ATLAS/REMIX

Un projet artistique transdisciplinaire

Les références proposées par Amélie Kestermans, vidéaste

Les artistes du projet ATLAS/REMIX vous proposent de plonger dans les livres, films, spectacles, œuvres plastiques qui les inspirent… pour inspirer votre groupe !



Acqua Alta (2019) de Claire Bardainne et Adrien Mondot : un parcours dans l'imaginaire de l'eau, avec un spectacle, un livre pop-up augmenté et une expérience en réalité virtuelle. Photo : Romain Etienne.



Amélie Kestermans

Bio express

Depuis plus de 20 ans, Amélie Kestermans est spécialisée dans la création vidéo pour le secteur culturel. Autodidacte, la photo, le son et la création de scénographies vidéo pour le théâtre font partie de son parcours. Depuis peu, Amélie a commencé des recherches autour de la fluorescence, ce qui lui a permis de participer avec d'autres artistes à des installations plastiques dans le cadre de La nuit des lumières Mons.

Lien vers ses vidéos :
https://www.youtube.com/@AKAAmelieVideo

Une œuvre ouvroir : le travail de Rinko Kawauchi

Lors des réunions avec les équipes pédagogiques pour de nouveaux projets, je dis souvent cette phrase : "Il y a de la beauté dans le quotidien. Moi, je pourrais regarder les branches d'un arbre pendant des heures."

Si je devais citer une œuvre qui m'accompagne dans ma manière de créer des ateliers, ce serait le travail de Rinko Kawauchi. Elle pose son regard avec une grande simplicité et capte des fragments du quotidien : une goutte d'eau, une feuille qui tombe, la lumière sur une peau... Elle s'arrête sur des matières. Ses images ont des sons et des odeurs. Elles invitent à ralentir, à ressentir ce qui est là, juste sous nos yeux.

Dans mes ateliers avec les jeunes, je cherche exactement cela : ouvrir un espace où l'on apprend à voir autrement, à écouter l'infime. Ne pas forcer la création, mais l'accueillir, la laisser émerger dans une forme simple : "*Allez chercher la matière !* ".

La photographie de Rinko Kawauchi nous rappelle que l'art n'est pas forcément grandiloquent. Il peut naître d'un geste minuscule, d'une attention portée au quotidien et l'art de poser son regard différemment sur le monde.

https://rinkokawauchi.com/

https://vimeo.com/227018160

3 œuvres transdisciplinaires en lien avec ATLAS

"La contre-cartographie, ce que Google Maps ne vous montre pas" par Arte Tracks

"La contre-cartographie vient rebattre les cartes, et bouscule notre rapport utilitaire à l'espace. Ici, pas question de suivre la supposée objectivité scientifique, on veut représenter le monde tel qu'on le vit pour mieux mettre en avant les problématiques invisibles à l'œil nu : dynamiques raciales, enjeux environnementaux ou même nos propres questionnements intérieurs".

Une vidéo de 17 minutes : https://www.arte.tv/fr/videos/119473-020-A/tracks/

Artistes cités dans le documentaire :

- **Larissa Fassler** : Artiste canadienne, elle cartographie les inégalités sociales en dessinant les contours des espaces publics, révélant ainsi les tensions et disparités urbaines.
- **Mathias Poisson** : Danseur et performeur, il crée des cartes sensibles en se basant sur ses perceptions corporelles et sensorielles, offrant une représentation subjective de l'espace.
- **Stéphanie Sagot** : Artiste française, elle élabore des cartes-peintures éco-sensibles qui retranscrivent les paysages sous un prisme environnemental, mettant en avant les enjeux écologiques.

"Bruxelles Invisible"

"Bruxelles Invisible" est un projet artistique mené par Claire Ducène en collaboration avec BNA-BBOT, qui propose de découvrir Bruxelles à travers les perceptions des personnes malvoyantes. L'idée est de créer un atlas sonore et tactile, accessible aux voyants comme aux non-voyants.

L'artiste Claire Ducène rêvait depuis dix ans d'un tel projet, inspirée par sa rencontre avec des malvoyants à l'Académie des Beaux-Arts de Bruxelles. Avec BNA-BBOT, elle a collecté des témoignages sonores de personnes malvoyantes de tous âges, notamment d'adolescents de l'Institut Royal pour Sourds et Aveugles (IRSA) via un projet PECA soutenu par ITHAC.

Ces témoignages révèlent une mémoire émotionnelle de la ville : sons, textures, odeurs, ambiances de quartiers... Autant d'éléments qui échappent souvent aux «bien voyants». L'objectif est de changer de regard sur la ville et de valoriser d'autres manières de percevoir l'espace urbain.

En parallèle, l'artiste Katia Cardon travaille à la création de cartes géographiques en 3D adaptées aux déficiences visuelles en expérimentant des formes douces et agréables au toucher.

Le projet vise à renforcer la confiance des malvoyants en leur donnant la parole et à sensibiliser les voyants à une réalité souvent ignorée. Il donne lieu à des points d'écoute publics et pourrait évoluer vers un livre, une installation ou d'autres formes encore ouvertes.

À travers des récits personnels et sensibles, «Bruxelles Invisible» devient un outil d'inclusion, un pont entre les perceptions, et une invitation à "voir autrement".

https://bna-bbot.be/brusselssoundmap/

"What is Missing ?"

"What is Missing ?" est un projet artistique et écologique mondial imaginé par Maya Lin. Il s'agit d'une œuvre collaborative qui rassemble sons, récits et cartes interactives pour documenter les espèces disparues, les habitats détruits et les paysages transformés par l'homme. Le site propose une carte émotionnelle de la planète, où l'on peut écouter des enregistrements sonores d'animaux disparus, découvrir des histoires de la biodiversité perdue, mais aussi explorer des pistes de restauration et d'actions positives pour l'avenir. À la fois mémorial vivant et source d'inspiration, "What is Missing ?" invite chacun à se souvenir, à comprendre et à imaginer un monde où l'on protège et régénère la nature. "Ce n'est pas seulement pour pleurer ce qui a disparu. C'est aussi pour donner de l'espoir et inspirer l'action : restaurer des habitats, ralentir l'extinction, recréer des liens avec la nature."

https://www.whatismissing.org/

3 œuvres transdisciplinaires

Dogville de Lars von Trier (2003)

Dogville est une expérience cinématographique à la frontière entre théâtre, cinéma et installation. Le film se joue entièrement sur un plateau noir, où seules des zones peintes au sol indiquent les lieux de l'action. Aucun décor, aucun réalisme : juste l'imaginaire du spectateur convoqué à chaque plan.

Cette installation visuelle fait également écho à l'idée d'un atlas : une cartographie scénique épurée, réduite à l'essentiel, où le vide devient espace mental. Lorsqu'on évoque "le moulin" du film, je peux encore le visualiser, sans jamais l'avoir vu. Le dispositif sonore renforce l'effet d'immersion : on entend un chien sans qu'il n'apparaisse, on devine des espaces absents, on ressent une tension permanente.

Le jeu d'acteurs y est puissant, viscéral. L'intrigue, sombre et dérangeante, malmène ses personnages, notamment la figure féminine, dans la lignée du style trash et cru de Lars von Trier. Avec très peu d'éléments – quelques comédiens, un espace vide, des sons dont les sources sont invisibles – *Dogville* crée une œuvre transdisciplinaire à part entière. Entre plateau de théâtre, film mental et performance sonore, cette fiction brute interroge nos manières de percevoir, de projeter, d'imaginer.

De deux points de vue de Michèle Noiret (2007)

De deux points de vue est bien plus qu'un spectacle de danse contemporaine. C'est une expérience transdisciplinaire rare, née de la rencontre entre mouvement, image et son. C'est aussi une expérience personnelle car j'ai eu la chance d'assister à toutes les étapes de sa création, pour en réaliser le making-of. C'était l'un de mes tout premiers tournages en immersion, et il a marqué un tournant décisif dans ma trajectoire artistique.

Dès la première résidence de recherche à Mons, l'expérimentation était déjà au cœur du processus : le moindre geste dansé générait une réponse sonore, et chaque son influençait à son tour l'univers visuel. Une forme de dialogue à trois voix – corps, son, image – se mettait en place. Sur scène, les danseurs Florence Viennot et Christophe Béranger étaient équipés de capteurs sans fil qui modulaient en temps réel les vidéos de Fred Vaillant et les textures sonores de Todor Todorov.

La seconde phase de création, en résidence au CCN – Ballet de Lorraine, a révélé la dimension pleinement scénique du projet : un plateau nu, traversé de grandes plaques métalliques qui devenaient elles-mêmes des surfaces de résonance et d'interaction. Le frottement du corps contre ces matériaux déclenchait des effets visuels et sonores, prolongeant la chorégraphie dans l'espace numérique.

Ce spectacle m'a ouvert les portes de la danse contemporaine – une révélation – mais aussi de la vidéo pour le théâtre, un domaine que je n'ai plus quitté depuis. *De deux points de vue* incarne pour moi une forme de "danse-cinéma" : une œuvre où la technologie n'est pas un artifice mais un véritable partenaire de jeu intégré dans l'écriture même du mouvement.

Au-delà de l'aspect technique, c'est aussi une œuvre profondément humaine. Michèle Noiret est une chorégraphe visionnaire, au charisme impressionnant. Son exigence, sa précision et sa manière d'écouter les artistes autour d'elle ont nourri chaque étape du processus. Les danseurs, eux, ont relevé le défi d'un travail hybride, entre performance, technologie, et présence pure.

Acqua Alta d'Adrien M & Claire B (2019)

Le duo Adrien M & Claire B explore un territoire à la croisée des arts numériques, des arts vivants, de la scénographie, de la poésie visuelle et du design d'interaction. Leur travail, profondément transdisciplinaire, invente un nouveau langage scénique où les corps dialoguent avec la lumière, les pixels et les sons dans des environnements immersifs et sensibles.

Adrien Mondot, informaticien de formation mais aussi jongleur fasciné par les trajectoires dans l'espace, développe très tôt ses propres outils numériques pour visualiser, anticiper et chorégraphier le mouvement. Il conçoit eMotion, un logiciel de diffusion vidéo en temps réel spécifiquement pensé pour les arts vivants – un outil rare à l'époque – qui place l'artiste au cœur du dispositif technologique.

En 2010, j'ai eu la chance d'accueillir Adrien en résidence-formation à Mons, dans le cadre du CECN (Centre des écritures contemporaines et numériques). J'y ai découvert un créateur curieux, généreux, ingénieux et d'une rigueur artisanale, capable de croiser la technique avec une vraie douceur poétique.

Parmi ses œuvres remarquables, *Acqua Alta*.

"*Acqua Alta* raconte une histoire. Une femme, un homme, une maison. Un quotidien absurde et cousu de discorde. Mais un jour de pluie, la vie chavire : la montée des eaux engloutit la maison dans une mer d'encre. La femme glisse et disparaît. D'elle il ne reste que les cheveux. Vivants. C'est l'histoire d'une catastrophe, particulière et universelle. C'est l'histoire d'une perte et d'une quête. C'est l'histoire de la peur de l'étrange et de l'altérité, et de son apprivoisement."

Acqua Alta se décline en trois formes créatives complémentaires :

- *Acqua Alta – Noir d'encre* : un spectacle de théâtre visuel, mêlant danse et images numériques vivantes.
- *Acqua Alta – Tête-à-tête* : une expérience en réalité virtuelle où l'une des scènes est vécue de façon immersive dans un casque individuel.
- *Acqua Alta – La traversée du miroir* : un livre pop-up dont les dessins et les volumes en papier forment les décors de l'histoire visible en réalité augmentée.

Cette dernière forme – le livre en réalité augmentée – m'a particulièrement touchée dans mes recherches entre poésie, image et nouvelles technologies. Une œuvre qui active l'imaginaire du spectateur tout en restant délicate, fluide, profondément humaine.

À découvrir également du même artiste : *Mirages & miracles* (2017), une exposition avec "une série d'installations qui abritent un animisme numérique".

ITHAC

ITHAC invite les ados au cœur d'un tourbillon artistique !

Le document que vous avez sous les yeux propose des références destinées à tout·e lecteur·ice désireux·se d'explorer la création transdisciplinaire avec des adolescent·es. Cette ressource, comme une foule d'autres outils que vous découvrirez ici, a été réalisée dans le cadre de l'opération ATLAS/REMIX. Ce projet, créé et porté par ITHAC, permet aux jeunes de 12 à 18 ans de plonger dans la création transdisciplinaire en compagnie d'artistes professionnel·les féru·es de mélanges audacieux.

Les ressources associées au projet sont bien entendu destinées à toustes – même si vous ne participez pas à l'opération ! Elles sont le fruit d'un collectif composé de dix artistes aux langages variés, accompagnés par le philosophe Gilles Abel et l'équipe d'ITHAC. L'objectif des ressources qu'ils et elles ont forgées est de soutenir les groupes de jeunes dans la mise en route de leur propre aventure artistique, autour d'un thème déclencheur de créativité : ATLAS ! Ce "coffre aux trésors" rassemble des exercices stimulant leur imagination, des références pour les nourrir, des formes dont s'inspirer…

ATLAS/REMIX vise à développer l'expression et la pratique artistiques des jeunes, tant en milieu scolaire qu'extrascolaire. Au fil des ateliers, porté·es par les artistes-intervenant·es, les enseignant·es et les animateur·ices, les ados deviennent créateur·ices d'œuvres transdisciplinaires. Tous les "remixes" sont permis : que devient le cirque lorsqu'il rencontre les arts plastiques ? Et la vidéo, quand elle croise la création radiophonique ? Ou le théâtre, lorsqu'il se mêle au chant lyrique ? En apothéose de l'opération, ces passionnants laboratoires révèlent le fruit de leurs recherches lors de festivals à travers toute la Fédération Wallonie-Bruxelles, en fin de saison.

ITHAC a donc souhaité rendre ces ressources accessibles à toustes les intrépides. Elles sont donc à lire et à partager sans modération ! À vous de jouer !

Le collectif artistique d'ATLAS/REMIX est composé de : Gilles Abel, Gregor Beck, Adèle Cooken, Lisa Da Boit, Gaëtan D'Agostino, Régis Duqué, Amélie Kestermans, Mille Engberg Lundt, Giuseppe Lonobile, Sandra Nazé et Catherine Pineur.

L'image reproduite en page de garde du présent document l'est à des fins pédagogiques, de commentaire et d'analyse, dans le cadre d'une démarche d'éducation artistique. Son utilisation s'inscrit dans les limites prévues à l'article XI.190 du Code de droit économique. Les crédits sont mentionnés à proximité de chaque visuel.

ITHAC – initiatives, théâtre, ados, créations

Place de La Hestre, 19
7170 Manage

ithac.be