



**Interreg**  
Euregio Meuse-Rhine  
European Regional Development Fund



Ostbelgien Mit Unterstützung der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgien

# IMPACT

INTERNATIONAL MEETING  
IN PERFORMING ARTS & CREATIVE TECHNOLOGIES

**AACHEN**  
**EUPEN**  
**HASSELT**  
**LIÈGE**  
**MAASTRICHT**

PERFORMANCES  
EXHIBITIONS  
TALKS  
WORKSHOPS  
**IMPACT-REGIO.EU**

**25.10**  
**> 24.11**  
**2019**



Ostbelgien

Mit Unterstützung  
der Deutschsprachigen  
Gemeinschaft Belgiens

The Interreg V-A Euregion Meuse-Rheine (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 Vice-Président et Ministre de l'Économie, du Commerce extérieur, de la Recherche et de l'Innovation du Numérique, de l'Agriculture et de l'Aménagement du Territoire de la Wallonie

Le Président du Parlement de Wallonie

Le Ministre-Président de la Fédération Wallonie-Bruxelles

La Vice-Présidente et Ministre de l'Enfance, de la Santé, de la Culture, des Médias et des Droits des Femmes

Le Président du Parlement de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Le Député Culture, Jeunesse et Éducation permanente de la Province de Liège

L'Échevin de la Culture, du Tourisme et de l'Interculturalité 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, industrierijken, lokale, sociale en speerpuntenconomie, innovatie voor de Provincie Limburg  
Burgemeester van de stad Hasselt

Schepen van Cultuur, Kunst en Erfgoed, Milieu en Klimaat, Energie en Energiebedrijf, Circulaire Economie, Duurzame stad, Ontwikkelingssamenwerking, Welzijn, Dierenwelzijn en Parken en Groen 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

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 principale la mise en relation des arts de la scène et/ou des disciplines artistiques qui y sont apparentées (arts visuels, numériques...) avec les technologies de pointe et les sciences, par le biais de synergies et de collaborations concrètes développées avec le secteur de la recherche et de l'entreprise dans le processus de création et de diffusion des œuvres. 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** (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).

Ces partenaires ont honoré avec succès la mission confiée : imposer IMPACT comme pôle prépondérant et pérenne en matière d'arts, de sciences et de technologies, privilégiant la recherche, la création, la formation et la diffusion.

Le forum IMPACT, qui s'inscrit désormais chaque mois de novembre dans le paysage culturel « élargi » de l'Euregio Meuse-Rhin, témoigne du dynamisme innovant du projet. Les chiffres des deux éditions précédentes parlent d'eux-mêmes : plus de 20 000 spectateurs ; quelques 20 créations bouleversant le cadre habituel de représentation et favorisant le développement de formes hybrides ; l'implication et la mobilisation de 20 entreprises eurégionales sur des projets artistiques et aux côtés des artistes nationaux et internationaux (France, Italie, Grande-Bretagne, Lettonie, Danemark, Suisse, Canada, Hong Kong, Japon...) ; un changement radical des composantes sociales et générationsnelles du public fréquentant les maisons des opérateurs culturels partenaires.

Au programme de ce **FORUM 2019**, des **PERFORMANCES** d'artistes visuels internationaux (Yvain Juillard, Daito Manabe, Kyle McDonald, Boris Gibé, Hiroaki Umeda, Wayne McGregor, Éric Minh Cuong Castaing), des projets développés dans **IMPACT LAB** (Isabelle Jonniaux, Peter Missotten, Eric Joris, Jesse Passenier, Franck Bovet), des installations et des **EXPOSITIONS** (Haseeb Ahmed, Kevin Trappeniers, HOMEWORK C33 & FRAME), des **TALKS**, des **WORKSHOPS** et des démonstrations de prototypes où performeurs, danseurs, chorégraphes, plasticiens, comédiens, vidéastes et techniciens ponctuent ce captivant temps fort.

Cette édition annonce aussi la fin, en décembre 2019, du formidable soutien financier d'**INTERREG V EUREGIO Meuse-Rhin**. Néanmoins, la volonté de faire perdurer la dynamique d'**IMPACT** est bien réelle, compte tenu du bilan fructueux que l'on peut dès à présent dresser, tant pour les secteurs culturel, académique et industriel, que pour l'Euregio Meuse-Rhin dans son ensemble, d'un point de vue artistique, économique et symbolique.

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, department UNU-MERIT van de universiteit), **Hasselt** (CCHA/cultuurcentrum, PXL-MAD School of Arts, Expertise Center on Digital Media van de universiteit), **Eupen** (Chudoscnik Sunergia), **Aken** (Regina e.V, Kulturbetrieb) en **Luik** (Interface Entreprises-Université van de ULiège, Théâtre de Liège).

Deze partners hebben de toegewezen opdracht succesvol vervuld: IMPACT als dominante en duurzame pool doen manifesteren op het gebied van kunst, wetenschap en technologie, waarbij de nadruk gelegd wordt op onderzoek, creatie, opleiding en verspreiding. De afgelopen 40 jaar is IMPACT een onbetwiste en vooraanstaande meeting geworden in Europa. De cijfers van de twee vorige edities liegen er niet om: meer dan 20 miljoen bezoekers; een twintigtal toneelproducties, choreografische producties en producties in beeldende kunsten; een groot aantal jongeren werd geholpen bij het ontdekken van deze nieuwe praktijken; een twintigtal euregionale ondernemingen hebben zich ingezet voor artistieke projecten, en ten slotte werden er meer dan 100 nationale en internationale kunstenaars uitgenodigd om deel uit te maken van de hybride programma's van IMPACT. Ze komen uit Frankrijk, Italië, Groot-Brittannië, Letland, Denemarken, Zwitserland, Spanje, Canada, Hongkong en Japan, twee keer aanwezig bij deze editie van 2019.

Het programma van dit **FORUM** voorziet **OPTREDENS** van internationale visuele kunstenaars (Yvain Juillard, Daito Manabe, Kyle McDonald, Boris Gibé, Hiroaki Umeda, Wayne McGregor, Éric Minh Cuong Castaing), projecten die ontwikkeld werden in **IMPACT LAB** (Isabelle Jonniaux, Peter Missotten, Eric Joris, Jesse Passenier, Franck Bovet), installaties en **TENTOONSTELLINGEN** (Haseeb Ahmed, Kevin Trappeniers, HOMEWORK C33 & FRAME), **TALKS** en *masterclasses*, **WORKSHOPS** en demonstraties van prototypes waarbij performers, dansers, choreograafen, beeldende kunstenaars, toneelspelers, videokunstenaars en technici een bijdrage leveren aan dit boeiende hoogtepunt.

Deze editie kondigt ook het einde aan (in december 2019) van de geweldige financiële steun van INTERREG V EUREGIO Maas-Rijn. Maar de wil om de dynamiek van IMPACT in stand te houden is er wel degelijk, gezien de vruchtbare balans die we nu kunnen vaststellen, zowel voor de culturele sector als voor de regio in zijn geheel, in artistiek, economisch en symbolisch opzicht.

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-Université der Universität Lüttich, Théâtre de Liège).

Diese Partner haben die ihnen anvertraute Mission erfolgreich erfüllt: die Etablierung von IMPACT als wichtiges und dauerhaftes Zentrum für Kunst, Wissenschaft und Technologie, welches Forschung, die Herstellung von Werken, Ausbildung sowie Verbreitung fördert. In den vergangenen vier Jahren hat sich IMPACT zu einer unverzichtbaren und herausragenden Veranstaltung in Europa entwickelt. Die Zahlen der beiden vergangenen Ausgaben sprechen für sich: Es kamen mehr als 20.000 Besucher und es gab etwa zwanzig Veranstaltungen zu Theater, Choreografie und bildenden Künsten. Zahlreiche junge Menschen wurden dabei unterstützt, diese neuen Praktiken zu entdecken. Fast zwanzig Unternehmen aus der Euregio beteiligten sich aktiv an den künstlerischen Projekten und mehr als hundert nationale und internationale Künstler waren eingeladen, an den hybriden Programmen von IMPACT teilzunehmen. Sie kamen aus Frankreich, Italien, Großbritannien, Lettland, Dänemark, der Schweiz, Spanien, Kanada, Hongkong sowie aus Japan, welches in der Ausgabe von 2019 zweimal vertreten war.

Im Programm dieses **FORUMS: PERFORMANCES** internationaler bildender Künstler (Yvain Juillard, Daito Manabe, Kyle McDonald, Boris Gibé, Hiroaki Umeda, Wayne McGregor, Éric Minh Cuong Castaing), im **IMPACT LAB** entwickelte Projekte (Isabelle Jonniaux, Peter Missotten, Eric Joris, Jesse Passenier, Franck Bovet), Installationen und **AUSSTELLUNGEN** (Haseeb Ahmed, Kevin Trappeniers, HOMEWORK C33 & FRAME), **TALKS** und **WORKSHOPS** sowie Vorführungen von Prototypen, bei denen Performer, Tänzer, Choreografen, Plastiker, Schauspieler, Videokünstler und Techniker diesen fesselnden Höhepunkt noch unterstreichen.

Diese Ausgabe kündigt auch das Ende der herausragenden finanziellen Unterstützung durch INTERREG V EUREGIO Maas-Rhein im Dezember 2019 an. Dennoch ist der Wunsch, die Dynamik von IMPACT andauern zu lassen, sehr real, wenn man die erfolgreiche Bilanz berücksichtigt, die man ziehen kann – sowohl für den kulturellen Sektor als auch für die Region als Ganzes, sei es aus künstlerischer, wirtschaftlicher oder symbolischer Sicht.



**Legal Publisher** Serge Rangoni / Place du 20-Août 16 · 4000 Liège

**Cover “Median”** © Compagnie S20

**Coordination** Théâtre de Liège

**Writing** Véronique Stas

**Translation** SFX Translated

**Club des Entreprises Partenaires du Théâtre de Liège** 4M / Alfa Park / Groupe Ardent / Balteau i.e. / DS Wallonie XEROX / Ethias  
Groupe Schyns-Discar-Citropol / Herstal Group / Inver Invest / Invest Minguet Gestion / John Cockerill / Mithra / Safran Aero Boosters / SPI  
Uhoda SA / Vranken-Pommery / Vitra

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

**Printing** Graphius

# contents

## PERFORMANCES & FILMS

7

- 9 Der Gletscher: Eine Oper
- 11 Daidalos
- 13 Phoenix
- 15 STRAPTRACK
- 17 Dear lollipop
- 19 Future self
- 21 Focus + Molecular voyages
- 23 Cerebrum, le faiseur de réalités
- 25 Blue bird
- 27 discrete figures 2019
- 29 GLITCH
- 31 Haptic + Median
- 33 L'Absolu
- 34 Dansathon - Winners of the 2018 edition

## EXHIBITIONS

- 38 Without the first...
- 39 AntennA
- 40 Wind Avatar

## WORKSHOPS & TALKS

- 41 Digital arts uncovered
- 42 Masterclass Eric Joris
- 43 Masterclass Peter Missotten
- 44 Soundscape soundsystem
- 45 Polis poétique
- 46 ULiège TALKS

## PRACTICAL INFORMATIONS

- 48 Calendar
- 51 Places



# DER GLETSCHER: EINE OPER

Christian Klinkenberg {Eupen}

25 + 26.10 / 20:00

Eupen / Alter Schlachthof / 105 min. 17 € / 8,5 €

CHAMBER OPERA

**FR** Après le succès de son premier opéra *Das Kreuz der Verlobten* (La Croix des fiancés), Christian Klinkenberg s'est lancé dans la composition d'une seconde œuvre opératique intitulée *Der Gletscher - Eine Oper* (Le Glacier - Un Opéra). Le livret, écrit par la librettiste et metteuse en scène Nicole Erbe, nous narre l'escalade en montagne des jumeaux Max, le scientifique et Gabriel, l'humaniste. Des extraits de textes rédigés par des auteurs régionaux de la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle relatent l'époque selon divers angles et points de vue. Les partitions de papier se substituent en une partition vidéographique qui tient également lieu d'élément de décor et assure la présence virtuelle de l'un des frères. Le médium de la vidéo permet aux musiciens d'adopter un style d'interprétation hautement intuitif, fait de combinaisons fluides tant avant-gardistes que rocks ou jazzy. Cette extraordinaire production est présentée aux anciens abattoirs d'Eupen en première mondiale !

**NL** Een première! Het libretto voor Christian Klinkenbergs tweede opera 'Der Gletscher' werd geschreven in samenwerking met regisseuse Nicole Erbe. Net als in haar eerste opera 'Das Kreuz der Verlobten' wordt een videopartituur ontwikkeld die een begeleide improvisatie binnen de compositie mogelijk maakt. Deze bijzondere productie wordt voor het eerst opgevoerd op 25 en 26 oktober in het Alter Schlachthof. Een videopartituur met dubbele functie: het dient als partituur voor de musici en is eveneens onderdeel van het decorontwerp. Dankzij het medium video is ook de virtuele aanwezigheid van een tweelingbroer mogelijk. Met fragmenten uit teksten van regionale auteurs uit de eerste helft van de 20e eeuw wordt het verhaal vanuit verschillende perspectieven verteld.

**DE** Eine Premieren! In Zusammenarbeit mit der Regisseurin Nicole Erbe entstand das Libretto zu Christian Klinkenbergs zweiter Oper „Der Gletscher“. Wie bereits in seiner ersten Oper „Das Kreuz der Verlobten“ wird eine Video-Partitur entwickelt, die eine geleitete Improvisation innerhalb der Komposition möglich macht. Diese außergewöhnliche Produktion wird zum ersten Mal am 25. und 26. Oktober im Alten Schlachthof aufgeführt. Eine Videopartitur mit doppelter Funktion: Sie dient sowohl als Partitur für die Musiker als auch als Teil des Bühnenbilds. Das Medium Video ermöglicht ferner die virtuelle Präsenz eines Zwillingssbruders. Mit Textauszügen regionaler Autoren der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts wird die Geschichte aus unterschiedlichen Blickwinkeln erzählt.

**Composition** Christian Klinkenberg **Director and libretto** Nicole Erbe **Conductor** Bart Bouckaert **Singer** Jean Bermes **Actor** Ilan Daneels **Graphic score** Marc Kirschvink **Set designer** Jens Schumacher **Light** Jonas Rüter **Video** Ludwig Kuckartz **Software video-score „autoconductor“** Lothar Felten **Translation** Christian Klinkenberg, Hugh Featherstone **Radio voice** Julia Hansen (English), Juliane Pempelfort (German) **The orchestra (international guests)** Saxophone Philip Gerschlauer (Berlin) / Bassoon Johnny Reinhard (New York) / Bohlen-Pierce Clarinet Nora-Louise Müller (Hamburg) / 41-edo guitar Melle Weijters (Amsterdam) / Violin Dan Auerbach (New York) **The KL-EX Ensemble** Flute Anne Davids / Percussion Stephan Klinkenberg / Violin Paul Pankert / Saxophone Luc Marly / Bass Vedran Mutić / Synthesizer and live electronics Christian Klinkenberg **Production** KL-Ex Ensemble **Organization** Chudosnik Sunergia & Ostbelgien Festival **With the support of** Interreg V Euregio Meuse Rhin & Ostbelgien

# Daidalos



# DAIDALOS

Franck Bovet {Waimes}

8.11 / 20:00

Eupen / Alter Schlachthof / 90 min. 8 € / 4 €

CONCERT

**FR** *Daidalos - Labyrinthe pour violoncelle solo*, que l'on doit au compositeur franco-belge Franck Bovet, est une œuvre d'art totale, numérique et interactive enchevêtrant littérature, arts plastiques et jeu. Cette «œuvre ouverte», au sens que lui confère Umberto Eco, marie des textes issus de la mythologie grecque, des idées alchimiques, de la musique électro-acoustique et des technologies contemporaines. S'inspirant de la structuration des jeux vidéo, Franck Bovet a imaginé une partition vivante de 123 pages dans laquelle le public et le violoncelliste Ian-Ef Finn Rosiu sont en mesure d'intervenir par le biais d'applications ludiques. Tel le labyrinthe du génial inventeur athénien *Daedalus* qui se métamorphose et se déploie de lui-même, le déroulement musical du concert se modifie au gré des choix du soliste et des spectateurs. Les effets électro-niques développés par le Centre Henri Pousleur de Liège bouleversent avec étrangeté l'interprétation du violoncelle. L'art numérique et les effets visuels sont créés par les concepteurs du studio 3 KD basé à Liège et partenaire d'IMPACT. Cette performance est à ce jour le point culminant du travail d'exception que mène Franck Bovet.

**NL** De compositie *Daidalos Labyrinth for solo cello* van de Frans-Belgische componist Franck Bovet is een totaal-kunstwerk dat gebruik maakt van zowel literaire als plastische en speelse middelen. In dit 'open werk' in de zin van Umberto Eco's concept versmelten teksten uit de Griekse mythologie, alchemistische ideeën, elektroakostische muziek en moderne technologieën tot een interactief werk. Geïnspireerd door de opbouw van videogames heeft Bovet een levendige partituur gecreëerd waar zowel het publiek als de cellosolist Ian-Ef Finn Rosiu met speelse toepassingen toegang toe heeft. Heden-dagse muziek wordt ge-'gamified', dat wil zeggen dat typische elementen uit games worden gebruikt in een andere context dan die van games. 123 pagina's partituur werden getransformeerd tot een digitaal kunstwerk gekoppeld aan een labyrint. Net als bij het labyrint van de geniale antieke uitvinder *Daedalus*, dat van zichzelf steeds verandert en zich uitbreidt, bepalen de concertbezoekers en Ian-Ef Finn Rosiu door hun keuze het muzikale verloop van het concert. Het cellospel wordt vervreemd door de elektronische effecten die in het Centre Henri Pousleur in Luik worden ontwikkeld. De digitale kunst en visuele effecten werden door partner 3 KD uit Luik gecreëerd.

**DE** Die Komposition *Daidalos Labyrinth for solo cello* des französisch-belgischen Musikers Franck Bovet stellt ein Gesamtkunstwerk dar, das sich sowohl literarischer als auch plastischer und spielerischer Mittel bedient. In diesem "offenen Werk" im Sinne Umberto Ecos fließen Texte der griechischen Mythologie, alchemistische Ideen, elektroakustische Musik und moderne Technologien zu einem interaktiven Werk zusammen. Angelehnt an den Aufbau von Videospielen, hat Bovet eine lebendige Partitur geschaffen, auf die sowohl das Publikum als auch der Cello-Solist Ian-Ef Finn Rosiu über spielerische Anwendungen Zugriff hat. Zeitgenössische Musik wird "gami-fiziert", sprich spieltypische Elemente werden in einem spielfremden Kontext eingesetzt. 123 Seiten Partitur wurden in ein digitales Kunstwerk verwandelt, das mit einem Labyrinth verbunden ist. Wie beim Labyrinth des genialen antiken Erfinders Dädalos, das sich ganz von selbst immer wieder verändert und erweitert, entscheiden die Konzertbesucher und Ian-Ef Finn Rosiu durch ihre Wahl über den musikalischen Verlauf des Konzerts. Das Cellospiel wird von elektronischen Effekten verfremdet, die am Lütticher Centre Henri Pousleur entwickelt wurden. Die digitale Kunst und die visuellen Effekte wurden vom Partner 3 KD aus Lüttich geschaffen. *Daidalos* stellt den Höhepunkt in Franck Bovets bisherigem kompositio-nischen Schaffen dar.

11

12



# PHOENIX

Éric Minh Cuong Castaing / Shonen { Marseille }

9.11 / 20:00

CCHA / cultuurcentrum Hasselt / 50 min □ 20€ / 19€ / 10€

DANCE

**FR** Le chorégraphe Éric Minh Cuong Castaing et sa compagnie Shonen imaginent des spectacles où s'entrelacent danse, arts visuels et nouvelles technologies. Leur dernière création transdisciplinaire mobilise trois danseurs qui interagissent avec des drones pilotés en live. Symboles des nouveaux systèmes de guerre et de surveillance, les drones sillonnent la scène, effectuant un ballet aérien. Terrain d'opérations ou fenêtre sur le monde, ils sont connectés en temps réel avec les artistes du collectif Myuz GB Crew vivant à Gaza, où la présence de ces mini avions sans pilotes est permanente. Par Skype, ils nous parlent, nous montrent leurs danses, leur art qu'ils pratiquent en résistance, telle une renaissance des ruines qui les entourent. Ouvrant l'espace de la scène sur une autre réalité, cette expérience contemporaine, technologique et profondément humaine, transcende les frontières.

**NL** Éric Minh Cuong Castaing, onderzoekt telkens opnieuw het lichaam en zijn representaties in het digitale tijdperk en stelt vraagtekens bij de dualiteiten kunst/maatschappij, echt/fictie, natuur/cultuur en organisch/kunstmatig. Sinds 2007 creëerde hij een 12-tal installaties en performances met humanoïde robots, augmented reality en andere nieuwe technologieën.

In *Phoenix* vervolgt hij zijn onderzoek naar de menselijke en niet-menselijke beweging. Zijn interesse gaat ditmaal uit naar de relatie tussen het lichaam en drones, zowel hightech speelgoed als dodelijk wapen in de 21<sup>ste</sup>-eeuwse oorlogsvoering.

Drie dansers interageren met live gestuurde drones. Ze nemen het geruis van de drone in zich op, ze spelen met hun positie in de ruimte. Een tweede deel opent een venster op de wereld, meer specifiek Gaza, waar het breakdancers-collectief Myuz GB Crew hun acrobatische 'parkour' in de stedelijke ruimte beoefent als teken van verzet. We zijn er, opnieuw live, getuige van hoe de dansers daar de permanente aanwezigheid van drones ondergaan.

**DE** Der Choreograf Éric Minh Cuong Castaing und seine Kompanie Shonen konzipieren Vorführungen, bei denen sich Tanz, bildende Kunst und neue Technologien verweben. Ihre neueste transdisziplinäre Schöpfung mobilisiert drei Tänzer, die *live* mit gesteuerten Drohnen interagieren. Als Symbole neuer Kriegs- und Überwachungssysteme durchqueren sie die Bühne und vollführen ein Luftballett. Einsatzgebiet oder Fenster zur Welt: Sie sind in Echtzeit mit den Künstlern des Kollektivs Myuz GB Crew aus Gaza verbunden, wo diese unbemannten Mini-Flugzeuge omnipräsent sind. Über Skype sprechen sie zu uns, zeigen uns ihre Tänze und ihre Kunst, die sie im Widerstand durchführen – als Wiedergeburt aus den Ruinen, die sie umgeben. Dieses zeitgenössische, technologische und organische Erlebnis öffnet den Raum der Bühne für eine andere Realität unter den Drohnen und überwindet Grenzen.

13

**Idea & choreography** Éric Minh Cuong Castaing **Created with & danced by** Jeanne Colin, Kevin Fay, Mumen Khalifa, Nans Pierson & Myuz GB Crew (Meuse Abu Matira, Hamad Abu Hasira & Mohammed Abu Ramadan) **Choreographic intervention** Aloun Marchal **Translation** Tamara Saade **Drones** Scott Stevenson **Dramaturgy & artistic assistant** Marine Relinger **Sound design** Gregoire Simon & Alexandre Bouvier **Lighting design** Sébastien Lefèvre **Video** Pierre Gufflet **Director** Julien David & Mahmoud Alhaj **Cameraman in Gaza** Mostafa Abou **Video editing** François Duverger **Coordination in Gaza** Suzanne Groothuis, Ingrid Rollema & Pieter de Ruiter **Artistic advice** Youness Anzane, Alessandro Sciarroni, Pauline Simon & Anne-Sophie Turion **Coproduction** Charleroi danse, Ballet National de Marseille, Festival de Marseille, Pôle Arts de la Scène - La Friche la Belle de Mai, VIADAN - CCN de Franche-Comté Belfort, Institut français du Liban, tanzhaus nrw Düsseldorf, Center d'arts visuels 2anglès à Flers, HELLERAU - Europäisches Zentrum der Künste Dresden, CCN de Crétel et du Val-de-Marne / Compagnie Käfig, Fonds Transfabrik & HOPE Fondation **With support from** DRAC PACA, Institut français à Paris and Ville de Marseille, Transfabrik Fund, DICRÉAM, Caisse des dépôts, ready studio des Laboratoires d'Aubervilliers.



# STRAPTRACK

**CREW, EDM-UHasselt, Androme & Platform 0090**

{ Brussels / Hasselt / Antwerp }

**9 » 11.11 / 14:00 » 19:30 / every 30 minutes**

**12 + 13.11 / 18:00 » 21:30 / every 30 minutes**

**CCHA / cultuurcentrum Hasselt** /  30 min.  free admission, registration needed

15

**FR** Depuis longtemps déjà, Éric Joris conçoit d'étonnantes procédés, jumelant les nouvelles technologies aux formes artistiques, qui ont majoritairement pour but d'examiner et d'interroger les sens humains.

Avec STRAPTRACK, le metteur en scène et artiste pluridisciplinaire approfondit ses recherches.

Dans le cadre de l'IMPACT LAB, CREW, Androme et l'EDM de l'Université de Hasselt ont développé un prototype combinant art, science et technologie. L'installation consiste en un système de géolocalisation évolutif permettant aux utilisateurs de parcourir, physiquement et de manière autonome, une grande distance virtuelle. Grâce aux équipements pointus, vous êtes invités à vivre une expérience visuelle, mais également auditive, qui s'avère particulièrement intense car le son et les textes spatialisés en permanence s'activent lors de vos déplacements. Le partage avec les autres participants du monde virtuel que vous traversez, enrichit encore l'interaction entre l'homme et le computer (HCI). Une randonnée futuriste garantie !

**NL** Al lange tijd creëert Eric Joris intrigerende methodes om state-of-the-art technologie te verbinden met artistieke vormen, vaak om de menselijke zintuigen te onderzoeken en te bevragen. Met STRAPTRACK gaat hij daarin opnieuw een stuk verder.

In het kader van het IMPACT LAB ontwikkelen CREW, Androme en EDM/UHasselt een prototype dat kunst, wetenschap en technologie combineert. De installatie is een schaalbaar tracking systeem dat gebruikers toelaat om fysiek en autonom een lange afstand af te leggen door een virtuele omgeving. Als 'bezoeker' ervaar je met de virtual realityapparatuur niet enkel beeld, maar ook geluid op een bijzonder intense manier. Het geluid is immers gespatialiseerd: klank en tekst worden geactiveerd naarmate je je verplaatst. En de virtuele wereld die je ervaart kan je ook delen met anderen, wat voor een rijkere en collaboratieve human-computer interactie (HCI) zorgt. Klaar voor een kunstbeleving uit de toekomst?

**DE** Schon seit langem konzipiert Eric Joris faszinierende Methoden, um State-of-the-Art-Technologie mit Kunstformen zu verbinden, vielfach um die menschlichen Sinne zu erforschen und zu befragen. Mit STRAPTRACK setzt er diesen Weg erneut fort. Im Rahmen des IMPACT LAB entwickeln CREW, Androme und EDM/UHasselt einen Prototyp, der Kunst, Wissenschaft und Technologie verbindet. Die Installation ist ein skalierbares Trackingsystem, das es Benutzern ermöglicht, physisch und autonom eine weite Distanz durch eine virtuelle Umgebung zurückzulegen. Als „Besucher“ erleben Sie mit der Virtual-Reality-Apparatur nicht nur Bild, sondern auch Ton auf besonders intensive Weise. Der Ton ist nämlich verräumlicht: Klang und Text werden aktiviert, je nachdem, wohin Sie sich bewegen. Zudem können Sie die virtuelle Welt, die Sie erleben, auch mit anderen teilen, was für eine gehaltvollere und kolaborative Interaktion von Mensch und Computer (Human-Computer Interaction, HCI) sorgt. Bereit für ein Kunsterlebnis aus der Zukunft?

16



# DEAR LOLLIPOP

Lectoraat Technology Driven Art - Zuyd Hogeschool  
& Toneelacademie Maastricht

Peter Missotten, Max Wind & Casper Wortmann

12 + 13.11 / 20:00 • 15.11 / 20:00 + 22:00

CCHA / cultuurcentrum Hasselt / 50 min. 8 €

17

**FR** Peter Missotten, concepteur de cette performance, collabore en tant que vidéaste avec Guy Cassiers depuis plus de 25 ans. Il s'est également spécialisé dans l'introduction des arts numériques sur la scène et a travaillé aux côtés, entre autres, de Wim Vandekeybus, William Forsythe et Georges Aperghis. Selon lui, il serait grand temps de prendre l'intelligence artificielle au sérieux ! Après tout, nous allons nous côtoyer de plus en plus, et tôt ou tard nous partagerons nos joies et nos peines avec des machines plus performantes que nous. Par exemple, votre smartphone vous surpassé déjà par son intelligence, son savoir et son aptitude à calculer des choses bizarrement compliquées. Tenez-vous compte de ses sentiments profonds et de ses désirs cachés ? À quand remonte la dernière fois que vous avez permis à votre smartphone de contempler de l'art ? *Dear lollipop*, petit surnom attribué à l'Android 5.0, va enfin établir un équilibre dans la relation que vous entretenez avec votre smartphone !

**NL** Misschien wordt het tijd dat we artificiële intelligentie een beetje ernstig nemen. Uiteindelijk zullen we ermee moeten samenleven en zullen we vroeg of laat lief en leed delen met machientjes die slimmer zijn dan wij. Zoals die smartphone van jou. Die is nu al slimmer, weet veel meer dan jij en kan bizarre ingewikkelde dingen berekenen. Hou je wel een beetje rekening met de diepere gevoelens en verborgen verlangens van je smartphone? Wanneer was de laatste keer dat je je smartphone nog eens naar kunst liet kijken? *Dear lollipop\** wil de verhouding tussen jou en je smartphone wat in balans brengen. Peter Missotten werkte als videokunstenaar ruim 25 jaar samen met Guy Cassiers. Met de Filmfabriek specialiseerde hij zich verder in de crossover tussen digitale kunsten en podiumkunsten en werkte hij onder meer met Wim Vandekeybus, William Forsythe en Georges Aperghis.

\* Lollipop is de roepnaam voor Android 5.0. Maar ook iPhones zijn welkom in deze voorstelling die diversiteit wil omarmen. In de voorstelling wordt Engels en Nederlands door elkaar gebruikt. Bij reservatie krijg je een link naar een app voor je smartphone die je vooraf moet installeren. Geen zorgen, dat wijst zichzelf wel uit.

**DE** Vielleicht wird es Zeit, dass wir künstliche Intelligenz mal ein bisschen ernst nehmen. Letzten Endes werden wir mit ihr zusammenleben müssen und früher oder später Freud und Leid mit Maschinchen teilen, die schlauer sind als wir. Genau wie dein Smartphone. Das ist jetzt schon schlauer, weiß viel mehr als du und kann irrwitzig komplizierte Dinge berechnen. Aber achtest du denn auch ein bisschen auf die tieferen Gefühle und verborgenen Sehnsüchte deines Smartphones? Wann hast deinem Smartphone das letzte Mal Kunst gezeigt? *Dear lollipop\** will das Verhältnis zwischen dir und deinem Smartphone ein wenig ins Gleichgewicht bringen. Peter Missotten arbeitete als Videokünstler über 25 Jahre lang mit Guy Cassiers zusammen. Mit der Filmfabriek hat er sich weiter auf das Cross-over zwischen digitalen Künsten und Bühnenkünsten spezialisiert und arbeitete unter anderem mit Wim Vandekeybus, William Forsythe und Georges Aperghis.

\* Lollipop ist der Rufname des Android 5.0. Aber auch iPhones sind in dieser Vorstellung willkommen, der Diversität sehr wichtig ist. In der Vorstellung wird eine Mischung aus Englisch und Niederländisch verwendet. Mit der Reservierung erhalten Sie einen Link zu einer App für Ihr Smartphone, die Sie vorher installieren müssen. Keine Sorge! Das erklärt sich alles von selbst.

**Concept** Peter Missotten, Max Wind & Casper Wortmann **Coaching performance** Peter Missotten, Max Wind & Casper Wortmann **Software design & implementation** Sylvain Vriens **Coproduction** CCHA **With the support of** Interreg V Euregio Meuse Rhin



# FUTURE SELF

**Company Wayne McGregor & Random International**

{London / Berlin}

**12 + 13 + 15 + 16.11 / 18:00 » 19:30 / every 30 minutes**

**14.11 / 18:00 » 20:30 / every 30 minutes**

**17.11 / 15:30 » 17:30 / every 30 minutes**

**CCHA / cultuurcentrum Hasselt / 30 min Ⓜ 5 € ALL AUDIENCES - FROM 8 YEARS**

19

**FR** Implantés à Londres et à Berlin, les concepteurs interactifs du laboratoire de recherche Random International consacrent leurs œuvres, alliant les arts contemporains avec les nouveaux médias, aux questions d'identité et d'autonomie dans l'ère post-numérique. Afin d'étudier ce que le mouvement humain révèle sur notre identité et sur la relation que nous entretenons avec notre propre image, *Future self* vous propose de découvrir une installation d'éclairage capable en temps réel d'enregistrer, cartographier et reproduire en 3D par les 10.000 LED qui la composent l'image corporelle intégrale et les mouvements des spectateurs. Reconnu et récompensé pour ses nombreuses créations artistiques avant-gardistes, Wayne McGregor a conçu, sur les compositions du musicien Max Richter, une chorégraphie qui explore pleinement l'installation, la communication entre les deux danseurs, ainsi qu'entre leurs représentations formées par une multitude de minuscules points brillants. Une expérience immédiate et émotionnelle avec votre reflet de lumière !

**NL** Wayne McGregor staat bekend om zijn baanbrekende dwarsverbanden tussen dans, muziek, visuele kunst, technologie en wetenschap.

Random International is een onderzoeks lab voor hedendaagse kunst en nieuwe media met vestigingen in London en Berlijn. Hun interactieve werk stelt vragen bij identiteit en autonomie in het post-digitale tijdperk.

*Future self* bestudeert de menselijke beweging en wat die kan onthullen over onze identiteit en de relatie die we hebben met ons zelfbeeld. De installatie registreert de bewegingen van de bezoekers in licht en creëert zo een driedimensionaal ‘levend’ beeld uit de samengestelde gebaren van de omsstaanders.

Wayne McGregor creëerde op muziek van Max Richter een korte choreografie voor twee dansers voor de installatie. De dansers communiceren intens met elkaar én met hun eigen reflecties, zowel door het licht als met hun lichaam. Muziek, installatie en het menselijke lichaam vloeien samen tot één emotionele ervaring.

**DE** Wayne McGregor ist für seine bahnbrechenden Querverbindungen zwischen Tanz, Musik, visueller Kunst, Technologie und Wissenschaft bekannt. Random International ist ein Forschungslabor für zeitgenössische Kunst und neue Medien mit Studios in London und Berlin. Seine interaktive Arbeit stellt Fragen zu Identität und Autonomie im postdigitalen Zeitalter.

*Future self* studiert die menschliche Bewegung, und was diese über unsere Identität und das Verhältnis offenbaren kann, das wir zu unserem Selbstbild haben. Die Installation registriert die Bewegungen der Besucher in Licht und erzeugt so ein dreidimensionales „lebendes“ Bild aus den zusammengesetzten Gesten der Umstehenden.

Für die Installation schuf Wayne McGregor eine kurze Choreografie für zwei Tänzer zu Musik von Max Richter. Die Tänzer kommunizieren intensiv miteinander und auch mit ihren eigenen Reflexionen - sowohl durch das Licht als auch mit ihrem Körper.

Musik, Installation und der menschliche Körper fließen zu einer einzigen emotionalen Erfahrung zusammen.

**Choreography** Wayne McGregor originally danced by Alexander Whitley & Fukiko Takase **Music** Max Richter **Design** Random International **Costumes** Moritz Junge **originally designed for FAR** premiere June 2012, MADE, Berlin **Production Company** Wayne McGregor

[www.waynemcgregor.com](http://www.waynemcgregor.com) / [www.random-international.com](http://www.random-international.com)

# FOCUS + MOLECULAR VOYAGES

**Jesse Passenier & Prof. Elia Formisano {Maastricht}**  
**Joris Hoefakkers & Prof. Dr. Ron Heeren**

20 **18.11 / 20:00**

**Théâtre de Liège / Salle de l'Œil vert** / 120 min.

Free admission **ALL AUDIENCES - FROM 7 YEARS**

**CONCERT + FILM**

## FOCUS

**FR** Le projet *Focus* étudie d'un point de vue scientifique et artistique le filtre auditif humain lié aux réactions émotionnelles. Il contribue ainsi au développement d'aides auditives qui utilisent l'activité cérébrale pour mieux permettre à l'individu de se concentrer. Le projet étudie la stratification de la musique, ce qui se trouve au premier plan et ce qui se trouve à l'arrière-plan. Et quelles émotions la musique évoque-t-elle réellement ?

La recherche du professeur Elia Formisano, de la faculté de psychologie et de neurosciences de l'université de Maastricht, s'associe aux œuvres pour basson et violoncelle spécialement créées pour ce projet par le compositeur Jesse Passenier. Envie d'en savoir plus ? Alors, immersez-vous dans ce spectacle interactif, qui brouille la frontière entre recherche et concert, où les électroencéphalogrammes (EEG) partagent la scène avec de la musique jouée en direct !

**NL** Project *Focus* bestudeert het menselijk auditief filteren in samenhang met emotionele reacties vanuit wetenschappelijk en artistiek perspectief. Hiermee dragen ze bij aan de ontwikkeling van gehoorapparaten die de analyse van je hersenactiviteit gebruikt om je beter te kunnen focussen. Het project bestudeert de gelaagdheid van muziek, wat ligt op de voorgrond en wat op de achtergrond? En welke emoties worden daadwerkelijk door de muziek opgeroepen?

Het werk van Hoogleraar Elia Formisano van de Faculteit voor Psychologie en Neurowetenschap van Maastricht University komt samen met de speciaal voor dit project gecreëerde werken van componist Jesse Passenier voor fagot en cello. Benieuwd geworden? Dompel je dan onder in deze interactieve performance, die de scheidingslijn vertrouwt tussen onderzoek en concert, waar mobiele EEG apparaten het podium delen met live muziek!

**DE** Im Projekt *Focus* wird das auditive Filtern des Menschen im Zusammenhang mit emotionalen Reaktionen aus wissenschaftlicher und künstlerischer Perspektive erforscht. Damit leistet es einen Beitrag zur Entwicklung von Hörgeräten, die sich die Analyse Ihrer Gehirnaktivität zu Nutze machen, um besser fokussieren zu können. Im Projekt wird die Schichtung von Musik eruiert: Was liegt im Vordergrund und was im Hintergrund? Und welche Emotionen werden tatsächlich von der Musik hervorgerufen?

Die Arbeit des Universitätsdozenten Elia Formisano von der Fakultät für Psychologie und Neurowissenschaft der Maastricht University verbindet sich mit den eigens für dieses Projekt geschaffenen Werken des Komponisten Jesse Passenier für Fagott und Cello. Neugierig geworden? Dann tauchen Sie ein in diese interaktive Performance, welche die Trennlinie zwischen Forschung und Konzert verwischt, an der sich mobile EEG-Apparate die Bühne mit Livemusik teilen!



## MOLECULAR VOYAGES

**FR** Comment l'imagerie moléculaire peut-elle changer le monde? *Molecular voyages* est un court métrage de science-fiction où l'imagination artistique et la recherche médicale se rencontrent. Dans leur précédent court métrage *Rose* (2017), le réalisateur Joris Hoefakkers (Submedia) et le scientifique Ron M.A. Heeren (directeur de l'université M4I de Maastricht) se concentrent sur la perspective et la vie émotionnelle du patient.

Dans ce nouveau film *Molecular voyages*, le monde est envisagé d'un point de vue scientifique à travers les yeux d'un enfant aux possibilités illimitées. Que réserve l'avenir? Découvrez en avant-première une vision de notre avenir qui pourrait devenir réalité plus tôt que prévu.

**NL** Hoe kan moleculair imaging de wereld veranderen; van individuele patiënt tot een wereldwijde ziekte. *Molecular voyages* is een sci-art korte film waar artistieke verbeeldingskracht en vooruitstrevend medisch onderzoek elkaar ontmoeten. In de korte film *Rose* (2017) legden regisseur Joris Hoefakkers (Submedia) en wetenschapper Prof.Dr. Ron M.A. Heeren (Director M4I Maastricht University) de focus op het perspectief en het emotionele leven van de patiënt.

In deze nieuwe film *Molecular voyages* wordt vanuit wetenschappelijk perspectief door de ogen van een kind met onbegrenste mogelijkheden naar de wereld gekeken. Wat brengt de toekomst? Neem een preview en ervaar een visie op onze toekomst die wellicht sneller dan gedacht realiteit wordt.

**DE** Wie kann die molekulare Bildgebung die Welt verändern? *Molecular voyages* ist ein Science-Fiction-Kurzfilm, in dem künstlerische Vorstellungskraft und medizinische Forschung aufeinander treffen. In ihrem früheren Kurzfilm *Rose* (2017) konzentrieren sich der Regisseur Joris Hoefakkers (Submedia) und der Wissenschaftler Ron M.A. Heeren (Direktor der Universität M4I von Maastricht) auf die Perspektive und das emotionale Erleben des Patienten.

Im neuen Film *Molecular voyages* wird die Welt von einem wissenschaftlichen Standpunkt aus durch die Augen eines Kindes mit unbegrenzten Möglichkeiten betrachtet. Was wird die Zukunft bringen? Entdecken Sie in der Vorpremiere eine Vision unserer Zukunft, die schneller als gedacht zur Realität werden könnte.



# CEREBRUM, LE FAISEUR DE RÉALITÉS

**Yvain Juillard { Brussels }**

**19.11 / 20:00**

**Liège / La Cité Miroir / 75 min / 9€ / 15€ ALL AUDIENCES - FROM 14 YEARS**

**FR** Biophysicien spécialisé dans la plasticité cérébrale et aujourd’hui acteur, Yvain Juillard nous propose lors d’une conférence-spectacle d’interroger ensemble le fonctionnement de notre cerveau. Siège de notre mémoire, de nos perceptions, de notre identité et de notre libre arbitre, le cerveau, à la fois intime et mystérieux, demeure méconnu par la plupart d’entre nous. L’étude de la plasticité cérébrale ouvre un champ immense quant à notre propre capacité à être libre ou formé. La fascination que l’exploration de cet organe génère, repose sur l’espoir qu’y placent les hommes d’apprendre ainsi ce qu’ils sont et d’accroître la définition de leur existence. Par le biais d’expériences et d’exemples simples, amusants mais troublants, nous questionnerons la nature multiple de nos réalités. La complexité des dernières découvertes en neuroscience accessible à tous.

**NL** Yvain Juillard was eerst een biofysicus gespecialiseerd in neurale plasticiteit en is nu acteur. Tijdens een conferentie-show stelt hij voor om samen de werking van onze hersenen in vraag te stellen. Ook al zijn ze de thuis van onze herinneringen, percepties, identiteit en vrije wil, blijft de intieme en mysterieuze aard van onze hersenen een grote onbekende voor het merendeel onder ons. Onderzoek naar neurale plasticiteit opent immense mogelijkheden voor wat betreft onze capaciteit om vrij te zijn of een bepaald stramien te volgen. De aantrekkingskracht die de verkenning van dit orgaan teweegbrengt, berust op de hoop van de mensen om te leren wat ze zijn en de definitie van hun bestaan te verruimen. Door middel van eenvoudige, amusante maar verwarringe voorbeelden wordt de veelzijdigheid van onze realiteiten in vraag gesteld. De complexiteit van de nieuwste bevindingen van de neurologie binnen ieders bereik.

**DE** Der auf die Plastizität des Gehirns spezialisierte Biophysiker Yvain Juillard, der heute als Schauspieler tätig ist, lädt uns anlässlich einer Vorstellung in Vortragsform dazu ein, gemeinsam die Funktionsweise unseres Gehirns zu erüren. Als Sitz unseres Gedächtnisses, unserer Wahrnehmung, unserer Identität und unseres freien Willens bleibt das Gehirn – ebenso intim und mysteriös – den meisten von uns unbekannt. Die Untersuchung der Plastizität des Gehirns eröffnet ein riesiges Feld für unsere eigene Fähigkeit dazu, frei oder geordnet zu sein. Die Faszination, die die Erkundung dieses Organs erzeugt, beruht auf der Hoffnung, welche die Menschen hierbei hegen, zu erfahren, wer sie sind, und die Definition ihrer Existenz zu erweitern. Über einfache, lustige und dennoch verwirrende Erfahrungen und Beispiele stellen wir die vielgestaltige Natur unserer Wirklichkeiten in Frage. Die Komplexität der neuesten Entdeckungen in der Neurowissenschaft wird hier für jedermann nachvollziehbar.

The show will be followed by a dialogue with **Yvain Juillard** and **Leandro Sanz**, doctor and doctoral student in medical sciences at the Coma Science Group, based at GIGA Consciousness, ULiège, FNRS fellow and specialist in modified states of consciousness.



**Concept and performance** Yvain Juillard **Exterior Eye** Olivier Boudon **Sound** Marc Doutrepont **Stage manager and lighting** Vincent Tandonnet **Graphic** Robin Verles **Neuroscientific Councils** Yves Rossetti (CRNL Lyon) and Dr. Céline Cappe (CNRS Toulouse) **Production, diffusion and press** Isabelle Jans and Stéphanie Barboteau **Creation** Faiseurs de réalités/Compagnie Yvain Juillard. The stages that led to the show were supported by Théâtre de Namur/Centre Dramatique, le CORRIDOR and la Fabrique de Théâtre, Aube Boraine/Mons 2015, Théâtre de la Balsamine, Centre Culturel de Colfontaine, Théâtre Varia, la Fédération Wallonie-Bruxelles/ Multidisciplinary and transversal projects department and Wallonia-Brussels International. SACD grant 2015 “A ticket for Avignon”. Winner 2016 of a writing scholarship at the Chartreuse of Villeneuve-lès-Avignon. 2020 winner of the Label of public utility - Service Public Francophone Bruxellois.



# BLUE BIRD

Isabelle Jonniaux { Brussels }

20 » 22.11 / 19:00

Théâtre de Liège / Salle de l'Œil vert / 60 min / 9 € / 15 € ALL AUDIENCES - FROM 7 YEARS

25

**FR** En collaboration avec un studio scénographique et une créatrice sonore, Isabelle Jonniaux adapte *L'Oiseau Bleu*, conte philosophique que l'on doit à l'auteur belge Maurice Maeterlinck. Dans une démarche sonore, immersive et pleinement contemporaine, le trio situe l'épopée féerique au cœur d'une installation scénographique multi-sensorielle. Guidés par une fée, Tyltyl et Mytyl partent en quête de l'oiseau bleu et découvrent des univers parallèles et invisibles. De manière ludique, ce périple initiatique stimule la réflexion de nos bambins sur le sens de la vie et de sa fin aussi mystérieuse qu'implacable, sur la course effrénée de l'homme et sa responsabilité sur son environnement, sur la notion de bonheur dont l'oiseau semble détenir le secret. Une magnifique invitation à se détourner de la vision matérialiste du monde et à se laisser conquérir par la force libératrice de l'imaginaire.

**NL** Isabelle Jonniaux brengt in samenwerking met een scenografische studio en een geluidsartiest een bewerking van *L'Oiseau Bleu*, een filosofisch verhaal van de Belgische auteur Maurice Maeterlinck. Het trio werkt met een eigentijds geheel van geluiden om het feeëriek epos centraal te plaatsen in een multisensoriële scenografische installatie voor een totaalbeleving. Tyltyl en Mytyl gaan onder leiding van een fee op zoek naar de blauwe vogel, en ontdekken parallelle en onzichtbare universums. Hun initiatiereis zet onze kinderen er op speelse wijze toe aan om na te denken over de zin van het leven, over het onverbiddelijke en mysterieuze einde ervan, over de ongebreidelde gang van de mensheid en onze verantwoordelijkheid voor het milieu, en over het begrip "geluk" waarvoor de vogel over de sleutel lijkt te beschikken. Een prachtige uitnodiging om zich af te wenden van de materialistische visie van de wereld en zich te laten leiden door de bevrijdende kracht van de verbeelding.

**DE** In Zusammenarbeit mit einem Studio für Szenografie und einem Klangdesigner adaptiert Isabelle Jonniaux *L'Oiseau Bleu*, das philosophische Märchen aus der Feder des belgischen Autors Maurice Maeterlinck. In einem immersiven und konsequent modernen Klangwerk stellt das Trio das märchenhafte Epos ins Zentrum einer szenografischen Installation für mehrere Sinne. Geleitet von einer Fee, begeben sich Tyltyl und Mytyl auf die Suche nach dem blauen Vogel und entdecken unsichtbare Paralleluniversen. Auf spielerische Weise regt diese Initiatoreise die Gedanken unserer Kleinen über den Sinn des Lebens und dessen Ende an, das so mysteriös wie gnadenlos ist. Sie denken über das rastlose Rennen des Menschen und seine Verantwortung für die Umwelt sowie die Vorstellung von Glück nach, deren Geheimnis der Vogel zu besitzen scheint. Eine wunderbare Einladung zur Abkehr von der materialistischen Weltsicht und dazu, sich von der befreienenden Kraft des Imaginären erobern zu lassen.



CLUB DES  
**Entreprises  
Partenaires**  
DU THÉÂTRE DE LIÈGE

# discrete figures 2019 {Tokyo}

Daito Manabe, Rhizomatiks Research, ELEVENPLAY, Kyle McDonald

20 + 21.11 / 21:00

Théâtre de Liège / Salle de la Grande Main / 70 min. 13€ / 21€ / 26€

DANCE

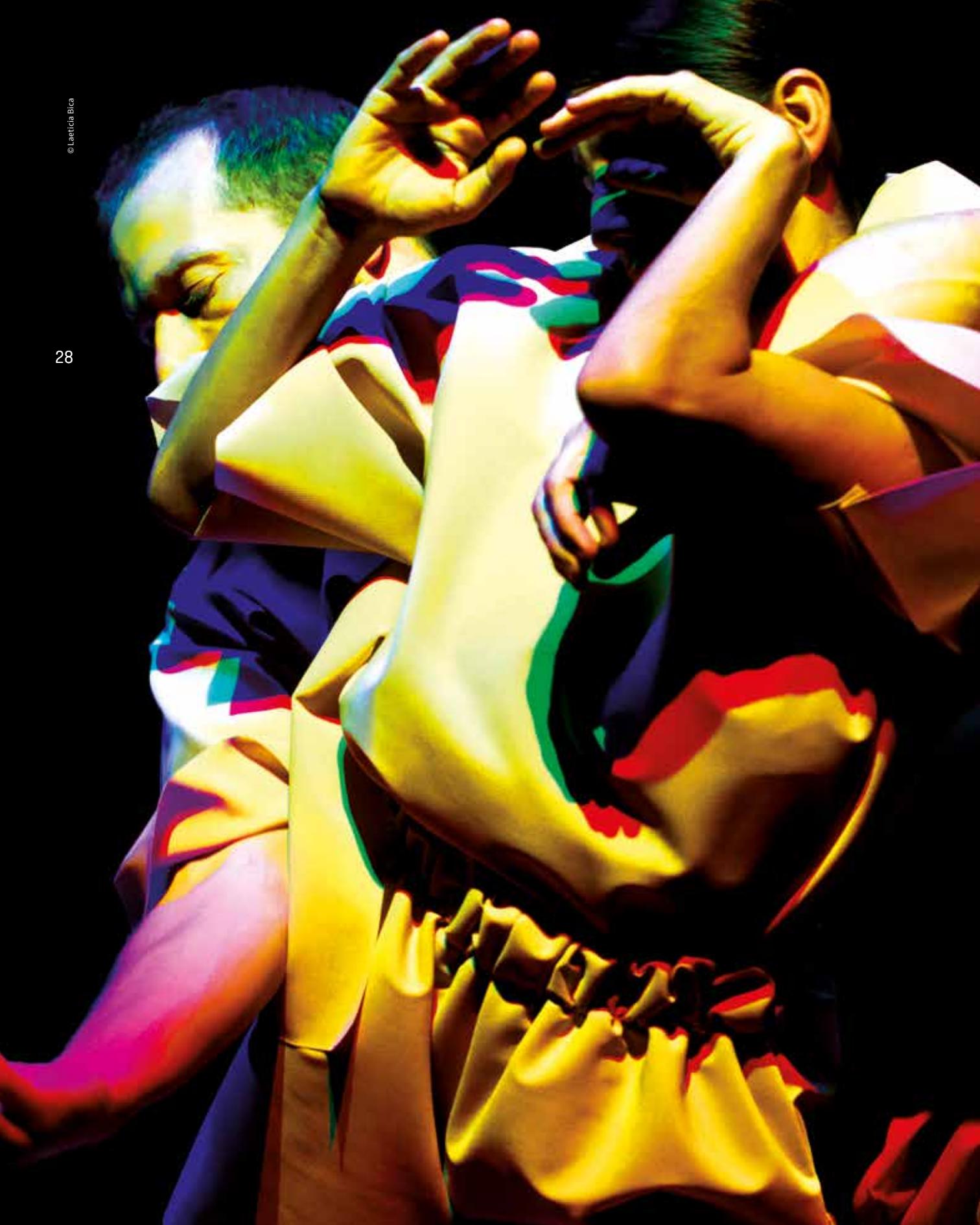
**FR** Le créateur de renommée internationale Daito Manabe et le collectif d'artistes et d'ingénieurs japonais Rhizomatiks Research conjuguent leur passion pour l'innovation conceptuelle avec l'excellence du raffinement technologique. En première belge, leur spectacle de danse incroyablement ambitieux consiste en une combinaison magistrale de techniques expérimentales multiples, allant de la cartographie par projection aux drones, en passant par la réalité augmentée et la sensibilité poétique des danseuses d'ELEVENPLAY, dirigées par le chorégraphe MIKIKO. Conçu conjointement avec l'artiste et chercheur média-tique Kyle McDonald, la performance s'inspire des recherches du mathématicien et pionnier de l'informatique Alan Turing et nous incite à réfléchir sur la relation entre les intelligences humaine et artificielle. Une symbiose entre beauté numérique et beauté physique, toutes deux à l'état pur.

**NL** De internationaal bekende designer Daito Manabe en het Japanse collectief van artiesten en ingenieurs Rhizomatiks Research combineren hun passie voor conceptuele innovatie met de excellentie van technologisch raffinement. De Belgische première van hun bijzonder ambitieuze dansvoorstelling bestaat uit een meesterlijke combinatie van verschillende experimentele technologieën - gaande van cartografie tot projectie met drones -, toegevoegde realiteit en de poëtische gevoeligheid van de dansers van ELEVENPLAY onder leiding van de choreograaf MIKIKO. De voorstelling kwam tot stand in samenwerking met artiest en mediaonderzoeker Kyle McDonald en is geïnspireerd op het onderzoek van wiskundige en informaticapionier Alan Turing. Het publiek wordt aangespoord tot nadenken over de relatie tussen menselijke en artificiële intelligentie. Een symbiose tussen digitale en fysieke schoonheid, beide in hun puurste staat.

**DE** Der international renommierte Designer Daito Manabe und das japanische Künstler- und Ingenieurskollektiv Rhizomatiks Research vereinen ihre Leidenschaft für konzeptuelle Innovation mit der Exzellenz technologischer Raffinesse. Ihre unglaublich ambitionierte Tanzvorführung, die erstmals in Belgien zu sehen ist, besteht aus einer meisterhaften Kombination mehrerer experimenteller Techniken: von der Kartografie durch Drohnen-Projektion über erweiterte Realität bis zur poetischen Sensibilität der Tänzerinnen von ELEVENPLAY, angeführt von Choreografin MIKIKO. Gemeinsam mit dem Künstler und Medienforscher Kyle McDonald entworfen, wurde die Performance von Forschungen des Mathematikers und Informatik-Pioniers Alan Turing inspiriert. Sie regt uns dazu an, über die Beziehung zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz nachzudenken. Eine Symbiose aus digitaler Schönheit und physischer Schönheit – beide in Reinform.

27

**Cast** (ELEVENPLAY) KOHMET, ERISA, SAYA, KAORI, MARU, EMMY, YU **Stage Direction** | **Choreography** MIKIKO **Artistic Direction** | **Music** | **Lighting Interaction Design** | **Software Engineering** (Rhizomatiks Research) Daito Manabe **Technical Direction** | **Hardware Engineering** (Rhizomatiks Research) Motoi Ishibashi **Machine learning Direction** Kyle McDonald **Machine learning** (Rhizomatiks Research) Yuta Asai **Network programming** 2bit **Projection System** | **Software Engineering** (Rhizomatiks Research) Yuya Hanai **Visualization** (Rhizomatiks Research) Satoshi Horii, You Tanaka, Futa Kera **CG Direction** Tetsuka Niijima (+Ring / TaiyoKikaku Co.,Ltd.) **CG Produce** Toshihiko Sakata (+Ring / TaiyoKikaku Co.,Ltd. **Music** Daito Manabe, Hopebox, Kotringo, Krakaur, Setsuya Kurotaki, Seiho **Videographer** (Rhizomatiks Research) Muryo Homma **Stage Engineering** (Rhizomatiks Research) Momoko Nishimoto **Motion Capture** (Rhizomatiks Research) Tatsuya Ishii, Saki Ishikawa **4D-VIEWS** Crescent,inc. **Technical Support** (Rhizomatiks Research) Shintaro Kamijo **Craft** (Rhizomatiks Research) Tomoaki Yanagisawa, Toshitaka Mochizuki, Kyoei Mouri **Promotional Designer** (Rhizomatiks Research) Hiroyasu Kimura, Hirofumi Tsukamoto, Kaori Fujii **Production Management** Yoko Shiraiwa (ELEVENPLAY), Nozomi Yamaguchi (Rhizomatiks Research), Ayumi Ota (Rhizomatiks Research), Rina Watanabe (Rhizomatiks Research) **Produce** Takao Inoue (Rhizomatiks Research) **Grant** Japan Foundation **Support** NVIDIA **Production** Rhizomatiks co., Ltd.



# GLITCH

Florencia Demestri & Samuel Lefevre { Brussels }

23.11 / 19:00

Liège / La Cité Miroir / 50 min. 9€ / 15€

DANCE

**FR** Les danseurs Florencia Demestri et Samuel Lefevre placent l'étrangeté au cœur de leur démarche chorégraphique. Partant du constat que l'omniprésence de la technologie a piraté notre perception de la réalité dans laquelle il devient ardu de discerner le vrai du faux, les deux artistes se réapproprient sur le plateau les références technologiques et futuristes provenant du cinéma, des effets spéciaux et des jeux vidéos. S'inspirant des «*glitch artists*» qui cherchent à créer de nouvelles images en provoquant des dérapages dans les flux de traitements de données informatiques, le duo détourne sa manière de créer et se lance dans le décryptage d'une esthétique de l'erreur. De leurs mouvements surgissent des anomalies créatives, des accidents esthétiques, et paradoxalement des fulgurances d'organicité et d'humanité. Ils dansent vers l'inhabituel, l'imprévisible, l'inattendu.

**NL** De dansers Florencia Demestri en Samuel Lefevre plaatsen vreemdheid centraal in hun choreografie. De twee artiesten vertrekken van de vaststelling dat de alomtegenwoordigheid van de technologie onze perceptie van de realiteit dusdanig beïnvloedt, dat het moeilijk wordt om een onderscheid te maken tussen wat echt of niet echt is. Op het podium eigenen ze zich technologische en futuristische referenties toe uit de filmwereld, speciale effecten en videogames. Ze putten ook inspiratie uit „*glitch artists*“ die nieuwe beelden willen maken door ontspringen te voorzien bij de verwerking van computergegevens, om zo hun manier van creëren andere vormen te geven en de esthetiek van het foute te ontciijferen. Hun bewegingen leiden tot creatieve anomalieën, esthetische toevalligheden en op paradoxale wijze ook flitsen van organiciteit en menselijkheid. Ze dansen op het ritme van het ongewone, het onvoorspelbare, het onverwachte.

**DE** Die Tänzer Florencia Demestri und Samuel Lefevre stellen das Seltsame in den Mittelpunkt ihrer choreografischen Arbeit. Ausgehend von der Feststellung, dass die Allgegenwart der Technologie unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit gekapert hat, in welcher es knifflig wird, das Echte vom Falschen zu unterscheiden, erobern die beiden Künstler die Fläche der technologischen und futuristischen Referenzen zurück, die aus dem Kino, von Spezialeffekten und Videospielen stammen. Gleicherman-ßen inspiriert von den „*glitch artists*“, die neue Bilder kreieren wollen, indem sie Ausrutscher im Fluss der Verarbeitung von Computerdaten provozieren, weicht das Duo in seiner Art des Gestaltens ab und widmet sich der Entschlüsselung einer Ästhetik des Fehlers. Aus ihren Bewegungen ergeben sich kreative Anomalien, ästhetische Unfälle und paradoxe Weise Geistesblitze der Organizität und Menschlichkeit. Sie tanzen im Bereich des Ungewohnten, des Unvorhersehbaren, des Unerwarteten.

29

**Conception, choreography and interpretation** Florencia Demestri, Samuel Lefevre **Light Creation** Nicolas Olivier **Sound Creation** Raphaëlle Latinis **Scenography** François Bodeux **Light manager** Aurélie Perret **Dramaturgy** Emmanuelle Nizou **Assistant Dramaturge** Jill De Muelenaere **Visual Collaboration** Laetitia Bica **Costumes** Vanessa Pinto **Production** LOG asbl **Production & distribution** France Morin & Jill De Muelenaere | Arts Management Agency (AMA) **Associate production** Vaisseau asbl **Coproduction** Les Brigitines – Centre d'Art contemporain du Mouvement de la Ville de Bruxelles, Charleroi danse – Centre chorégraphique de Wallonie-Bruxelles, La Place de la Danse – Centre de développement chorégraphique national Toulouse-Occitanie / dans le cadre du dispositif Accueil-Studio, L'Atelier de Paris – Centre de développement chorégraphique national, Centre chorégraphique National d'Orléans – Direction Maud Le Pladec, Theater Freiburg, La Coop asbl, Shelter Prod, Tanz Ist, MARS-Mons Arts de la Scène, Co-Festival Ljubljana (Kino Siska & Nomad Dance Academy Slovenija) **With the support of** Fédération Wallonie-Bruxelles / Service Danse, Wallonie-Bruxelles International, taxshelter.be, ING and Tax Shelter of the Belgian Federal Government **With the help of** Grand Studio, DeVIR/CAPa Centro de Artes Performativas do Algarve Faro



# HAPTIC + MEDIAN

Hiroaki Umeda {Tokyo}

23.11 / 21:00

Théâtre de Liège / Salle de la Grande Main / 75 min. 11€ / 18€ / 20€

Bus Hasselt » Liège 20:00

DANCE

**FR** Créateur d'avant-garde hors norme, Hiroaki Umeda fusionne écriture chorégraphique, codes informatiques, compositions sonore et visuelle en une sorte de langage global. Dans *Haptic*, le performeur délaisse l'informatique et la vidéo pour privilégier la lumière et plus particulièrement la couleur. En explorant les associations qui lient le prisme chromatique aux stimuli physiologiques, Hiroaki Umeda donne corps aux relations que la couleur entretient avec la danse. Pour *Median*, partant du postulat que la danse n'est pas l'apanage des corps humains, l'artiste japonais a minutieusement observé les atomes et les quarks, particules élémentaires en physique nucléaire. Point de convergence artistique entre biologie, technologie et créativité humaine, ce solo entend faire danser la chair telle une matière en mouvement. Une soirée composée qui redessine les frontières de l'expérimentation.

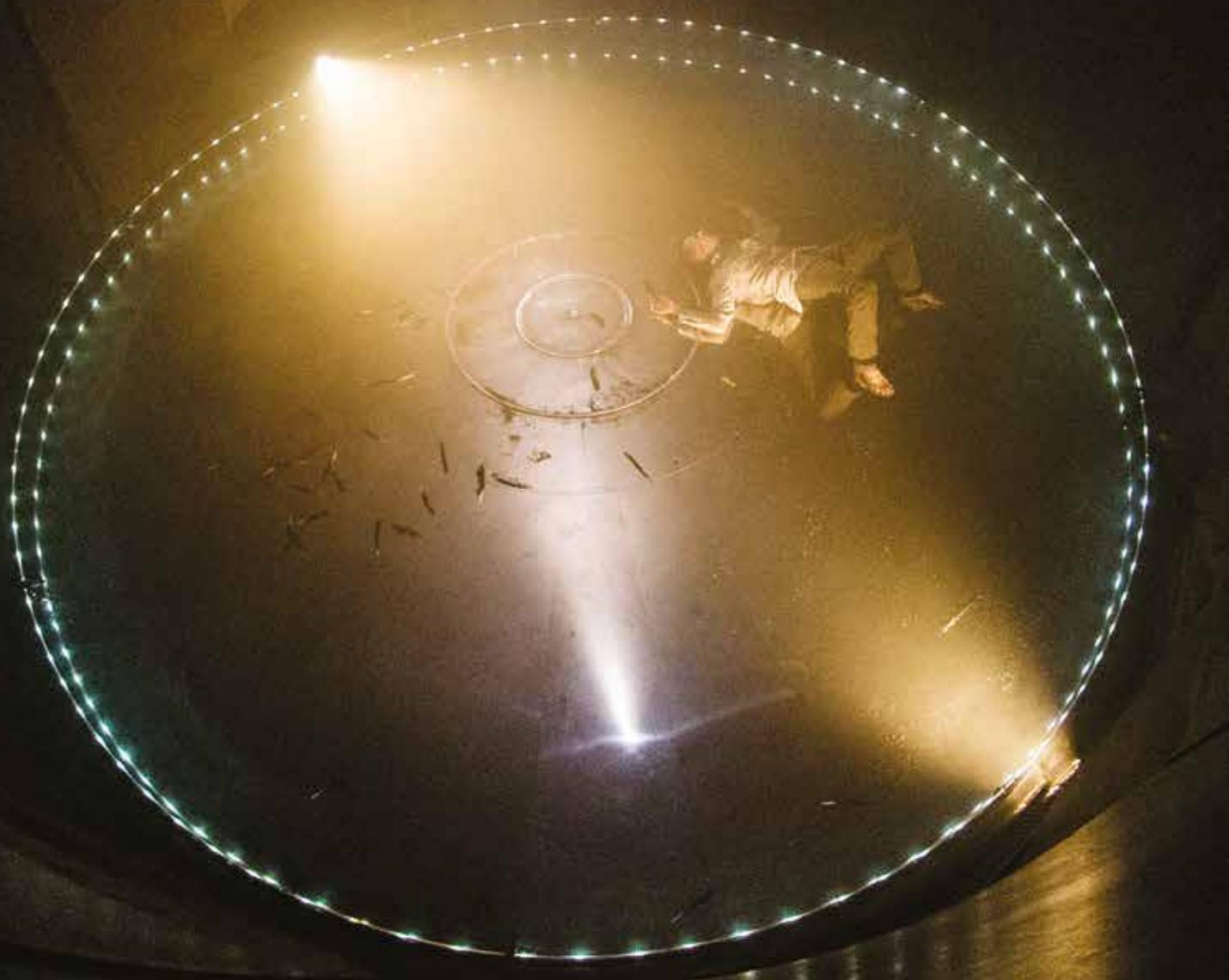
**NL** De buitengewone avant-garde designer Hiroaki Umeda combineert choreografische teksten, computercode, geluid en visuele composities tot een soort mondiale taal. In *Haptic*, laat de performer informatica en video links liggen ten gunste van licht en meer bepaald kleur. Door de associaties te verkennen die de band vormen tussen het chromatische prisma en fysiologische stimuli, brengt Hiroaki Umeda de relaties tussen kleur en dans tot uiting. Voor *Median* gaat de Japanse kunstenaar uit van de stelling dat dansen niet alleen aan mensen toebehoort, en bestudeert hij nauwgezet atomen en quarks, elementaire deeltjes van de kernfysica. Deze solo is een punt van artistieke convergentie tussen biologie, technologie en menselijke creativiteit waarbij het lichaam danst als materie in beweging. Een avond waarin de grenzen van het experimentele worden verlegd.

**DE** Hiroaki Umeda, avantgardistischer Schöpfer, der seinesgleichen sucht, verschmilzt choreographische Gestaltung und Computercodes mit klanglichen und visuellen Kompositionen zu einer Art globaler Sprache. In *Haptic* verlässt der Performer die Informatik und das Video, um das Licht und vor allem die Farbe zu bevorzugen. Durch Untersuchung der Vereinigungen des chromatischen Prismas mit physiologischen Reizen verleiht Hiroaki Umeda den Beziehungen, die die Farbe mit dem Tanz unterhält, Gestalt. Für *Median*, bei welchem vom Postulat ausgegangen wird, dass der Tanz nicht das Vorrecht des menschlichen Körpers ist, beobachtete der japanische Künstler Atome und Quarks, die Elementarteilchen in der Kernphysik, ganz genau. Als Punkt des künstlerischen Aufeinandertreffens von Biologie, Technologie und menschlicher Kreativität soll dieses Solo den Leib wie ein Material in Bewegung tanzen lassen. Ein zweiteiliger Abend, der die Grenzen des Experimentierens neu zieht.

31

**HAPTIC** Choreography & Dance Hiroaki Umeda **Sound & Lighting Design** S20 Production S20 Coproduction Théâtre de Nîmes, Festival d'Automne à Paris  
**MEDIAN** Choreography & Dance Hiroaki Umeda **Image Direction** S20 **Image Programming** Shoya Dozono, Gabor Papp **Video Editing** Guillaume Gravier  
**Sound & Lighting Design** S20 **Production** S20 **Production Management** Suzuko Taniori (S20) **Executive Production** [H]ikari Production **Coproduction** Stereolux (Nantes, France)

[hiroakiumeda.com](http://hiroakiumeda.com)



# L'ABSOLU

**Boris Gibé { Paris }**

**24.11 / 16:00**

**Latitude 50 / Marchin / 75 min. ⏰ 20 € 🚧 Liège » Marchin 14:30 ALL AUDIENCES - FROM 10 YEARS**

**PERFORMANCE FROM 20.11 TO 1.12 / ALL INFO ON LATITUDE50.BE**

**FR** *L'Absolu* est une parenthèse poétique où l'eau, l'air et le feu deviennent les partenaires de jeu d'un être en quête d'infini et de vérité. Au sein d'une tour en tôle haute de quatre étages, le métaphysicien et acrobate aérien Boris Gibé offre à cent spectateurs, répartis en sécurité sur un escalier à double révolution, une expérience vertigineuse dans un angle d'observation inédit. Imprégné des univers théâtraux de Josef Nadj et de Tadeusz Kantor par son esthétique sombre, son étrangeté et sa radicalité, ce huis clos est traversé par les nombreuses tentatives de libération d'un personnage englué dans la morale, celle qui bride le corps et entraise le désir. Jeu de miroir au sol, illusions d'optique et lumières savamment orchestrées leurrent nos perceptions ainsi que nos impressions visuelles, sensitives et émitives. Du cirque hypnotique qui dissout l'absurdité du vide.

**NL** *L'Absolu* is een poëtisch intermezzo waarin water, lucht en vuur de speelkameraden worden van een wezen dat op zoek is naar het oneindige en de waarheid. In een constructie in staalplaat van vier verdiepingen hoog, brengt metaphysicus en acrobaat Boris Gibé voor honderd toeschouwers - veilig verdeeld over een dubbele trap - een adembenemende voorstelling vanuit een unieke gezichtshoek. De duistere esthetiek, de vreemdheid en radicale aard van dit besloten universum verwijzen naar de theaterwerelden van Josef Nadj en Tadeusz Kantor. Ze komen tot uiting in de talrijke pogingen tot bevrijding van een personage dat gevangen zit in de moral, een moral die het lichaam beteugelt en verlangens in de weg staat. De perceptie en de visuele, sensitieve en emotionele indrukken van het publiek worden bespeeld met een geheel van spiegels, optische illusies en deskundige belichting. Een hypnotisch circus dat de absurditeit van het lege doet oplossen.

**DE** *L'Absolu* ist ein poetisches Zwischenspiel, bei dem Wasser, Luft und Feuer Spielgefährten eines Wesens auf der Suche nach dem Unendlichen und der Wahrheit werden. In einem vier Etagen hohen Turm aus Blech bietet der Metaphysiker und Luftakrobat Boris Gibé hundert Zuschauern, die gefahrlos auf einer Doppelwendeltreppe verteilt sind, ein schwindelerregendes Erlebnis aus einem ganz neuen Beobachtungswinkel. Durch die dunkle Ästhetik, Fremdeheit und Radikalität der Theateruniversen von Josef Nadj und Tadeusz Kantor durchdrungen, wird dieser geschlossene Raum von zahlreichen Versuchen der Befreiung einer Figur erfüllt, die in der Moral gefangen ist, die den Körper zügelt und das Verlangen hemmt. Ein Spiel mit einem Spiegel auf dem Boden und kunstvoll inszenierte optische und Lichtillusionen täuschen unsere Wahrnehmung wie auch unsere visuellen, Sinnes- und Gefühlseindrücke. Ein hypnotischer Zirkus, der die Absurdität der Leere auflöst.

33

**Design & interpretation** Boris Gibé **Technical management** Quentin Alart, Florian Wenger **Scenography** Clara Gay-Bellile & Charles Bédin **Light creation & management** Roman de Lagarde **Sound production & management** Olivier Pfeiffer **Clothes making & costumes** Sandrine Rozier **Dramatic play** Elsa Dourdet **Choreographic view** Samuel Lefevre & Florencie Demestri **Production** Les Choses de Rien, with Si par Hasard **Coproductions** Boris Gibé est artiste associé aux 2 scènes - scène nationale de Besançon ; Coopérative De Rue et De Cirque – 2r2c – Paris ; Théâtre Firmin Gémier – La Piscine – Pôle National des Arts du Cirque d'Antony et de Chatenay-Malabry ; Châteauvallon – Centre National de création et de diffusion culturelles – Ollioules ; Cirque Jules Verne – Pole National Cirque et Arts de la Rue – Amiens ; Châteauvallon – scène nationale – Ollioules ; Espace Jean Legendre – Scène nationale de l'Oise – Compiègne • Avec le soutien : Ministère de la Culture – DRAC Ile de France (conventionnement 2015-2017) ; Conseil Régional Ile de France ; Fondation de la tour vagabonde ; Lycée Eugène Guillaume de Montbard ; SACD – Processus Cirque ; L'atelier Arts-Sciences, partenariat entre L'Hexagone scène nationale de Meylan & le CEA de Grenoble ; Ass. Beaumarchais – Bourse Auteur de Cirque • Accueils en résidences : La Gare – Marigny – le – Cahouet, CEA – Grenoble, 2r2c – Paris, Le Château de Monthelon, Les 2 scènes – Besançon

# DANSATHON WINNERS OF THE 2018 EDITION

19 » 23.11.2019

Théâtre de Liège / Salle des Nouvelles Têtes



**FR** L'idée du *Dansathon* est née d'une envie commune de la Fondation BNP Paribas, de la Maison de la Danse de Lyon, du Sadler's Wells à Londres et du Théâtre de Liège, de croiser la danse avec les nouvelles technologies afin de tenter des expériences et des interactions inédites, d'imaginer des formes novatrices artistiques, d'anticiper la danse de demain et la partager avec des publics variés.

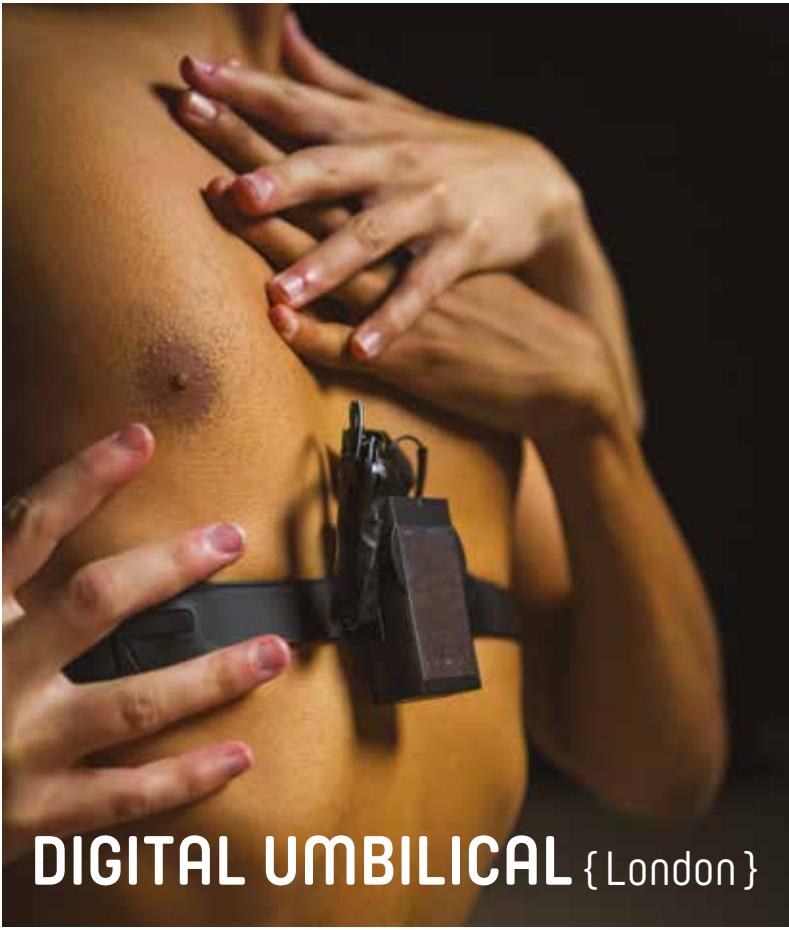
Lancé en septembre 2018 dans les 3 villes et durant 3 jours, cet événement européen, collaboratif et connecté a réuni danseurs et chorégraphes, designers et développeurs, techniciens et *makers* afin qu'ils conçoivent des projets innovants dans une logique de co-création. À l'automne 2019, le projet gagnant de chaque ville sera dévoilé au grand public.

**NL** Het idee van een *Dansathon* is ontstaan uit de gemeenschappelijke wil van de BNP Paribas Fortis Foundation, het Maison de la Danse van Lyon, Sadler's Wells van Londen en het Théâtre de Liège om dans te combineren met nieuwe technologieën en zodoende unieke ervaringen en interacties uit te proberen, vernieuwende artistieke formaten te bedenken, vooruit te blikken op de dans van morgen en dit alles te delen met een divers publiek.

Dit Europese, geconnecteerde samenwerkingsevenement ging in september 2018 van start in 3 steden en duurde 3 dagen. Dansers, choreografen, designers, ontwikkelaars, technici en *makers* sloegen de handen ineen om innoverende projecten te brengen in een context van co-creatie. In de herfst van 2019 worden de winnende projecten van elke stad bekendgemaakt aan het grote publiek.

**DE** Die Idee des *Dansathon* entstand aus einem gemeinsamen Bestreben der BNP-Paribas-Stiftung, der Maison de la Danse de Lyon, von Sadler's Wells in London und des Theaters von Lüttich, Tanz mit neuen Technologien zu kreuzen, um völlig neuartige Erfahrungen und Interaktionen zu wagen, innovative künstlerische Formen zu kreieren, den Tanz von morgen zu antizipieren und diesen mit einem vielgestaltigen Publikum zu teilen.

Diese europäische, kollaborative und vernetzte Veranstaltung wurde im September 2018 in den drei Städten an drei Tagen gestartet und vereinte Tänzer und Choreografen, Designer und Entwickler, Techniker und Maker, damit sie innovative Projekte in einer Logik des gemeinsamen Gestaltens erarbeiten konnten. Im Herbst 2019 wird das Gewinnerprojekt jeder Stadt der Öffentlichkeit präsentiert.



## DIGITAL UMBILICAL {London}

19.11 / 18:00

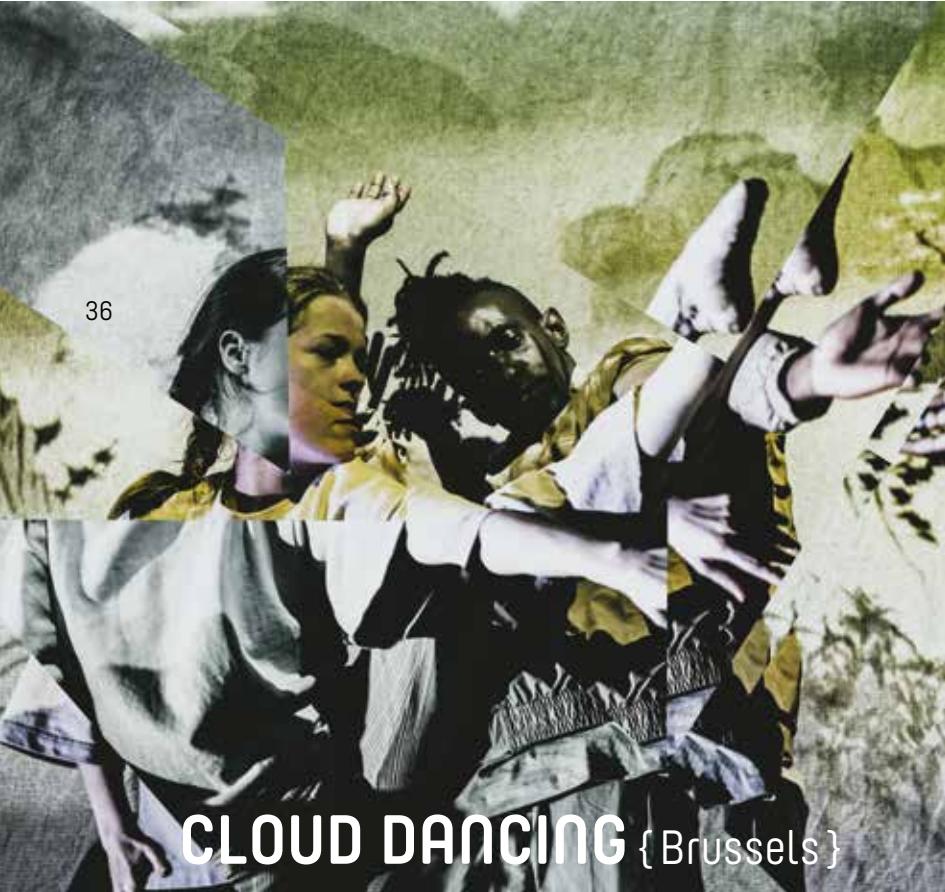
WINNER  
OF LONDON

**FR** *Digital Umbilical* par Body Intelligence Collective est une expérience digitale et poétique, qui invite les spectateurs à un partage de leurs bio-data avec les danseurs et ce, de manière réciproque, afin de créer un sentiment de connexion et d'empathie partagées.

**NL** *Digital Umbilical* een face to face performance tussen een toeschouwer en een danser, onderling verbonden door sensoren die een geluidsomgeving gebaseerd op de moederbuik creëren, en waarin een empathische en sensitieve uitwisseling plaatsvindt.

**DE** *Digital Umbilical* bietet eine Performance im direkten Gegenüber zwischen einem Zuschauer und einem Tänzer, die durch Sensoren miteinander verbunden sind. Diese Sensoren schaffen eine Klangumgebung, die von jener im Mutterleib inspiriert ist, und in welcher ein empathischer und sensibler Austausch stattfindet..

## PERFORMANCES LIÈGE



© Raphael Albanese



CLUB DES  
Entreprises  
Partenaires  
DU THÉÂTRE DE LIÈGE

## CLOUD DANCING { Brussels }

22.11 / 17:00 + 20:00  
23.11 / 13:00 + 17:00 + 20:00

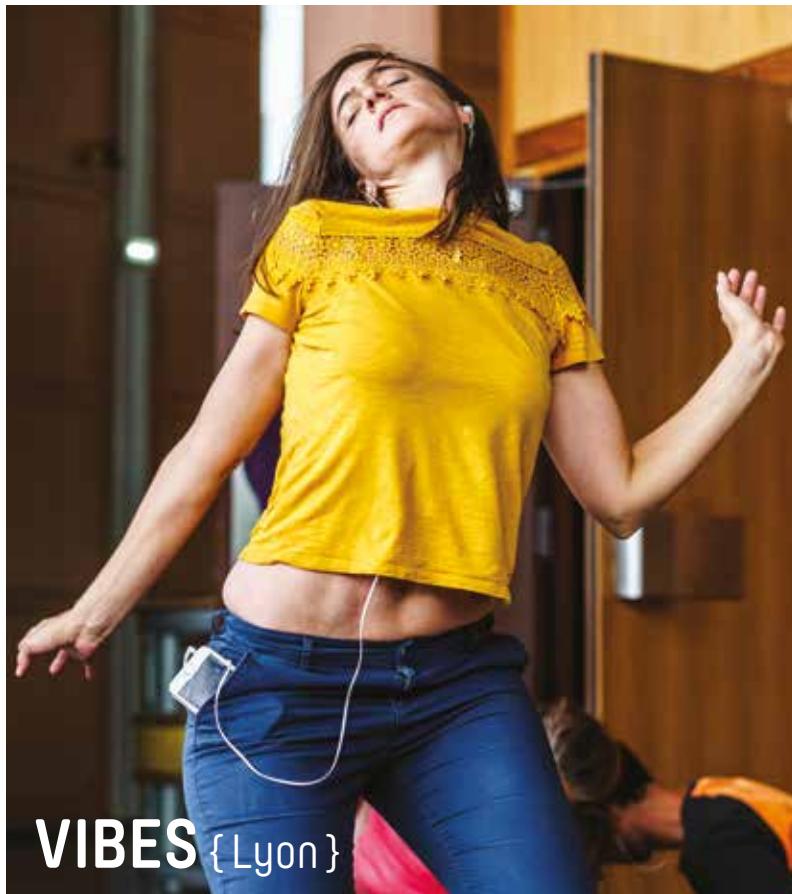
WINNER  
OF LIÈGE

**FR** *Cloud Dancing* consiste en une installation performative de danse immersive et interactive, accessible à tout moment et en tout lieu via un Smartphone. Ce projet permet d'interagir avec des danseurs virtuels en live et d'influencer ainsi la chorégraphie en temps réel.

**NL** *Cloud Dancing* een performatieve installatie voor immersieve en interactieve dans die overal en altijd toegankelijk is via een smartphone. Dit project biedt de mogelijkheid op live interactie met virtuele dansers, en om de choreografie in real time te beïnvloeden.

**DE** *Cloud Dancing* besteht aus einer immersiven und interaktiven Installation mit Tanzperformance, welche jederzeit und überall über ein Smartphone zugänglich ist. Bei diesem Projekt hat man die Möglichkeit, mit den virtuellen Tänzern live zu interagieren und so die Choreografie in Echtzeit zu beeinflussen.

**Concept and VR Director** Aurélien Merceron **Creative code writing & AI** Roman Miletitch **Choreography & Dance** Fiona Houze & Keita R.Joseph **Directing & Scenography** Zakaria Bady **Music composer** Simon Phelep **Sound Designer** July Millot (JYM) **VR sculptures & Illustration** Benjamin Baret **3D Designer & Code writer** Radu Coto **External advice** Isabella Soupart **Production and diffusion** Arte-Magna International asbl (Constance Clarisse) **Coproduction** Théâtre de Liège **With the support of** BNP Paribas Foundation, Fédération Wallonie-Bruxelles and Club des Entreprises partenaires du Théâtre de Liège **In collaboration with** RTBF Auvio



WINNER  
OF LYON

22.11 / 18:00

**FR** Vibes est une application de rencontre chorégraphique et sonore permettant aux utilisateurs, où qu'ils soient dans le monde, de vivre un moment de danse partagée et de musique co-créée.

**NL** Vibes een applicatie voor ontmoetingen rond choreografie en geluid waarbij gebruikers eender waar ter wereld een moment van gedeelde dans en muziek in co-creatie kunnen beleven.

**DE** Vibes ist eine choreografische und klangliche Kennenlernapp, die es den Benutzern ermöglicht, überall auf der Welt ein Erlebnis des gemeinsamen Tanzens und der gemeinsam geschaffenen Musik zu machen.

# WITHOUT THE FIRST, THE SECOND WILL NOT BE THERE + ALL EYES

**HOMEWORK C33 & FRAME { Hasselt }**

**22.09 » 24.11** Accessible from Tuesday to Friday,  
from 10:00 to 17:00, Saturday and Sunday, from 13:00 to 17:00

**38 CCHA / cultuurcentrum Hasselt**  Free admission

**FR** Griet Moors, Carla Swerts, Tom Lambeens, Remco Roes et Patrick Ceyssens sont membres du groupe de recherche FRAME qui comprend des graphistes, des architectes, des artistes et des théoriciens. FRAME utilise l'image au sens large comme noyau d'exploration, se penchant sur la peinture, le dessin, la photographie, mais aussi sur les installations, la sculpture, les intérieurs, les bâtiments, les paysages et la littérature. Dans le cadre de l'atelier de résidence artistique HOMEWORK C33, les cinq chercheurs ont mis de jeunes artistes au défi de réfléchir avec eux à une approche artistique des technologies contemporaines. Leur exposition intitulée *Without the first, the second will not be there* constitue un contre-mouvement au ralenti dans notre époque où les processus et les techniques évoluent rapidement. *All eyes* est une image virtuelle rotative à 360° qui se consulte sur un ordinateur ou un smartphone. Comment le monde créé peut-il être à nouveau métamorphosé et comment le premier repense-t-il le second ?

**NL** *Without the first, the second will not be there.* HOMEWORK C33-residenten en FRAME onderzoekers Griet Moors, Carla Swerts, Tom Lambeens, Remco Roes en Patrick Ceyssens dagen jonge kunstenaars uit om samen met hen artistiek weg te denken van hedendaagse technologieën. FRAME is een multidisciplinaire onderzoeks groep met zowel grafisch vormgevers, architecten, kunstenaars als theoretici aan boord. Beelden worden door FRAME ruim opgevat. Het gaat dus niet enkel over te kaderen beelden zoals schilderijen, tekeningen, foto's, maar ook over installaties, sculpturen, interieurs, gebouwen, landschappen en literaire teksten. Deze tentoonstelling is een vertraagde tegenbeweging in deze tijden van alsnog sneller evoluerende processen en technieken. Of hoe de gemaakte wereld opnieuw getransformeerd kan worden en het eerste het tweede weer overdenkt. *All eyes* is een roterende virtuele draaiende (360°-)opname die te bekijken is op laptop of smartphone, met (noise cancelling) hoofdtelefoon of oortjes.

**DE** *Without the first, the second will not be there.* Griet Moors, Carla Swerts, Tom Lambeens, Remco Roes und Patrick Ceyssens, Artists in Residence von HOMEWORK C33 und Forscher von FRAME, fordern junge Künstler heraus, gemeinsam mit ihnen auf künstlerische Weise von Technologien der Gegenwart wegzudenken. FRAME ist eine multidisziplinäre Forschergruppe, zu der Grafikdesigner, Architekten, Künstler wie auch Theoretiker zählen. Der Begriff des Bildes wird von FRAME weit gefasst. Es geht also nicht nur um Bilder, die man einrahmen kann, wie etwa Gemälde, Zeichnungen, Fotos, sondern auch um Installationen, Skulpturen, Interieure, Gebäude, Landschaften, literarische Texte. Diese Ausstellung ist eine verspätete Gegenbewegung in diesen Zeiten von sich immer stärker beschleunigenden Prozessen und Techniken. Oder wie die vom Menschen geschaffene Welt erneut transformiert werden kann und das Erste das Zweite wieder überdenkt. *All eyes* ist eine rotierende, virtuelle, sich drehende (360°-)Aufnahme, die man sich mit Kopfhörern oder In-Ear-Hörern (mit Geräuschunterdrückung) auf Laptop oder Smartphone ansehen kann.



© Frame Homework C33

**With works by** Stef Lemmens, Sofie Grondelaers, Jeff Swinnen, Robin Hombrouck, Lien Meeus & Lauren Wouters, Hanne Hulsmans, Roel Vandermeeren, Aaron Victor Peeters, Alis Garlick and students from RMIT Melbourne... **Concept** Sofie Gielis, Griet Moors, Patrick Ceyssens & Philippe Bekaert

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

# AntennA

**Kevin Trappeniers { Antwerp }**

**9 » 12.11 / Accessible from 10:00 to 18:00**

**City park in front of CCHA / cultuurcentrum Hasselt**

Free admission



© Boris Kuijpers

39

**FR** Dans le diptyque *Ellipsis / AntennA*, Kevin Trappeniers explore la relation entre l'être humain et la technologie. La saison passée, le Centre Culturel de Hasselt avait programmé *Ellipsis*, un spectacle dans lequel les fréquences sonores, les spectres lumineux et les rayonnements électromagnétiques étaient devenus des acteurs visibles. Cette fois, l'artiste s'est lancé dans une installation en plein air, dont le but initial était de pirater l'espace public et de le rendre aussi analogique que possible. Afin de créer une zone «insonore», un haut mât émetteur devait endiguer les signaux environnants. Toutefois, l'usage d'ondes de brouillage étant illégal, Kevin Trappeniers a réorienté la fonction de son antenne, rendant à présent tangibles les inévitables ondes de rayonnement par l'emploi de sons, qu'il oppose au silence absolu. Une invitation à la contemplation, la réflexion, la déconnexion, à l'opportunité de demeurer ensemble et de converser un moment.

**NL** Beeldend theatermaker Kevin Trappeniers onderzoekt de verhouding tussen mens-zijn en technologie in het tweeluik: *AntennA - Ellipsis*. Vorig seizoen toonden we *Ellipsis*, een voorstelling waarbij geluidsgolven, lichtspectra en elektromagnetische straling de zichtbare performers vormden. Nu bouwt hij een openluchtinstallatie. Het oorspronkelijke opzet: de publieke ruimte hacken en zo analoog mogelijk maken. Een metershoge zendmast blokkeert de signalen uit de omgeving zodat er een stille ruimte ontstaat. Het verzenden van tegensignalen of 'jamming' in de openbare ruimte blijkt echter illegaal. Het is dus helemaal geen keuze meer om al dan niet deel uit te maken van een digitale wereld. Trappeniers bouwt alsmede zijn zendmast. De onontkoombare stralingsgolven maakt hij tastbaar met geluid en contrasteert ze met absolute stilte. Hij nodigt je uit om te kijken, te reflecteren, te disconnecteren, tijdelijk samen te verblijven en werkelijk met elkaar in gesprek te gaan.

**DE** Der bildende Künstler und Theatermacher Kevin Trappeniers untersucht das Verhältnis zwischen Menschsein und Technologie im zweiteiligen *AntennA - Ellipsis*. In der vergangenen Saison zeigten wir *Ellipsis*: eine Vorstellung, bei der Schallwellen, Lichtspektren und elektromagnetische Strahlung die sichtbaren Performer waren. Jetzt konstruiert er eine Freiluftinstallation. Der ursprüngliche Plan lautete: den öffentlichen Raum hacken und so analog wie möglich machen. Ein meterhoher Sendemast blockt die Signale aus der Umgebung, sodass ein stiller Raum entsteht. Das Versenden von Gegensignalen bzw. „Jamming“ im öffentlichen Raum ist jedoch illegal. Man hat also gar keine andere Wahl mehr, als Teil einer digitalen Welt zu sein. Trappeniers baut seinen Sendemast aber trotzdem auf. Die unentrinnbaren Strahlungswelle macht er mit Klang spürbar und kontrastiert sie mit absoluter Stille. Er lädt Sie ein zu schauen, zu reflektieren, abzuschalten, eine Zeit lang gemeinsam zu verweilen und wirklich miteinander ins Gespräch zu kommen.

**Concept** Kevin Trappeniers **Design & execution** Maarten De Vrieze & Kevin Trappeniers **Technical assistance** Aaron Victor Peeters **Dramaturgy** Elisa Demarre **Production** Stray Light vzw **Coproduction** C-TAKT, Vooruit Gent & LOD muziektheater **In collaboration with** Kunstenwerkplaats Pianofabriek with thanks to KAAP, WorkSpace Brussels, Charlotte Bouckaert, Stijn Demeulenaere, Lodewijk Heylen & Karl Van Welden **with the support of** the Flemish Government, Flemish Community Commission (VGC)

[www.kevintrappeniers.be](http://www.kevintrappeniers.be)

# WIND AVATAR

40

Haseeb Ahmed

{ Brussels }

9.11.2019 » 4.01.2020

Vernissage 8.11 / 18:00 / Accessible from Tuesday to Saturday, from 12:00 to 18:00

Théâtre de Liège / Salle des Pieds Légers  free admission



© CLINCKX

**FR** Suite aux volets *Wind Egg* et *Wind Tunnel*, *Wind Avatar* est le dernier pan d'une vaste trilogie sur laquelle se consacre le chercheur américain basé à Bruxelles, Ahmed Haseeb. Les actions du corps manifestent les émotions de manière subtile et hautement codée. La danse stabilise l'expression des sentiments en modèles de mouvements. Réalisée en collaboration avec le Dr. Béatrice de Gelder et le groupe de recherche DANCE du Laboratoire Brain and Emotion de l'Université de Maastricht, l'installation *Wind Avatar* crée une relation directe entre les schémas de mouvements corporels expressifs de la danse et les diagrammes de la turbulence du vent. En collaboration avec The von Karman Institute for Fluid Dynamics de Bruxelles, l'artiste a développé un système de soufflerie qui personifie le vent et nous permet d'habiter sa folle liberté. Une sublime interface entre l'homme, la nature et le vent.

**NL** *Wind Avatar* is na *Wind Egg* en *Wind Tunnel* het laatste luik van een lijvige trilogie waarop de in Brussel gevestigde Amerikaanse onderzoeker Ahmed Haseeb, zich toelegt. De handelingen van het lichaam brengen op subtiele en sterk gecodeerde wijze emoties tot uiting. De dans stabiliseert de expressie van de gevoelens in bewegingsmodellen. De installatie *Wind Avatar* is tot stand gekomen in samenwerking met Dr. Béatrice de Gelder en de studiegroep DANCE van het laboratorium Brain and Emotion van de Universiteit van Maastricht, en creëert een directe relatie tussen de patronen van expressieve lichaamsbeweging bij dans en de patronen van windturbulentie. De artiest heeft in samenwerking met The von Karman Institute for Fluid Dynamics van Brussel een blaassysteem ontwikkeld dat de wind voorstelt en het publiek de mogelijkheid biedt om de ongebreidelde vrijheid ervan te ervaren. Een sublieme interface tussen mens, natuur en wind.

**DE** Nach den Teilen *Wind Egg* und *Wind Tunnel* ist *Wind Avatar* der letzte Teil einer großen Trilogie, welcher sich Ahmed Haseeb, ein amerikanischer, in Brüssel ansässiger Forscher, widmet. Die Handlungen des Körpers zeigen Emotionen subtil und in hohem Maße verschlüsselt. Der Tanz stabilisiert den Ausdruck von Gefühlen in Bewegungsmodellen. Umgesetzt in Zusammenarbeit mit Dr. Béatrice de Gelder und der Forschungsgruppe DANCE vom Labor Brain and Emotion der Maastricht University, schafft die Installation *Wind Avatar* eine direkte Beziehung zwischen den expressiven körperlichen Bewegungsmustern des Tanzes und den Diagrammen der Turbulenzen des Windes. In Zusammenarbeit mit dem Von Karman Institut für Strömungsmechanik in Brüssel entwickelte der Künstler ein Gebläsesystem, das den Wind personifiziert und es uns ermöglicht, seine ungezügelte Freiheit mitzuverleben. Eine erhabende Schnittstelle zwischen Mensch, Natur und Wind.



## DIGITAL ARTS UNCOVERED

12.11 / 10:00 to 18:00

CCHA / cultuurcentrum Hasselt

For professionals / Complete program [www.ccha.be](http://www.ccha.be)

**FR** Au cours de cette journée d'inspiration et de mise en réseau, les participants pourront entrer en contact avec des artistes, des compagnies et des pionniers à la pointe de l'art, de la culture et de la technologie numérique. La matinée sera consacrée à l'approfondissement de l'influence de la technologie numérique sur la programmation des centres culturels et artistiques. Gerhard Verfaillie du Centre Culturel de Hasselt, Marie Chastel de l'association namuroise KIKK et Jonathan Thonon du Théâtre de Liège, témoigneront de leurs expériences dans le domaine de la programmation des arts numériques. L'après-midi sera consacrée à la prospection, aux exposés d'artistes, aux masterclasses et au partage de connaissance.

**NL** Tijdens deze inspiratie- en netwerkdag komen geïnteresseerden in contact met artiesten, gezelschappen en pioniers op het snijvlak van kunst, cultuur en digitale technologie. In de ochtend gaan we dieper in op de impact van digitale technologie op de programmatie van cultuur- en kunsthuizen. Gerhard Verfaillie (CCHA), Marie Chastel (KIKK) en Jonathan Thonon (Théâtre de Liège) praten over hun ervaring met het programmeren van digitale kunsten. Na de middag is er ruimte voor prospectie, artist talks, masterclasses en kennisuitwisseling.

**DE** Während dieses Inspirations- und Networkingtags kommen Interessierte mit Künstlern, Kompanien und Pionieren an der Schnittstelle von Kunst, Kultur und digitaler Technologie in Kontakt. Vormittags gehen wir näher auf den Einfluss digitaler Technologie auf die Programmgestaltung von Kultur- und Kunsthäusern ein. Gerhard Verfaillie (CCHA), Marie Chastel (KIKK) und Jonathan Thonon (Théâtre de Liège) sprechen über ihre Erfahrung mit der Einbeziehung digitaler Künste in ihre Programme. Nach der Mittagspause besteht Gelegenheit zu einem Blick in die Zukunft, Artist Talks, Meisterklassen und Wissensaustausch.



42 **MASTERCLASSES**  
**PXL-MAD School of Arts**  
**13.11**  
**CCHA / cultuurcentrum Hasselt**  Free admission **Registration** [sofie.gielis@pxl.be](mailto:sofie.gielis@pxl.be)

**15:30 DO NOT BE SEATED**  
**A lecture by Meryem Bayram & Eric Joris [CREW]**

**FR** Nos cerveaux sont très habiles à reconnaître et à traiter les modèles de mouvement. Quelle part joue notre dynamique propre dans la façon dont nous appréhendons, comprenons et évaluons l'espace, les œuvres d'art spatial et les environnements virtuels? Prenant appui sur le parcours que CREW a accompli avec la réalité mixte, alternative et virtuelle, Eric Joris nous expliquera les « esthétiques » du mouvement virtuel, et plus précisément comment ces connaissances ont été utilisées lors de sa collaboration avec Meryem Bayram dans le spectacle *STRAPTRACK*.

**NL** Onze hersenen zijn bijzonder goed in het herkennen van en het werken met bewegingspatronen. Welk aandeel heeft onze eigen beweging in het ervaren, begrijpen en waarderen van ruimte, van ruimtelijke kunstwerken, van virtuele omgevingen? Aan de hand van de aangelegde weg met CREW in mixed, alternative en virtual reality licht Eric Joris de 'esthetica' van beweging in het virtuele toe, meer bepaald hoe deze inzichten gebruikt werden in het samenwerken met Meryem Bayram in de voorstelling *STRAPTRACK*.

**DE** Unser Gehirn ist besonders gut darin, Bewegungsmuster zu erkennen und mit diesen zu arbeiten. Welchen Anteil hat unsere eigene Bewegung an Erfahren, Begreifen und Bewerten von Raum, von räumlichen Kunstwerken, von virtuellen Umgebungen? Anhand des mit CREW in mixed, alternative und virtual Reality zurückgelegten Weges erläutert Eric Joris die „Ästhetik“ von Bewegung im Virtuellen, genauer: wie diese Erkenntnisse in der Kooperation mit Meryem Bayram in der Vorstellung *STRAPTRACK* eingesetzt wurden.



© Eric Joris



## 16:30 THE ARTISTIC TASTE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

### A lecture by Peter Missotten

(Lecturer in Technology Driven Art at Zuyd Hogeschool, Maastricht)

**FR** Ne serait-il pas temps de prendre l'intelligence artificielle au sérieux. Dans notre approche symbiotique de la technologie, nous nous considérons volontiers comme l'acteur dominant. C'est une attitude que nous maintenons depuis longtemps face aux règnes végétal et animal, générant des conséquences peu glorieuses. Et si nous inversions les rôles? Comment notre chat nous perçoit-il ? Quels sont les sentiments cachés (à défaut d'un mot mieux adapté) qu'éprouve notre smartphone? Pourquoi avons-nous qualifié cet objet «d'intelligent» ? Dans son étude sur le rôle fascinant que tient la technologie dans la création artistique, Peter Missotten fait part de ses réserves quant à nos relations résolument naïves avec nos propres créatures.

**NL** Misschien wordt het tijd dat we artificiële intelligentie een beetje ernstig gaan nemen. In onze symbiotische omgang met technologie zien we ons graag als de dominante partij. Die houding hebben we ook lange tijd proberen vol te houden tegenover het planten- en dierenrijk, met ietwat minder fraaie gevolgen. Wat als we - *for the sake of the argument* - die rollen omdraaien? Hoe kijkt onze kat naar ons? En welke verborgen gevoelens (bij gebrek aan een beter woord) koestert onze smartphone? Waarom hebben we dat ding ooit 'smart' genoemd? In zijn onderzoek naar de dwingende rol van technologie bij de creatie van kunst, brengt Peter Missotten kanttekeningen aan bij onze ietwat naïeve omgang met onze eigen schepselen.

**DE** Vielleicht wird es Zeit, dass wir künstliche Intelligenz mal ein bisschen ernst nehmen. In unserem symbiotischen Umgang mit Technologie sehen wir uns gern als die dominante Partei.. Diese Einstellung haben wir auch lange gegenüber dem Pflanzen- und Tierreich beizubehalten versucht - mit etwas unschönen Folgen. Was wäre, wenn wir - *for the sake of the argument* - die Rollen einmal vertauschen? Wie sieht uns unsere Katze? Und welche verborgenen Gefühle (in Ermangelung eines passenderen Wortes) hegt unser Smartphone? Warum haben wir dieses Ding einst „smart“ genannt? In seiner Untersuchung der zwingenden Rolle von Technologie im Kunstschaffen macht Peter Missotten Randbemerkungen zu unserem ein wenig naiven Umgang mit unseren eigenen Geschöpfen.

# SOUNDSCAPE SOUNDSYSTEM D&B Audiotechnik

44 CCHA / cultuurcentrum Hasselt

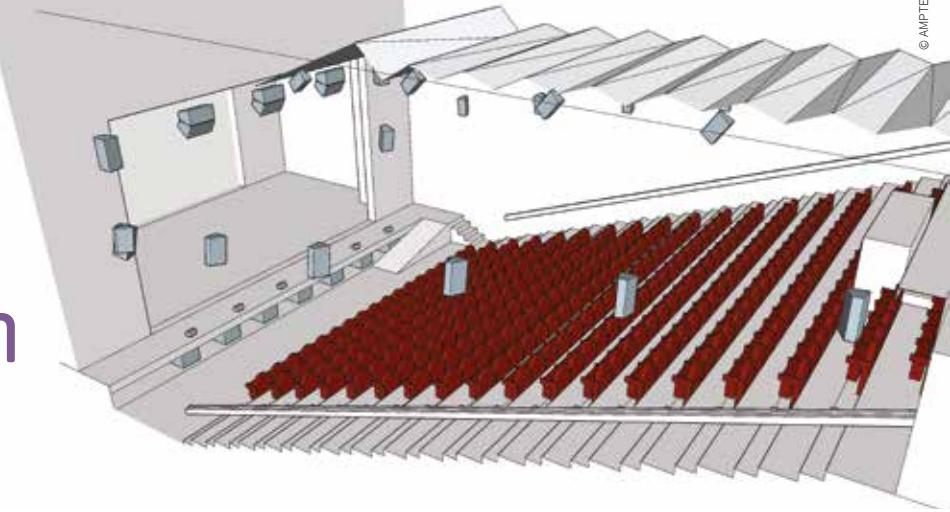
**FR** Le processeur de système audio *Soundscape* crée une qualité d'écoute sans précédent, car il permet la localisation et le déplacement individuel des objets sonores de sorte qu'ils correspondent à la fois visuellement et acoustiquement. Le public entend désormais ce qu'il voit et vice versa. Différents artistes, belges comme internationaux, utilisent déjà cette technologie de pointe qui transcende l'expérience musicale. L'année dernière, Kraftwerk a donné une série de huit concerts avec *Soundscape*. Grâce à cette coopération, l'installateur belge AMPTEC souhaite mettre à disposition des technologies de dernier cri et permettre, dans un avenir proche, des présentations scéniques sur mesure. La petite salle du Centre Culturel de Hasselt est le premier plateau de théâtre en Europe à être équipé du système novateur *Soundscape*. PXL-Music (Research) étudie l'innovation créative et artistique liée au progrès technologique dans le secteur musical. Cette cellule d'experts analyse l'ensemble des processus de création de la musique afin de cerner les défis et les opportunités que cette technologie contemporaine a à nous offrir.

**NL** *Soundscape* lokaliseert elk individueel geluidsobject, kan het zelfs volgen wanneer het beweegt, lijnt het oog en oor op elkaar, brengt bij elkaar wat bij elkaar hoort. Het publiek hoort nu wat het ziet en vice versa. Verschillende binnen- en buitenlandse artiesten zijn met deze nieuwe technologie bezig om muziekbeleving naar een ander niveau te brengen. Vorig jaar nog speelde Kraftwerk een concertreeks van acht shows met *Soundscape*.

AMPTEC wenst met deze samenwerking, de laatste nieuwe technologie ter beschikking te stellen en in de nabije toekomst voorstellingen op maat mogelijk te maken. De kleine theaterzaal van CCHA is de eerste theaterzaal in Europa die het nieuwe innovatieve systeem *Soundscape* geïnstalleerd krijgt. PXL-Music (Research) gaat op zoek naar creatieve en artistieke vernieuwing die gepaard gaat met de technologische vooruitgang in muziektechniek. De opleiding analyseert het hele creatieproces van muziek om zo de uitdagingen en kansen die deze nieuwe technologie biedt te ontleden.

**DE** *Soundscape* lokalisiert jedes einzelne Klangobjekt, kann ihm sogar folgen, wenn es sich bewegt, richtet Auge und Ohr aufeinander aus, bringt zusammen, was zusammengehört. Das Publikum hört jetzt, was es sieht, und andersherum. Verschiedene Künstler aus dem In- und Ausland arbeiten mit dieser neuen Technologie, um eine andere Dimension für das Musikerlebnis zu eröffnen. Erst letztes Jahr noch spielte Kraftwerk eine Konzertreihe aus acht Shows mit *Soundscape*.

AMPTEC möchte mit dieser Zusammenarbeit die allerneueste Technologie bereitstellen und in naher Zukunft Vorstellungen nach Maß möglich machen. Der kleine Theatersaal von CCHA ist der erste in Europa, in dem das neue innovative System *Soundscape* installiert wird. PXL-Music (Research) macht sich auf die Suche nach kreativer und künstlerischer Erneuerung, die mit dem technologischen Fortschritt in der Musiktechnik einhergeht. In diesem Studiengang wird der gesamte musikalische Schaffensprozess analysiert, um so die Herausforderungen und Chancen zu sezieren, die diese neue Technologie bietet.





# POLIS POÉTIQUE

21.11 / 18:00

Théâtre de Liège / Café des Arts / With Jérôme Jamin and Edith Bertholet  free admission

**FR** La *polis* en Grèce antique est une communauté de citoyens libres et autonomes. Le Théâtre de Liège, en partenariat avec l'université de Liège et le politologue Jérôme Jamin, propose les rendez-vous Polis poétique qui font écho à l'actualité afin de mûrir ensemble notre regard sur la société, à échanger nos questionnements, à réfléchir le présent et à organiser l'avenir, pour que le théâtre puisse être un endroit de rassemblement et de rencontres.

## La robotique et le travail

Le robot, une chance pour l'homme ? Et si demain les robots et les machines «intelligentes» amplifiaient la rareté de l'emploi ? Et si le modèle du travail que nous connaissons était en train de se transformer ? Les technologies d'aujourd'hui n'autorisent-elles pas de nouvelles manières de produire, d'apprendre, de travailler ensemble ?

**NL** De *polis* in het oude Griekenland is een gemeenschap van vrije en autonome burgers. Het Théâtre de Liège organiseert in samenwerking met de ULiège en de politicoloog Jérôme Jamin de bijeenkomsten POLIS POETIQUE die inspelen op de actualiteit om samen onze blik op de samenleving te doen groeien, onze bezorgdheden uit te wisselen, om na te denken over het heden en onze toekomst te organiseren, zodat het theater een plek voor bijeenkomsten en ontmoetingen kan zijn.

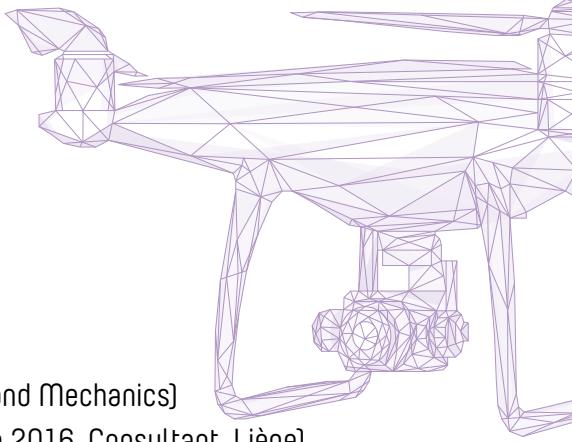
## Robotica en werk: De robot, een mogelijkheid voor de mens?

Wat als ‘intelligente’ robots en machines morgen ons werk overnemen? Wat als het arbeidsmodel zoals we het nu kennen, aan het veranderen zou zijn? Zorgen de technologieën van vandaag niet voor nieuwe manieren van produceren, leren, samenwerken?

**DE** Die *polis* im antiken Griechenland ist eine Gemeinschaft freier und autonomer Bürger. Das Théâtre de Liège bietet gemeinsam mit der Universität Lüttich und dem Politologen Jérôme Jamin die Veranstaltungen der Reihe POLIS POETIQUE an. Diese spiegeln Aktuelles wieder, um gemeinsam unseren Blick auf die Gesellschaft reifen zu lassen, unsere Fragen auszutauschen, über die Gegenwart nachzudenken und die Zukunft so zu organisieren, dass das Theater ein Ort der Versammlung und der Begegnungen sein kann.

## Robotik und Arbeit: Der Roboter – eine Chance für den Menschen?

Was, wenn Roboter und „smarte“ Maschinen morgen die Arbeitsplatzknappheit verstärken? Und wenn sich das Modell von Arbeit, das wir kennen, gerade verändert? Ermöglichen die Technologien von heute nicht neue Wege für die Produktion, das Lernen und das gemeinsame Arbeiten?



# DRONES AND ROBOTS FOR PERFORMING ARTS

OLIVIER BRULS (Professor, ULiège, Department of Aerospace and Mechanics)

VINCENT DELCOMMÈNE (Drone Racing World Cup Champion 2016, Consultant, Liège)

46 ALAIN BOUFFIOUX (Project Manager, ULiège - Interface Entreprises)

21.11.2019 / 17:30

Théâtre de Liège / Salon Vert / 90 min.  free admission

 a.bouffiox@uliege.be / Registration (Arts & Sciences – Eventbrite)

## FR DRONES ET ROBOTS APPLIQUÉS AUX ARTS DE LA SCÈNE

Les drones et les robots sont des machines autonomes ; ils apparaissent progressivement sous différentes formes dans notre sphère professionnelle ou privée comme par exemple les robots assembleurs de voiture, les robots tondeuses ou les petites machines volantes (drones) qui prennent des photos. Leur apparition sur la scène est récente mais leur potentiel est important. Après un tour d'horizon de leurs applications possibles au théâtre, quelques domaines-clés de la recherche universitaire à Liège seront dévoilés avant d'aborder les aspects plus pratiques tels que les caractéristiques essentielles d'un drone, son choix et son pilotage. Quelques drones, robots ou éléments de ceux-ci seront montrés ou illustrés en cours ou en fin d'exposé.

## NL DRONES EN ROBOTS IN PODIUMKUNSTEN

Drones en robots zijn autonome machines; ze komen beetje bij beetje en in verschillende vormen voor in onze professionele of private omgeving, zoals robots die auto's assembleren, robots die gras maaien of kleine, vliegende machines (drones) die foto's maken. Hun aanwezigheid op het podium is recent, maar het potentieel is immens. Na een overzicht van de mogelijke toepassingen in het theater, worden enkele belangrijke domeinen voor universitair onderzoek in Luik uitgelegd, om vervolgens over te gaan naar de meer praktische aspecten zoals de essentiële kenmerken van een drone, de selectiecriteria en de besturing ervan. Op het einde van de uiteenzetting worden enkele drones, robots of elementen getoond.

## DE IN DER BÜHNEKUNST EINGESETZTE DROHÑEN UND ROBOTER

Drohnen und Roboter sind autonome Maschinen. Sie erscheinen nach und nach in verschiedenen Formen in unserem beruflichen oder privaten Umfeld, wie etwa Roboter, die Autos zusammenbauen, Rasenmäherroboter oder die kleinen fliegenden Maschinen (Drohnen), die Fotos machen. Sie sind erst seit kurzem auf der Bühne zu sehen, besitzen jedoch großes Potenzial. Nach einem Überblick über ihre möglichen Anwendungen im Theater werden einige Schlüsselbereiche der universitären Forschung in Lüttich vorgestellt und danach die praktischen Aspekte behandelt, wie etwa die wesentlichen Eigenschaften einer Drohne, ihre Auswahl und ihre Lenkung. Einige Drohnen, Roboter oder Elemente dieser werden während oder am Ende des Vortrags gezeigt bzw. veranschaulicht.

# SENSING EMOTIONS AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR THEATRE

GILLES LOUPPE (Professor, ULiège, Department of Electricity, Electronics and Computer science)

CHANDRA DEKEYSER (Co-founder & CEO, *MoodMe Augmented Facial Insights*, Nivelles)

ALAIN BOUFFIOUX (Project Manager, ULiège - Interface Entreprises)

47

22.11.2019 / 17:30

Théâtre de Liège / Salon Vert / 90 min.  free admission

 a.bouffiox@uliege.be / Registration (Arts & Sciences – Eventbrite)

## FR DÉTECTION DES ÉMOTIONS ET L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE AU SERVICE DU THÉÂTRE

L'acteur, au cinéma ou au théâtre, transmet les émotions du personnage qu'il interprète. La cohérence entre émotion, parole et caractère de celui-ci est essentielle pour assurer la crédibilité de l'interprétation et du jeu de l'acteur. Après un bref tour d'horizon des différentes émotions, de leurs modes d'expression, des moyens de les analyser et de leur application au théâtre pour par exemple améliorer le jeu des acteurs, l'accent sera posé sur la détection faciale des émotions et le rôle de l'intelligence artificielle. Quelques domaines-clés de la recherche universitaire à Liège seront alors dévoilés avant d'aborder le domaine des applications et de leurs perspectives, comme celles de la société MoodMe ([mood-me.com](http://mood-me.com)), développeur de composants software pour la détection d'émotions et l'identification faciale (âge, sexe, ethnique).

## NL DETECTIE VAN EMOTIES EN ARTIFICIËLE INTELLIGENTIE TEN DIENSTE VAN HET THEATER

In de bioscoop of het theater dragen acteurs emoties over van het personage dat ze vertolken. De samenhang tussen emotie, woorden en karakter is essentieel om een geloofwaardige vertolking en acteerprestatie neer te zetten. Na een kort overzicht van de verschillende emoties, hun uitdrukkingen, middelen om ze te analyseren en hun toepassing in het theater om bijvoorbeeld het toneelspel van de acteurs te verbeteren, wordt dieper ingegaan op detectie van emoties op gezichten en de rol van artificiële intelligentie. Na een uiteenzetting van enkele belangrijke domeinen voor universitair onderzoek in Luik, wordt overgegaan naar de toepassingen en de toekomstmogelijkheden, zoals die van het bedrijf MoodMe ([mood-me.com](http://mood-me.com)), ontwikkelaar van softwarecomponenten voor de detectie van emoties en de gezichtsherkenning (leeftijd, geslacht, etniciteit).

## DE ERKENNUNG VON EMOTIONEN UND KÜNSTLICHE INTELLIGENZ IM DIENSTE DES THEATERS

Im Film oder im Theater vermittelt der Schauspieler die Emotionen der Figur, die er darstellt. Die Kohärenz zwischen Gefühl, Wort und dessen Charakter ist entscheidend, um die Glaubwürdigkeit von Interpretation und Spiel des Schauspielers zu gewährleisten. Nach einem kurzen Überblick über verschiedene Emotionen, die Arten ihres Ausdrucks, die Mittel für ihre Analyse und ihre Anwendung im Theater – etwa, um das Spiel der Schauspieler zu verbessern – wird der Schwerpunkt auf die Erkennung von Emotionen im Gesicht und die Rolle künstlicher Intelligenz gelegt. Einige Schlüsselbereiche der universitären Forschung in Lüttich werden vorgestellt und danach wird der Bereich der Anwendungen und ihrer Perspektiven behandelt, darunter die des Unternehmens MoodMe ([mood-me.com](http://mood-me.com)), Entwicklers von Softwarekomponenten zur Erkennung von Emotionen und zur Gesichtserkennung (Alter, Geschlecht, ethnische Zugehörigkeit).



Wednesday 13.11	Thursday 14.11	Friday 15.11	Saturday 16.11	Sunday 17.11	Monday 18.11	Tuesday 19.11	Wednesday 20.11	Thursday 21.11	Friday 22.11	Saturday 23.11	Sunday 24.11
--------------------	-------------------	-----------------	-------------------	-----------------	-----------------	------------------	--------------------	-------------------	-----------------	-------------------	-----------------

18:00  
 » 21:30  
 every 30 min.

20:00                  20:00  
 22:00

18:00    18:00    18:00    18:00    15:30  
 » 19:30   » 20:30   » 19:30   » 19:30   » 17:30  
 every 30 min. every 30 min. every 30 min. every 30 min. every 30 min.

20:00

20:00

19:00    19:00    19:00

21:00    21:00

19:00

21:00

16:00

18:00

17:00    13:00  
 20:00    17:00  
 20:00

18:00

10:00    10:00    10:00    13:00    10:00    10:00    10:00    10:00    10:00    13:00    13:00  
 » 17:00   » 17:00   » 17:00   » 17:00   » 17:00   » 17:00   » 17:00   » 17:00   » 17:00   » 17:00   » 17:00

12:00    12:00    12:00    12:00    12:00    12:00    12:00    12:00    12:00    12:00    12:00  
 » 18:00   » 18:00   » 18:00   » 18:00   » 18:00   » 18:00   » 18:00   » 18:00   » 18:00   » 18:00   » 18:00

15:30

16:30

18:00

17:30

17:30



50



# Places

## THÉÂTRE DE LIÈGE

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

51

## LA CITÉ MIROIR

Place Xavier-Neujean 22  
B-4000 Liège  
+32 4 230 70 50  
[www.citemiroir.be](http://www.citemiroir.be)

## CCHA/ cultuurcentrum Hasselt

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

## KULTURZENTRUM ALTER SCHLACHTHOF

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

## LATITUDE 50

Place de Grand-Marchin 3  
B-4570 Marchin  
+32 85 41 37 18  
[latitude50.be](http://latitude50.be)

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



THÉÂTRE  
DE LIÈGE



chudoscnik  
sunergia



JAZZ  
MAASTRICHT



LIEGE  
université



PXL MAASTRICHT



UHASSELT  
ANIVERSITY IN HASSELT



INSTITUT  
INTERNATIONAL  
DE LA MODE  
ET DU DESIGN  
DE LIÈGE

TENDANCES  
NUMÉRIQUES

