössischem Tanz und festlichen Elektrosounds geflirtet wird, dann ist dies unverkennbar die Handschrift des Tanzwunders von jenseits des Ärmelkanals – Wayne McGregor. Der Choreograph startet – angetrieben durch die Lust auf Innovation – eine gewagte und intime Zusammenarbeit: Er bittet große Pioniere der Genetik, seine eigene DNA zu analysieren. Die auf diese Weise zutage geförderte persönliche biologische Archäologie zeichnet Spuren einer sehr weit zurückliegenden Vergangenheit unserer Spezies nach und zeigt auf, was unsere Persönlichkeiten erschafft. Die zehn unglaublichen Tänzer reihen in atemberaubendem Tempo außergewöhnliche Bewegungskombinationen aneinander. Aus diesem ultradynamischen Tanz und seiner ausgeklügelten Technik sowie seinen Qualitäten – diese Kombination begründet auch den Ruhm von Wayne McGregor – entstehen die Essenz und Energie des menschlichen Lebens. Man geht aufgeladen mit Energie aus der Aufführung heraus!

**Concept and direction** Wayne McGregor **Choreography** Wayne McGregor and the dancers **Danced by** Rebecca Bassett-Graham, Jordan James Bridge, Travis Clausen-Knight, Louis McMiller, Daniela Neugebauer, Jacob O'Connell, James Pett, Fukiko Takase, Po-Lin Tung, Jessica Wright **Music** Jlin **Additional music** Hildur Gudnadóttir, Zelienople, Arcangelo Corelli, Carsten Nicolai, Ryuichi Sakamoto, Max Richter **Set Design and projection** Ben Cullen Williams **Lighting design** Lucy Carter **Costume design** Aitor Throup **Dramaturgy** Uzma Hameed **Coproduction** Sadler's Wells London, Les Théâtres de la Ville de Luxembourg, Edinburgh International Festival, Festspielhaus St Pölten, Carolina Performing Arts at The University of North Carolina at Chapel Hill, Movimentos Festwochen der Autostadt Wolfsburg / inleiding Gloria Carlier.



# FUGUE VR, RÉALITÉ MIXTE

Yoann Bourgeois + Michel Reilhac {Grenoble}

DANCE

16 » 18/11/2018

16/11 Every 30 minutes from 17:00 » 20:30

17/11 + 18/11 Every 30 minutes from 14:00 » 19:00

Théâtre de Liège / Salle des l'Œil vert / ⌚ 35 min / 💰 8€ / 👤 ALL AUDIENCES · FROM 12 YEARS

31

**FR** Fruit d'une collaboration entre le chorégraphe Yoann Bourgeois et le réalisateur Michel Reilhac, *Fugue VR* est un diptyque composé d'un film en réalité virtuelle et d'une expérience de réalité mixte conçue pour dix utilisateurs. Muni d'un casque, les participants visionnent un film en 360 degrés, en 3 dimensions et en relief, qui les propulse dans l'univers poétique du duo. À la fois immergés et en lien avec les autres, leurs interactions physiques sont guidées dans l'espace par des danseurs-médiateurs. Révélée à la Biennale de la Danse de Lyon 2018, cette récréation narrative du spectacle *Fugue Trampoline*, fabuleux moment de voltige de Yoann Bourgeois, est une variation sur le thème du mythe de Sisyphe et s'enveloppe dans la musique de Philip Glass. Lors d'une traversée interactive et sensorielle, ce projet à quatre mains engage votre corps dans un mouvement chorégraphique et c'est absolument épatant !

**NL** Het tweeluik *Fugue VR* is het resultaat van een samenwerking van choreograaf Yoann Bourgeois en producer Michel Reilhac, en bestaat uit een virtual-realityfilm en een ervaring met gemengde realiteit gemaakt voor tien gebruikers. De deelnemers dragen een helm om een film te bekijken over 360 graden, in 3 dimensies en met reliëf, waarmee ze doorheen de poëtische wereld van het duo reizen. Ze worden erin ondergedompeld en staan in verbinding met de anderen, terwijl hun ruimtelijke fysieke interactie geleid wordt door dansende tussenpersonen. Deze narratieve reconstructie van de voorstelling *Fugue Trampoline* werd voor het eerst gepresenteerd tijdens de Biennale de la Danse 2018 van Lyon, en vormt een fabuleus hoogstandje van Yoann Bourgeois gebaseerd op de mythe van Sisyphus, met muziek van Philip Glass. Tijdens een interactieve en zintuiglijke tocht voert dit dubbelproject het lichaam van de deelnemers mee in een choreografische beweging, en dat geeft een absoluut verbluffend gevoel! .

**DE** Als Frucht einer Zusammenarbeit zwischen Choreograph Yoann Bourgeois und Regisseur Michel Reilhac ist *Fugue VR* ein Diptychon aus einem Virtual-Reality-Film und einem Mixed-Reality-Erlebnis, das für zehn Benutzer konzipiert wurde. Mit einer Virtual-Reality-Brille ausgerüstet, sehen sich die Teilnehmer einen 360°-Film mit drei Dimensionen und Relief an, der sie in das poetische Universum des Duos katapultiert. Sie sind zugleich ganz eingetaucht und mit den anderen verbunden, und ihre physischen Interaktionen werden von den Tänzern als Vermittlern im Raum gelenkt. Diese erzählerische Umgestaltung des Theaterstücks *Fugue Trampoline*, einem märchenhaften Flugkunststück von Yoann Bourgeois, feierte auf der Biennale de la Danse de Lyon 2018 Premiere, orientiert sich am Mythos des Sisyphus und hüllt sich in die Musik von Philip Glass. Auf einer interaktiven und sensorischen Durchquerung bezieht dieses Projekt für vier Hände Ihren Körper in eine choreographische Bewegung ein, und das ist unglaublich toll!

**Conception** Michel Reilhac **Choreography and interpretation** Yoann Bourgeois **Music** Philip Glass, Metamorphosis II, **performed by** Lisa Moore **Mixed reality mediators** Sarah Silverblatt-Buser, Bruno Maréchal **Cast** Benjamin Air, Monique Bailly, Laurent Bastide, Véronique Frumy, Régine Goux, Bernard Prosper, Rosemine Safy-Borget, Éric Soubelet, Véronique Vallet, Paul Warnery **Assistant Director, editing, VFX, calibration** Fouzi Louahem **Direction of photography** Emmanuel Théry **Sound designer** Côme Jalibert **Camera assistant and post-production** Martin Bessin **Producer and creative director** Pierre Cattan **Line producer** Alexandrine Stehelin **Unit production manager** Fanette Martinie **Production coordinator** Pauline Pinçon **Development and broadcaster manager** Hannah Bellicha **Production** Small Bang **On an initiative of** la Maison de la Danse **Coproduction** la Maison de la Danse, la Biennale de la danse de Lyon 2018, le CCN2 - Centre Chorégraphique National de Grenoble, Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma. **Avec le soutien de** CNC - Centre National du Cinéma et de l'Image Animée, la Région Auvergne-Rhône-Alpes, la Fondation BNP Paribas.

**d** PÔLE  
EUROPÉEN  
DE CRÉATION  
MAISON DE LA *danse*





# VR\_I

Cie Gilles Jobin & Artanim {Geneva}

DANCE

16 » 18/11/2018

16/11 Every 20 minutes from 17:00 » 21:00

17/11 + 18/11 Every 20 minutes from 14:00 » 19:30

Théâtre de Liège / Salle des Nouvelles Têtes / ⌚ 50 min / 💰 8 € / 👤 ALL AUDIENCES · FROM 8 YEARS

**FR** Reconnu pour son écriture chorégraphique hors des cadres esthétiques établis, Gilles Jobin conçoit *VR\_I* en collaboration avec Artanim, centre de recherche spécialisé dans la capture du mouvement. Cinq spectateurs, équipés d'un casque de réalité virtuelle et d'un ordinateur, sont invités à s'immerger dans un espace virtuel total où évoluent cinq danseurs, un univers entièrement conçu par le styliste liégeois Jean-Paul Lespagnard. Représentés sous forme d'avatars, les participants sont placés au cœur du dispositif comme protagonistes de leur expérience personnelle, libres de leurs déplacements et de leurs interactions. Les frontières entre les danseurs virtuels et les personnes réelles sont abolies car tous évoluent dans un même espace-temps. En jouant avec de surprenants jeux d'échelles, le chorégraphe suisse crée une pièce qui interroge notre perception de la réalité et investit des territoires inexplorés pour la danse contemporaine. Sélectionné à Sundance et à Venice VR, section dédiée à la réalité virtuelle de la Mostra de Venise, *VR\_I* est en tournée mondiale jusqu'en 2019. Une expérience sidérante !

**NL** Gilles Jobin staat bekend voor zijn choreografieën buiten de gevestigde esthetische waarden, en brengt *VR\_I* in samenwerking met Artanim, een onderzoekscentrum dat gespecialiseerd is in het vastleggen van beweging. Vijf toeschouwers met een VR-helm en een computer worden uitgenodigd om zich onder te dompelen in een volledig virtuele ruimte met vijf dansers. De deelnemers worden voorgesteld in de vorm van avatars en staan centraal als protagonisten van hun persoonlijke ervaring. Ze kunnen zich vrij verplaatsen en ongehinderd met elkaar omgaan. De grenzen tussen de virtuele dansers en de reële personen worden opgeheven aangezien ze zich allen in dezelfde ruimte voortbewegen. Aan de hand van een verrassend spel met schalen creëert de Zwitserse choreograaf een werk dat onze perceptie van de realiteit in vraag stelt en alsnog onbekend terrein van moderne dans verkent. Een verbluffende ervaring!

**DE** Der für seine choreographische Gestaltung jenseits des etablierten ästhetischen Rahmens anerkannte Gilles Jobin konzipiert *VR\_I* in Zusammenarbeit mit Artanim, einem auf die Erfassung der Bewegung spezialisierten Forschungszentrum. Fünf Zuschauer, die mit einer Virtual-Reality-Brille und einem Computer ausgerüstet sind, werden eingeladen, in einen totalen virtuellen Raum einzutauchen, in dem sich fünf Tänzer bewegen. Die Avatare verkörpernden Teilnehmer werden als Protagonisten ihres persönlichen Erlebens mitten in diese Welt platziert und können sich uneingeschränkt bewegen und interagieren. Die Grenzen zwischen den virtuellen Tänzern und den realen Personen werden abgeschafft, da sich alle in derselben Raumzeit bewegen. Im Spiel mit überraschenden Größenveränderungen kreierte der Schweizer Choreograph ein Stück, das unsere Wahrnehmung der Realität hinterfragt, und besetzt unerforschte Gebiete für den zeitgenössischen Tanz. Ein verblüffendes Erlebnis!

**Choreography** Gilles Jobin **Dance** Susana Panadés Diaz, Victoria Chiu, Diya Naidu, Gilles Jobin, Tidiani N'Diaye **VR Platform & Immersive Technology** Artanim **Costumes & Virtual Set** Jean-Paul Lespagnard **3D music and sound design** Carla Scaletti / Symbolic Sound **Production Director** Camilo De Martino **3D Scans & Motion Capture** Artanim **3D Artist** Tristan Siodlak **3D Editor** Camilo De Martino **Technical Artist** Rémy Maetz **Assistant to the Choreographer** Susana Panadés Diaz **Technical Director** Hugo Cahn **Technicians on Tour** Hugo Cahn, Camilo De Martino **Production** Cie Gilles Jobin, Geneva – Switzerland **Coproduction** Arsenic **With the support of** City of Geneva, Canton of Geneva, Pro Helvetia – Swiss Arts Council, Loterie Romande, Fondation Meyrinoise du Casino, Fonds mécénat SIG.



# BIRDIE

Agrupación Señor Serrano { Barcelona }

17/11/2018 / 19:00 + 18/11/2018 / 16:00

Théâtre de Liège / Salle de la Grande Main / ⌚ 60 min / 🎫 9€ / 20€ / 22€

IN ENGLISH, WITH FRENCH SUBTITLE

**FR** La compagnie barcelonaise Agrupación Señor Serrano nous rappelle que les migrations font partie intégrante de l'histoire du monde car le mouvement est incessant : celles des oiseaux, des hommes, du sang, des atomes, des électrons, des planètes, des idéologies, de l'espoir... Délesté de sermon et de doctrine, *Birdie* développe avec poésie une vertigineuse réflexion sur le comportement politique stérile des pays riches face aux migrants prêts à risquer leur vie pour échapper à l'oppression, à la guerre et à la pauvreté. Dans un décor conçu comme un green de golf, métaphore d'un modèle qui engloutit tout, les artistes manipulent en live vidéos, maquettes, miniatures, projections, faisceaux lumineux, textes et sons. Très éloigné des images auxquelles peu à peu nous nous immunisons émotionnellement, *Birdie*, truffé de pertinence et d'humour, vous fera voler au-delà des murs et des clôtures.

**NL** Het uit Barcelona afkomstige gezelschap Agrupación Señor Serrano herinnert ons eraan dat migraties deel uitmaken van onze wereldgeschiedenis, want beweging stopt nooit: die van vogels, de mens, bloed, atomen, elektronen, planeten, ideologieën, hoop... *Birdie* is niet prekerig en verkondigt geen doctrines, maar brengt op poëtische wijze een duizelingwekkende bespiegeling van de steriele politieke houding van de rijke landen tegenover migranten die bereid zijn hun leven te riskeren om te ontsnappen aan onderdrukking, oorlog en armoede. In een decor ontworpen als de green van een golfbaan als metafoor voor een model dat alles opslokt, bewerken de artiesten live video's, maquettes, miniatures, projecties, lichtbundels, teksten en geluiden. *Birdie* heeft niets te maken met de beelden waarvoor we geleidelijk aan immuun zijn geworden, en is doorspekt met relevantie en humor om het publiek over muren en omheiningen te laten reizen.

**DE** Die Kompanie Agrupación Señor Serrano aus Barcelona erinnert uns daran, dass Migration untrennbar zur Weltgeschichte gehört, denn es gibt immerzu Bewegung: die der Vögel, der Menschen, des Blutes, der Atome, der Elektronen, der Planeten, der Ideologien, der Hoffnung und so weiter. Frei von Moralpredigten und Doktrinen entspinnt *Birdie* voller Poesie eine schwindelerregende Reflexion über das sterile politische Verhalten der reichen Länder gegenüber Migranten, die bereit sind, ihr Leben zu riskieren, um Unterdrückung, Krieg und Armut zu entgehen. In einer wie ein Golfplatz gestalteten Kulisse als Metapher eines alles verschlingenden Konzepts bewegen die Künstler live Videos, Modelle, Miniaturen, Projektionen, Lichtbündel, Texte und Töne. Weit entfernt von den Bildern, gegen die wir nach und nach emotional immun geworden sind, lässt *Birdie* Sie – mit Treffsicherheit und Humor gespickt – über die Mauern und Grenzzäune hinwegfliegen.

35

**Creation** Àlex Serrano, Pau Palacios and Ferran Dordal **Performance** Àlex Serrano, Pau Palacios and David Muñoz **Voice** Simone Milsdochter **Project manager** Barbara Bloin **Lighting design and video programming** Alberto Barberá **Sound design and soundtrack** Roger Costa Vendrell **Video creation** Vicenç Viaplana **Scale models** Saray Ledesma and Nuria Manzano **Costumes** Nuria Manzano **Production** Grec 2016 Festival de Barcelona, Agrupación Señor Serrano, Fabrique de Théâtre – Service des Arts de la Scène de la Province de Hainaut, Festival TNT – Terrassa Noves Tendències, Monty Kultuurfaktorij and Festival Konfrontacje Teatralne. **With the support of** Cultural Office of Spain's Embassy in Brussels, Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, Centre International de Formation en Arts du Spectacle de Bruxelles, Instituto Nacional de las Artes Escénicas y la Música (INAEM) and Institut Ramon Llull.





# ELLIPSIS

Kevin Trappeniers { Antwerp }

17/11/2018 / 20:00

CCHA / cultuurcentrum Hasselt / ⌚ 90 min / 🎫 8€ / 11€ / 12€

**FR** *Ellipsis* explore l'univers invisible des ondes et des signaux abondants qui nous entourent. Chaque minute, un flux de vagues numériques traverse nos corps, pénètre nos esprits et nous transmet des informations. Comment sont-elles recueillies, filtrées, sélectionnées et rétrocedées ? Qui s'en occupe: nous-mêmes ou existe-t-il un algorithme qui joue le rôle d'intermédiaire ? En collaboration avec la créatrice lumière Laurence Halloy et le compositeur slovène Gasper Piano, Kevin Trappeniers propose un spectacle où les acteurs visibles sont les fréquences sonores immatérielles et insaisissables, les spectres lumineux et les rayonnements électromagnétiques. Le trio appuie sur le bouton pause, part à la recherche du monde au repos et stimule notre réflexion sur les avantages et les inconvénients de la présence humaine dans un monde dominé par notre technologie. Une performance intrigante!

**NL** *Ellipsis* duikt in de onzichtbare wereld van overvloedige signalen en golven rond ons heen. Iedere minuut doorkruist een veelheid aan onzichtbare digitale signalen onze lichamen en dringt onze hoofden binnen. Deze signalen komen als informatie bij ons toe. Hoe wordt deze informatie vergaard, gefilterd, verwerkt en aangeboden? Wie selecteert en zendt de informatie? Zijn wij dat, of is er een algoritme als tussenpersoon? Is meer en meer vertrouwen op elektronische informatiestromen een gevaarlijke evolutie? Na het intieme en verstilde *Asymptote* maakt Kevin Trappeniers een voorstelling zonder menselijke personages. Immateriële en ongrijpbare geluidsgolven, lichtspectra en elektromagnetische straling worden de zichtbare performers. Kevin Trappeniers drukt op de pauzeknop en gaat op zoek naar de wereld in rust. Samen met lichtkunstenaar Laurence Halloy en Sloveens muzikantcomponist Gasper Piano laat hij ons stilstaan bij de voor- en nadelen van menselijke aanwezigheid in een door onze technologie gedomineerde wereld.

**DE** „Ellipsis“ taucht in die unsichtbare Welt des Überflusses an Signalen und Wellen um uns herum ein. Jede Minute durchquert eine Unmenge unsichtbarer digitaler Signale unsere Körper und dringt in unsere Köpfe ein. Diese Signale kommen als Informationen bei uns an. Wie werden diese Informationen gesammelt, gefiltert, verarbeitet und angeboten? Wer wählt die Informationen aus und sendet sie? Sind wir es, oder gibt es einen Algorithmus als Vermittler? Ist das zunehmende Vertrauen in elektronische Informationsströme eine gefährliche Entwicklung? Nach seiner intimen und verstümmten Arbeit „Asymptote“ kreierte Kevin Trappeniers eine Vorstellung ohne menschliche Figuren. Immaterielle und ungreifbare Klangwellen, Lichtspektren und elektromagnetische Strahlungen sind nun die sichtbaren Performer. Kevin Trappeniers drückt auf die Pause-Taste und geht auf die Suche nach der Welt in Ruhe. Gemeinsam mit der Lichtkünstlerin Laurence Halloy und dem slowenischen Musiker / Komponisten Gasper Piano erschließt er uns nach und nach die Vor- und Nachteile menschlicher Anwesenheit in und von unserer von Technologie dominierten Welt.

37

**Concept and direction** Kevin Trappeniers **Lighting design** Laurence Halloy **Music and sound design** Gasper Piano **Dramaturgy** Kristof van Baarle **Production** Stray Light vzw **Coproduction** Vooruit Gent & LOD, C-TAKT / in samenwerking met Pianofabriek / met dank aan KAAP, Workspace Brussels & Music Theatre Platform Ghent LOD, Spectra Ensemble, KASK, Bijloke Gent.



# THE INTERNET OF JAZZ

**Tin Men & the Telephone** {Amsterdam}

**Christian Klinkenberg** {Eupen}

20/11/2018 / 20:30

Maastricht / AINSI / ⌚ 150 min / 💶 10€ / 17,50€ (DOUBLE BILL)

39

**FR** Tin Men & the Telephone est « le secret le mieux gardé du jazz » selon le magazine américain *Downbeat*. Leur usage des technologies de pointe et leurs performances interactives uniques leur ont valu une reconnaissance internationale. Leur dernier projet, *FURIE*, est un voyage dans le monde des « fake news » et des faits alternatifs, combinant jazz acoustique et sons futuristes, composés sur la base de discours de politiciens populistes.

Le chef d'orchestre, compositeur et pianiste Christian Klinkenberg présente son projet le plus récent: une histoire d'amour perdu entre une méchante sorcière et un arbre enchanté. En plus d'une bande son narrative et orchestrale, le public participe activement à la performance par le biais d'une application.

**NL** Tin Men & the Telephone's 'het best bewaarde geheim in jazz' volgens *Downbeat*. Hun gebruik van cutting edge technologie en unieke interactieve optredens, heeft hun wereldwijde bekendheid opgeleverd. Hun laatste project *FURIE*, is een sci-fi reis door de wereld van nepnieuws en alternatieve feiten. Het combineert akoestische jazz en futuristische sounds, gecomponeerd op basis van speeches van populistische politici.

Dirigent, componist en pianist Christian Klinkenberg presenteert zijn meest recente succesvolle project: een verhaal over verloren liefde, een kwaadaardige heks en een betoverde boom. Naast een verhalenverteller en orkestrale soundtrack, doet het publiek actief mee middels een app.

**DE** Tin Men & the Telephone sind nach Angaben der amerikanischen Zeitschrift *Downbeat* „das bestgehütete Geheimnis des Jazz“. Ihr Einsatz von Spitzentechnologien und ihre einzigartigen interaktiven Performances haben ihnen internationale Anerkennung eingebracht. Ihr neuestes Projekt *FURIE* ist eine Reise in die Welt der „Fake News“ und alternativen Fakten, eine Kombination von Acoustic Jazz und futuristischen Klängen, zusammengestellt auf der Grundlage von Reden populistischer Politiker.

Der Dirigent, Komponist und Pianist Christian Klinkenberg präsentiert sein jüngstes Projekt: die Geschichte einer verlorenen Liebe zwischen einer bösen Hexe und einem verzauberten Baum. Zusätzlich zum narrativen und orchestrale Soundtrack nimmt auch das Publikum über eine App aktiv an der Performance teil.





# TO SEE A WORLD IN A GRAIN OF SAND

Chi-Yung Wong { Hong Kong }

6 » 21/11/2018

VERNISSAGE 6/11 / 18:00

Accessible from Tuesday to Saturday, from 12:00 to 18:00

Théâtre de Liège / Salle des Pieds légers / Free admission /  ALL AUDIENCES

41

**FR** Artiste hongkongais médiatique, Chi-Yung Wong s'est spécialisé dans la conception d'installations d'éclairages immersives. Durant 18 mois, il accompagne des chercheurs en neurosciences et en psychiatrie. De cette expérience sur le terrain, il récolte une banque de connaissances éclairées sur le stress, l'épuisement professionnel et la pratique de la pleine conscience (*Mindfulness*), qu'il combine à sa stratégie artistique et conceptuelle. Il en résulte une installation transdisciplinaire conçue comme un voyage méditatif composé d'un agencement d'expériences lumineuses, sonores et tactiles. Chi-Yung Wong y invite le visiteur à expérimenter ses sensations de manière consciente et, de la sorte, à renforcer sa communication avec ses pensées propres, son rythme corporel et émotionnel. Dans une esthétique générant une atmosphère sereine et contemplative, l'art devient un antidote au stress.

**NL** De Hongkongse media-artiest Chi-Yung Wong is gespecialiseerd in het opzetten van installaties met immersieve belichting. 18 maanden lang vergezelt hij onderzoekers in de neurologie en psychiatrie. Deze ervaring op het terrein levert hem een duidelijker beeld van de stress, professionele uitputting en beoefening van *Mindfulness*, die hij combineert met zijn artistieke en conceptuele strategie. Dit leidt tot een transdisciplinaire installatie, ontworpen als een meditatieve reis met een compositie van ervaringen rond licht, geluid en tast. Chi-Yung Wong nodigt bezoekers uit om hun gewaarwordingen bewust te beleven om beter te communiceren met de eigen gedachten, het eigen lichaamsritme en de eigen emoties. Binnen een esthetische context die een serene en beschouwende sfeer creëert, wordt kunst een middel tegen stress.

**DE** Der Medienkünstler Chi-Yung Wong aus Hongkong hat sich auf die Konzipierung von immersiven Lichtinstallationen spezialisiert. 18 Monate lang begleitet er Forscher in den Bereichen Neurowissenschaft und Psychiatrie. Aus dieser Felderfahrung erhält er einen Schatz an aufschlussreichen Erkenntnissen zu Stress, berufsbedingter Erschöpfung und der Praktik des vollen Bewusstseins (*Mindfulness*), die er mit seiner künstlerischen und konzeptuellen Strategie verknüpft. Ergebnis ist eine transdisziplinäre Installation, die wie eine meditative Reise aus einer Anordnung von Licht-, Klang- und Tasterfahrungen konzipiert ist. Chi-Yung Wong lädt die Besucher hierbei ein, ihre Empfindungen auf bewusste Weise zu erleben, um ihre Kommunikation mit ihren eigenen Gedanken, ihrem physischen und emotionalen Rhythmus zu verstärken. In einer Ästhetik, die eine heitere und kontemplative Atmosphäre schafft, wird die Kunst zu einem Gegenmittel für Stress.

**A Light Installation by Chi-yung WONG Music Composer An Tôn Thát System Specialist & Programmer Jose Ho LED & System Sponsored by Philips Lighting Presented in collaboration with Hong Kong Arts Center With the support of the Club des Entreprises partenaires du Théâtre de Liège ; Interreg V Euregio Meuse Rhin & Wallonia; Home Affairs Bureau | Government of the Hong Kong Special Administrative Region ; Arts Development Fund of the Home Affairs Bureau | Government of the Hong Kong Special Administrative Region; Sau Ching Charity Foundation Limited; Hong Kong Economic and Trade Office in Brussels. The installation concept was developed by Chi-Yung Wong as part of the artists-in-labs MASTER SERIES residency program (AIL) financed by the Zurich University of the Arts ZHdK.**



## FROM FIRST LOOKS TO VISUAL THINKING

42 **Patrick Ceyskens** { Hasselt }

**21/09 » 25/11/2018**

Accessible from Tuesday to Friday, from 10:00 to 17:00

Accessible Saturday and Sunday, from 13:00 to 17:00

**CCHA / cultuurcentrum Hasselt** /  Free admission



**FR** *Des premiers regards à la réflexion visuelle* est une exposition de Patrick Ceyskens, un des rares artistes contemporains à montrer de façon tangible le caractère sous-jacent des images. Deux fils rouges parcourent son œuvre. D'une part, il y a le thème de la mémoire et de son ensorcellement trompeur. Ceyskens travaille souvent sur base d'objets trouvés (photos et vidéos amateurs) reflétant des bribes de culture quotidienne délaissées mais chargées d'émotion qui, dans leur imperfection et leur naïveté, capturent les éléments poétiques de la réalité. D'autre part, son regard ne se délaie jamais dans la mélancolie ou le romantisme, car il parvient toujours à provoquer une distorsion ou une rupture. Il est alors impossible de dissocier le fonctionnement de l'image de celui de la mémoire : *Our mind is the only canvas* (notre esprit est la seule toile), comme l'explique l'un de ses titres.

**NL** Er zijn weinig hedendaagse kunstenaars die de onderhuidse werking van beelden zo voelbaar maken als Patrick Ceyskens. Twee rode draden verstrengelen zich in zijn oeuvre. Enerzijds is er het thema van de herinnering en haar bedrieglijke betovering. Vaak gaat hij aan de slag met amateuristische foto's of beeldopnames als objets trouvés: stukjes verwaarloosde maar met emotie beladen dagelijkse cultuur die precies in hun imperfectie en onbevangingheid vaak poëtische elementen van de werkelijkheid vastleggen. Anderzijds verliest zijn werk zich net niet in melancholie en romantiek omdat hij steeds zorgt voor een verstoring of een breuk. De werking van het beeld is daarbij niet meer te scheiden van die van het geheugen: *Our mind is the only canvas* - zoals een van zijn titels luidt.

**DE** Es gibt nur wenige zeitgenössische Künstler, denen es gelingt, die unterschwellige Wirkung von Bildern so spürbar zu machen wie Patrick Ceyskens. Zwei rote Fäden verflechten sich in seinem Œuvre: Zum einen das Thema der Erinnerung und ihrer trügerischer Zauber. Häufig arbeitet er mit amateurhaften Fotos oder Videoaufzeichnungen als Objets trouvés: kleine Stückchen verwaahrloste, aber mit Emotionen geladene Alltagskultur, die gerade in ihrer Unvollkommenheit und Unbefangenheit vielfach poetische Elemente der Wirklichkeit dokumentieren. Zum anderen verliert sich sein Werk gerade noch nicht in Melancholie und Romantik, da er immer eine Störung oder einen Bruch einbaut. Die Wirkweise des Bildes lässt sich dabei nicht mehr von der des Gedächtnisses trennen: *Our mind is the only canvas* - wie einer seiner Titel lautet.

# AZIMUTH

## FRAME { Hasselt }

21/09 » 25/11/2018

Accessible from Tuesday to Friday, from 10:00 to 17:00

Accessible Saturday and Sunday, from 13:00 to 17:00

CCHA / cultuurcentrum Hasselt /  Free admission

© PXL - MAD



### FR Une image pensée entre le littoral et l'horizon

Deux groupes de recherche artistique, l'un issu de Bilbao, l'autre de Hasselt, se saluent depuis l'horizon. Ils mesurent les latitudes en images. Leur voyage se déroule à bord de navires maçonnés, de tables en eau profonde et d'épaves pesées à l'aide de crayons sans fin. Existe-t-il un pays où le monde devient une ligne ? FRAME est un groupe de recherche artistique qui place l'image au centre de son travail et la considère au sens large. En effet, il ne s'agit pas uniquement d'images à encadrer (peintures, dessins, photographies) mais également d'installations, de sculptures, d'intérieurs, de bâtiments, de paysages ou de textes littéraires. Même les métaphores et les concepts philosophiques sont considérés comme des représentations capitales de la réalité, comme de l'art visuel. FRAME opère sur deux pôles : la lecture attentive et la création active.

### NL Een beeld gedacht tussen kustlijn en horizon

Twee artistieke onderzoeksgroepen, de ene uit Bilbao, de andere uit Hasselt, zwaaien naar elkaar vanaf de horizon. Ze meten de breedtegraden in beelden. Hun tocht voert via gemetselde schepen, diepzeetafels, brokstukken gewogen met peilloze potloden. Gloort er land waar de wereld een lijn wordt? FRAME is een artistieke researchgroep die het beeld centraal plaatst. Beelden worden door FRAME ruim opgevat: niet enkel te kaderen beelden zoals schilderijen, tekeningen, foto's, maar ook installaties, sculpturen, interieurs, gebouwen, landschappen, literaire teksten, zelfs metaforen en filosofische concepten worden beschouwd als cruciale verbeeldingen van de werkelijkheid, als beeldende kunst. FRAME werkt daarbij op twee sporen: aandachtig lezen en actief creëren.

### DE Ein Bild, gedacht zwischen Küstenlinie und Horizont

Zwei künstlerische Forschungsgruppen, die eine aus Bilbao, die andere aus Hasselt, winken einander vom Horizont aus zu. Sie messen die Breitengrade in Bildern. Ihre Reise führt über gemauerte Schiffe, Tiefsee-Ebenen, mit unergründlichen Bleistiften gewogene Bruchstücke. Leuchtet dort Land auf, wo die Welt zu einer Linie wird? FRAME ist eine künstlerische Forschungsgruppe, die das Bild in den Mittelpunkt rückt. Bilder werden von FRAME weit gefasst: Nicht nur rahmbare Bilder wie Gemälde, Zeichnungen und Fotos, sondern auch Installationen, Skulpturen, Interieurs, Gebäude, Landschaften, literarische Texte, ja sogar Metaphern und philosophische Konzepte werden als essenzielle Darstellungen der Wirklichkeit, als bildende Kunst betrachtet. Dabei arbeitet FRAME zweigleisig: aufmerksam lesen und aktiv schöpferisch tätig sein.

#### FRAME

PXL-MAD School of Arts/Universiteit Hasselt

Participating artists Carla Swerts, Griet Moors, Ode de Kort, Patrick Ceyssens, Remco Roes, Tom Lambeens

UPV/EHU University of the Basque Country

Participating artists Andrea Abalia, Mikel Arce, Susana Jodra, Txaro Arrazola, Usua Fullaondo, Veva Linaza

[www.frame-research.be](http://www.frame-research.be)

## BIT ROT

FRAME { Hasselt }

3 » 18/11/2018

Accessible from 14:00 to 20:00

CCHA / cultuurcentrum Hasselt

Free admission



© Nemanja Ladjic & Remco Roes

### FR Le comportement numérique

Le groupe de recherche multidisciplinaire FRAME (PXL-MAD/ Université d'Hasselt) oriente son travail sur les images au sens global du terme. Il considère que la pratique artistique constitue un élément indispensable de la recherche ainsi qu'une forme de pensée via les images et les espaces. FRAME a convié des artistes à fournir une réponse visuelle à la question suivante : *En quoi l'influence du numérique a-t-elle changé nos relations au monde ?* Leurs productions naviguent entre des images polies à la perfection par la technologie et des failles présentes dans cette innovation. *BIT ROT* fait défiler des dizaines de petites projections dans le hall central du CCHA. Dans chacune d'elle et sous un format commun, un créateur différent procède à une approche artistique critique des nouveaux médias et de leurs techniques.

### NL Digitaal gedragen

Artistieke onderzoeksgroep FRAME (PXL-MAD/UHasselt) nodigde kunstenaars uit om een beeldend antwoord te geven op de vraag: *op welke manier heeft de invloed van het digitale onze omgang met de wereld gewijzigd?* Hun antwoorden schipperen tussen door techniek tot perfectie gepolijste beelden en de splinters in dat nieuwe. *BIT ROT* snippert tientallen kleine projecties doorheen 'de straat', de centrale hal in CCHA. In elke projectie zoekt een andere kunstenaar binnen hetzelfde formaat een kritische artistieke benadering rond nieuwe media en hun technieken. FRAME is een multidisciplinaire onderzoeksgroep die beelden ruim opvat. De artistieke praktijk beschouwt FRAME als een onmisbaar onderdeel van onderzoek, als een vorm van denken in en door beelden en ruimtes.

### DE Digitales Verhalten

Die künstlerische Forschungsgruppe FRAME (PXL-MAD/UHasselt) forderte Künstler dazu auf, eine visuelle Antwort auf die Frage „Wie hat der Einfluss des Digitalen unseren Umgang mit der Welt verändert?“ zu geben. Ihre Antworten schwanken zwischen von Technik bis zur Perfektion polierten Bildern und den Splittern in diesem Neuen. *BIT ROT* durchsetzt „die Straße“, die zentrale Halle des Kulturzentrums CCHA, mit Dutzenden von kleinen Projektionschnipseln. In jeder Projektion sucht ein anderer Künstler im selben Format nach einer kritischen, künstlerischen Annäherung an neue Medien und ihre Techniken. FRAME ist eine multidisziplinäre Forschungsgruppe, die Bilder weit fasst. Die künstlerische Praxis betrachtet FRAME als unverzichtbaren Bestandteil der Forschung, als Form des Denkens in und durch Bilder und Räume.

With Malcolm LeGrice, Nemanja Ladjic, Loesje Ulenaers, Alis Garlick, Steven Vandervelpen, Elise Eeraerts, Ellen Schroven, Wannas Misotten...

# ROUND A ROUNDABOUT #2

Patrick Ceyskens { Hasselt }

3 » 18/11/2018

Accessible from 14:00 to 20:00

CCHA / cultuurcentrum Hasselt

Free admission



© CCHA

45

**FR** «Bienvenue dans le trou que je nomme les pensées». Deux personnages errent dans un cercle. Souvenez-vous d'eux de face et de dos. Rappelez-vous de leurs doutes et de leurs certitudes. Que sont-ils l'un pour l'autre ? Pourquoi escalader les images, ne font-ils pas confiance aux arbres ? Le début s'échappe et la fin demeure introuvable. *Round a roundabout #2* (Rond-point 2) est une installation de recherche multimédia. Filmée à l'aide de la dernière technologie 360° et projetée sur un écran rétro, les images apparaissent ainsi à l'intérieur et à l'extérieur. Nous ne sommes pas en mesure de tout voir en même temps, car cette technologie est trop rapide pour nos sens, ce double court-métrage nous convie à regarder, à revoir, à douter, puis à savoir avec certitude. «Venez, asseyez-vous. Vous aurez toujours raison face à quelque chose que vous ne comprenez pas.»

**NL** “Welkom in het gat dat ik gedachten noem.” Twee figuren dolen door een cirkel. Herinneren zich hun voor- en achterkant, twijfels en zekerheden. Wat zijn ze van elkaar? Waarom klauteren ze in beelden, betrouwen ze de bomen niet? Het begin ontsnapt en het einde is zoek. *Round a roundabout #2* is een multimediale installatie, gefilmd in de nieuwste 360°-technologie en geprojecteerd op een retroscherm zodat er zowel aan de binnen- als aan de buitenkant beeld verschijnt. De techniek is je zintuigen te snel af: je kan niet in één keer alles zien. Deze dubbele kortfilm nodigt uit tot kijken, herkijken, twijfelen en zeker weten. “Kom, ga zitten. Van iets wat je niet begrijpt krijg je toch altijd gelijk.”

**DE** „Willkommen in dem Loch, das ich Gedanken nenne.“ Zwei Figuren irren durch einen Kreis, erinnern sich an ihre Vorder- und Rückseite, ihre Zweifel und Gewissheiten. Was sind sie voneinander? Warum klettern sie in Bilder hinein, vertrauen sie den Bäumen nicht? Der Anfang entschwindet und das Ende ist nicht abzusehen. „Round a roundabout #2“ ist eine multimediale Installation, in der neuesten 360°-Technik gefilmt und auf eine Rückprojektionsleinwand geworfen, sodass auf der Innen- wie auch der Außenseite ein Bild sichtbar wird. Die Technik übertrumpft die Sinne: Es lässt sich nicht alles in einem Mal wahrnehmen. Dieser doppelte Kurzfilm lädt dazu, sich ihn anzuschauen, erneut anzuschauen, zu zweifeln und sich sicher zu sein. „Komm, setz dich. Von etwas, das man nicht begreift, behält man doch immer Recht.“

**Concept** Patrick Ceyskens **Acteurs** Wouter Hendrickx & Geert Van Rampelberg **360°-camera & configuratie** Prof. Dr. Philippe Bekaert **Auteur** Sofie Gielis **Muziek & soundscape** Roeland Luyten **Montage** Gretel Vaesen **Productie** IMPACT, PXL-MAD School of Arts, UHasselt - EDM, C-TAKT & CCHA **Met medewerking van** Manteliussensemble Hasselt **Content support** Prof. Dr. Johan Wagemans (experimental psychology KULeuven).

# DIGITAL ARTS UNCOVERED: LOOKING FOR DIGITAL AND CULTURAL EXPERIENCE

46

## CultuurConnect & CCHA

6/11/2018

CCHA / cultuurcentrum Hasselt

EXCHANGE DAY, PROGRAM ORGANIZER CONSULTATION AND PROSPECTING

COMPLETE PROGRAM [WWW.IMPACT-REGIO.EU](http://WWW.IMPACT-REGIO.EU)

## EIDOLON

14 + 15/11/2018

CCHA / cultuurcentrum Hasselt / IN ENGLISH / COMPLETE PROGRAM [WWW.IMPACT-REGIO.EU](http://WWW.IMPACT-REGIO.EU)

### FR La perception et l'interprétation à l'ère du high-tech

IMPACT étudie les possibilités de la technologie dans les arts et la société. «Avant», nous ne doutions pas du fait qu'un témoignage d'un événement était toujours en couleurs et que les images montraient la vérité. Mais est-ce toujours le cas? Ou les images «racontent-elles» seulement «une» réalité, au-delà de la vérité? Ce n'est peut-être pas un hasard si «Post-truth» était le mot de l'année 2016 de l'Oxford Dictionary. Post-truth, c'est le nom du nouveau livre de Steve Fuller, sociologue à l'Université de Warwick. Fuller est l'auteur de plus de 20 livres sur l'avenir de l'humanité. Le titre complet est *Post truth : knowledge as a power game* (Post-vérité : la connaissance en tant que jeu de pouvoir). Il est évident que l'innovation est en train de changer notre relation au monde. La

technologie, et en particulier l'innovation technologique, ouvre de nouvelles possibilités, souvent inattendues. Inversement, l'homme ouvre également de nouvelles possibilités inattendues en matière de technologie. «Nous avons besoin au quotidien d'une perceuse pour percer des trous dans la vie », déclare Ko van den Bosch, dramaturge anticonformiste. Dans ces salons, ces refuges pour qui cherche à débattre et pour les instigateurs d'une agréable confusion, les faiseurs et les penseurs plongent dans l'impact du nouveau sur notre perception. Nous y creusons des trous dans un processus bidirectionnel. Il y a aussi des performances, des work-in-progress, des laboratoires et de nombreuses occasions stimulantes pour faire du réseautage.

### NL Over perceptie en interpretatie in hightech times

IMPACT onderzoekt de mogelijkheden van technologie in zowel de kunsten als de maatschappij. Zo konden we 'vroeger' gerust stellen dat een getuigenverslag van een gebeurtenis altijd gekleurd was, maar dat beelden dé waarheid toonden. Maar is dat nog zo? Of 'vertellen' beelden ook maar 'een' werkelijkheid, ergens voorbij de waarheid? *Post-truth* was misschien niet toevallig het Oxford Dictionary's 2016 woord van het jaar. Post-truth, zo heet het nieuwe boek van de socioloog Steve Fuller, verbonden aan de Universiteit van Warwick. Fuller is auteur van meer dan 20 boeken die te maken hebben met de toekomst van de mensheid. Eigenlijk is de titel *Post truth: knowledge as a power game*. Innovatie verandert duidelijk onze omgang met de wereld.



Techniek, en meer bepaald technologische innovatie, opent nieuwe, vaak ongedachte mogelijkheden. Omgekeerd opent de mens ook nieuwe, ongedachte mogelijkheden van techniek. «Een boormachine heb je elke dag nodig, om gaten te boren in het leven,» stelt tegendraads theatermaker Ko van den Bosch. Tijdens deze salons, vrijplaatsen voor zoekende gedachtewisselingen en aanstokers voor aangename verwarring, duiken makers en denkers in de impact van het nieuwe op onze beleving en boren we gaten voor tweerichtingsverkeer. Verder ook performances, work-in-progress, laboratoria, en veel uitdagingende netwerking.

### **DE Über Wahrnehmung und Interpretation in Zeiten von Hightech**

IMPACT onderzoekt de mogelijkheden der Technologie in Kunst en Geselschaft. So konnten wir „früher“ getrost behaupten, dass ein Zeugenbericht eines Ereignisses immer gefärbt war, aber dass Bilder hingegen DIE Wahrheit zeigten. Aber ist das noch so? Oder „erzählen“ Bilder auch nur „eine“ Wirklichkeit, irgendwo jenseits der Wahrheit? „Post-truth“ war wohl nicht zufällig das Wort des Jahres 2016 im Oxford Dictionary. „Post-truth“, so heißt das neue Buch des Soziologen Steve Fuller, Dozent an der Universität Warwick. Fuller ist Autor von über 20 Büchern zum Thema Zukunft der Menschheit. Der vollständige Titel lautet eigentlich „Post truth: knowledge as a power

game“. Innovation verändert eindeutig unseren Umgang mit der Welt. Technik und genauer technologische Innovation eröffnet neue, oft ungeahnte Möglichkeiten. Andererseits eröffnet aber auch der Mensch neue, ungeahnte Möglichkeiten der Technik. „Eine Bohrmaschine braucht man jeden Tag, um Löcher ins Leben zu bohren“, behauptet der querdenkende Theatermacher Ko van den Bosch. Während dieser Salons, die Freistätten für suchenden Gedankenaustausch und Anstifter zu angenehmer Verwirrung sind, tauchen Macher und Denker in den Einfluss des Neuen auf unser Erleben ein, und bohren wir Löcher für den Verkehr in beide Richtungen. Außerdem: Performances, Work-in-Progress, Labore und viel herausforderndes Networking.

# 香港 藝術中心

48

## HONG KONG MEETS IMPACT

7/11/2018 / 14:00

Théâtre de Liège / ⌚ 180 min / Free admission / **Registration needed** / IN ENGLISH

**FR** Depuis quelques années, Hong Kong s'est imposée comme l'une des places les plus importantes en Asie, et dans le monde, pour les arts et les nouvelles technologies. *Hong Kong meets IMPACT* est le premier pas vers une collaboration que nous espérons longue et fructueuse avec l'un des centres d'art les plus actifs d'Asie : le Hong Kong Art Center.

Parallèlement l'exposition *To See a World in a Grain of Sand* de Chi-Yung Wong (Hong Kong), présentée au Théâtre de Liège dans le cadre d'IMPACT LAB, ces rencontres seront l'occasion d'aborder avec une perspective nouvelle les relations entre arts, sciences et technologies.

**NL** Sinds enkele jaren is Hongkong een van de belangrijkste plaatsen voor kunst en nieuwe technologieën in Azië en in de wereld. *Hong Kong meets IMPACT* is de eerste stap op weg naar een mogelijk lange en vruchtbare samenwerking met een van de meest actieve kunstcentra van Azië: het Hong Kong Arts Centre.

De tentoonstelling *To see the World in a grain of Sand* van Chi-Yung Wong (Hongkong) die parallel wordt voorgesteld in het Théâtre de Liège binnen de context van IMPACT LAB, biedt de gelegenheid om de relatie tussen kunst, wetenschap en technologie vanuit een nieuwe gezichtshoek te verkennen.

**DE** In den letzten Jahren hat Hongkong sich als einer der wichtigsten Orte für Kunst und neue Technologien in Asien und der Welt durchgesetzt. *Hong-Kong meets IMPACT* ist der erste Schritt in Richtung einer – so hoffen wir – langanhaltenden und fruchtbaren Zusammenarbeit mit einem der aktivsten Kunstzentren Asiens: das Hong-Kong Art Center.

Parallel zur Ausstellung *To see the World in a grain of Sand* von Chi-Yung Wong (Hongkong), die im Théâtre de Liège im Rahmen des IMPACT LAB zu sehen ist, bieten diese Begegnungen eine Möglichkeit, neue Perspektiven zum Verhältnis zwischen Kunst, Wissenschaft und Technologie einzunehmen.

**SPEAKERS** Connie Lam (General Manager Hong Kong Art Center), Chi-Yung Wong (Artist), Irene Hediger (Artist in Labs Director, Zurich University), Heidi Wiley (European Theater Convention)

COMPLETE PROGRAM [WWW.IMPACT-REGIO.EU](http://WWW.IMPACT-REGIO.EU)





# ETC LAB : DRAMA GOES DIGITAL

FORUM / 7/11/2018 / 10:00

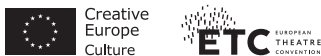
Théâtre de Liège / Salle Vive / ⌚ 120 min / Free admission / **Registration needed** / IN ENGLISH AND FRENCH

**FR** Le projet *European Theatre Lab* a rassemblé, pendant deux ans, 7 théâtres européens, dont le Théâtre de Liège, avec comme objectif commun d'étudier les effets et les usages des nouvelles technologies sur l'esthétique, le développement du public et la communication dans le secteur des arts de la scène. Le cœur du projet reposait sur 3 recherches créatives portant sur la reconnaissance vocale, la réalité augmentée et les capteurs de mouvement. Cette table ronde sera l'occasion de lever le voile sur les résultats de ces recherches et les enseignements qui en découlent.

**NL** Het project *European Theatre Lab* 7 heeft twee jaar lang Europese theaters bijeengebracht om te bestuderen welke effecten nieuwe technologieën hebben op de esthetiek, de ontwikkeling van het publiek en communicatie in de sector van de podiumkunsten, en hoe deze technologieën worden gebruikt. Daarbij stonden 3 creatieve onderzoeken centraal, meer bepaald met betrekking tot spraakherkenning, augmented reality en bewegingssensors. Tijdens dit rondetafelgesprek komen de resultaten van deze onderzoeken en de daaruit voortvloeiende lessen aan bod.

**DE** Im Rahmen des europäischen Projekts *Theatre Lab* haben sich im Laufe von zwei Jahren sieben europäische Theater zusammengesetzt und ein gemeinsames Ziel verfolgt: die Untersuchung der Auswirkungen und der Verwendung neuer Technologien bezüglich der Ästhetik, der Entwicklung des Publikums und der Kommunikation im Bereich der Bühnenkunst. Das Herzstück des Projekts beruht auf drei kreativen Forschungsarbeiten zu Spracherkennung, Augmented Reality und Bewegungssensoren. Der Runde Tisch bietet Gelegenheit, die Ergebnisse dieser Forschung und die daraus resultierenden Erkenntnisse zu präsentieren.

49



[www.europantheatrelab.eu](http://www.europantheatrelab.eu)

## TRAS / A EUROPEAN NETWORK IN ART & SCIENCE

PROFESSIONAL MEETINGS / 8+9/11/2018 / Théâtre de Liège



**FR** Le réseau TRAS (Transversale des Réseaux Arts Sciences) réunit 18 structures artistiques, culturelles, universitaires et de recherche, dont le Théâtre de Liège, qui toutes partent du constat que la révolution numérique et technologique en cours ainsi que l'extraordinaire développement des connaissances scientifiques, modifient en profondeur les rapports au monde, les imaginaires, les pratiques individuelles et collectives. La TRAS agit dans ce contexte pour permettre l'émergence de nouveaux projets, le partage de réflexions, la production et la circulation d'œuvres. Ces deux journées de travail seront partagées entre temps de réunions pour les membres de la TRAS et en moments ouverts aux professionnels du secteur et aux curieux de tous bords.

**NL** Het netwerk TRAS (Transversale des Réseaux Arts Sciences) verenigt 18 artistieke, culturele, universitaire en onderzoeksstructuren die allen uitgaan van de vaststelling dat de huidige digitale en technologische evolutie, samen met de buitengewone ontwikkeling van wetenschappelijke kennis, een diepgaande invloed hebben op de relaties met de wereld, de verbeelding, en de individuele en collectieve gewoonten. Het TRAS is actief in deze context en bevordert het ontstaan van nieuwe projecten, het delen van inzichten, en de productie en circulatie van werken. Tijdens deze twee werkdagen worden vergaderingen voor leden van het TRAS georganiseerd, evenals momenten voor vakmensen van de sector en voor belangstellenden van overal.

**DE** Das Netzwerk TRAS (Transversale des Réseaux Arts Sciences) vereint 18 künstlerische, kulturelle, universitäre und Forschungs-Strukturen, die alle von der Tatsache ausgehen, dass die aktuelle digitale und technologische Revolution sowie die außerordentliche Entwicklung wissenschaftlicher Erkenntnisse tiefgreifende Veränderungen für die gesamte Welt, das Imaginäre sowie für die individuellen und kollektiven Praktiken mit sich bringen. TRAS agiert vor diesem Hintergrund und möchte so die Entstehung neuer Projekte, den Gedankenaustausch und die Verbreitung von Werken fördern. Diese zwei Arbeitstage werden zum einen Mitgliederversammlungen der TRAS gewidmet sein und zum anderen dem offenen Austausch mit Profis aus der Branche und Neugierigen von allen Seiten dienen.

[www.reseau-tras.org](http://www.reseau-tras.org)



## TECHNOLOGY AT THE SERVICE OF MUSICAL CREATION

**Dominique Thomas,  
Jean-Sébastien Thomas,  
Hugo Pillevesse**

[Orgues Thomas, Stavelot]

**Pascal Demez**

[Herrmutt Lobby / HLO, Verviers]

**13/11/2018 / 18:00**

🕒 90 min.

**Théâtre de Liège**

IN FRENCH / Free admission

📧 [a.bouffioux@uliege.be](mailto:a.bouffioux@uliege.be)

**Registration**

[Arts & Sciences - Eventbrite]

### FR La technologie au service de la création musicale

La technologie numérique s'enracine progressivement dans toutes les applications de la vie quotidienne :

la musique, le cinéma, la photographie, le téléphone, le livre, la voiture, etc.

Son rôle dans l'instrumentation et la création musicales sera examiné au travers de deux instruments, l'orgue, vieux de plus de 2000 ans, qui suit sa cure de rajeunissement et la tablette, encore toute jeune, quand elle veut devenir musicale. Ces instruments (ou éléments de ceux-ci) seront montrés ou illustrés en fin d'exposé.

### NL Technologie ten dienste van muzikale creatie

Digitale technologie dringt stilaan door in alle lagen van het dagelijkse leven: muziek, film, fotografie, telefonie, boeken, auto's, enz. Aan de hand van twee instrumenten wordt haar rol bij instrumentatie en muzikale creatie, namelijk het meer dan 2.000 jaar oude orgel in een nieuw kleedje, en een moderne tablet voor muzikale toepassin-

gen. Deze instrumenten (of elementen ervan) worden getoond of geïllustreerd op het einde van de uiteenzetting.

### DE Die Technologie im Dienste der musikalische Schöpfung

Die digitale Technologie wird nach und nach in allen Bereichen des täglichen Lebens heimisch: in Musik, Kino, Fotografie, Telefon, Buch, Auto usw. Ihre Rolle in der musikalischen Instrumentierung und Schöpfung wird anhand von zwei Instrumenten untersucht: der Orgel, die über 2.000 Jahre alt ist und eine Verjüngungskur erlebt, und des Tablets, das noch jung ist, wenn es zum Musikinstrument werden möchte. Diese Instrumente (bzw. Elemente davon) werden am Ende des Vortrags gezeigt oder illustriert.

## 360 THEATRICAL RECORDING AND IMMERSIVE EXPERIENCE FOR THE AUDIENCE

**Jonathan Thonon**

[Théâtre de Liège]

**Samuel Biondo**

[Reed, Charleroi]

**Jean-Louis Decoster**

[Poolpio, Bruxelles]

**16/11/2018 / 18:00**

🕒 90 min.

**Théâtre de Liège**

IN FRENCH / Free admission

📧 [a.bouffioux@uliege.be](mailto:a.bouffioux@uliege.be)

**Registration**

[Arts & Sciences - Eventbrite]

### FR La captation théâtrale 360 et l'immersion du spectateur

La captation audio et vidéo à 360° permet au spectateur, muni de son casque de réalité virtuelle, de se



déplacer virtuellement au point de captation situé au centre de la scène et de vivre en temps réel une expérience théâtrale immersive. Les orateurs vous feront d'abord revivre une expérience d'enregistrement à 360° d'une pièce de théâtre. Ils aborderont ensuite les aspects technologiques de la captation à 360°.

### NL Theaterbeleving over 360 graden en immersie van de toeschouwer

Het vastleggen van geluid en beeld over 360° biedt toeschouwers met een VR-helm de mogelijkheid om zich virtueel te verplaatsen naar het opnamepunt in het midden van de scène, om er in real time een immersieve theaterbeleving te ervaren. De sprekers brengen eerst een opnamebeleving over 360° van een toneelstuk, om vervolgens over te gaan naar de technologische aspecten van opnames over 360°.

### DE Die 360°-Theateraufzeichnung und die immersive Beteiligung des Zuschauers

Die 360°-Aufzeichnung von Ton und Bild ermöglicht es dem Zuschauer, sich mithilfe seiner Virtual-Reality-Brille virtuell zum Aufzeichnungspunkt – welcher sich mitten auf der Bühne befindet – zu bewegen und in Echtzeit eine immersive Theatererfahrung zu machen. Die Redner lassen Sie zuerst eine 360°-Aufzeichnung eines Theaterstücks noch einmal erleben. Danach sprechen sie über die technischen Aspekte einer solchen Aufzeichnung.

## HOLOGRAM AND VIRTUALITY AT THE SERVICE OF THEATRE

**Pierre Archambeau**

[ULiège - Aquapole]

**Alain Bouffieux**

[ULiège - Interface Entreprises]

17/11/2018 / 17:00

🕒 90 min.

**Théâtre de Liège**

IN FRENCH / Free admission

📧 [a.bouffieux@uliege.be](mailto:a.bouffieux@uliege.be)

**Registration**

[Arts & Sciences · Eventbrite]

### FR Hologramme et virtualité au service du théâtre

L'exploitation possible de la virtualité au théâtre sera illustrée (exposé technique et réalisation pratique) par le bac à sable à réalité augmentée et par le Pepper's ghost, aussi appelé erronément hologramme. Le bac à sable à réalité augmentée est un dispositif composé de caméra(s) et de projecteur(s) qui représente l'écoulement de l'eau sur une surface modelée dans le sable (et modelable en temps réel). Le rendu de l'écoulement de l'eau virtuelle avec sa texture et ses reflets est saisissant. Le Pepper's ghost est une technique d'illusion optique utilisée dans les représentations théâtrales qui consiste à faire apparaître un personnage virtuel ou un fantôme sur scène.

### NL Hologrammen en virtualiteit ten dienste van het theater

Het mogelijke gebruik van virtualiteit in het theater wordt geïllustreerd (technische uiteenzetting en praktische toepassing) door de augmented reality zandbak en Pepper's ghost (ook wel ten onrechte 'hologram' genoemd). De augmented reality zandbak is een installatie met een of meerdere camera's en projectoren die weergeven hoe water over een zandoppervlak vloeit (modelleerbaar in real time). De weergave met de textuur en weerkaatsingen van het virtueel vloeiende water is fascinerend. Pepper's ghost is een techniek om een optische illusie te creëren voor gebruik tijdens theatervoorstellingen, om een virtuele persoon of een spook te doen verschijnen op het toneel.


### DE Hologramm und Virtualität im Dienste des Theaters

Die mögliche Nutzung der virtuellen Realität im Theater wird mithilfe des Sandkastens der erweiterten Realität und dem Pepper's Ghost, der fälschlicherweise auch ‚Hologramm‘ genannt wird, illustriert (technische Erläuterung und praktische Umsetzung). Der Sandkasten der erweiterten Realität ist ein Gerät aus Kamera(s) und Projektor(en), das das Fließen des Wassers auf einer im Sand modellierten (und in Echtzeit modellierbaren) Fläche darstellt. Wie das Fließen des virtuellen Wassers mit seiner Textur und seinen Reflexen wiedergegeben wird, ist erstaunlich. Der Pepper's Ghost ist eine Technik der optischen Illusion in Theateraufführungen, die darin besteht, eine virtuelle Person oder ein Phantom auf der Bühne erscheinen zu lassen.



## WORKSHOP ROBOTS

### Kodo Wallonie

52 **14/11/2018 / 14:00**  
**Théâtre de Liège / Salle Vive / ⌚ 180 min. / 💶 5 € / Registration needed / IN FRENCH**  
 **FROM 12 TO 16 YEARS**

**FR** Venez passer une après-midi d'initiation à la robotique avec Kodo Wallonie ! Ce sera l'occasion découvrir les problématiques liées à la robotique et ensuite d'explorer le fonctionnement et la façon de programmer un robot.

**NL** Kodo Wallonie organiseert een namiddag om kennis te maken met robotica! De ideale gelegenheid om meer te weten te komen over de problematiek rond robotica, en om inzicht te krijgen in de werking en programmering van een robot.

**DE** Kommen Sie und lassen Sie sich einen Nachmittag lang mit Kodo Wallonie in die Robotik einführen! Hier können Sie Problemstellungen im Zusammenhang mit der Robotik erkunden und anschließend erhalten Sie eine umfassende Vorstellung darüber, wie ein Roboter funktioniert und programmiert wird.

## ROBOTIC TEA TIME

### Kodo Wallonie

**17/11/2018 / 15:00 + 16:30**  
**Théâtre de Liège / Salon des Pommettes / ⌚ 50 min. / 💶 5 € / Kids (free for accompanying adults)**  
**Registration needed / IN ENGLISH /  FROM 6 TO 12 YEARS**

**FR** Sans ordinateur, mais avec une bonne dose de créativité, les enfants s'initient à la robotique ! Après une introduction aux nouvelles technologies, ils pourront manipuler des robots éducatifs et leur donner des instructions simples afin de relever des courts défis en groupe. En compagnie d'un de leur parent (ou de tout autre adulte accompagnant l'enfant), cet atelier intergénérationnel, suivi d'un goûter, va égayer votre après-midi !

**NL** Kinderen krijgen de kans om zich zonder computer en met een flinke dosis creativiteit vertrouwd te maken met robotica! Na een inleiding tot de nieuwe technologieën gaan ze zelf aan de slag met educatieve robots om hen eenvoudige opdrachten te geven en korte groepsuitdagingen aan te gaan. Deze intergenerationele workshop voor kinderen vergezeld door een ouder (of een andere volwassen begeleider) wordt gevolgd door een vieruurtje en zal beslist uw zondagnamiddag opvrolijken!

**DE** Auch Kinder können die Robotik kennenlernen: ohne Computer, dafür mit einer gehörigen Portion Kreativität! Nach einer Einführung in neue Technologien werden sie in der Lage sein, Lernroboter zu bedienen und ihnen einfache Anweisungen zu geben, um kleine Aufgaben in der Gruppe zu bewältigen. Kinder können gemeinsam mit einem Elternteil (oder einem anderen Erwachsenen als Begleitung) kommen. Dieser generationenübergreifende Workshop mit anschließendem Snack wird bestimmt für einen lebhaften Sonntagnachmittag sorgen!

# FUTURE IMPACT STAGE\_

19/11/2018 / 19:30

Aachen / Thomashofstraße 15

🕒 120 min. / 🆓 Free admission / 🇩🇪 IN GERMAN / 👤 ALL AUDIENCES, FROM 8 YEARS



53

**FR** Le service culturel de la ville d'Aix-la-Chapelle vous invite à venir applaudir des créateurs d'innovation et des faiseurs d'avenir originaires de l'Euregio Meuse-Rhin. Le temps d'une performance ou d'un exposé dynamique, huit créateurs et acteurs culturels présentent leurs idées, leurs entreprises et leurs projets. Mais attention : aucun « numéro » ne peut durer plus de 10 minutes. L'objectif est de répondre à la question suivante : quel est votre Future Impact ? Pour l'économie et la société, pour le présent et l'avenir de notre région.

Ce sera l'occasion pour des designers, des architectes, des artistes, des développeurs de jeux vidéo, des auteur(e)s, des musicien(ne)s, des chef(fe)s de projets et d'autres acteurs culturels de se rassembler pour inspirer et pour se laisser inspirer. Ils offriront un aperçu personnel de leurs projets et de leurs visions, tout en montrant que chacun peut atteindre ses objectifs s'il croit à la force de ses propres idées.

**NL** De culturele sector van Aken nodigt je uit om naar een podium voor innovatievoorvechters en toekomst-scheppers uit de Euregio Maas-Rijn te komen. Acht culturele en creatieve ondernemers presenteren hun ideeën, ondernemingen en projecten met performances en korte presentaties. Maar: 'acts' mogen niet langer dan 10 minuten duren. Dit alles onder het motto: Wat is je future impact? Voor economie en maatschappij, voor het heden en toekomst van onze regio.

Ontwerpers, architecten, kunstenaars, gameontwikkelaars, auteurs, musici, projectontwerpers en andere creatieve makers komen hier samen om te inspireren en zich te laten inspireren. Ze geven een persoonlijke inblik in hun projecten en visie en laten zien wat je kan bereiken als je in de kracht van je eigen ideeën gelooft.

**DE** Der Kulturbetrieb der Stadt Aachen lädt ein zur Bühne für Innovationsstifter und Zukunftsmacher aus der Euregio Maas-Rhein. Acht Kultur- und Kreativschaffende präsentieren ihre Ideen, Unternehmen und Projekte in Performances und Impulsvorträgen. Allerdings: Kein „Act“ darf 10 Minuten überschreiten. Und nach dem Motto: Was ist dein Future Impact? Für Wirtschaft und Gesellschaft, für das Heute und das Morgen unserer Region.

Designer\*innen, Architekt\*innen, Künstler\*innen, Games-Entwickler\*innen, Autor\*innen, Musiker\*innen, Projektmacher\*innen und andere Kreativschaffende kommen hier zusammen, um zu inspirieren und sich inspirieren zu lassen. Sie geben einen persönlichen Einblick auf ihre Projekte und Visionen und zeigen, was man schaffen kann, wenn man an die Kraft der eigenen Ideen glaubt.

# IMPACT LAB

LAB 2016/2017

## L'OMBRE DU SCARABÉE Patrick Corillon

In tribute to Etienne Gaspard Robert (known as Robertson -1763-1837), a scientist and performer, master of phantasmagoria born in Liège, the project has been developed in collaboration with researchers in artificial intelligence and specialists in interactive design to develop a software (VRS - Visual Recognition Syntax) that generate moving images composed in real time by the words of a story told in live.

## THÉRIANS Louise Vanneste

The *Thérians* project by Louise Vanneste was the subject of a collaboration with the CENTEXBEL research center and the company ECKART. Based on the aim of the Belgian choreographer to design a costume that responds to light, CENTEXBEL has developed a new textile by applying a special coating on the surface of the textile made with metallic and pearlescent pigments developed by ECKART GmbH. The result is a black textile that reveals its iridescent qualities when illuminated by a light source.

## A.G.U.A. #WORK IN PROGRESS Gwendoline Robin

A.G.U.A. #work in progress, presented in this edition of the forum, is the result of a collaboration with the GRASP laboratory (Group for Research and Applications in Statistical Physics) and prof. Hervé Caps, whose research focuses on soft materials and foams. The experiments concentrated on the transformations of soft materials and the observation of the three states of water (solid, liquid, gaseous) to develop an installation that transforms the sound waves into motion visible to the spectators.

The research and development laboratory in Arts and Technologies IMPACT LAB's mission is to identify and support project promoters in the fields of new technologies and culture and to enable artists, researchers and industrialists to collaborate in their implementation.

The ambition of IMPACT LAB is to expand the links and synergies between the cultural, academic and industrial sectors in order to increase the innovation potential of research centers, SMEs and technological companies and promote cross-fertilization and Open innovation through the development of prototypes of new products or services.

The first projects will be presented in this edition of the FORUM and new projects are already in production.

HERE IS AN OVERVIEW

## MITRA

Jorge León

Hybrid performance between opera, documentary cinema and installation, the project of Jorge León is based on the true story of Mitra Kadivar, Iranian psychoanalyst persecuted by the regime. Immateriality, the central problem of the project, raises questions of research on the technology of holography and on the development of projection surfaces with very specific technical qualities. Searching for ongoing partnerships.

## #ODYSSÉE

Pierre Megos

This performance, where collide both the Homeric myth and *Le Mépris* of Alberto Moravia, questions the connections between man and machines by constantly confronting fiction with reality. In order to tackle these themes, Pierre Megos embarked on technological experiments to create a spectacle whose functioning relies mainly on the interactivity between an actor, alone on the stage, and various technical devices.

- 1| Real-time audio, light, video and subtitle management.
- 2| Real-time capture and encryption device.

## TO SEE A WORLD IN A GRAIN OF SAND

Siu Yung Wong

Chi-Yung Wong is a Hong Kong artist trained at Hong Kong School of Fine Arts (scenic lighting) and Jean Nouvel studio (Paris - architectural lighting). Within the framework of IMPACT, he is currently developing a project where he questions the curative and beneficial virtues of light. The audio-luminous installation he prepares for the FORUM 2018 aims to offer spectators a space conducive to introspection and mindfulness. First collaborations envisaged with: Brandt SA (Loncin); Philips Lighting and the ULiège Sleep Center (Cyclotron).

## BRAIN INSPIRED COMPOSITIONS

Jesse Passenier

& Elia Formisano

A production that dives into fundamental research on how music influences the brain by Prof. Elia Formisano (Faculty of Psychology and Neuroscience, UM) in collaboration with composer Jesse Passenier. Their key question: How does the brain filter, merge and separate sounds? Dr. Formisano's research aims to create a brain-controlled hearing device that suppresses unwanted noise. Jesse Passenier, the artistic collaborator in this project, is a rising star in the Dutch music scene.

## MAKE THE INVISIBLE VISIBLE

Submedia & pr. Ron Heeren

A production by Prof. Dr. Ron Heeren (Director M4I, Division Head Imaging Mass Spectrometry) and the film collective Submedia about the molecular visualization of cancer cells and the impact that this technique has on cancer patients and medical professionals. To develop this technology, the nuclear imaging expertise of the Maastricht University is combined with the artistic and technical expertise of the film production company Submedia Producties from Heerlen. Submedia consists of Joris Hoefakkers, Mark Handels and Boy Verspaandonk. They've been active in Limburg since 2002 in the art of cinematography.

## REMOTE

Paul Pankert / Audrey Apers

REMOTE is a dance performance where dancer influence electronically and in real time the musical composition, signed by Paul Pankert and his musicians. In collaboration with Sally Dansgezelschap Maastricht, THE MEDIA COMPUTING GROUP of the University of Aachen for the analysis of movements and the CENTRE HENRI POUSSSEUR from Liège for the computer software, engineers will analyse movements of the dancer and transform them into electronic signals to influence the music in live.

## BLACK & WHITE GAME

Marie Van Vollenhoven

& Gerhard Weiss

An interactive artificial intelligence project by Prof. Gerhard Weiss, multi-media artist Marie van Vollenhoven (Inifinity Productions), theatre maker Nina Willems (Post-Academic education Theaterdo-cent Toneelacademie Maastricht) and composer Jesse Passenier. Together they are researching the topics of harmony and composition. Can computers (AI systems) learn the concept of harmony in human art work? Can they be trained to distinguish between harmonic and dissonant compositions created by humans? Can computers learn to generate harmonic compositions on their own, that is, compositions which we humans consider as being harmonic? - Is creativity (in art work) something that is unique and specific to us humans?

## THE LEAVES THAT HUNG BUT NEVER GREW

Christian Klinkenberg

The composer Christian Klinkenberg will develop with the company LINUX & EMBEDDED SOFTWARE a web application that will allow the public to participate with their own smartphone actively in a concert. In addition, a graphical notation of the music in the form of video will be elaborated and synchronized on several digital supports, visible both by the musicians and by the public. This will allow a non-musician audience to be able to play with professional musicians the same composition and interact with them.

## DAIDALOS

Franck Bovet

A musical composition by Franck Bovet, which combines Greek mythology, music, video game and technology. A score of 123 pages, each side of which is a visual and digital work of art, connected in a labyrinthic system, a daedalus. The development and realization of electronic music is supported by CENTRE HENRI POUSSSEUR in Liège. For the creation of the visual and digital work, the partner is 3KD (Liège).



Tickets [www.impact-regio.eu](http://www.impact-regio.eu)



### **Théâtre de Liège**

Place du 20-Août 16  
B-4000 Liège  
+ 32 4 342 00 00  
[www.theatredeliege.be](http://www.theatredeliege.be)

### **CCHA/ cultuurcentrum Hasselt**

Kunstlaan 5  
B-3500 Hasselt  
+32 11 22 99 33  
[www.ccha.be](http://www.ccha.be)

### **Chudoscnik Sunergia**

Kulturzentrum Alter Schlachthof  
Rotenbergplatz 17  
B-4700 Eupen  
+32 87 59 46 20  
[www.alter-schlachthof.be](http://www.alter-schlachthof.be)

### **AINSI**

Lage Kanaaldijk 112-113  
6212 NA Maastricht  
+31 6 2827 8960  
[www.jazzmaastricht.com](http://www.jazzmaastricht.com)

### **Cinéma Churchill**

Rue du Mouton Blanc 20  
B-4000 Liège  
+32 4 222 27 78  
[www.grignoux.be](http://www.grignoux.be)

### **Kulturbetrieb**

Thomashofstraße 15  
52070 Aachen



**Legal Publisher**

Serge Rangoni  
Place du 20-Août 16  
4000 Liège

**Cover "Dökk"**

**(fuse\*)**

© Enrico Maria Bertani

**Coordination**

Théâtre de Liège

**Writing**

Véronique Stas

**Translation**

SFX Translated

**Graphic Design**

Laurent Delmelle  
Debie graphic design  
[www.debie.com](http://www.debie.com)

**Printing**

Graphius



