

VISUAL SYSTEM

*DOSSIER DE PRESSE
2026*

Si les lieux dans lesquels nous circulons au quotidien pouvaient parler, que nous diraient-ils ? En quelle langue s'exprimeraient-ils ? Quelles histoires pourrions-nous composer ensemble ? Depuis la création de leur collectif en 2007, les membres de Visual System s'amusent à rendre audibles et visibles les respirations, les voix et les chroniques des bâtiments, lieux patrimoniaux, salles de concert, scènes de festival et autres espaces qu'ils investissent. Leurs tableaux spectaculaires de sons et de lumières s'attachent à faire vibrer les récits impalpables qui se jouent dans les lignes dessinées par les architectes avant eux ; ceux qu'abritent les enveloppes et les structures des bâties ; ceux qui circulent dans les embrasures des portes, le long des escaliers, des ascenseurs et des passerelles qui aident à les traverser ; ceux qui emplissent les grands espaces ménagés pour accueillir les événements éphémères ou les histoires au long cours, les corps venus en visite ou à la fête, prêts à écouter une anecdote ou à entrer en transe...

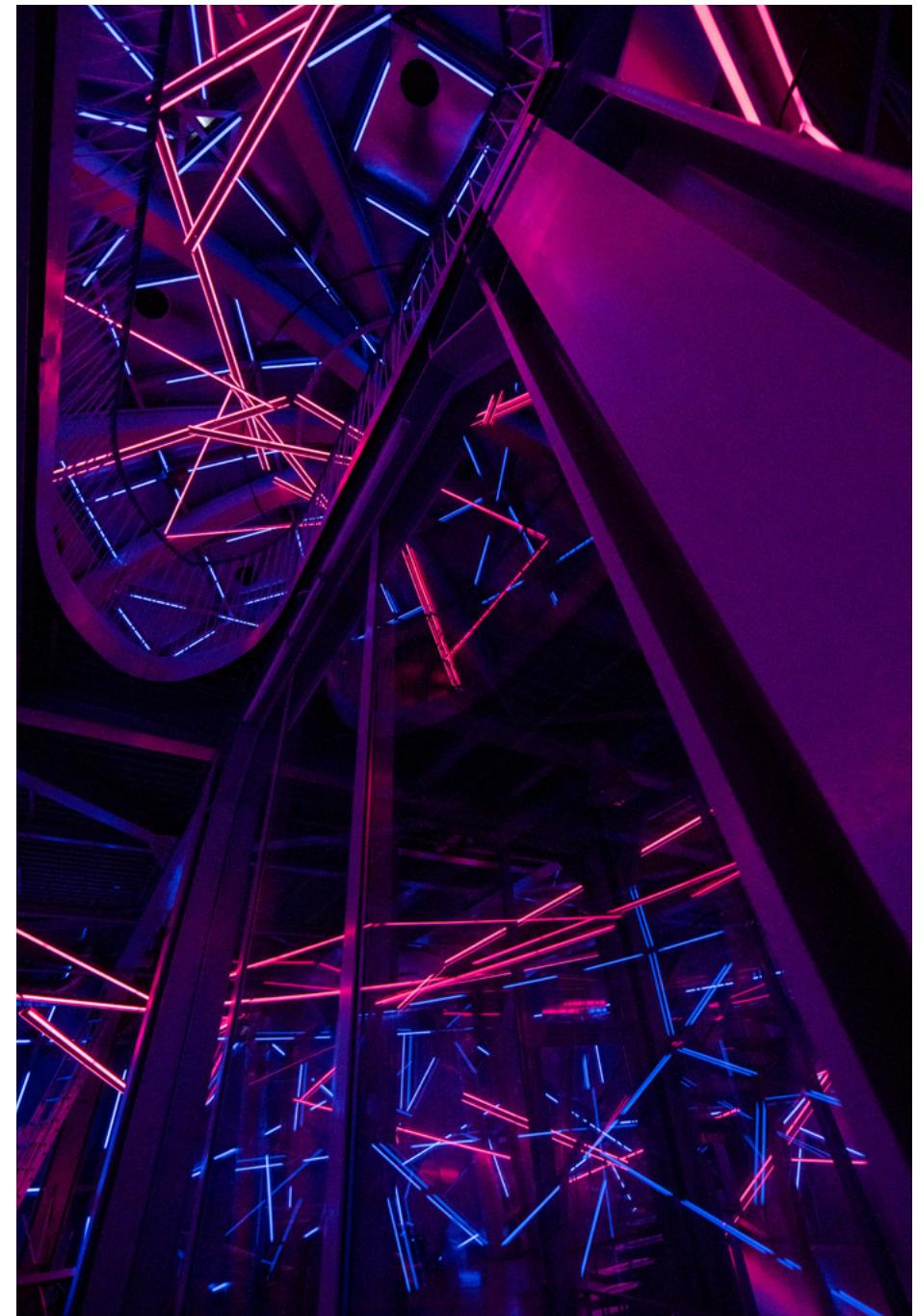
Ici et là, Visual System dissémine ses LED et ses haut-parleurs pour révéler les espaces, accentuer leurs formes, mais aussi accueillir les corps qui viennent les expérimenter. Et de les inviter à accorder leur rythme, leur balance et leur trajectoire avec ce qui les environne. Au cœur de l'Atomium de Bruxelles, les cercles de lumière installés par le collectif rejouent les courbes et les tuyaux de l'emblématique monument belge ; derrière le comptoir en marbre de Labanque, les hautes colonnes qui accueillaient autrefois les usagers apparaissent et disparaissent au fur et à mesure que se déploie l'algorithme écrit par Visual System, redessinant l'espace en faisant apparaître, les unes après les autres, ses masses et ses lignes, ses présences et ses absences. Les rais lumineux succèdent aux plages d'obscurité et de couleur, scandés par les notes, les silences et les harmonies du compositeur avec lequel il s'est associé.

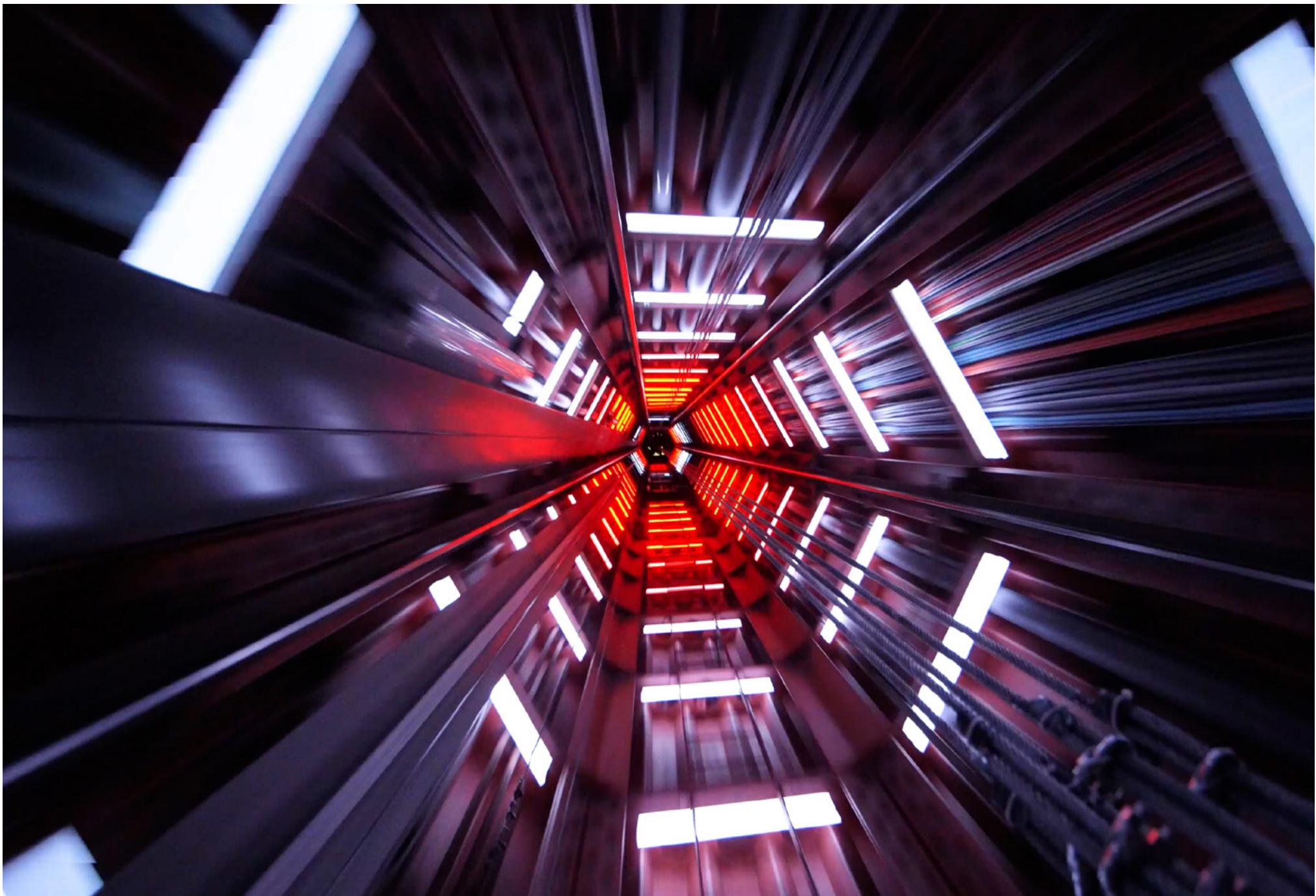
Les lieux qui nous entourent parlent le son et la lumière. Ce sont avec eux qu'il faut s'ajuster pour voir apparaître les matières, les formes et les histoires dont ils sont faits. En bons chefs d'orchestre, les membres de Visual System battent la mesure et permettent à la magie d'opérer : celle qui fait advenir la synesthésie, la symbiose pleine et entière avec les éléments qui nous entourent, jusqu'à trouver sa place en leur sein.

Ingénieurs, chercheurs, techniciens, musiciens, passionnés, les membres de Visual System tiennent aussi un peu des peintres et des architectes, des philosophes et des conteurs. C'est que dans la lumière et le son qu'ils manipulent ne se jouent pas que des outils, des instruments ni des moyens. Leurs tablettes et leur matériel numérique sont des palettes et des partitions grâce auxquelles convoquer les lieux et les augmenter. Dans le corps-à-corps avec les lignes, les angles et les volumes, les cavités qui font résonner, les pans de murs qui répercutent et les habitacles qui enveloppent, le collectif fait apparaître le son et la lumière comme une fin en eux-mêmes.

« L'artiste est inventeur de lieux », écrit Georges Didi-Hubermann dans *L'Homme qui marchait dans la couleur*. Il est celui qui « donne chair à des espaces improbables, impossibles ou impensables ». Voilà peut-être ce que nous diraient les lieux investis par Visual System au fur et à mesure des années.

HORYA MAKHLOUF
CRITIQUE D'ART ET COMMISSAIRE D'EXPOSITION





● | GRAND PALAIS - CIELS P.5

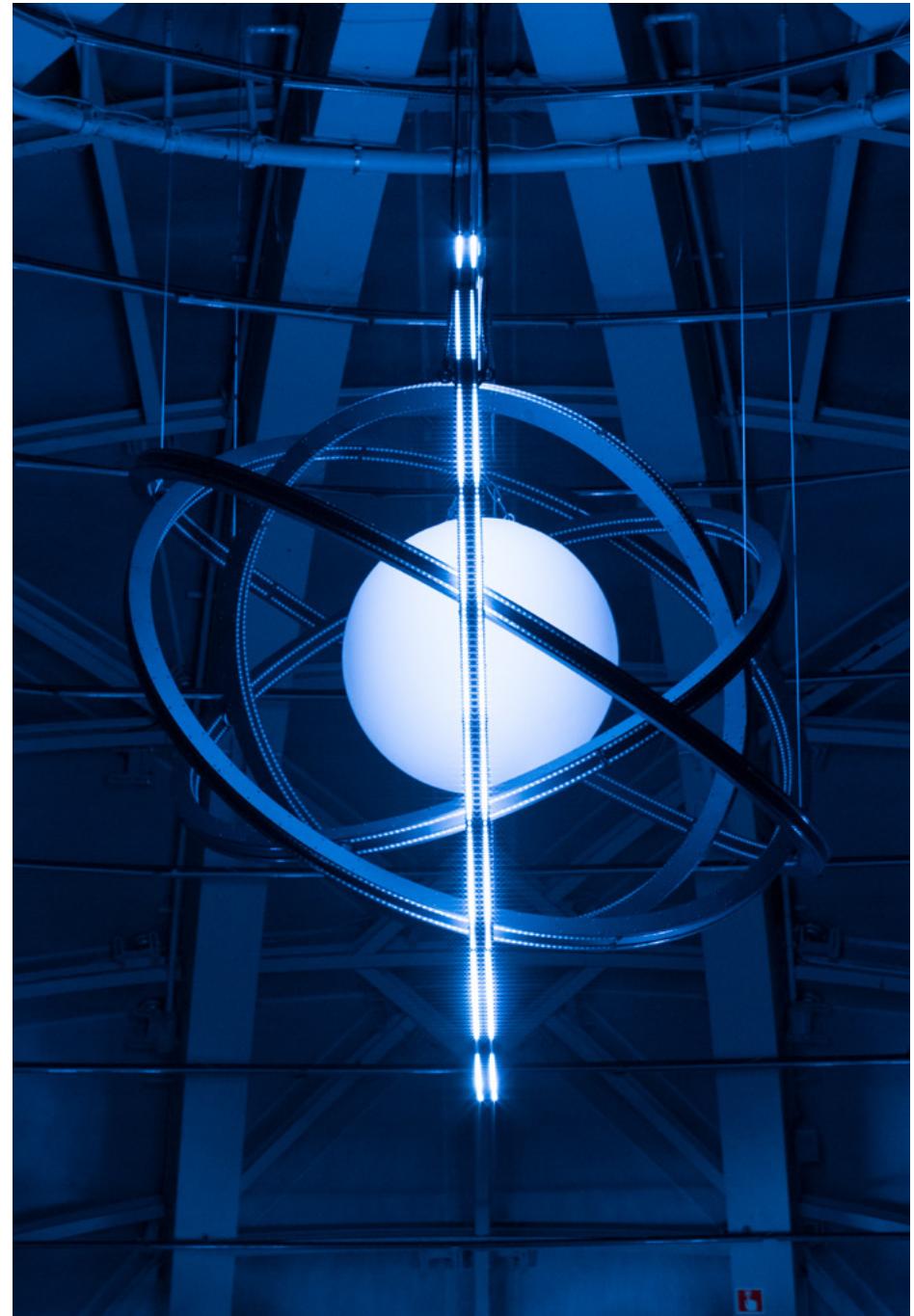
● | ARS UNIVERSALIS : MANIFESTE POUR UN ART UNIVERSEL P.8

● | LA DÉFINITION D'UN ART CONTEMPORAIN MONUMENTAL AUGMENTÉ P.12

● | LA COMPOSITION D'UN ESPACE AUTRE P.16

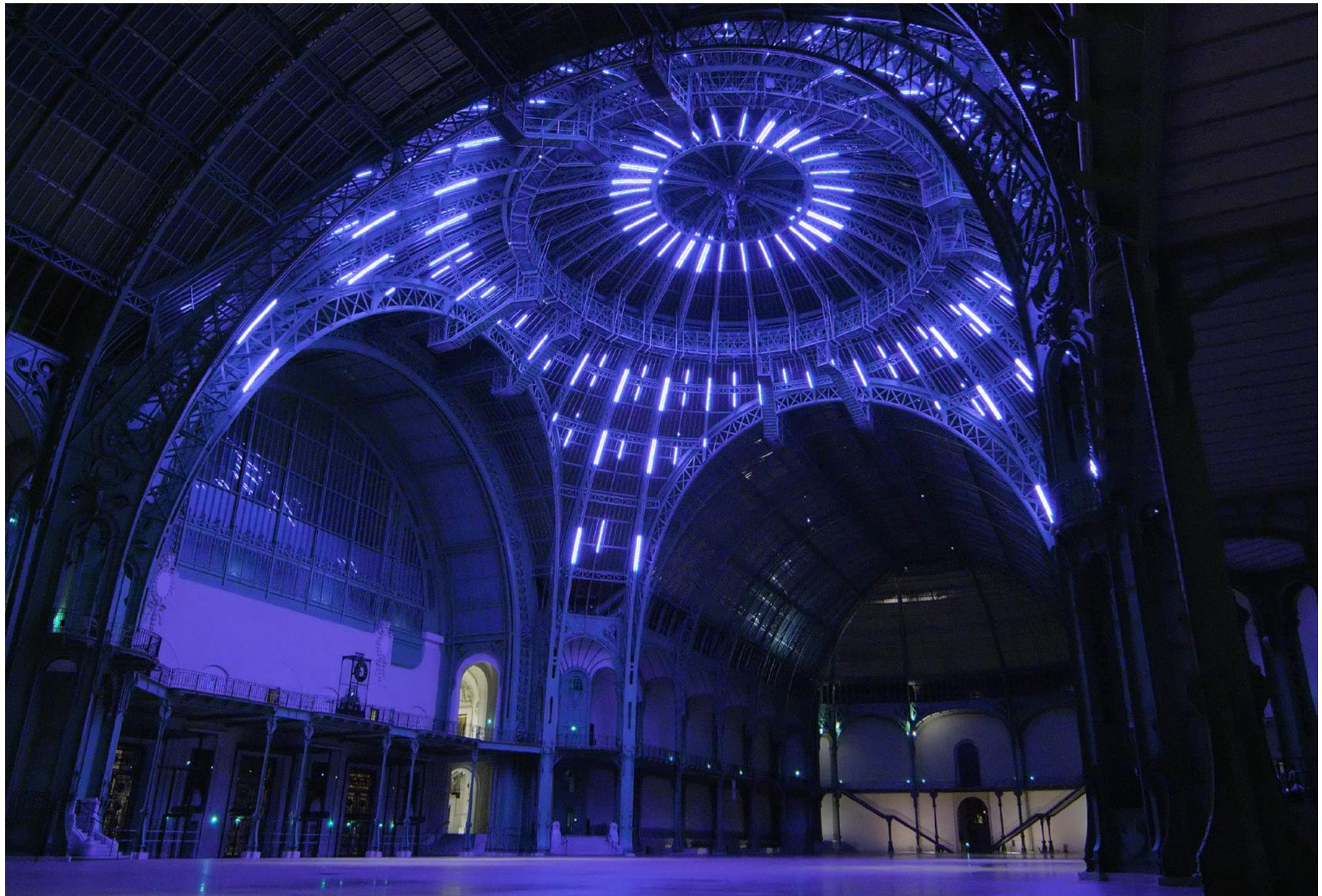
● | UNE PARTITION PAR LA COLLABORATION P.21

● | 2026 - 2007 P.25



VISUAL SYSTEM

ART / ARCHITECTURE / LIVE



CIELS - Grand Palais | Paris 2025

CIELS AU GRAND PALAIS

Ciels est une oeuvre/commande unique de mise en lumière de la verrière de la Nef du Grand Palais.

Dévoilée à partir de septembre 2025 et se déployant sur une durée de 10 années, Ciels a été créée à l'issue d'un appel à projets international et sur avis d'un comité de sélection réunissant douze personnes qualifiées -- rendu possible grâce au mécénat de la Fondation ENGIE.

Comme une irrésistible évasion, en écho au geste instinctif de franchir l'entrée du Grand Palais : lever les yeux vers la Coupole.

Un voyage vers d'autres ailleurs, tout en restant immobile.

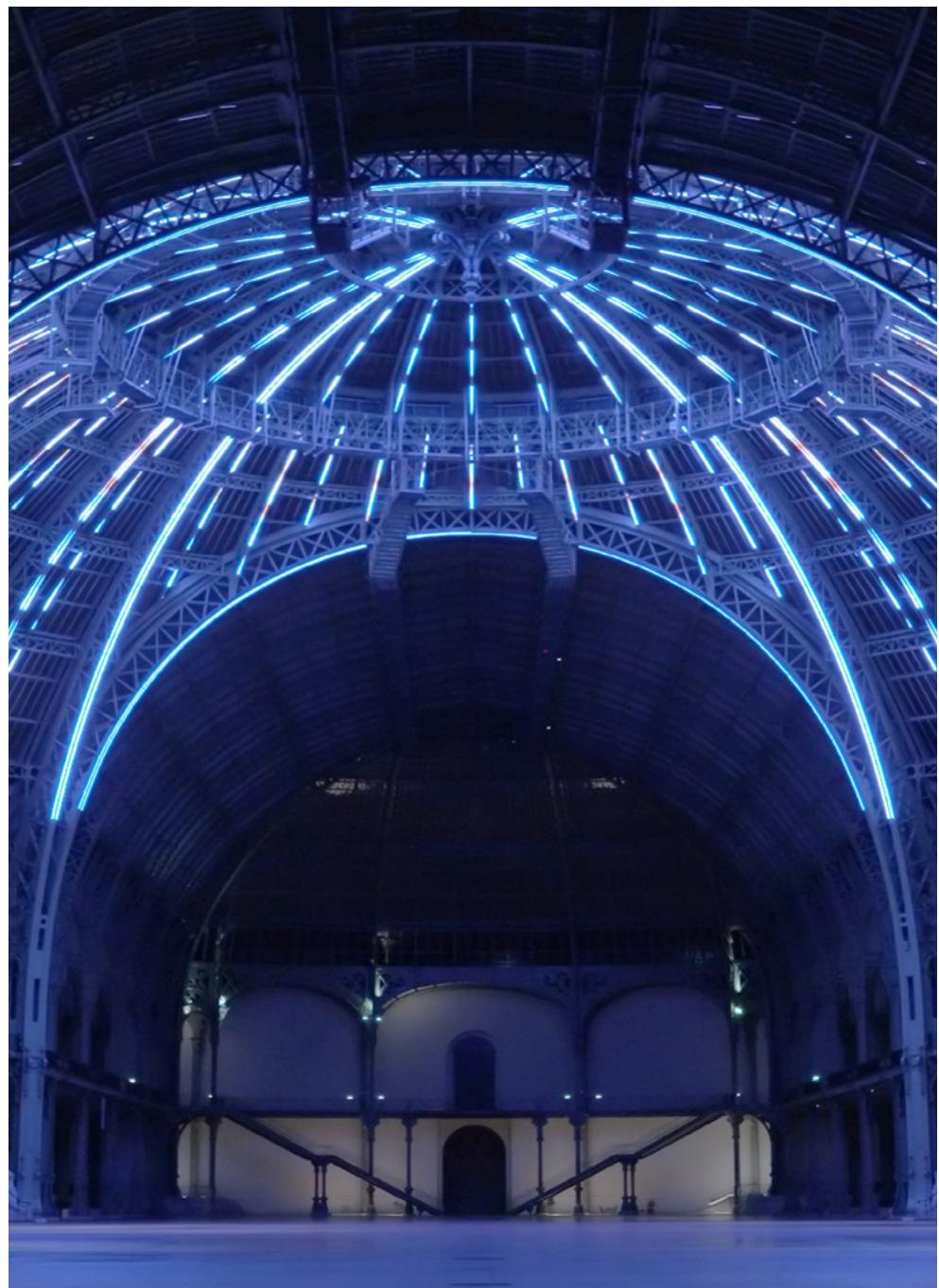
Au pluriel, Ciels évoque les métamorphoses infinies de l'œuvre, comme celles de la voûte céleste qui, au fil des heures, balaye un tableau après l'autre. Elle se révèle à chaque instant, traversée par les lumières.

Ciels est un récit de lumière et de couleurs, le reflet de la vie trépidante du Grand Palais au rythme du jour, de la nuit, des saisons et des années.

Évanescence et mouvant, jamais semblable, toujours différent, il condense l'infiniment petit et l'infiniment grand : un magma extraordinaire d'imaginaires en perpétuelle évolution.

En résonance avec la nature comme avec la diversité de la Ville, Ciels ramène à l'originel, aux rythmes organiques et au temps profond.

Il offre un ballet partagé, un émerveillement commun qui, le temps d'un instant, suspend la logique du temps pour laisser place à la magie de



VISUAL SYSTEM

ART / ARCHITECTURE / LIVE



ARS UNIVERSALIS

MANIFESTE POUR UN ART UNIVERSEL

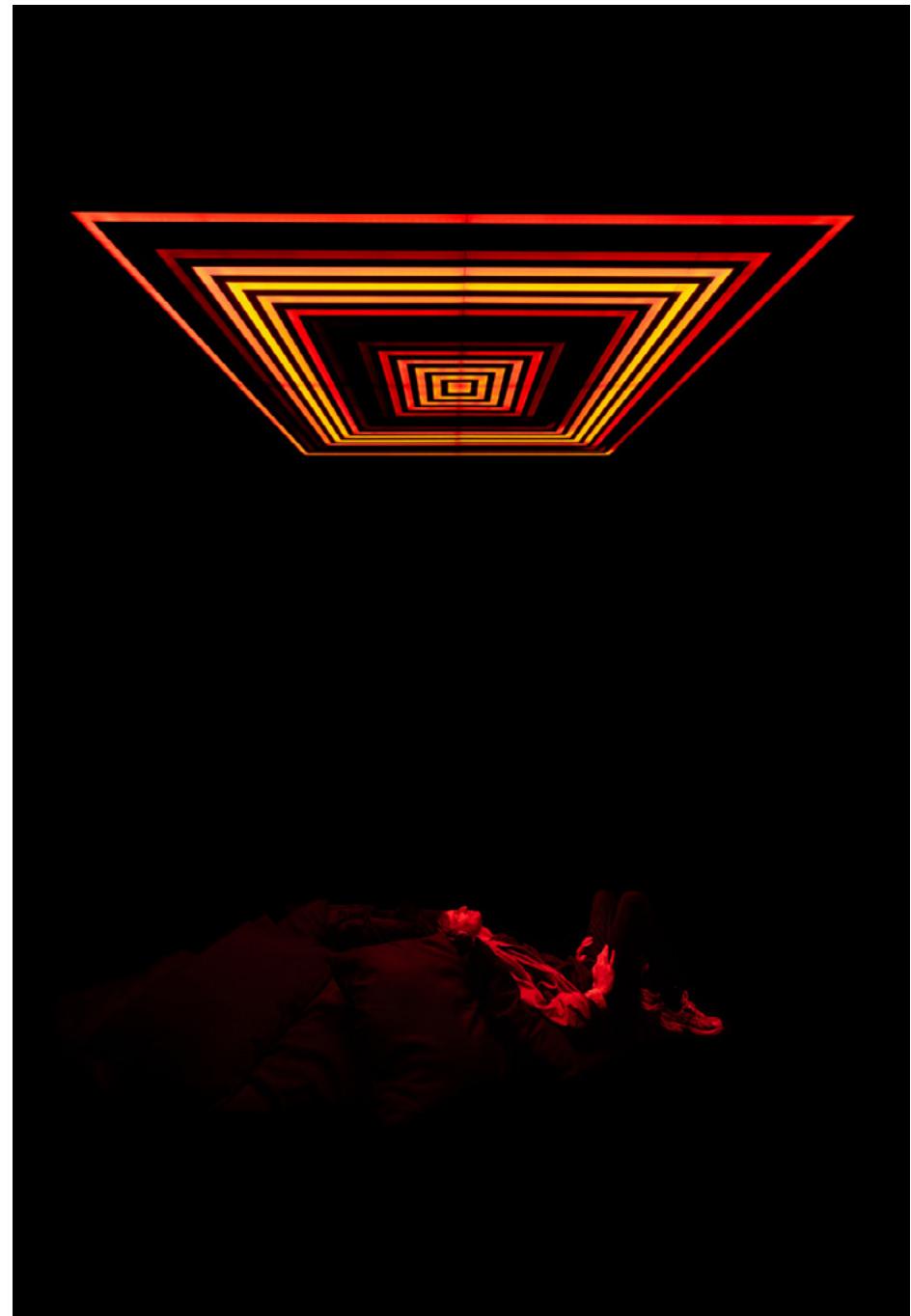
En 2025 : Visual System investit la coupole du Grand Palais et ce, pour dix années jusqu'en 2035, après avoir investi les sphères de l'Atomium de Bruxelles; une décennie plus tôt. Grand Palais, Atomium : deux architectures monumentales, qui ont en commun d'être nées d'une exposition universelle. Le Grand Palais a été construit pour l'exposition universelle de 1900, l'Atomium pour celle de 1958. Ces bâtiments sont donc les fruits d'une certaine vision de l'Universel, les manifestations visibles, de pierre, d'acier et de verre, d'une foi en l'Universel compris comme confiance dans le destin de l'humanité grâce au progrès de la science et de la technique.

Et en un sens Visual System s'inscrit bien dans cette filiation, puisque par leurs installations lumineuses le collectif s'approprie les technologies les plus actuelles (LED, programmation), par-delà les craintes qu'elles peuvent susciter, afin d'en faire le médium d'une création neuve et futuriste ouverte à tout le monde. « Nous sommes les enfants d'Edison » affirme le collectif, le produit de cette longue histoire de l'électricité, qui n'a cessé de faire se rencontrer la science et les arts — depuis l'électro-acoustique au XXe siècle jusqu'à l'électro-optique au XXIe. « Nous sommes le fruit inconscient de ce progrès ».

AUX ORIGINES

Shanghai, 2005-2006, les immenses tour - Citigroup, Aurora — illuminées 24h/24 façon Times Square, donnent à des panneaux publicitaires le gigantisme et la verticalité de cathédrales gothiques du futur. Spiritualité matérialiste. Comme si l'ancestrale culture asiatique de la lumière, que l'on retrouve notamment dans la fête des lanternes, à la première pleine lune de l'année en Chine ou en Thaïlande, se trouvait soudain propulsée dans le monde futuriste de Tron et de Blade Runner.. Aux yeux des quatre jeunes artistes, « amoureux du son électronique, du futurisme et du progrès technologique », Shanghai apparaît comme la « Ville cybernétique » théorisée par Nicolas Schöffer ; une Cité moderne qui semble tout entière ordonnée au nouveau langage de la lumière : langage ininterrompu, logorrhéique, à la fois hyper lisible (puisque tout y est signé — des publicités jusqu'aux feux de signalisation) et cacophonique puisque saturant tout l'espace public.

2006 c'est aussi l'année où Daft Punk joue à Coachella, dans un concert célébrant aux yeux du monde les noces de la musique électronique et de l'art numérique. Mais cette même année, c'est dans chaque club de la ville chinoise que se répètent ces noces : aux côtés du DJ, qui sculpte l'espace sonore, le VJ (Video Jockey) sculpte la lumière en temps réel sur écrans géants.



- Visual System naît de la synthèse de cette expérience : de la volonté de reprendre le langage de la lumière qui s'est développé en corrélation avec le monde de la musique électronique, mais en lui donnant l'ampleur d'une architecture à ciel ouvert. Réciproquement, de se réapproprier un terrain qui a été conquis par la publicité et le marketing pour en proposer un traitement sensible et poétique. Détourner de son usage utilitaire une technologie — la LED — devenue omniprésente dans les intérieurs et les extérieurs contemporains, en vue d'une création totale, faisant le lien entre art visuel, musique et architecture, via une certaine « poésie de la lumière ».

LES LUMIÈRES : UN HÉRITAGE AMBIGU

Associer la lumière à l'Universel n'est pas une idée neuve. Elle est même vieille comme l'Univers en un sens — puisque dans la Genèse c'est le Monde qui naît au premier jour du partage de la lumière et des ténèbres. C'est encore la lumière qui est à la source de l'Art, selon la légende de la fille du potier Butades, traçant sur le mur l'ombre projetée de son fiancé partant pour un long voyage. C'est vers la lumière encore que remonte le prisonnier échappé de la grotte de Platon, pour qui elle symbolise la cause intelligible du monde. Mais cette association s'est renforcée au XVIII^e siècle avec le mouvement dit des « Lumières », qui a fait de la promotion de l'Universel son combat. Seulement, en passant du singulier au pluriel, le sens de l'image a changé : « les Lumières » en effet sont devenues à partir de ce moment synonyme de connaissances, d'instruction, d'intelligence rationnelle, de civilisation. On a ainsi pu reprocher aux Lumières de promouvoir une certaine conception de l'universalisme - « Valeurs de l'Europe bourgeoise émergente, fondée sur l'autonomie de l'individu, la science et une vision sécularisée du monde » - disqualifiant les croyances et les formes de vie des autres sociétés. Les « expositions universelles » en sont l'illustration archétypique, puisqu'elles ont été développées en 1851, à Londres, par le grand promoteur de l'industrie Henry Cole, à la suite de sa visite de l'exposition des produits de l'Industrie française de 1849. Il s'agissait dans son esprit d'imiter ces expositions des produits de l'industrie nationale en les ouvrant à l'ensemble des nations du monde. En fait d'universalité, il s'agissait donc d'abord d'industrie internationale (de fait, ce que l'on traduisit en français par exposition universelle s'appelait à l'origine en anglais : « Great Exhibition of the Works of Industry of all Nations »). L'ensemble des nations y étaient conviées, mais à condition de se rallier à une même vision du progrès.

LE LANGAGE DE LA LUMIÈRE

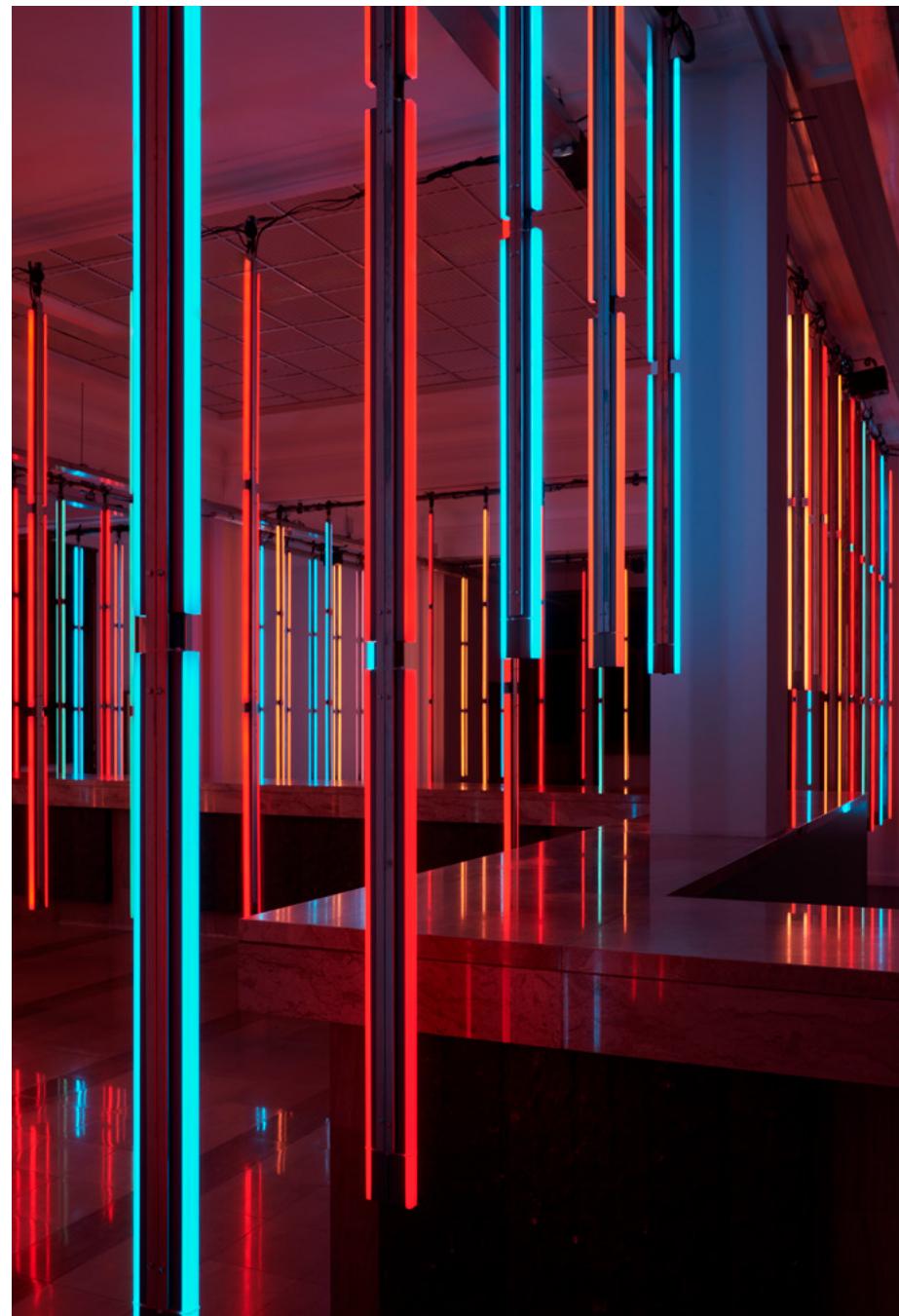
Pour construire un nouvel art universel, tout en évitant ces écueils, la démarche de Visual System vise à revenir à la source même de la Lumière, considérée comme langage universel. La Lumière, prise comme réalité physique, partage en effet avec le langage certaines propriétés fondamentales : la diffusion, la communication, le passage, dans ce qu'Aristote nommait dans son *Traité de l'âme* : « le diaphane » : cet élément où se diffuse la lumière, assurant la transmission de l'image et de la couleur des choses et rendant ainsi ces dernières visibles les unes pour les autres — communicables.

Mais si la lumière peut s'apparenter à un langage, elle est un langage d'avant le langage, précisément parce que sa diffusion ne passe pas par les mots, les concepts, les idées et les codes culturels. La lumière a sans doute été la première source d'émerveillement pour l'être humain : émerveillement naïf qu'on a face aux étoiles, aux astres, au feu, aux lucioles, aux aurores boréales. L'alternance de la lumière et de l'ombre ne constitue pas seulement le rythme de la vie sur Terre, elle forge également le tout premier langage émotionnel de l'homme : jouer à éteindre et allumer la lumière c'est, pour les enfants, jouer à se faire peur et se rassurer. C'est un langage ancré dans un « rapport reptilien à notre présence et notre perception, depuis la mémoire émotionnelle commune à l'humanité jusqu'à celle des empreintes liées à notre vécu individuel ». Première grammaire des émotions, bientôt étayée par le vocabulaire plus riche des couleurs. Couleurs-voyelles de l'alphabet rimbaudien qui font le clavier avec lequel s'écrivent les grandes structures de Visual System. Dans cet art ultra-moderne, futuriste, il s'agit paradoxalement, de réactiver la racine la plus ancienne, archaïque, du langage et de la communication.

COMMUNION

Le collectif revendique l'influence de la culture électro, des fêtes techno, comme expérience de communication, et même de « communion », au sens premier du terme, entre les êtres humains. Expériences de transe, qu'on trouve à la racine de nombreuses spiritualités dans le monde. Spiritualité pré-dogmatique, pré-philosophique, pré-rational : sensorielle. Celle qu'évoquait Guillaume Dustan, au sujet des clubs :

« En état de transe rythmique c'est le rythme du monde qui est rejoué. Le tambour est le sein de la mère et le danseur identique au fœtus qui pousse (...). Une boîte de nuit est un monastère. On prie. Pour soi pour les autres pour le monde. (...) La techno est une musique révolutionnaire parce que thérapeutique et consciente de l'être. Pour la première fois dans la civilisation occidentale depuis que le judéo-



christianisme a dénoncé les danses primitives comme sorcellerie et défait la grande thérapie instinctive du peuple des hommes qui existait ailleurs et en d'autres temps sous le nom de samba, tamure, danse de la pluie, cultes animistes. Il s'agit de l'âme. Il s'agit de participer entièrement, physiquement et spirituellement à l'âme du monde. Rien que ça. »

Ce dernier passage nous mène vers la clef de cet « universel » nouveau qui est recherché : si l'art construit par Visual System a pour ambition d'être universel, c'est qu'il considère que pour toucher tous les hommes il faut d'abord toucher tout l'homme : toucher l'être humain en son entier, c'est-à-dire l'ensemble de ses sens, et sa situation de vivant dans l'espace. Expérience fondamentalement synesthésique, qui implique, concrètement, la coopération des arts visuels, de la musique, de l'architecture, du numérique, au service d'un « art total ». Le projet d'un « art total » ne date sans doute pas d'hier, puisqu'il était déjà celui de l'Opéra, au XIXe siècle, ou des Ballets russes au XXe, mais rarement ce projet s'était-il donné pour but de créer une seule et même expérience synesthésique, qui vienne toucher le centre de la sensibilité humaine.

Pendant des siècles les philosophes ont cherché à l'intérieur de la psyché humaine ce qu'était le « sensus communis », c'est-à-dire le centre où l'ensemble des sens se rejoignent et se lient les uns aux autres. Ici il n'est plus question de recherche théorique, mais bien de la production d'une expérience, qui vienne activer et ébranler ce centre même de l'être humain : « Dans Visual System c'est la force de notre langage que d'aller chercher en profondeur, à l'intérieur de chacun de nous, les résonances entre la synesthésie et la mémoire émotionnelle de notre fonctionnement humain face à l'environnement ». C'est dans la plus profonde des mémoires en nous, celle qui lie notre être organique à l'espace que doit se trouver le centre articulateur des sensations. Par la création d'une expérience sensorielle totale, musicale, tactile, visuelle, il s'agit de dépasser la surface du sensible, pour aller jusqu'au centre intérieur même d'où la sensibilité est née. Et le paradoxe veut que ce soit par la confection d'un espace extérieur immense que l'on atteigne ce centre le plus intérieur en l'Homme.

IN AND OUT

Le travail imaginé par Visual System pour l'Atomium et le Grand Palais vise à donner la sensation d'« être à l'intérieur de soi par l'émotion du gigantisme ». La création est pensée comme une « conversation directe avec l'in situ » : une manière d'investir un espace pour le transformer en « élément narratif à part entière » grâce au langage de la lumière. C'est pourquoi, contrairement aux grandes tours commerciales de Shanghai, qui fécondèrent la vision première du projet, les architectures investies par Visual System sont des architectures à éprouver de l'intérieur. Des espaces ouverts, où le public est invité à pénétrer, en vue d'une expérience elle-même intérieure. L'Universalité alors promue ne consiste pas, comme c'était le cas des premières expositions universelles, à imposer à l'humanité entière une seule et même vision du Temps — cette Histoire, ce « progrès » promis à toutes les nations — il consiste plutôt à offrir un espace commun, où l'expérience vécue par chacun fasse « oublier la logique du temps ».



LA DÉFINITION
D'UN ART
CONTEMPORAIN
MONUMENTAL
AUGMENTÉ

LA DÉFINITION D'UN ART CONTEMPORAIN MONUMENTAL AUGMENTÉ

CRÉER UN MAILLAGE D'ÉMOTIONS, D'HYPNOTISME ET DE CONTEMPLATION POUR FAIRE ÉMERGER UNE IMMERSION QUI ENVAHIT CHAQUE SENS

MONUMENTAL & ORGANIQUE

Visuel & vivant

Technologique & sensible

Numérique & immersif

LA COMPOSITION D'UN CORPUS D'OEUVRES SYNESTHÉSIQUES



Nous travaillons uniquement nos créations en conversation directe avec le in situ. Nous les façonnons à l'échelle de l'architecture souvent monumentale, pour les faire chanter, pour — à travers les couleurs, les mouvements, la lumière — créer des points chauds, des obscurités, etc.

Le territoire investi devient un élément narratif à part entière. On se base sur ce qu'il représente et sur ce que l'on veut lui faire raconter. Il nous permet de créer notre « magie ».

Chaque création est une aventure inédite : une occasion d'expérimenter, à grande échelle, de pousser les limites en explorant tous les espaces qui nous sont « offerts

Nous écrivons une partition que l'on joue, millimétrée. Une narration unique que l'on construit, abstraite mais qui a un début et une fin.

LA DÉFINITION D'UN ART CONTEMPORAIN MONUMENTAL AUGMENTÉ

CRÉER UN MAILLAGE D'ÉMOTIONS, D'HYPNOTISME ET DE CONTEMPLATION POUR FAIRE ÉMERGER UNE IMMERSION QUI ENVAHIT CHAQUE SENS



LE DÉPASSEMENT DES FRONTIÈRES

À la croisée des champs qui constituent les fondements de l'art contemporain

La convocation du cinéma à la technologie, la musique à l'architecture

ART X MÉTIERS D'ART

Excellence & savoir faire

On nous a souvent associés, à juste titre, à l'art numérique, parce que nos pinceaux sont les nouvelles technologies, mais la technologie n'est pas une fin en soi. Dans notre travail, la technologie est un outil, et jamais l'aboutissement. La vision que l'on prône du futur, n'est en aucun cas une vision dystopique de la technologie ou une vision aseptisée comme pourraient prôner les GAFAM par exemple..

Nous utilisons pour certaines œuvres des algorithmes que nous développons et qui nous échappent. C'est pareil avec l'installation in situ : quand on est sur place, et que l'on sort de la 3D et de nos outils de prévisualisation, notre création nous échappe. Elle entre en contact direct avec le lieu. Une nouvelle interprétation se met en action. C'est identique avec les algorithmes : ils se dérobent et ils proposent une nouvelle interprétation de nos œuvres.

UN ART TOTAL, LE FAIT D'ÉVEILLER L'ENSEMBLE DES SENS. CONJUGUER LE VISUEL ET LE SONORE QUI S'AUGMENTENT QUAND ILS SONT VRAIMENT ASSEMBLÉS L'UN DANS L'AUTRE, ET QUI AUGMENTENT ENSUITE L'EXPÉRIENCE ET LA RENDENT ENCORE PLUS FORTE.



LA COMPOSITION D'UN ESPACE AUTRE

LA COMPOSITION D'UN ESPACE AUTRE

EXPLORER LA RELATION ENTRE ESPACE ET TEMPS,
NATURE ET SCIENCE, RÊVE ÉVEILLÉ ET RÉALITÉ
POUR PROPULSER UN IMAGINAIRE QUI IMMERGE
AU-CŒUR DE L'INTIME, COLLECTIVEMENT



UNE DRAMATURGIE ENTRE LA LUMIÈRE & LE SON PAR LA SCÉNOGRAPHIE

Par l'écriture synchronisée

Plus que l'habitation d'un volume ou l'habillage d'un bâtiment

Agir sur le regard, la perception des lieux

Notre propos, c'est de poétiser la lumière. On la travaille sous toutes ses formes, sous toutes ses échelles, en menant une expérimentation sur la mise en contemplation par le biais de la lumière.

Nous créons une narration abstraite, qui se traduit par la synchronicité entre la lumière et des musiques originales que l'on compose pour chacune de nos pièces. Nous déroulons un fil qui touche à l'émotion pure générée par la couleur et qui se construit également autour des formes et des mouvements.

L'envie permanente et qui nous nourrit chaque jour est de créer des environnements qui soient à la fois vivants et hospitaliers, où l'on se sente bouleversés. Une véritable distorsion temporelle : quand on entre dans notre univers, on oublie la logique du temps

Notre travail de création est intrinsèquement organique.

Nous avons l'impression de faire du très grand pour en fait, parler de manière très intime et personnelle. L'idée est que le visiteur s'abandonne pour ne garder que l'émotion et le sensible.

LA COMPOSITION D'UN ESPACE AUTRE

EXPLORER LA RELATION ENTRE ESPACE ET TEMPS,
NATURE ET SCIENCE, RÊVE ÉVEILLÉ ET RÉALITÉ
POUR PROPULSER UN IMAGINAIRE QUI IMMERGE
AU-CŒUR DE L'INTIME, COLLECTIVEMENT

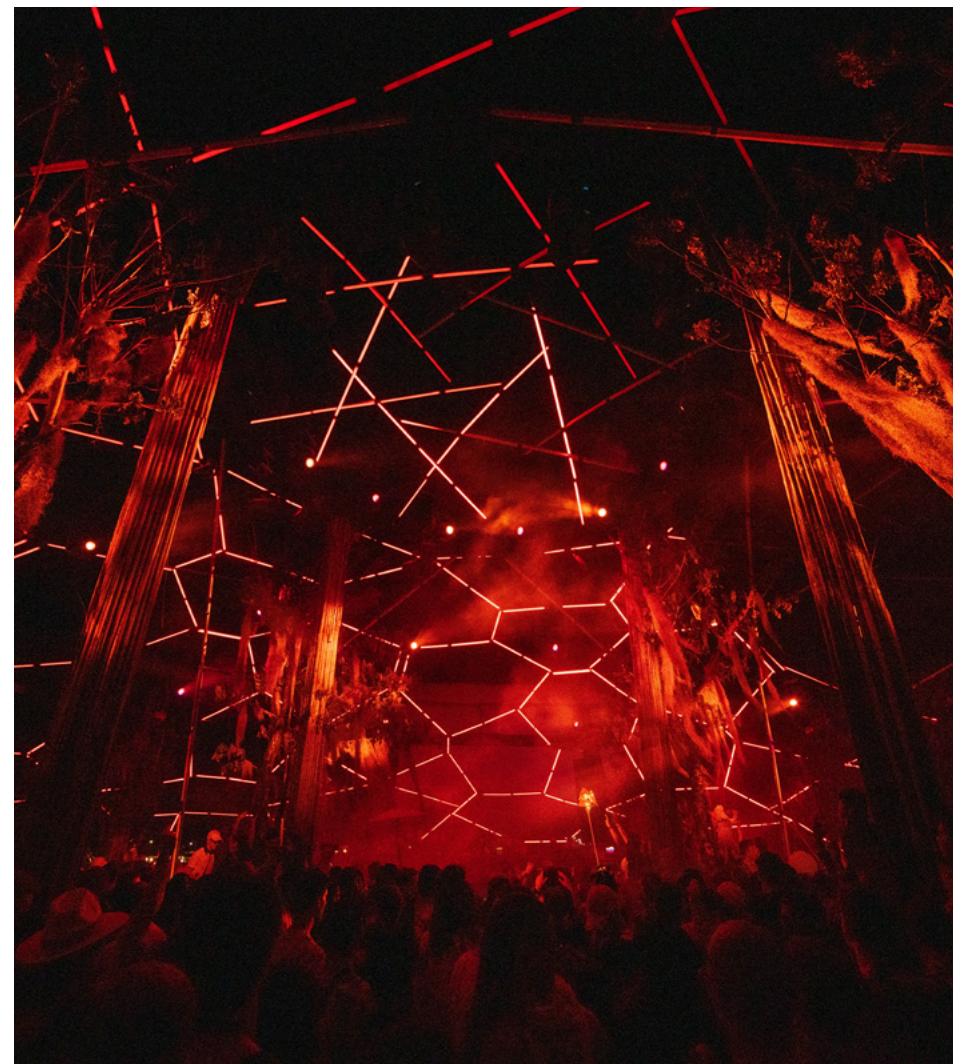
ART / ARCHITECTURE / LIVE
EXPLOITER D'INACCESIBLES
PROFONDEURS POUR FAIRE SE CROISER
SYMBOLES ET DÉTAILS

- Croiser les histoires intimes et les imaginaires collectifs.
- Brouiller les frontières entre le vivant et le visuel.
- Jouer de nos pulsions.

INVITATION AU RÊVE

- Se confronter à l'inconnu.

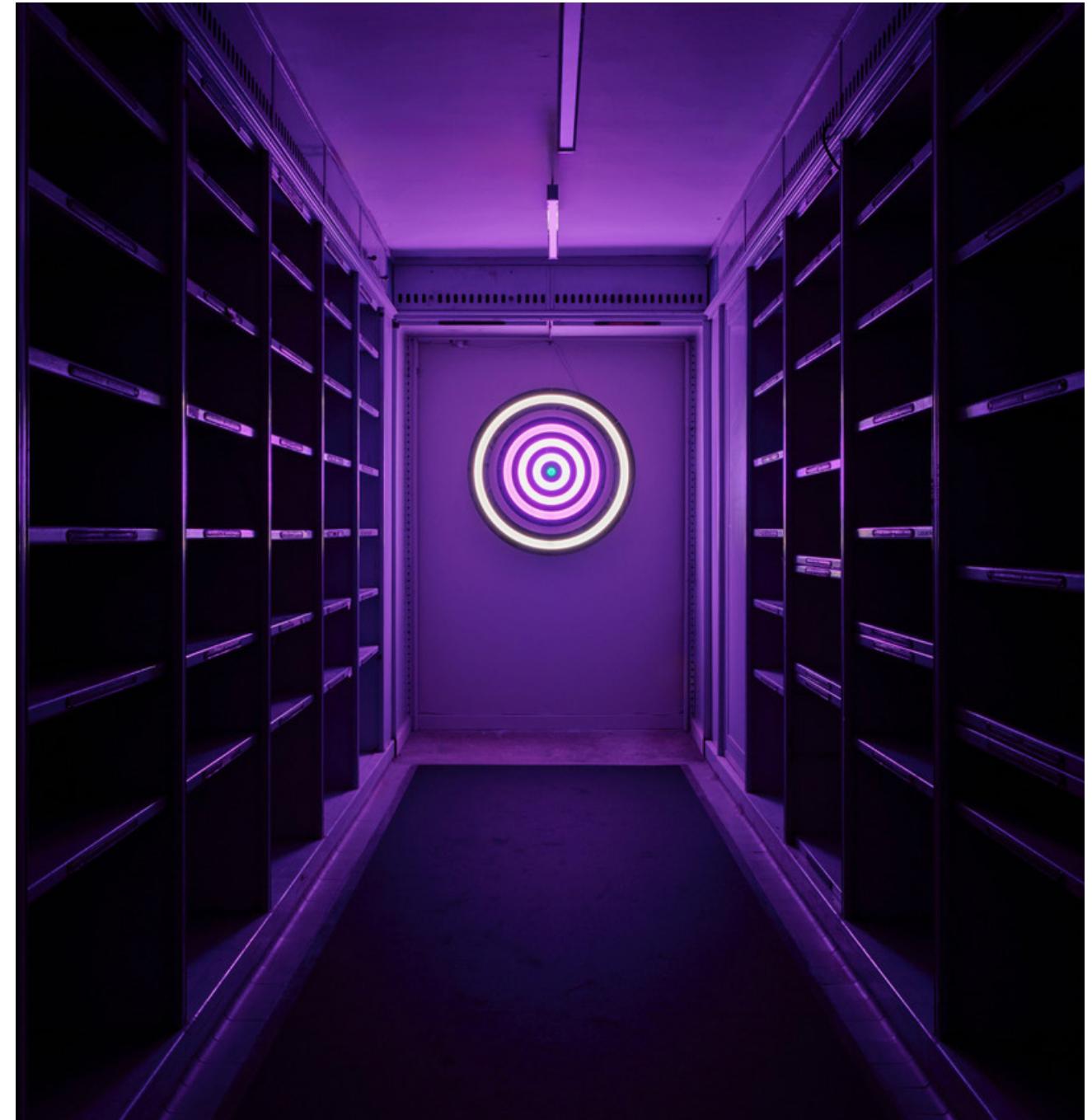
Nous allons contre cette obscurité que l'on crée ou qui nous immerge la nuit en y projetant de la lumière. Cette dernière a toujours été associée au sacré. Nous aimons emprunter ces références et travailler autour de cette notion et vibration, sans forcément que qu'elles soient liées à une quelconque religion en particulier. La fascination autour de l'univers et de ses imaginaires nous passionne.

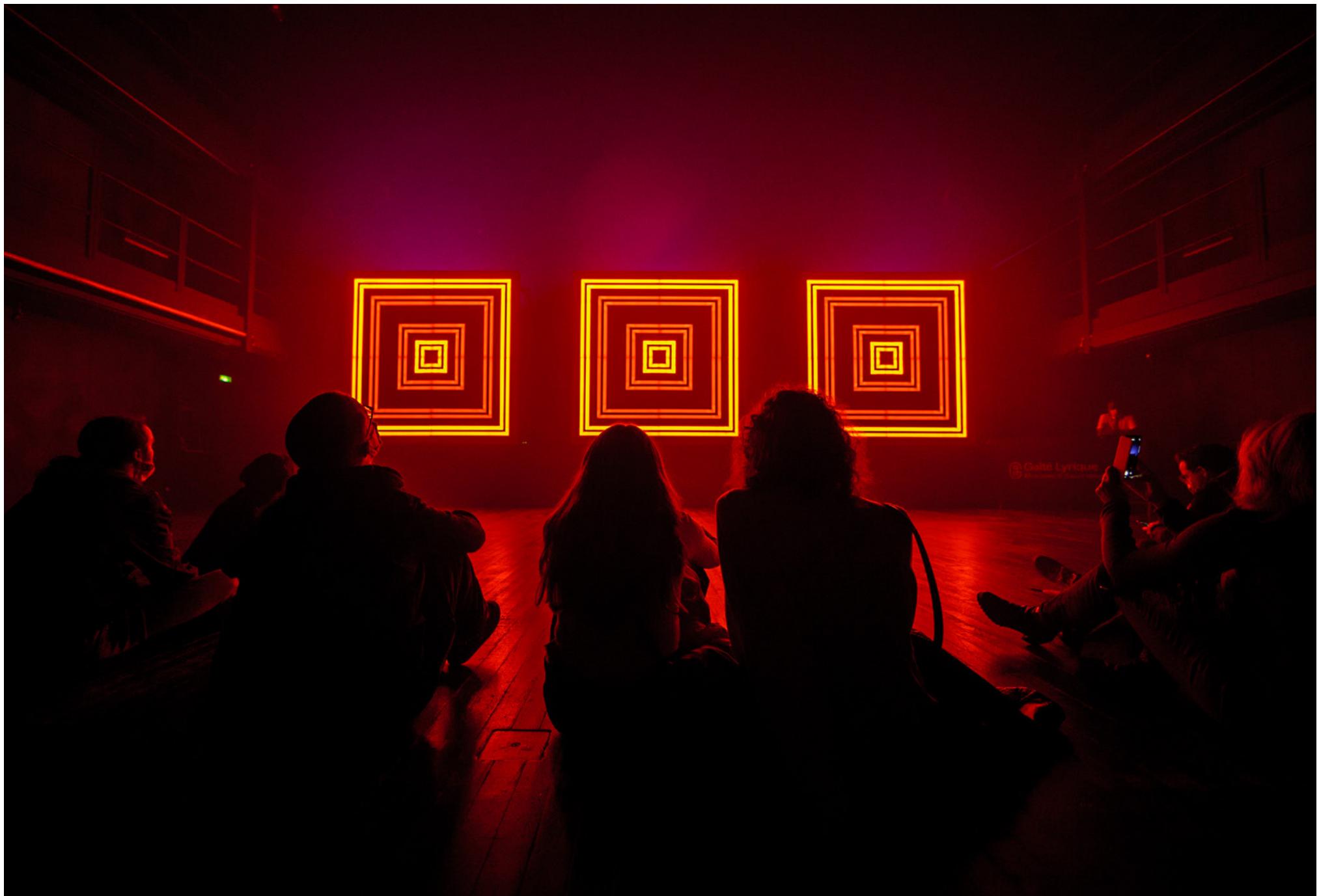


Des sites uniques comme l'Atomium constituent un terrain des possibles exceptionnel. Il nous projette des imaginaires puissants, très rapidement qui font référence à la science-fiction, au futur, ou à une certaine manière de le représenter. Une richesse inouïe qui nous nourrit à l'infini. On a toujours l'envie de raconter de nouvelles histoires qui ont pour personnage principal le lieu habité.

« Je me vois là où je ne suis pas [...] : utopie du miroir. Mais c'est également une hétérotopie, dans la mesure où le miroir existe réellement, et où il a, sur la place que j'occupe, une sorte d'effet de retour. »

Michel Foucault, Dits et écrits 1984, Des espaces autres (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967)





UNE PARTITION
PAR LA
COLLABORATION

UNE PARTITION PAR LA COLLABORATION



RAPPROCHEMENTS & FROTTEMENTS

- Entre artisans, créateurs, designers, artistes.
- Entre continents, pays, villes.
- Entre musées, centres d'art, théâtres, festivals, médias.

EXPÉRIMENTATIONS & EXPLORATIONS

- Diversité des métiers : Création / Production
Programmation / Scénographie / Technique
Médiation

PLURALITÉ DES FORMES

- Au sein d'une exposition avec des invitations:
de véritables commissariats.

C'est par le biais du collectif que nous touchons plusieurs disciplines. Nous sommes plusieurs à nous compléter. Cela nous donne un regard transversal que l'on peut ressentir dans nos créations puisqu'il y a de l'architecture, du numérique, du cinéma, et d'autres disciplines comme la musique. On considère que c'est la somme de nos compétences qui permet de livrer nos créations, une somme qui fait partie intimement du processus créatif, des discussions et des échanges entre les sensibilités de chacun.

Pour l'Atomium, on a fait appel à Stéphane Beauverger, écrivain de science-fiction multi-primé, qui a rédigé un mantra basé sur l'histoire que l'on voulait raconter, et qui s'est retrouvé à être la base de la composition musicale originale de Thomas Vaquier.

UNE PARTITION PAR LA COLLABORATION

RÉPERTOIRE PUISSANT ET INSPIRANT

Puisant dans des références littéraires, cinématographiques, scientifiques

LE MOUVEMENT COMME GUIDE DE VISITE

Expositions sous forme de parcours, de déambulations mouvantes à travers des œuvres

HISTOIRE ET DEMAIN

La conversation et la combinaison de la mémoire, de l'histoire, du patrimoine, du répertoire, avec l'innovation, la recherche, la prospective



Nos créations sont de l'art total. Souvent nos scènes sont des sites où rien n'a été conçu pour une composition artistique globale. Ils ne sont pas soumis à un carcan prédéfini, un projet scientifique et artistique créé depuis des siècles, et dont il serait difficile de sortir. Ils sont vierges ou on les détourne de leurs usages premiers.

Ils deviennent playground, terrains de jeu, dans lesquels il suffit de développer ce que l'on a envie de créer au moment où c'est possible. En bienveillance avec les visiteurs/spectateurs futurs : nous les guidons pour appréhender des formats non attendus. Des conditions et une ouverture extraordinaire, garantes d'un art total.



VISUAL SYSTEM

ART / ARCHITECTURE / LIVE

2026 - 2007

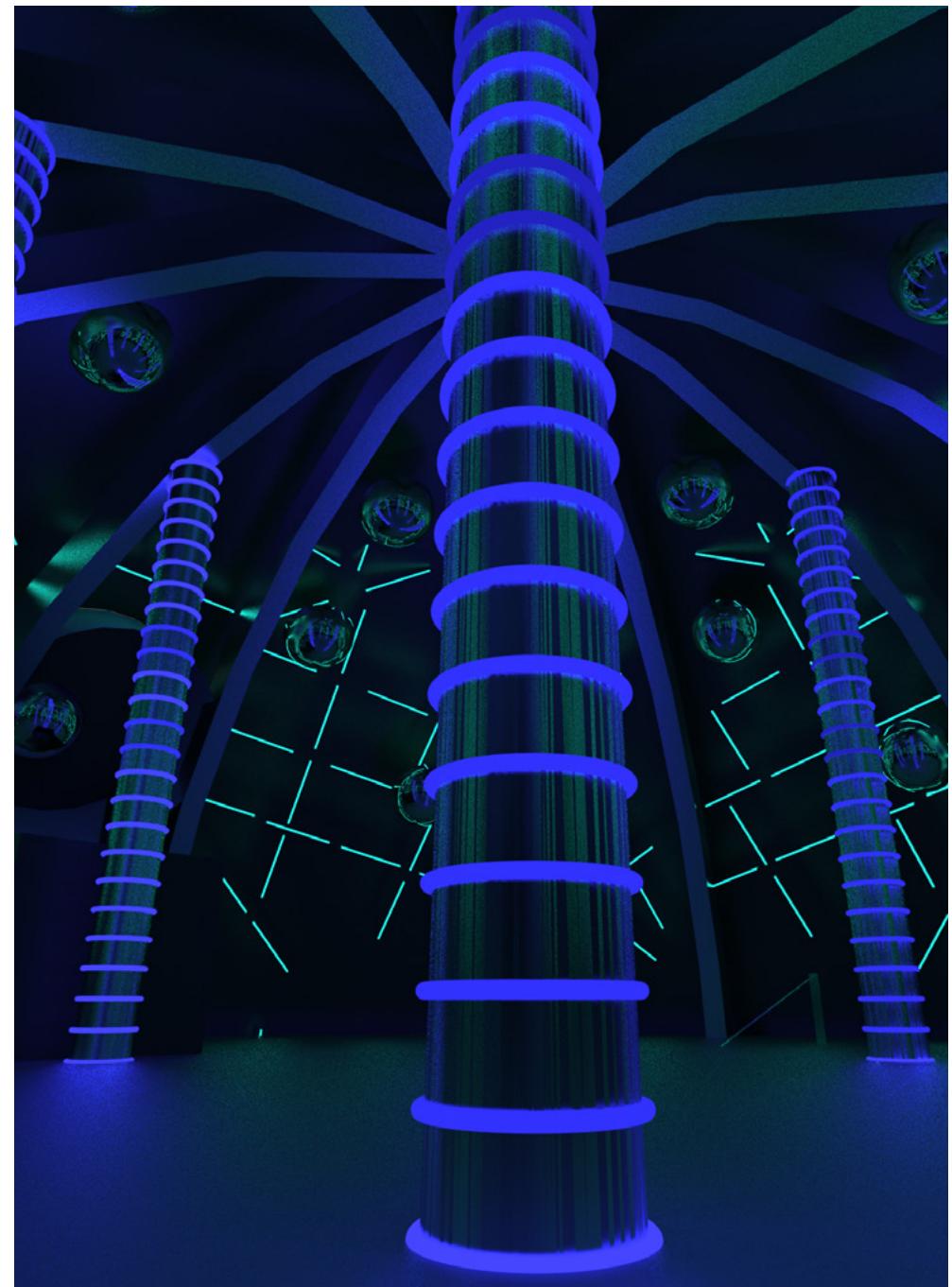
NIMBUS

Nimbus est une œuvre inédite réalisée par Visual System pour les vingt ans de la rénovation de l'Atomium. Elle prolonge le dialogue unique que le collectif entretient depuis plusieurs années avec cette architecture emblématique et ses publics venus des quatre coins du monde.

L'œuvre joue à bouleverser les géométries : les tubes originels du monument sont reconfigurés en colonnes gigantesques qui donnent naissance à une enceinte habitée et vivante, tandis que les sphères miroir, caractéristiques du bâtiment, se multiplient sur les parois et troublent les repères spatio-temporels autour des totems.

Nimbus compose un espace en suspension où lumière et son — portés par une composition musicale originale de Thomas Vaquié — forment un halo vibrant, une sphère refuge. L'audience, par ses déplacements et sa sensibilité propre, devient l'acteur de l'œuvre en évolution, créant une expérience plurielle et universelle.

Nimbus célèbre ainsi l'architecture de l'Atomium, révélant un monument en métamorphose perpétuelle, où se rencontrent diversité, contemplation et imaginaire collectif.



2026 - ATOMIUM : 20 ANS

Entretien avec Visual System, par Horya Makhlof - Critique d'art et commissaire d'exposition

« Poétiser la lumière. » Ambroise Mouline, Visual System

Avec Pierre Gufflet, Julien Guinard et Valère Terrier au sein de Visual System que vous avez fondé collectivement, vous donnez vie à des installations et des expositions immersives à cheval entre le spectacle vivant et les arts plastiques, la réalité et le rêve, la nature et la technologie. Que cherchez-vous à dire du monde à travers elles, entre tous ces extrêmes entre lesquels vous vous situez et avec lesquels vous composez ? Et si vous essayez de construire un ailleurs, quel est-il ? Vers quel ailleurs essayez-vous d'emmener vos publics ?

Ambroise Mouline — Notre propos, c'est de poétiser la lumière. On la travaille sous toutes ses formes, sous toutes ses échelles, et notamment avec les environnements immersifs monumentaux. C'est le cas à l'Atomium, où l'on mène une expérimentation sur la mise en contemplation par le biais de la lumière. Et cela se traduit souvent par la synchronicité entre la lumière et des musiques originales que l'on compose pour chacune de nos pièces. On crée ainsi une narration abstraite, toujours. On déroule un fil qui touche à l'émotion pure générée par la couleur et qui se construit également autour des formes et des mouvements. Notre travail de création est intrinsèquement organique. On nous a souvent associés, à juste titre, à l'art numérique, parce que nos pinceaux sont les nouvelles technologies, mais la technologie n'est pas une fin en soi. Dans notre travail, la technologie est un outil, et jamais l'aboutissement. La vision que l'on prône du futur, n'est en aucun cas une vision dystopique de la technologie ou une vision aseptisée comme pourraient prôner les GAFAM par exemple. L'envie permanente et qui nous nourrit chaque jour est de créer des environnements qui soient à la fois vivants et hospitaliers, où l'on se sente bouleversés. Une véritable distorsion temporelle : quand on entre dans notre univers, on oublie la logique du temps.

« Atomium x Visual System : une célébration au fil des années, à travers l'expérimentation artistique. » Arnaud Bozzini, Atomium

Arnaud Bozzini — À l'Atomium, on a initié des collaborations autour du numérique en 2013-2014 et particulièrement avec Visual System, avec qui on a saisi l'opportunité de répondre à notre mission de combler le grand écart entre les publics qui nous fréquentent. Ce que crée, produit et présente Visual System aux quatre coins du monde peut avoir une multitude de définitions : « un son et lumière » pour les uns, une « expérience », une « installation numérique » ou un « spectacle ». C'est avant tout, une expérience immersive unique et une manière inédite de re-découvrir patrimonialement notre bâtiment iconique. Je mets une série de guillemets à ce que je dis mais tout le monde ou presque connaît l'Atomium, au minimum de l'extérieur - au moins, toute personne qui visite Bruxelles plus de vingt-quatre heures ! La visite de l'intérieur, des différentes ressources présentées est moins partagée par tou·te·s. Une fois que l'on a visité, on peut avoir été séduit ou pas, la question est pourquoi y revenir ? Un univers créé sur-mesure pour l'Atomium comme celui produit par Visual System est essentiel : ils offrent un autre regard sur notre patrimoine, ils le réinterprètent pour l'appréhender à chaque fois sous un nouvel œil...

C'est ce sentiment de re-découverte que l'on a souhaité pérenniser. L'aventure Atomium x Visual System a commencé dans le cadre d'une exposition précédente dans laquelle nous avions invité Visual System à penser une œuvre qui nous a tellement plu que l'on a décidé de l'installer définitivement. Ailleurs, sans un autre espace ailleurs — toujours dans le bâtiment. Depuis on a voulu approfondir de plus en plus la collaboration. Au départ, bien sûr, on allait un peu à tâtons, notamment parce que le bâtiment est complexe, de par sa structure même - non conçu pour ce type de monstres. et pionnier des arts numériques.

« C'est quoi la modernité, aujourd'hui, par rapport à ce qu'elle était à l'exposition universelle de 1958, à la création de l'Atomium ? » Arnaud Bozzini, Atomium

Justement, Arnaud, pouvez-nous dire quelques mots sur cette invitation faite à Visual System, en fil rouge ?

AB — L'histoire Atomium x Visual System, c'est dix ans d'expérimentation artistique, que l'on célèbre, cette année, avec une magie toute particulière. Il ne s'agit pas seulement d'ouvrir les portes de l'Atomium à des artistes qui travaillent le son, la lumière et les technologies — et qui font ça extrêmement bien, ici et ailleurs. Notre relation s'est vraiment nourrie progressivement. D'œuvre en œuvre, elle est de plus en plus enrichie et optimale à de nombreux points de vue. Au début, on expérimentait ce « quelque chose » qui était totalement nouveau pour l'Atomium, les équipes et les publics. Au fil des années et des créations, Visual System a su faire corps avec l'ADN de l'Atomium, qui a toujours réinterprété et re-questionné la notion de modernité. C'est quoi la modernité, aujourd'hui, par rapport à ce qu'elle était à l'exposition

universelle de 1958, à la création de l'Atomium ?

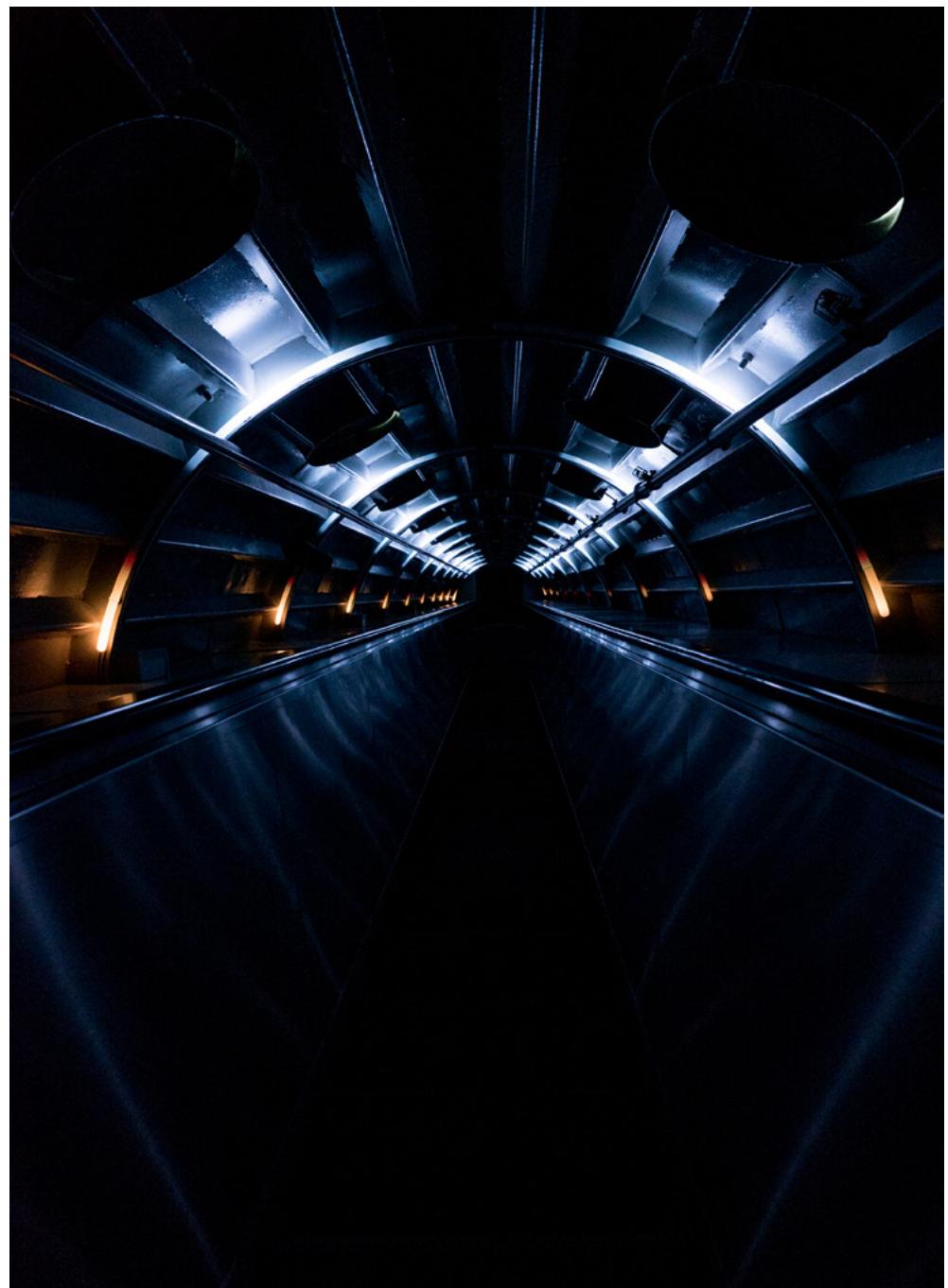
« Donner vie à des œuvres qui permettent de voir et surtout de vivre le bâtiment autrement, de l'intérieur. » Arnaud Bozzini, Atomium

AB — En parallèle, avec Julie Almau-Gonzalez, directrice générale de l'Atomium, notre réflexion sur l'ouverture la plus large aux publics internationaux et belges renforce l'envie de cette invitation. Et la pandémie a changé fortement le public de l'Atomium. Pendant près de six ou huit mois, un public essentiellement belge était au rendez-vous quand les frontières n'étaient pas tout à fait ouvertes ou que les gens n'osaient pas voyager. Maintenant, ce public qui a (re)découvert l'Atomium, notre souhait est de le conserver. Il faut qu'il puisse y revenir avec la promesse de nouveautés. Il est donc pour nous très important de donner vie à des œuvres qui permettent de voir et surtout de vivre le bâtiment autrement, de l'intérieur. L'Atomium a une valeur patrimoniale forte et il est incontournable de penser à une mise en lumière renouvelée avec un goût d'aujourd'hui. On nourrit bien sûr la mémoire de l'esprit de 1958 — mais à un moment donné, il n'y aura plus de témoins de cette époque et il faudra aussi composer une autre histoire, que l'on amorce dès aujourd'hui. 10 ans après notre première conversation, avec l'équipe de l'Atomium, je suis très heureux de présenter Restart et Centrale : l'univers proposé par Visual System n'a jamais été aussi prégnant dans l'Atomium. Une première en termes d'occupation de l'espace. C'est énorme !

« L'Atomium nous projette des imaginaires puissants qui font référence à la science-fiction, au futur, ou à une certaine manière de le représenter. » Visual System

Ambroise avec Visual System et Arnaud, avec l'équipe de l'Atomium, comment opérez-vous à l'Atomium pour, à la fois créer un espace complètement autre et mettre en valeur le patrimoine et le bâtiment ?

AM — Nous travaillons uniquement nos créations en conversation directe avec le in situ. Nous nous appuyons sur le bâtiment pour les façonnner à l'échelle de l'architecture, pour les faire chanter, pour — à travers les couleurs, les mouvements, la lumière — créer des points chauds, des obscurités, etc. Le bâtiment devient un élément narratif à part entière. On se base sur ce qu'il représente et sur ce que l'on veut lui faire raconter. Il nous permet de créer notre « magie », même si le mot n'est pas tout à fait juste. À l'Atomium, on va intégrer de la lumière dans le lieu et y créer, sur place, des ombres superbes qui vont virevolter autour des



charpentes métalliques. Lors de la production de l'œuvre : nous laissons une porte grande ouverte à l'improvisation. Bien sûr, nous réalisons, en amont, des modélisations 3D et pré-écritures précises mais les certitudes dont on s'arme sont souvent remises en question à notre arrivée dans l'espace d'exposition. Et après 10 années de productions dans et pour l'Atomium — même si on commence à bien connaître le lieu, sa force est de toujours nous surprendre. L'Atomium constitue un terrain des possibles exceptionnel. Il nous projette des imaginaires puissants, très rapidement qui font référence à la science-fiction, au futur, ou à une certaine manière de le représenter. Une richesse inouïe qui nous nourrit à l'infini. On a toujours l'envie de raconter de nouvelles histoires qui ont pour personnage principal : l'Atomium.

« À chaque nouvelle œuvre de Visual System : une nouvelle expérience à vivre, ce "quelque chose en plus" de l'Atomium insoupçonné, à explorer. » Arnaud Bozzini, Atomium

Ambroise avec Visual System et Arnaud avec l'équipe de l'Atomium, comment opérez-vous à l'Atomium pour, à la fois créer un espace complètement autre et mettre en valeur le patrimoine et le bâtiment ?

AB — Dans la dernière décennie, nous avons collaboré avec de nombreux autres artistes dont Visual System avec qui nous approfondissons sur la durée. Ils intègrent l'Atomium — des murs aux publics — dans leurs partitions et non comme un simple écrin. Un dialogue hors du commun avec le bâtiment s'initie et se développer à chaque œuvre. Ce qui le valorise d'autant plus. À chaque nouvelle œuvre, une nouvelle expérience à vivre, ce « quelque chose en plus » de l'Atomium insoupçonné, à explorer. Sur le long terme, un jour, nous regarderons vers le passé et on pourra collectivement saisir ce qu'il s'est joué pendant ces dix années : une œuvre totale en composition progressive pour un bâtiment qui n'a pas été créé, à son origine pour être pérenniser et qui n'a clairement pas été pensé pour accueillir des créations artistiques numériques aussi abouties. Il est tout même à noter, qu'au pied de l'Atomium, en 1958, il y avait un pavillon Philips, réalisation du Corbusier et Xenakis qui proposait les prémisses des arts numériques.

Dans quelques jours, les publics pourront découvrir un cube de verre qui n'avait jamais encore été investi par Visual System dans le cadre de notre collaboration. On ne se l'était jamais permis auparavant. La création artistique de Visual System est comme une seconde membrane corporelle, intérieure de l'Atomium. Conçue *in situ*, comme le dit Ambroise : c'est une création originelle non transposable, pensée exclusivement pour l'Atomium. Un bâtiment particulièrement difficile

à habiter : il est tellement présent, il est vorace, il mange tout et Visual System parvient à le transformer, une prouesse !

« L'envie de raconter de nouvelles histoires qui ont pour personnage principal : l'Atomium. » Ambroise Mouline, Visual System

AM — C'est vrai. Effectivement, c'est ce que l'on adore dans ce bâtiment si atypique. C'est aussi l'occasion d'expérimenter, à grande échelle, de pousser les limites en explorant toutes les parties qui nous sont offertes, en investissant des « tubes » qui étaient vides - comme on l'avait fait une année -, en suspendant des lustres monumentaux, en s'appuyant sur des arches... On essaie toujours de trouver un autre moyen d'habiter l'Atomium, qui soit en résonance avec ses particularités, d'inventer pour en tirer de nouvelles conclusions et continuer de faire avancer notre propos, au fil du temps. Un processus qui nous est propre chez Visual System. En Thaïlande, avec le Wonderfruit festival (qui a eu lieu du 15 au 18 décembre 2022) : on procède sur un schéma similaire, autour de plusieurs axes et d'autres projets réguliers nous le permettent. Mais ce que nous propose l'Atomium, depuis 10 ans, est exceptionnel.

Certaines de vos compositions reposent sur des algorithmes qui laissent une grande part à l'aléatoire. Comment jouez-vous, ensemble, avec ces différentes configurations : entre hasard, contrôle et exploration ?

AM — Il y a une grande part d'humilité qui nous guide. Quand on arrive dans l'espace, il faut savoir l'observer. Réussir à se dire ensemble que ce que l'on avait prévu n'a pas la conjugaison souhaitée.

Pour ce qui est des algorithmes, dans nos créations à l'Atomium : il n'y a pas d'algorithme. On écrit vraiment une partition que l'on joue, millimétrée. Une narration unique que l'on construit, abstraite mais qui a un début et une fin. Nous intégrons des algorithmes pour les plus petites pièces que l'on crée, qui sont comme un condensé de tout ce que l'on a appris sur de plus grandes échelles. Souvent, quand on réfléchit à des petits formats, ils sont dans notre atelier et on les crée et recrée, encore et encore, sans forcément arriver à prendre une décision. Nous sommes un collectif, donc chacun a son avis dans les discussions et le choix final peut être complexe à définir. Alors, nous nous sommes associés à un algorithme qui prendrait en quelques sorte certaines décisions pour nous, pour trancher à notre place. Ces algorithmes que nous avons développés sont très intéressants parce qu'ils nous échappent. C'est pareil avec l'installation *in situ* : quand on est sur place, et que l'on sort de la 3D et de nos outils de prévisualisation, notre création nous échappe. Elle entre en contact direct avec le lieu. Une nouvelle



interprétation se met en action. C'est identique avec les algorithmes : ils se dérobent et ils proposent une nouvelle interprétation de nos œuvres.

« Une interactivité entre l'Atomium, les œuvres et les artistes qui se crée avant même le début de l'exposition. » Arnaud Bozzini

AB — D'année en année, on a donné de plus en plus de temps de montage à Visual System. C'est compliqué, parce qu'en termes logistiques, c'est un temps de fermeture de plusieurs espaces ciblés du bâtiment qui peut mécontenter nos visiteurs. Cette année, l'expérience de production des œuvres est également à vivre puisque les visiteurs pourront passer à travers le montage. Une interactivité entre le bâtiment, les œuvres et les artistes qui se crée avant même le début de l'exposition. Une nouveauté, l'Atomium devient en quelque sorte ...

AM — ... une espèce de zoo artistique numérique ! Hahaha

AB — Voilà !

« L'Atomium est aussi un symbole patrimonial : l'un des rares témoins de l'Exposition universelle et internationale de 1958 qui marque fondamentalement la mémoire collective belge jusqu'à aujourd'hui » Arnaud Bozzini, Atomium

Peux-tu justement nous en dire plus sur l'histoire et le statut de l'Atomium en tant que monument et lieu ... vivant !?

AB — L'Atomium est un bâtiment public avec un statut associatif (ASBL). Il s'autofinance quasiment entièrement, sauf pendant une crise comme la pandémie où il a pu compter avec les aides publiques. Pour faire simple, l'Atomium est un bâtiment qui a trois axes : c'est un bâtiment touristique, le plus visité de Bruxelles — avec son panorama à plus de 100 mètres qui permet une vue sur l'ensemble de la ville. L'Atomium est aussi un symbole patrimonial : l'un des rares témoins de l'Expo 58, qui occupe une place particulière dans l'histoire des Expositions universelles. La première après la Seconde Guerre mondiale qui a mis en scène dans une ambiance optimiste à l'aube des Trente glorieuses une série de bouleversements de l'époque, notamment la Guerre froide et la décolonisation. C'est pourquoi l'Atomium marque fondamentalement la mémoire collective belge jusqu'à aujourd'hui — en tout cas

pour les gens qui avaient de la famille en Belgique à l'époque. Tout le monde a, dans un grenier, une boîte avec des souvenirs de l'Exposition de 1958, et si vous allez chiner en brocante, par exemple : on y trouve souvent, encore, des prospectus et des objets de merchandising de 1958. En 2000, le bâtiment est en très mauvais état, il n'est pas entretenu. Au tournant du XXI^e siècle, on trouve enfin le financement pour le rénover. Il est fermé pendant deux ans et rouvre en février 2006. Dans les sphères accessibles au public et rénovées, des espaces d'exposition sont créés. C'est depuis lors que l'Atomium a, progressivement, défini une programmation. Elle est assez plurielle dans un premier temps, et axait sur l'architecture et la valorisation du patrimoine moderniste et le design. S'est ensuite créé un musée dédié avec le Design Muséum Brussels. Et puis on a un peu joué avec la belgitude, avec régulièrement des expositions comme la Sabena ou Magritte. La Sabena, c'était un peu notre « Air France », qui a disparu depuis. Avec le côté glamour autour de l'idée de voyager dans les années soixante... Et, s'est initié en parallèle, depuis 2013-2014, le travail avec Visual System. Il y a donc trois axes : un axe touristique, un axe patrimonial et un axe culturel.

« La fascination autour de l'univers et de ses imaginaires nous passionne. »
Ambroise Mouline, Visual System

AM — Pour nous, chez Visual System, l'aspect patrimonial est essentiel. Le bâtiment est un élément narratif en soi. Et le fait qu'il constitue un symbole aussi imposant le rend nous donne envie de le transcender, de le raconter, etc. Ce que représente et raconte ce patrimoine est vraiment un énorme pilier de la réflexion que l'on mène autour de l'œuvre qu'on va proposer.

Avec la LED que nous travaillons, il y a un côté surnaturel, littéralement, parce que ce n'est pas un matériau qui vient de la nature et qui, de plus, s'active uniquement dans le noir — où on ne trouve normalement pas de lumière, par définition. On va contre cette obscurité que l'on crée en y projetant de la lumière. Cette dernière a toujours été associée au sacré. Chez Visual System, on aime emprunter ces références et travailler autour de cette notion et vibration, sans forcément que qu'elles soient liées à une quelconque religion en particulier. La fascination autour de l'univers et de ses imaginaires nous passionne.

Dans ce que l'on crée pour et à l'Atomium, avec l'ampleur de l'univers déployé, la taille des espaces qui se sont agrandis : on se plaît à imaginer que l'on essaie de transformer l'Atomium en un temple de la science et du numérique. Au fur et à mesure de son parcours, le visiteur se trouve alors plongé dans un maillage d'émotions, d'hypnotisme et de contemplation. Une immersion unique permise par l'Atomium, si particulier.

« Un maillage d'émotions, d'hypnotisme et de contemplation. Une immersion

unique permise par l'Atomium, si particulier. » Ambroise Mouline, Visual System

AB — Quand on parle de patrimoine, on évoque bien sûr le bâtiment physique - son architecture, mais également le patrimoine mémoriel à prendre en compte, qui passe par les symboles et les images. D'expérience en expérience, on a accumulé des réflexions et des savoirs autour des manières de révéler au mieux l'ensemble de ces caractéristiques. Une exposition, un escalator, deux niveaux, un escalier, et puis une œuvre pérenne au cœur de l'ensemble créé. On a ajouté aussi un banc-sculpture qui permettra d'apprécier l'une et l'autre d'une tout autre manière...

AM — Mais oui, Arnaud, je n'avais pas pensé à parler des assises jusqu'à présent : elles sont très importantes, parce qu'elles participent à l'expérience que l'on propose aux visiteurs. On souhaite donner la possibilité d'un regard global sur l'ensemble, et non pas que sur la lumière. Cette sculpture-banc, en invitant le public à s'asseoir, alors qu'il est dans un parcours debout, propose un nouvel espace-temps. Il permet d'ajouter une dimension à l'expérience pour la rendre totale.

Tout est dans tout. C'est ma casquette d'historienne de l'art qui me fait faire ce lien entre votre manière de bousculer les codes et les frontières entre toutes les disciplines — artistiques ou scientifiques — pour proposer d'autres choses et une notion qui a été déployée dans l'histoire de l'art au XIX^e siècle avec les artistes romantiques, celle d'art total. Elle passe par le mélange, dans une seule et même œuvre, de peinture, sculpture, musique, architecture, pour recréer un monde tout entier. L'œuvre totale ultime, c'est Wagner qui la crée à Bayreuth — un festival dont il pense l'architecture, la mise en scène, le décor et les pièces d'opéra qui y seront jouées. Il y convoque toutes les disciplines pour proposer exactement ce que tu viens de citer Ambroise : une expérience totale au spectateur qui pourrait s'immerger tout entier à l'intérieur de cet autre monde. L'œuvre d'art totale est un concept esthétique théorisé dans l'histoire de l'art, mais qui aujourd'hui est, il me semble, réinvestie via du spectacle-événement proposé par Disney ou L'Atelier des Lumières à Paris. Comment vous situez-vous vis-à-vis de ces différentes strates et déclinaisons au cours de l'histoire ?

AM — Bien sûr, tu as raison. Mais il est clair que nous ne produisons pas du tout les mêmes formats que L'Atelier des Lumières : eux produisent à partir de l'existant, pour l'intégrer dans un environnement immersif. Donc on retrouve des composantes de cette esthétique immersive, visuelle et sonore, mais le propos n'est pas du tout le même. Ils racontent l'histoire de quelqu'un d'autre quand nous

• créons de A à Z et écrivons de nouvelles histoires à chaque œuvre. Wagner, je ne sais pas comment il a pu mettre en œuvre pour réussir à toucher à tout cela, à son époque. C'est vertigineux ! Chez Visual System, c'est par le biais du collectif que l'on touche plusieurs disciplines. Nous sommes plusieurs à nous compléter. Cela nous donne un regard transversal que l'on peut ressentir dans nos créations puisqu'il y a de l'architecture, du numérique, du cinéma, et d'autres disciplines comme la musique. Pour cette édition nous avons invité le compositeur Thomas Vaquier à embarquer dans l'aventure avec nous.

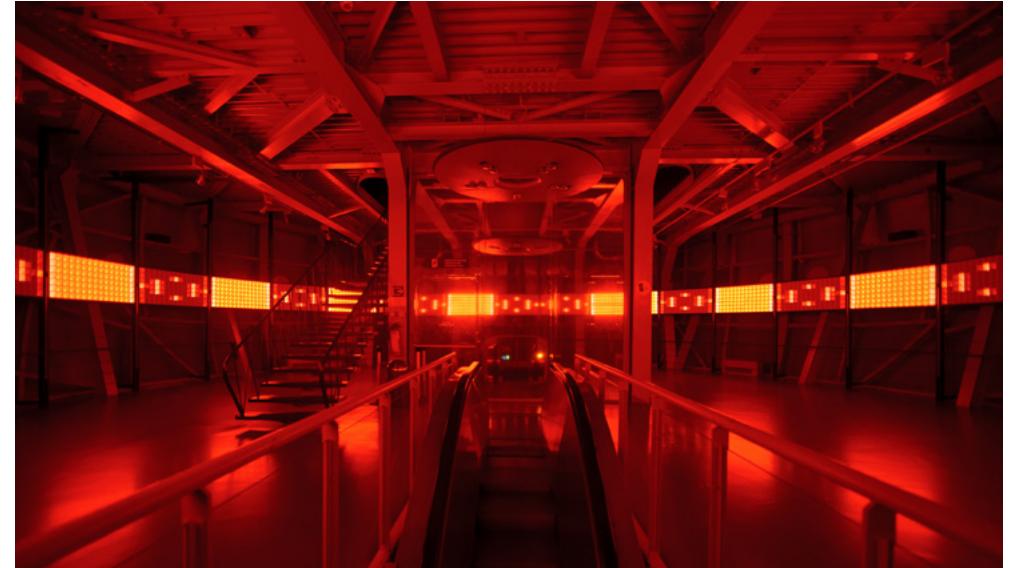
« Tout cela est possible à l'Atomium : un playground, un terrain de jeu, dans lequel il suffit de développer ce que l'on a envie de créer au moment où c'est possible » Arnaud Bozzini, Atomium

AB — Oui, c'est de l'art total, le parallèle est juste. À mon sens, c'est possible à l'Atomium aussi parce que rien n'a été conçu pour cette composition globale. L'Atomium n'est pas soumis à un carcan prédéfini, un projet scientifique et artistique créé depuis des siècles, et dont il serait difficile de sortir. C'est de plus en plus rare les lieux qui restent juste dédiés à ce pour quoi ils avaient été créés à la base ; ici, c'est la proposition d'origine sur laquelle on va enchérir à chaque fois. Il pourrait y avoir des formes live / spectacles au sein des œuvres. Tout cela est possible à l'Atomium : un playground, un terrain de jeu, dans lequel il suffit de développer ce que l'on a envie de créer au moment où c'est possible. En bienveillance avec les visiteurs qui viennent visiter un site patrimonial ; on les guide pour appréhender des formats non attendus. On est vigilant au sens des propositions, à la médiation. Ces conditions et cette ouverture sont là à l'Atomium, et elles permettent de faire de l'art total.

C'est la multidisciplinarité du collectif et de l'équipe de Visual System qui est une force. C'est ce qui fait le génie de vos créations ; et c'était bien que pour une fois, tu convoques l'architecture en premier, je me disais justement que c'est un aspect que l'on ne souligne pas assez, notamment quand on parle de l'Atomium. À la base de Restart, il y a l'architecture de l'Atomium, et le reste c'est du son et de la lumière, mais il y a la réalisation architecturale au sein de cette installation qui est « cachée » dans le noir, et que le Banc permettra d'appuyer.

« Une oeuvre totale ! Pour l'Atomium, on a aussi fait appel à Stéphane Beauverger, un écrivain de science-fiction pour un mantra qui a été la base de la composition musicale de Thomas Vaquier. » Ambroise Mouline, Visual System

AM — Tout à fait. On considère que c'est la somme de nos compétences qui permet de livrer nos créations au final. Et en fait, ça fait partie intimement du processus créatif, ces discussions et ces échanges entre les sensibilités de chacun, et c'est le fruit de ces discussions qui nous amène à ce qu'on propose. Pour l'Atomium, on a



aussi fait appel à Stéphane Beauverger, un écrivain de science-fiction, qui nous a rédigé un mantra basé sur l'histoire que l'on voulait raconter, et qui s'est retrouvé à être la base de la composition musicale de Thomas Vaquier.

Et pour finir sur l'art total, ce que l'on peut appeler ainsi, je pense, c'est aussi le fait de toucher à différents sens. Conjuguer le visuel et le sonore qui s'augmentent quand ils sont vraiment assemblés l'un dans l'autre, et qui augmentent ensuite l'expérience et la rendent encore plus forte.

Et je voulais juste rebondir sur un fondement partagé par Arnaud, plus tôt : comment fait-on pour faire revenir le spectateur ? Nous, chez Visual System, on a l'impression de faire du très grand pour en fait, parler de manière très personnelle aux gens. L'idée, c'est qu'ils s'abandonnent pour ne garder plus que l'émotion et le sensible.

C'est encore très romantique cette conception, et cette envie de vouloir se reposer d'abord sur la contemplation...

AB — Ambroise est très poète, il a raison ! Le mieux c'est encore de venir ressentir tout ça par vous-même !

VISUAL SYSTEM

ART / ARCHITECTURE / LIVE



DÉTOUR - Gaité lyrique | Paris 2022

RÉFÉRENCES

ART / ARCHITECTURE / LIVE




RÉFÉRENCES

GRAND PALAIS | ATOMIUM

WONDERFRUIT

NUIT BLANCHE

MDL BEAST

THÉÂTRE DU CHÂTELET

CENTRE POMPIDOU GAITÉ LYRIQUE

ART BASEL

2024 - Look up, Atomium.....	BRUXELLES BELGIQUE
2023 - Wanderlust.....	PARIS FRANCE
2023 - Restart + Central, Atomium	BRUXELLES BELGIQUE
2022 - Wonderfruit - Polygon.....	THAÏLANDE
2022 - MDL Beast.....	RIYAD ARABIE SAOUDITE
2022 - Variations - Theatre du chatelet.....	PARIS FRANCE
2021 - Hennessy Diffraction.....	MONDE
2021 - Nuit blanche.....	PARIS FRANCE
2021 - Détour, La Gaité Lyrique.....	PARIS FRANCE
2020 - EDO, Palais de Tokyo.....	PARIS FRANCE
2020 - Hennessy Artistry.....	MONDE
2019 - Circular Journey - Atomium.....	BRUXELLES BELGIQUE
2019 - Matthieu Chedid -Tournée.....	FRANCE
2019 - Wonderfruit - Polygon.....	THAÏLANDE
2018 - Santos, Cartier.....	SHANGAI CHINA
2018 - FIAC, Centre Pompidou.....	PARIS FRANCE
2018 - Art Basel, Audemars Piguet.....	BASEL SUISSE
2018 - NTM, Bercy + tournée.....	FRANCE
2018 - Résonances de Cartier.....	SHANGAI CHINA
2017 - Ocean storm - Adidas.....	PARIS
2017 - Little Talk, Art Basel.....	HONG KONG
2016 - Here to create - Adidas.....	PARIS
2016 - TALK , Atomium.....	BRUXELLES BELGIQUE
2016 - VS Carré X, Croisement Festival.....	GUANGZHOU CHINA

2016 - Palais of speed, Nike, Palais de Tokyo.....	PARIS FRANCE
2015 - Diamond, Louis Vuitton.....	PARIS FRANCE
2015 - New Realities Opéra Gallery.....	HONG KONG
2014 - Marsatac.....	MARSEILLE PARIS
2014 - Out Of Control , Atomium.....	BRUXELLES
2014 - The Opus.....	BANGKOK THAILAND
2013 - #uttruckshop Uniqlo.....	NEW YORK USA
2013 - ID#2013 Poème Numérique, Atomium....	BRUXELLES
2013 - Blue Rider II.....	JAKARTA INDONESIA
2013 - Citroen, C42 show room.....	PARIS FRANCE
2013 - Matthieu Chedid - MOJO TOUR.....	FRANCE
2012 - Little Ghost, La Gaité Lyrique.....	PARIS FRANCE
2012 - Blended Blood, Bund.....	SHANGAI CHINA
2012 - So Ouest, Auditorie.....	LEVALLOIS FRANCE
2011 - Organic Culture, Scopitone.....	NANTES FRANCE
2010 - Spectral Issue, Lab-labanque.....	BETHUNE FRANCE
2010 - Digitalnights, Singapore Art Museum.....	SINGAPORE
2010 - Flux ,Nuits Blanches.....	METZ FRANCE
2010 - BNP Opéra.....	PARIS FRANCE
2010 - Usina Electrica , Festival Outsider.....	ARGENTINE
2009 - Digital Experience, Festival CTL.....	NEW YORK USA
2008 - Pixel Display #01, F.E.S.T.....	CARTHAGE, TUNISIA
2008 - Scattered, Théâtre de l'Agora.....	EVRY FRANCE
2007 - Digital Experience #01 / eArts Festival.....	SHANGAI CHINA



VISUAL SYSTEM

Collectif d'artistes pluridisciplinaires, Visual System déploie un art contemporain immersif & expérientiel et contribue à la représentation de la scène française à l'international.

Dépasser les frontières, à la croisée des champs de l'art en convoquant le cinéma à la technologie, la musique à l'architecture : Visual System explore la relation entre espace et temps, nature et science, rêve éveillé et réalité pour propulser un imaginaire qui immerge au-coeur de l'intime, collectivement.

En conjuguant l'architecture à la lumière, Visual System réunit les continents pour composer un corpus vivant d'oeuvres monumentales — visuelles, sensibles et organiques.

« Voir la musique et entendre la lumière » John Cage

Créé à Paris en 2007, Visual System réunit : Pierre Gufflet + Valère Terrier + Ambroise Mouline + Julien Guinard.

Contact : institut@postculture.org +33 7 88 15 08 29 /valere@visualsystem.org / ambroise@visualsystem.org

VISUAL SYSTEM

ART / ARCHITECTURE / LIVE

