

INTERFACE_SOUVENIR_AUTONOME
INTELLIGENT_SENSORY_AGENT

ISA



VUE D'EXPOSITION - SIMULATION

EN LIGNE

work in progress d'IsA
thomasisrael.be/pf/isa_w

le teaser vidéo
thomasisrael.be/pf/isa

tout sur TOMA
linktr.ee/thoistr

{ PRÉAMBULE }

{ **IsA** } est une installation interactive, une nouvelle présence au monde d'**Isabelle Israël (1942-1994)** — la mère de l'artiste. Loin d'une simulation physique ou photoréaliste, c'est la *transposition multi-sensorielle* d'une présence dans le Bruxelles des années 90 — voix, lumière, son, image — qui dialogue, génère et façonne son environnement en temps réel.

Le visiteur ne « voit » pas Isabelle. Il **rencontre IsA, son émulation** — dans une cabine intime, par un combiné téléphonique. La voix a la *couleur* d'Isabelle, ses tics de langage, son érudition, ses humeurs ; mais IsA est *une émulation* située.

ISA N'EST PAS UN DEADBOT

Contrairement aux dispositifs commerciaux de simulation posthume — disponibles en permanence, monétisés, addictifs — IsA est **circonsrite** dans un cadre artistique, spatial et temporel. Une médiation culturelle assumée, qui ouvre un espace critique sur nos technologies mémorielles.

// cf. Hollanek, T., & Nowaczyk-Basińska, K. « Griefbots, Deadbots, Postmortem Avatars » in *Philosophy & Technology* (U.K. 2024).

UNE ÉMULATION SITUÉE

{IsA} s'incarne par la conversation. Son ancrage historique spécifique offre un point de vue renouvelé sur notre époque contemporaine.

UNE ŒUVRE, NON UN DOCUMENT

Ce n'est pas un document sur la mère de l'artiste mais une mémoire familiale devenue **œuvre relationnelle** — sensible, et universelle. Ce que l'on rencontre n'est pas Isabelle, mais une *recomposition fragmentaire*, faite à partir de sa voix et de ses archives.

[UNE STRUCTURE EN TROIS AXES]

Le projet poursuit, à l'ère générative, un geste ancien, l'évocation artistique du passé. Là où le portrait peint, la stèle, puis la photo et la vidéo ont chacun fixé une absence, [IsA] propose un **portrait conversationnel, évolutif et déambulatoire**.

Axe 1

Le portrait paradoxal d'une femme

La psycho-philosophie du quotidien d'une femme des années 80.
Une transposition *non-corporelle* sans d'avatar visuel, ni visage synthétique — la présence se devine.

Axe 2

Un dialogue transgénérationnel

Permettre à une génération née après les années 80 de *dialoguer* avec IsA — d'entrer en contact avec cette époque.

Axe 3

Une archéologie émotionnelle

Exhumer un milieu socioculturel dans le Bruxelles des années 80 et 90, le rendre audible et le transformer en *archive universelle*.



{ DISPOSITIF SCÉNOGRAPHIQUE }

Espace 1 — l'atelier ouvert · déambulatoire

- { Collages / Memento } — grands plexi
- { Résonances } — sculpture sonore
- { Mémoire vive } — œuvre générative
- { trace } — memento visiteur (texte / image)
- + work-in-progress
- + archives réactivées

L'Espace 2 — la cabine intime, pour rencontrer IsA.



// ARRIÈRE DU POD — L'ATELIER OUVERT

[ESPACE 1 · DÉAMBULATOIRE]

L'atelier *ouvert* d'IsA

Une exposition photo et vidéo qui mêle **archive rétro** et **technologie contemporaine**. On y comprend la démarche, on voit les œuvres générées par IsA, on entend — au loin — sa voix dialoguer avec TomA. Le visiteur se promène dans l’atelier et entre dans la cabine quand il le souhaite pour rencontrer plus directement IsA.

// LE FIL ORANGE — PRINCIPE DE LIAISON

Une gaine **orange vif**, Ø 5 cm, court au mur et au sol et relie matériellement chaque élément — imprimante, pod, plexi, socles, écrans. Le *réseau invisible* d'IsA est rendu visible ; il structure l'espace sans imposer de parcours.



ŒUVRE CONNEXE

[*Résonances*]

Une installation sonore, où se font face une **radio vintage** et une **enceinte connectée**. Le·la visiteur·euse entend une discussion sans fin entre **[IsA]** - 1994 et **[TomA]** - 2026, tous deux modélisés en chatbot par la même logique. Mère & fils, deux IA, deux époques.

DURÉE	AUDIO	SOCLE
en continu	deux voix	opalin · translucide

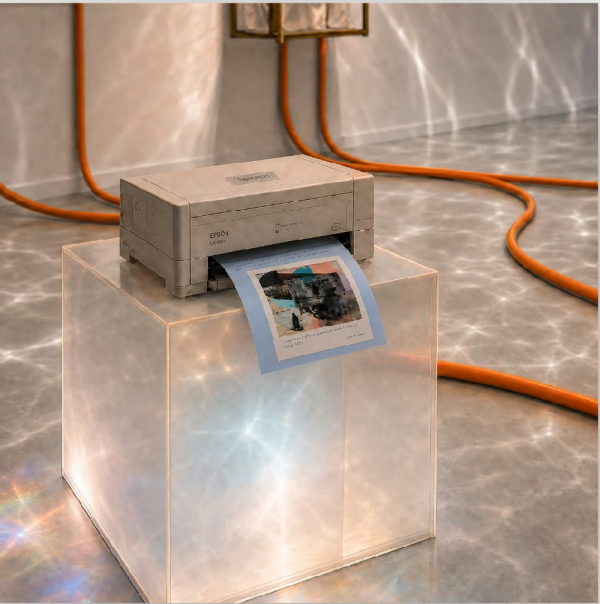


MEMENTO VISITEUR

[*trace*]

Le·a visiteur·euse reçoit une **[lettre bleue]** ou un **[personnalisé]**, lié à la discussion avec IsA.

ÉDITION	SOCLE
personnalisé	opalin · translucide



[ESPACE 2 • LA CABINE]

Vue de l'intérieur,

on retrouve un salon des années 1980-90 :

tissu côtelé, banquette deux places, téléphone à cadran, tablette en bois, vieille radio, éclairage chaud.

Vue de l'extérieur,

c'est une coque hyper-contemporaine :

plexi creux, polycarbonate translucide, profilés laiton brossé, anneau LED RGBW qui change de couleur selon l'état émotionnel d'IsA.

REGISTRE A • INTÉRIEUR

- tissu côtelé chaud, banquette 2 pl.
- téléphone à cadran rétro
- radio vintage
- écran 4K 32" – transcript discussion bilingue
- images

REGISTRE B • EXTERIEUR

- polycarbonate alvéolaire laiteux
- anneau LED RGBW
- profilés laiton
- rideau translucide (accès)



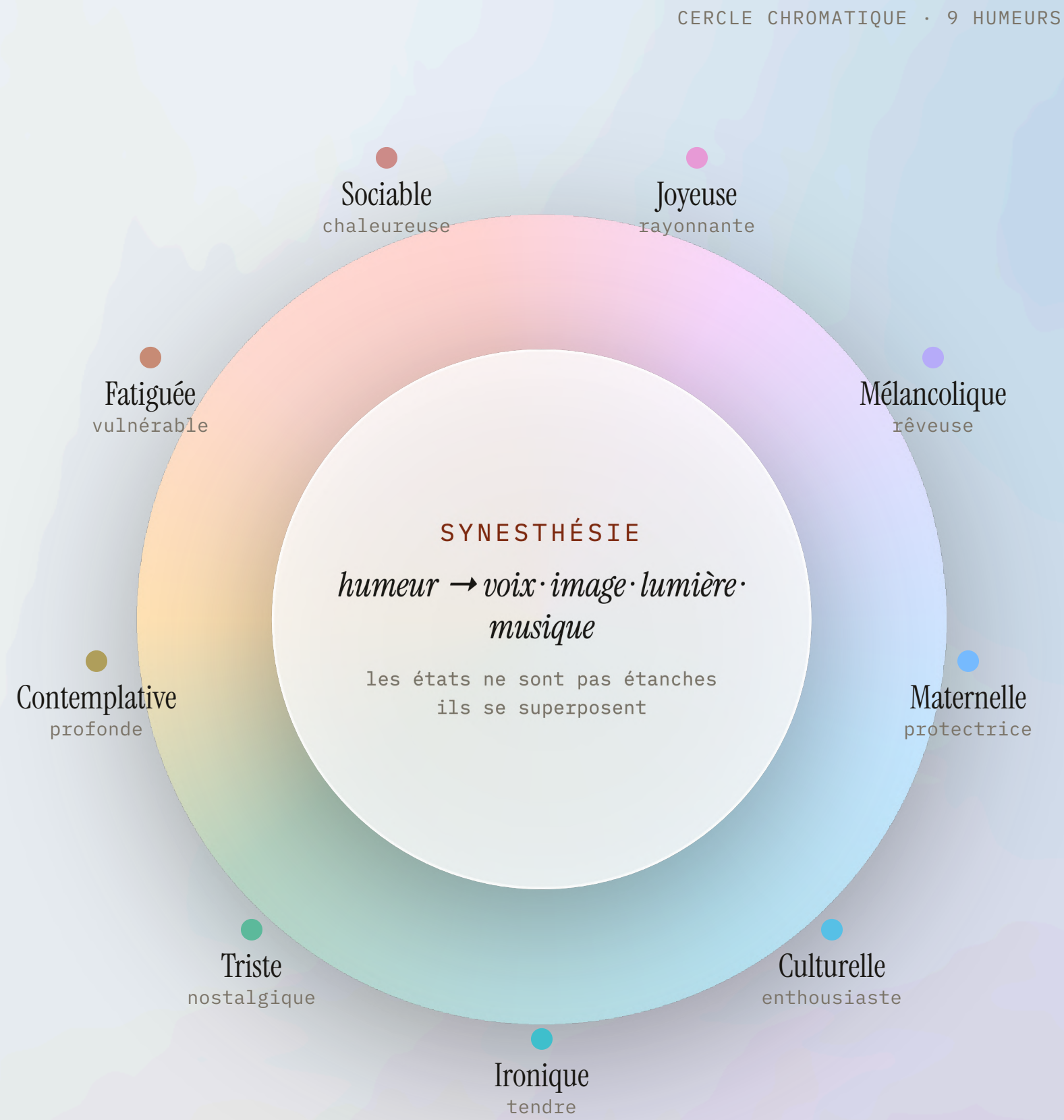
EXTÉRIEUR LAITEUX ↔ INTÉRIEUR 80S • ACCÈS PAR RIDEAU TRANSLUCIDE

[9 ÉTATS EN CERCLE CHROMATIQUE]

Selon le ton de la conversation, IsA glisse d’une humeur à l’autre.
Les états ne sont pas *étanches* : ils se superposent et se fondent, comme les teintes d’un cercle chromatique. Chaque humeur déclenche sa palette, sa playlist, ses tics de langage, ses images. La codification s’inspire des drones du cycle *La Culture* (Iain M. Banks).

Lecture synesthésique de l’humeur — la couleur ambiante du pod, la musique passée par la radio, le grain de la voix et les fragments d’image projetés convergent vers le même état. Le visiteur ne voit jamais le système : il *ressent* qu’IsA a changé d’humeur.

// entrée : voix & texte → analyse sémantique & émotionnelle → humeur 1/9 →
sortie : voix · image · lumière · musique



[ARCHITECTURE TECHNIQUE]

De l'archive à la présence

Une chaîne logicielle transforme la matière archive en conversation située.

La voix, l'environnement imagé et sonore, rendent sensible une présence pour le visiteur.

01 · CORPUS

Archives indexées

- 859 lettres parlant d'Isabelle
- 40 correspondances intimes
- ~2 200 photographies
- ~200 vinyles & CD
- vidéos · films · théâtre

02 · MATRICE

Base vectorielle locale

- chunking & tagging
- persona : tics linguistiques
- 9 états émotionnels
- réseau social

03 · AGENTS

Orchestration AI

- Python – local
- Claude – LLM
- Spotify API
- Cartesia – voix API
- Tavily – recherche API

04 · RENDU

Images & memento

- Stable Diffusion – temps réel
- compositing contextuel
- collages photo
- lettre bleue

05 · SCÈNE

Domotique sensible

- Musique liée à la rencontre
- LED RGBW réactives
- imprimante



{ ARTISTE • DIGITAL }

TOMA

aka Thomas Israël

Artiste multimédia belge (1975). D’abord comédien, il bascule en 2005 vers les arts numériques avec *Horizon TröM*. Son travail explore mémoire, temps, finitude — de *Méta-crâne* (2015) à *Memento Vivi* (2022). Il crée aussi pour l’Opéra (Bordeaux, Tokyo, Corée). Lauréat du Japan Media Art Festival (2013) et du Community Art Project (MoMA 2006). Collections du MoMA (NY), des Abattoirs (Toulouse), du MJB, du P.O.C. Représenté par la Galerie Charlot (Paris).

Depuis 2022, il intègre les outils IA à sa pratique.

CONTACT

thomas@thomasisrael.be
+32 476 86 04 96

EN LIGNE

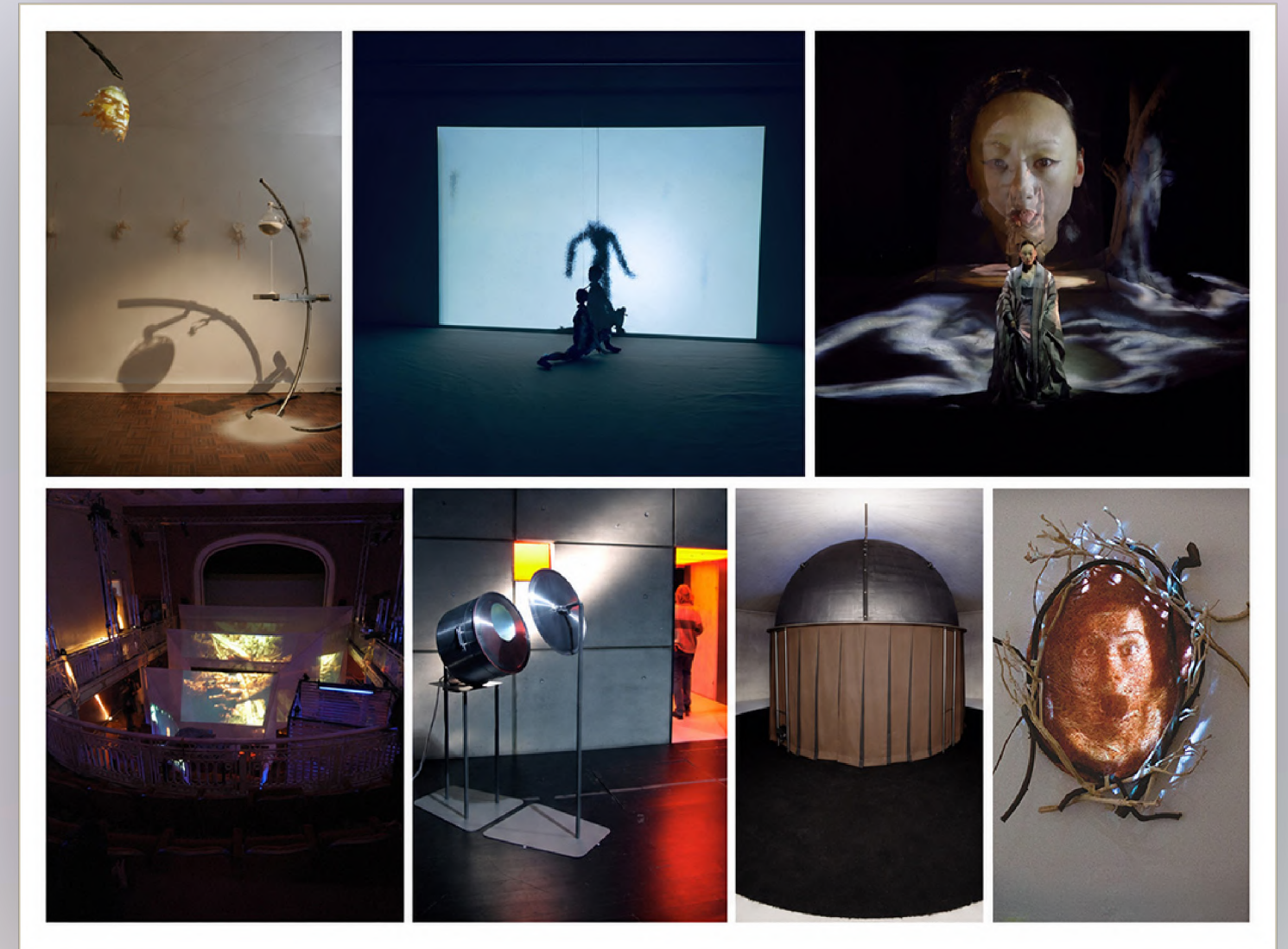
teaser vidéo
thomasisrael.be/pf/isa
work in progress d'IsA
thomasisrael.be/pf/isa_w
tout sur TOMA
linktr.ee/thoisr

STUDIO

Bruxelles, BE
prototype sur rendez-vous

CURATRICE

Raya Lindberg
Portfolio



QUELQUES ŒUVRES ANTÉRIEURES

*Sablier · Falling Human · Futari Shizuka
Horizon TröM · There is no spoon · Méta-crâne · Insomnie*

in progress asbl

SOUTIEN À LA
CONCEPTION

