

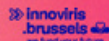
OHME

Tell all the truth but tell it slant—

exhibition—

26.05
>09.07

face b
rue Lebeauststraat, 18
1000 Brussels



Tell All The Truth But Tell It Slant —

Hoe weten we dat we iets weten?

Een korte vraag die opent naar allerlei andere vragen: is wat we weten waar? En wie heeft dat besloten? Is er één waarheid, of beter, één Waarheid, met een hoofdletter W, die boven alles staat en het fysieke en het immateriële omhult? Of zijn er eerder vele waarheden, elk met zijn invalshoek, zijn geldigheid, zijn bestaansrecht?

De zoektocht naar waarheid heeft filosofen, wetenschappers en kunstenaars sinds het begin van de beschaving beziggehouden. En hoewel we er vandaag nog steeds mee worstelen, zijn onze instrumenten om de fysieke wereld te onderzoeken gegroeid in aantal en verfijning. Onze kennis heeft zich exponentieel uitgebreid sinds de wetenschappelijke revolutie in Europa begon in de XVIe eeuw, en neemt met de dag toe.

Sommige sociale en politieke bewegingen trekken echter herhaaldelijk de legitimiteit van de wetenschap in twijfel, promoten "alternatieve feiten" en ondermijnen ernstig het vertrouwen in de wetenschap die "de waarheid vertelt".

De snelle verspreiding van digitale technologieën en sociale media draagt bij tot de disseminatie van nepnieuws en digitaal gewijzigd bewijsmateriaal, waardoor een diepe breuk in het collectieve vertrouwen ontstaat.

De verkokerde structuur van de maatschappij waarin we leven moedigt een dichotome benadering van de complexiteit van de werkelijkheid aan: zwart of wit, rechts of links, goed of fout, waar of onwaar.

Wat als we een stap terug moeten doen om deze complexiteiten vanuit een ander perspectief te bekijken? Wat als we ze omarmen?

In haar gedicht *Tell all the truth but tell it slant --*, mijmert Emily Dickinson de lezer om radicaal eerlijk te zijn, maar dat te doen door in cirkels te gaan, de waarheid voorzichtig te vertellen, om niet te shockeren of te overweldigen.

Op soortgelijke wijze is deze tentoonstelling opgevat als een reeks figuratieve cirkels, die elk vanuit een andere hoek, in een andere context en met een andere interpretatie de waarheid raken.

Door middel van 19 werken uitgevoerd door Belgische en internationale kunstenaars wil *Tell All The Truth But Tell It Slant --* geen antwoorden geven. Het biedt veeleer een blik op het uitgebreide en complexe onderwerp van de waarheid vanuit verschillende, elkaar aanvullende invalshoeken, met een verscheidenheid aan perspectieven en interpretaties.

Persbericht

Ohme presenteert zijn nieuwe artistiek-wetenschappelijke tentoonstelling, Tell All The Truth But Tell It Slant -, die van 26 mei tot 9 juli loopt in Face B in de Brusselse Zavelwijk. Deze groepstentoonstelling verkent het begrip ‘waarheid’ en het onderwerp van de constructie van kennis, via de relaties tussen kunst, technologie, wetenschap en maatschappij.

In lijn met zijn artistieke en wetenschappelijke positionering zet Ohme zijn actie om kunst en wetenschap samen te brengen voort met deze groepstentoonstelling die een vijftiental werken van Belgische en internationale kunstenaars samenbrengt. Ze vindt plaats in het hart van de Zavelwijk, bij Face B, tevens bemiddelingspartner van de tentoonstelling, die workshops zal organiseren rond het thema waarheid.

Tell All The Truth But Tell It Slant - ontleent haar titel aan het gelijknamige gedicht van Emily Dickinson, waarin de dichteres ons uitnodigt radicaal eerlijk te zijn, maar de waarheid indirect te vertellen om niet te choqueren of te overweldigen.

Zonder de pretentie te hebben antwoorden te geven, wil de tentoonstelling het omvangrijke en complexe onderwerp van de waarheid vanuit verschillende, elkaar aanvullende invalshoeken benaderen en een verscheidenheid aan perspectieven en interpretaties presenteren. Zo roepen de werken van de tentoongestelde kunstenaars open en gelaagde vragen op over het verband tussen waarheid en kennis, de tegenstelling tussen zekerheid en twijfel, de valkuilen van leugens, het schrijven van de geschiedenis en de complexiteit van geloofssystemen, en de rol van het bewustzijn, de geest en het lichaam.

De tentoonstelling toont het werk van de Turner Prize-winnende kunstenaar Gillian Wearing (UK), die deepfake technologie gebruikt om de symboliek van het masker verder te onderzoeken. Binnen het brede spectrum van de constructie en geschiedenis van kennis, in dit geval van de natuurlijke wereld, zet de studio fuse* (IT) kunstmatige intelligentietechnologieën in om historische botanische tekeningen opnieuw te bekijken. De olfactorische kunstenaar Peter de Cupere (BE) bevraagt de manier waarop we de wereld en onze omgeving waarnemen via onze zintuigen. De begrippen twijfel en onzekerheid zijn volledig geïnvesteerd in het archief, zowel echt als fictief, gepresenteerd door het duo gevormd door Margerita Pulè (MT) en Elise Billiard-Pisani (FR). De begrippen leugen en manipulatie, deels tegengegaan door onderzoeksmethoden, staan centraal in het onderzoekswerk van het onderzoeksbureau Forensic Architecture (UK).

De tentoonstelling zal ook profiteren van een uitzonderlijke bruikleen van het Maison de la Marionnette in Doornik (BE), waardoor de problematiek van mythen en overtuigingen aan de orde komt.

Tegelijkertijd is ook een reeks wetenschappers, filosofen, epistemologen en deskundigen uit verschillende vakgebieden uitgenodigd om een bijdrage te leveren aan de tentoonstelling, om het publiek beschouwingen, meningen en overwegingen te bieden vanuit de meest uiteenlopende perspectieven van de hedendaagse samenleving.

Ohme

Ohme, opgericht in 2017 door een team van ingenieurs en culturele professionals, werkt op de grenzen van artistieke en wetenschappelijke disciplines en draagt bij aan de ontwikkeling van nieuwe opvattingen over interdisciplinariteit, met een sterke belangstelling voor onderzoek, co-creatie, het delen van kennis en het ontschotten van disciplines, mentaliteiten en publiek.

www.ohme.be

Programmation

Kunstenaars:

Sajjad Abbas (IQ)
Kim Albrecht (DE)
Mathilde Boussange (FR)
Philippe Braquenier (BE)
Peter de Cupere (BE)
Forensic Architecture (UK)
fuse* (IT)
Yannick Jacquet (FR/CH) & Laurent et Manuel Talbot (BE)
Kiral World (Rose Tytgat -BE)
David O'Reilly (IE)
Matthias Pitscher (DE)
Bill Posters (UK) & Daniel Howe (US)
Margerita Pulè (MT) & Elise Billiard-Pisani (FR)
Yoan Robin (FR)
TOAST (AU)
Gillian Wearing (UK)
Maison de la Marionnette de Tournai (BE)

Wetenschappers, onderzoekers en deskundigen:

Allon Bar
Brenda Bikoko (VUB)
Maarten Boudry (UGent)
Henri Broch (Université Côte d'Azur)
Axel Cleeremans (ULB)
Emmanuelle Danblon (ULB)
Marius Gilbert (ULB)
Thibaut Giraud
Eric Muraille (ULB, UNmaur)
Olivier Sartenaer (UNnamur)
Athanasia Symeonidou (HOWEST University)
Barbara Truffin (ULB)
Jean-Paul Van Bendegem (VUB)
Bavo Van Kerrebroeck (McGill University)
José Luis Wolfs (ULB)

Sajjad Abbas (IQ)



I Can See You, 2013 © Sajjad Abbas

I Can See You

2013

Video

5'03"

Sajjad Abbas, geboren in Bagdad in 1993, is een multidisciplinaire kunstenaar die behoort tot een generatie die is opgegroeid tijdens de militaire bezetting van Irak door buitenlandse troepen.

Bij zijn openbare interventie in 2013 schilderde Abbas de woorden "I Can See You" onder een hangend spandoek die een reusachtige foto van zijn eigen oog voorstelde, op de top van een van de hoogste gebouwen tegenover de Groene Zone. Tijdens de invasie en bezetting van Irak was dit gebied de thuishaven van de door de Verenigde Staten geleide coalitietroepen.

Als persoonlijke en collectieve boodschap was het werk een verkondiging: de kunstenaar en zijn hele gemeenschap waren getuige van de Amerikaanse misdaden tijdens de invasie van 2003. De reacties lieten niet lang op zich wachten. Na vier dagen van verwarring werd Abbas door de Iraakse autoriteiten onder druk gezet om het werk te verwijderen.

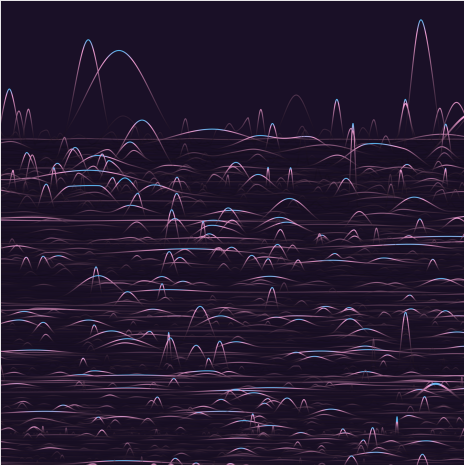
Zes jaar nadat het werk was gemaakt, werd het opnieuw gemaakt en aangebracht op hetzelfde gebouw tijdens de historische, door jongeren geleide Iraakse opstand van 2019, waardoor het opnieuw een symbolische rol kreeg als spreekbuis voor de manifestanten.

Fotografie: Ahmad Alzaide, Nathan Ali, Laith K. Daer, Albaquer Jafee
Editing: Sajjad Abbas

[@sajjadabbas04](https://www.instagram.com/sajjadabbas04)

[IMAGES HD](#)

Kim Albrecht (DE)



Science Paths, 2015 - 2016 © Kim Albrecht

Science Paths

2015-2016

Kim Albrecht (1987) is een kennisdesigner en esthetisch onderzoeker die de grenzen van visuele kennis in het post-digitale tijdperk verkent.

Citation Impact, gebruikt in academische en onderzoekskringen, is een maatstaf voor het aantal keren dat een artikel in een academisch tijdschrift, een boek of een auteur wordt geciteerd door andere artikels, boeken of auteurs. Hoe hoger de impact, hoe bekender en betrouwbaarder de auteur wordt.

Hoe verandert de impact tijdens een wetenschappelijke carrière? Volgt impact, wellicht de meest relevante prestatie maatstaf, voorspelbare patronen? Kunnen we voorspellen wanneer een wetenschapper uitzonderlijke prestaties levert?

Gedreven door deze vragen bestudeerden Kim Albrecht en zijn medewerkers de evolutie van productiviteit en impact doorheen duizenden wetenschappelijke carrières. Zij reconstrueerden het publicatieverleden van wetenschappers uit zeven disciplines en koppelden elk artikel aan hun impact op de wetenschappelijke gemeenschap op lange termijn, die wordt gemeten door middel van het aantal citaties. Zij ontdekten dat het werk met de grootste impact in de carrière van een wetenschapper willekeurig verdeeld is binnen haar oeuvre. Dat wil zeggen dat het werk met de grootste impact even waarschijnlijk overal in de reeks van de door een wetenschapper gepubliceerde artikelen kan vallen. Het kan dus evengoed de eerste publicatie zijn, halverwege of op het einde van de carrière verschijnen. Dit resultaat staat bekend als de willekeurige impactregel.

In *Science Paths* wordt de willekeurige impactregel in al zijn kracht duidelijk. Gebruikers kunnen loopbanen in verschillende disciplines verkennen, wetenschappers rangschikken volgens verschillende loopbaanparameters, of een subset daarvan selecteren, om de impactpieken te vinden die overal voorkomen, van het begin van een carrière links tot het einde van een carrière rechts.

Wetenschap: Roberta Sinatra, Dashun Wang, Pierre Deville, Chaoming Song, Albert-László Barabási
Visualisatie: Kim Albrecht

<https://kimalbrecht.com>

<http://sciencepaths.kimalbrecht.com>

@kimfalbrecht PHOTOS HD

Mathilde Boussange (BE)



Land of the (un)known (un)knowns, 2023 © Mathilde Boussange

Land of the (un)known (un)knowns

2023

Papier Peint

558 x 518 cm

Mathilde Boussange (1997) est une illustratrice et graphiste française basée à Bruxelles. Elle poursuit actuellement un Master en Communication visuelle et graphique à l'École Nationale Supérieure des Arts Visuels La Cambre. Elle participe notamment dans ce cadre au projet Recherche en Perspectives, initié et encadré par Ohme, qui fait collaborer des étudiant·e·s de ce domaine avec des chercheur·euse·s.

Commandée spécialement pour l'exposition, *Land of the (un)known (un)knowns* représente de manière ludique un territoire imaginaire où une multitude d'éléments se rapportant à la vérité et à la connaissance prennent place.

Cette carte prolonge la métaphore cartographique en allant au-delà de l'analogie visuelle, pour devenir un modèle narratif et un outil faisant figurer des réalités complexes, hétérogènes et dynamiques, tout comme celles de la géographie humaine.

Des mythes aux sciences, de l'histoire à la technologie, cette carte entrelace domaines et anecdotes, symboles et métaphores, en les plaçant dans une construction relationnelle qui met en évidence les corrélations et les connexions entre des aspects immenses et divers de nos sociétés, de nos cultures et de nos pratiques.

<https://mathildeboussange.be>

IMAGES HD

Philippe Braquenier

BE



The planes help to prove the plane, 2018, from the series *Earth Not a Globe*, 2016 - 2023 © Philippe Braquenier, courtesy of The Ravestijn Gallery

Earth Not a Globe

2016 - lopend

Serie foto's en beeldhouwwerken

Philippe Braquenier (1985), is een fotograaf die geïnteresseerd is in de manier waarop kennis wordt verzameld, gebruikt, gedeeld en opgeslagen. Zijn werk maakt deel uit van een brede beschouwing over de evolutie, duurzaamheid en precariteit van de digitale revolutie.

Earth Not a Globe, in 1881 geschreven door Samuel Rowbotham, is een invloedrijk pamflet dat de meeste theorieën over de platte aarde inspireerde. Daarin werd beweerd dat het aardoppervlak niet bolvormig zou zijn, maar een rond vlak is dat rust onder een koepelvormige hemel. Deze theorie heeft zich sindsdien over de hele wereld verspreid, en brengt nog steeds een enorme gemeenschap van "flat earthers" samen, die veel middelen inzetten om de waarheid ervan wetenschappelijk te bewijzen.

In dit project onderzoekt Philippe Braquenier veel van die beweringen en vermeende bewijzen die de theorie van de platte aarde ondersteunen, door dezelfde procedures te analyseren en over te nemen die Rowbothams discipelen gebruikten om dezelfde empirische ervaring door middel van beelden weer te geven.

Door een proces van manipulatie, decontextualisering en toe-eigening creëert hij bewijzen die twijfel kunnen zaaien over de werkelijke vorm van de aarde, of het bestaan van de zwaartekracht zelf. Is dit genoeg om hem te geloven?

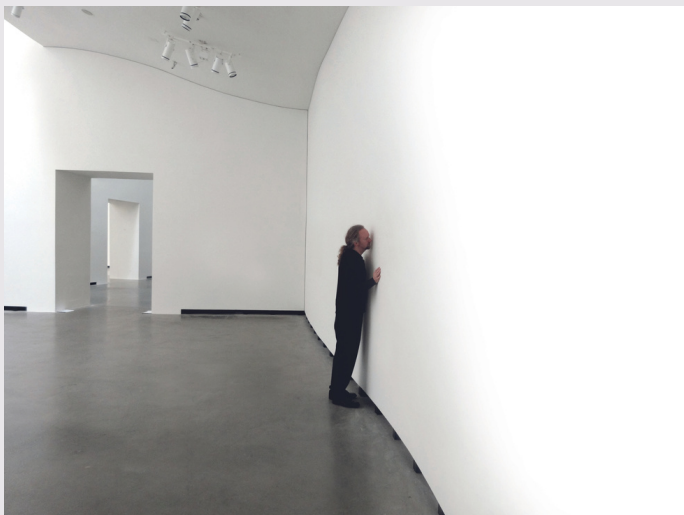
Als in een subtiel spel van verstoppertje laat de kunstenaar aanwijzingen van zijn ingreep achter, waardoor de resulterende beelden een nieuwe richting uitgaan.

<https://philippebraquenier.com>

@[philippebraquenier](#)

IMAGES HD

Peter De Cupere (BE)



Invisible Scent Paintings, exhibition view, Marta Intermezzo, Herford, 2014 photo © Peter de Cupere

IN)Visible (SCENT) Paintings

2023

Scratch & Sniff schilderijen

4 schilderijen, 15 geuren

Het werk van Peter de Cupere maakt een statement over onze ervaring van geur. Hij vertrekt vanuit de onderdrukte geschiedenis van geuren die, in onze cultuur, nog steeds een bijna 'ondergronds' bestaan leiden in vergelijking met de officiële, cultureel gevierde zintuiglijke ervaringen zoals zicht, gehoor en smaak.

Door het subjectieve en associatieve effect van geuren uit te buiten, in combinatie met specifieke woorden of titels, genereert Peter de Cupere een soort meta-zintuiglijke ervaring die verder gaat dan alleen maar ruiken. Het kunstwerk kan alleen ervaren worden door de samenwerking van verschillende zintuigen, waarvan geen enkele de gebruikelijke is die we activeren om kunst te ervaren. Er is geen zien, er is geen horen.

Peter De Cupere ondermijnt de dominante hiërarchie van de zintuigen, die zicht bovenaan en geur onderaan plaatst in de ranglijst van manieren waarop we de wereld ervaren. Hij stelt de manier waarop we ons tot onze omgeving verhouden ter discussie en creëert werken die nieuwe manieren suggereren om de wereld te begrijpen.

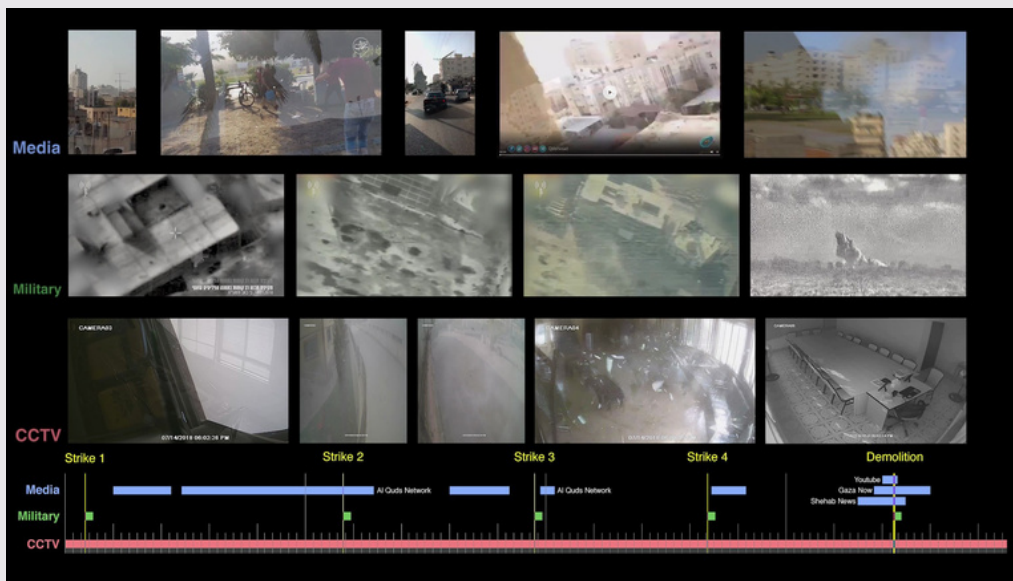
Hoewel wij mensen veel kunnen waarnemen, is er nog veel meer dat we niet kunnen waarnemen. Honden, vleermuizen, walvissen en sommige knaagdieren hebben allemaal een veel beter gehoor dan wij, en veel dieren hebben een veel rijker reukvermogen. Vogels kunnen het ultraviolette licht zien dat wij niet kunnen zien, en kunnen ook de aantrekkingskracht van het magnetisch veld van de aarde voelen, terwijl katten een uiterst gevoelige en verfijnde tastzin hebben.

Het erkennen van deze verschillen betekent ook dat we aanvaarden dat de werkelijkheid die wij beleven, meten en ervaren slechts een klein deel is van een complex systeem, waar wij wel een enorme invloed op uitoefenen.

<http://www.peterdecupere.net>
[@olfactoryart](#)

IMAGES HD

Forensic Architecture (UK)



Lethal Warning: the Killing of Luai Kahil and Amir Al-nimrah, 2018 photo © Forensic Architecture

Lethal Warning: The Killing of Luai Kahil and Amir al-Nimrah

2018

Vidéo

9'02"

The Extrajudicial Execution of Ahmad Erekat

2021

Video

18'25"

Forensic Architecture (FA) is een onderzoeksbureau, gevestigd aan Goldsmiths, University of London, dat onderzoek doet naar mensenrechtenschendingen, zoals geweld gepleegd door staten, de politie, het leger en bedrijven.

De groep maakt gebruik van geavanceerde architectuur- en mediatechnieken om gewapende conflicten en milieuvernietiging te onderzoeken, en om een verscheidenheid aan bewijsmateriaal, zoals nieuwe media, remote sensing, materiaalanalyse en getuigenissen, met elkaar te vergelijken.

Door hun gedetailleerde en kritische onderzoeken laat Forensic Architecture zien hoe de publieke waarheid wordt geproduceerd - technologisch, architecturaal en esthetisch gezien - en hoe die kan worden gebruikt om autoriteit in vraag te stellen en nieuwe vormen van geweld door de staat bloot te leggen.

De gepresenteerde onderzoeken betreffen gevallen waarin regerings- en overheidsfunctionarissen bewijsmateriaal hebben gemanipuleerd en achtergehouden, en verkeerde informatie hebben verspreid op sociale media en elders, in gevallen van Israëliisch kolonistenkoloniaal geweld tegen Palestijnen.

<https://forensic-architecture.org>

[@forensicarchitecture](https://twitter.com/forensicarchitecture)

[IMAGES HD](#)

fuse* (IT)



Artificial Botany, 2020 - ongoing © fuse*

Artificial Botany

2020 - lopend

Double channel A/V installatie

fuse*, opgericht in 2007, is een multidisciplinaire kunststudio die de expressieve mogelijkheden van digitale technologieën onderzoekt, met als doel de complexiteit van menselijke, sociale en natuurlijke fenomenen te interpreteren.

Artificial Botany is een doorlopend project waarbij machine learning-algoritmes worden gebruikt om de latent expressieve capaciteit van botanische tekeningen te onderzoeken en uit te breiden.

Vóór de uitvinding van de fotografie was de botanische tekening de enige manier om de vele plantensoorten visueel vast te leggen. Deze afbeeldingen werden gebruikt door natuurkundigen, apothekers en botanische wetenschappers voor identificatie, analyse en classificatie.

Terwijl de botanische kunst uitgroeide tot een kunstvorm an sich, zijn de werken van de illustratoren en de wetenschappers uit de 17e en 18e eeuw een inspiratiebron geworden voor kunstenaars die een eerbetoon willen brengen aan het leven en de natuur aan de hand van hedendaagse tools en methodes. *Artificial Botany* gebruikt archiefbeelden van tekeningen uit het publieke domein van de grootste kunstenaars uit het genre, waaronder Maria Sibylla Merian, Pierre-Joseph Redouté, Anne Pratt, Mariann North en Ernst Haeckel.

*Productie: fuse**

Art Direction, Executive Production: Mattia Carretti, Luca Camellini

Concept: Mattia Carretti, Luca Camellini, Samuel Pietri, Riccardo Bazzoni

Software: Luca Camellini, Samuel Pietri

Geluidsontwerp: Riccardo Bazzoni

Hardware Engineering: Matteo Mestucci

<https://www.fuseworks.it>

[@fuse_works](#)

[IMAGES HD](#)

Yannick Jacquet (FR/CH) & Bots Conspiracy (BE)



Spotlies, 2023, Yannick Jacquet & Bots Conspiracy © Ohme

Spotlies

2022 - 2023

Microprojectie op mockup, videoclips, geluid

Yannick Jacquet (1980) is een videokunstenaar, scenograaf en beeldend kunstenaar die technologieën in dienst stelt van de mens.

Bots Conspiracy is een in Brussel gevestigd kunstenaarscollectief dat bestaat uit de broers Manu en Laurent Talbot. Ze werken in een verscheidenheid aan disciplines zoals film, dans, theater en digitale kunst.

Spotlies is opgevat als een kritiek op de manier waarop oversimplificatie, wantrouwen of zware fouten in de media wetenschappelijke feiten (in dit geval statistieken) kunnen transformeren, zodat hun betekenis radicaal verandert.

Via een reeks van drie verschillende herkenbare situaties, die doen denken aan sets van animatiefilms, komen korte verhalen tot leven dankzij een laag microprojecties die de scènes animeren.

Deze scenario's vertellen korte verhalen die we allemaal kennen: het avondnieuws op televisie, een politicus die een toespraak houdt, een youtuber die zijn content opneemt. Allemaal manipuleren ze op een of andere manier de grafische voorstellingen van bepaalde informatie om hun publiek te misleiden.

In een post-pandemische wereld waar data, infographics en cijfers ons dagelijks leven zijn binnengedrongen, kunnen we allemaal de mentale tools verwerven om onze kritische geest aan te scherpen?

<https://www.yannickjacquet.net>

[@yannickjacquet](#)

<http://www.botsconspiracy.be>

[@botsconspiracy](#)

[IMAGES HD](#)

Kiral World (BE)



Truth Dealer, 2022 © Kiral World

Truth Dealer

2022 - lopend

Interactieve transmedia installatie

Kiral World (1996) is een transmedia kunstenaar wiens op onderzoek gebaseerde praktijk draait rond de kritische analyse van de media als concept en als inhoud en vorm.

Truth Dealer, hier voor het eerst gepresenteerd, is een "echte fake" pop-up winkel die producten en diensten verkoopt met verschillende 'waarheidsgraden'. Elk product of elke dienst is gebaseerd op fake news, op een complottheorie of op een echt schandaal. De bestellingen kunnen worden geplaatst via twee tabletten, die doen denken aan de interfaces van fastfoodrestaurants.

Deze interactieve installatie is geïnspireerd op het werk van de filosoof Yuval Harari, die de term "ingebeelde werkelijkheden" bedacht om die ficties of uitvindingen aan te duiden die zo algemeen erkend worden, dat ze deel gaan uitmaken van de werkelijkheid zelf. Van geld tot fake news, zouden we ons niet kunnen inbeelden dat deze valse fenomenen, behalve dat ze de werkelijkheid beïnvloeden, uiteindelijk een zekere vorm van realiteit vergaren die de klassieke opsplitsing tussen het imaginaire en het reële doet vervagen?

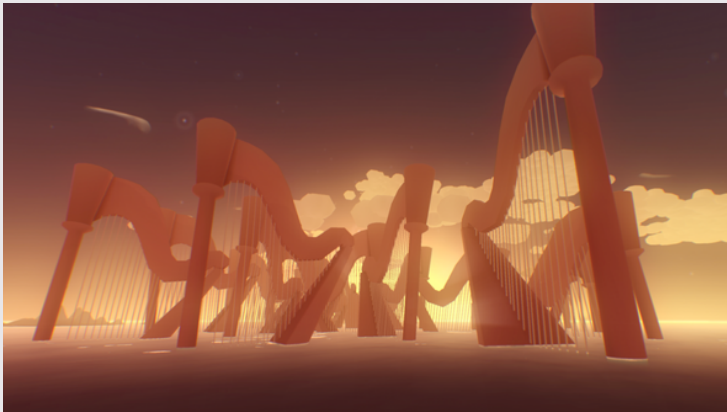
Door een hyperpop esthetiek toe te passen op een overweldigende hoeveelheid aan input, creëert de kunstenaar een overdreven versie van de belangrijkste visuele codes van een maatschappij die gekenmerkt wordt door een op prikkels gebaseerd consumerisme.

<https://kiralworld.com>

[@kiralworld](#)

[IMAGES HD](#)

David O'Reilly (IE)



Everything, 2018, © David O'Reilly

Everything

2017

Jeu vidéo

David O'Reilly (1985) is een Ierse kunstenaar, filmmaker en game-ontwikkelaar gevestigd in Los Angeles, bekend om zijn 3D geanimeerde films, video's en games.

Everything is een ervaringssimulator waarmee gebruikers wisselende perspectieven kunnen aannemen in een door een computer gegenereerde wereld - of dat nu die van een cel, een dier, een lichtdeeltje, een heel continent of zelfs een sterrenstelsel in de ruimte is. Er zijn geen verhaal, hoofdpersonages, opdrachten of zelfs missies die gebruikelijk zijn in videospelletjes. Hier maken de kijkers een reis door een grenzeloze wereld zonder vaste koers. Verre van aanspraak te maken op realisme, biedt het videogame ons een poëtische, filosofische en holistische kijk op tijd en het bestaan.

O'Reilly ontwikkelde zijn werk met behulp van inzichten die hij ontleende aan de Britse filosoof Alan Watts, die de antropocentrische blik en het idee dat de mens het centrum van de hele schepping is, ter discussie stelde. De opbouw van "*Everything*" is niet-lineair en laat de gebruiker voortdurend van perspectief veranderen.

Het spel kan eindeloos doorlopen. Als er geen input van de speler is, schakelt de simulatie over op autoplay-modus en neemt het de gebruiker mee naar de dieptes van de geprogrammeerde wereld.

<https://www.davidoreilly.com>

[@davidoreilly](#)

[IMAGES HD](#)

Matthias Pitscher (DE)



The Chiromancer, 2020 © Matthias Pitscher

The Chiromancer
2020
interactieve installatie

Matthias Pitscher (1991) is een softwareontwikkelaar en kunstenaar die onderzoekt hoe computational thinking geïntegreerd is in de samenleving. Zijn werk bevraagt de manier waarop mensen met technologie omgaan en de nieuwe sociale constructies die op digitale infrastructuur zijn gebouwd.

De Chiromancer is een interactieve installatie die onderzoekt hoe vertrouwen, hoop en wensen in computers worden geprojecteerd door de voorouderlijke praktijk van toekomstvoorspelling te automatiseren. Deze machine is een handlezende AI die voorspellingen doet over iemands leven, waarbij de figuur van de helderziende wordt vervangen door de kracht van de informatietechnologie.

De apparaten die we dagelijks in onze handen houden zijn steeds beter geworden in ons te kennen, in het anticiperen op onze behoeften en in het geven van antwoorden. Hun lichaamloze kennis en hun innerlijke werking lijken allemaal te leven in ondoorgrondelijke, ondoorzichtige zwarte dozen die we hebben leren vertrouwen. Autonome machines die alles weten en ons leven leiden.

In een wereld vol apparaten die 'gewoon werken' zijn we vergeten ons af te vragen wat we weggeven en wat we bij elke interactie internaliseren. Net als veel van de andere apparaten die we dagelijks gebruiken, verzamelt, bewaart en extrapoleert the Chiromancer gebruikersgegevens om een antwoord te geven dat de gebruiker kan interpreteren

The Chiromancer is een collaboratief project dat begon met Giacomo Piazza in het Interface Cultures departement in Linz (AT)

<https://pitscher.net>

[@pitscher](#)

[IMAGES HD](#)

Bill Posters (UK) & Daniel Howe (US)



Big Dada / Public Faces, Still, 2019 © Bill Posters & Daniel Howe

Big Dada / Public Faces

2019

Synthetische mediakunst

Single channel video, 3'04"

Big Dada / Public Faces is ontstaan als reactie op de wereldwijde schandalen over gegevensprivacy en machtsmisbruik zoals het schandaal rond Cambridge Analytica, een bedrijf dat datamining en -analyse gebruikte om strategische communicatie in te zetten om mensen te beïnvloeden in de aanloop naar zowel de Brexit-stemming in het Verenigd Koninkrijk als de Amerikaanse presidentsverkiezingen.

Deepfakes zijn valse video's of geluidsopnamen die opvallend veel op de echte lijken, gemaakt met behulp van steeds geavanceerdere deep learning technologie waarmee gezichten en geluiden - waaronder stemmen - in video's kunnen worden veranderd.

Het werk is een visueel verhaal dat bestaat uit zes deepfake synthetische mediakunstwerken met AI-gesynthetiseerde personages van Marcel Duchamp, Marina Abramović, Mark Zuckerberg, Kim Kardashian, Morgan Freeman en Donald Trump. Big Dada / Public Faces werd in juni 2019 als digitale interventie in Instagram ingevoegd en ging snel viraal wat leidde tot wereldwijde pers aandacht en onverwachte - en tegenstrijdige - officiële reacties van Facebook en Instagram over hun gebrek aan beleid voor synthetische media op hun platforms.

<https://billposters.ch>

[@bill_posters_uk](#)

<https://rednoise.org/daniel>

[IMAGES HD](#)

Margerita Pulè (MT) & Elise Billiard Pisani (FR)



The Farfara Archives, 2022 - 2023 photo © JJSEROL_4242

Farfara Archives

2022 - 2023

Installatie met archiefdocumenten

Margerita Pulè is een curatrice, onderzoekster en kunstenaar met een multidisciplinaire en collaboratieve praktijk. Elise Billiard Pisani is een antropologe wiens werk zich richt op de openbare ruimte, erfgoed en identiteit.

Samen ontwikkelden ze het Farfara Archief, een fictief archief van een eiland dat al dan niet heeft bestaan en dat voorkomt op een klein aantal kaarten van de Maltese archipel uit de 17e eeuw. Het eiland Farfara verschijnt op verschillende plaatsen voor de kust - soms bij de rotsachtige uitloper van Filfla, en soms in Westelijke richting langs de Dingli kliffen en richting de Zuidwestelijke kustlijn van Mellieha.

Terwijl de geschiedenis van Farfara parallel kan worden gezien met die van de Maltese archipel, biedt het ook de mogelijkheid om fictieve staten, historische mythes en hedendaagse publieke cultuur te onderzoeken om iets te creëren dat quasi-geloofwaardig is binnen een gesimuleerd bureaucratisch kader.

Sinds de 17e eeuw is het eiland Farfara van kaarten verdwenen, maar zijn naam duikt af en toe op in bepaalde teksten tot in de eerste helft van de 19e eeuw; uiteindelijk is er heel weinig over dit eiland bekend.

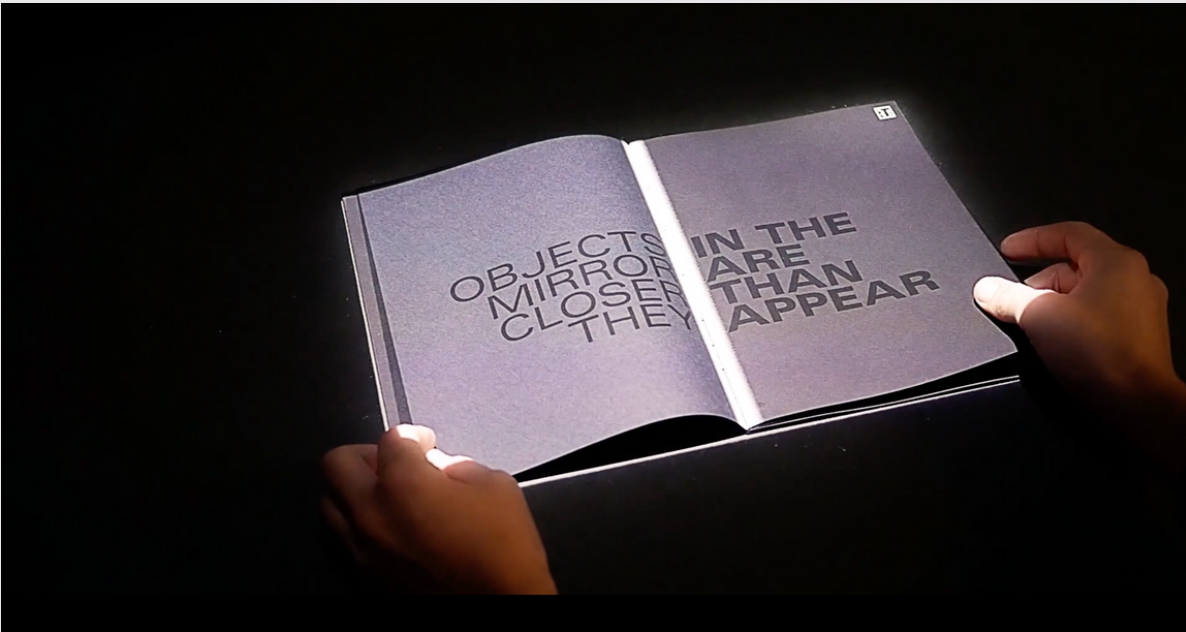
Na uitgebreid onderzoek is er een wazig beeld ontstaan van een obscuur en mysterieus koraaleiland dat, hoewel klein, een vitale rol kan hebben gespeeld in de mediterrane geopolitiek, als het vierde (bewoonde) eiland van de Maltese archipel.

<https://www.margeritapule.org>

[@margeritapule](#)

[IMAGES HD](#)

Yoan Robin (FR)



Les promesses d'un récit, 2022 © Yoan Robin

Les promesses d'un récit

2017 - lopend

Video-installatie met zes boeken

Yoan Robin (1981) studeerde aan de Ecole des Beaux-Arts du Mans, gevolgd door een specialisatie in typografie aan de École Nationale Supérieure des Arts Visuels La Cambre in Brussel.

Gefascineerd door de intieme relatie tussen verhalen en hun medium, zowel in boeken als in video, probeert Robin een andere vorm van vertellen voor te stellen.

Door het boek te beschouwen als een medium om informatie en kennis te delen, maar waarop we ook gedachten projecteren, probeert de kunstenaar de kruisende semantiek van het boek en de video als medium bloot te leggen.

Les promesses d'un récit is een poging om de klassieke codes van het schrijven en het lezen te reorganiseren dankzij een eenvoudige installatie: een opengeslagen boek op een tafel. De op de bladzijden geprojecteerde video's veranderen wanneer de lezer ze omslaat, waardoor er een poëtische overlapping ontstaat op de beelden, tekst en vormen in het boek. De immaterialiteit van het digitale versmelt met het bruikbare fysieke object, in een verlangen om de beperkingen van beide te overstijgen.

Het lezen kan door een groep mensen worden gedaan en het hoeft geen lineariteit te respecteren. Het is het gebruik van het object dat het mogelijk maakt om, net als bij een videomontage, alle stukjes betekenis samen te brengen tot een begrijpelijk geheel.

<https://www.yoanrobin.xyz>

[@yoanxyz](#)

[IMAGES HD](#)

TOAST (AU)



Richie's Plank Experience, 2016 © TOAST

Richie's Plank Experience

2016

Simulation en réalité virtuelle

Virtual reality simulatie

Toast is de naam van het Australische game-ontwikkelingsteam dat in 2016 werd opgericht door Toni en Richard Easte.

Het virtual reality-spel *Plank Experience* drijft de opsplitsing tussen geest en lichaam tot het uiterste. Met behulp van een VR-bril bevinden spelers zich in een grote stad, en stappen ze in een virtuele lift die uitkomt op een skyline van 160 meter hoogte. Hier begint het parallisme. Binnen de virtuele ruimte worden de spelers uitgedaagd om boven de diepte te balanceren op een houten plank, die zich tegelijkertijd op de vloer van de tentoonstellingsruimte bevindt.

Zullen onze hersenen en ons lichaam toch reageren met hoogtevrees, hoewel we weten dat het slechts een illusie is? De digitale wereld roept dezelfde lichamelijke en geestelijke reacties op als de overeenkomstige ervaring in de analoge wereld. De hersenen hebben namelijk maar een paar factoren nodig om een simulatie als echt te aanvaarden. De rede wordt overvleugeld, de werkelijkheid vervangen door een illusie. Er ontstaan geconstrueerde ervaringen die bij de kijker intense emotionele en lichamelijke reacties oproepen. Volgens neurowetenschappelijke studies vestigen deze ervaringen zich in het geheugen als echte ervaringen. Aangezien de hersenen waarnemingen in de virtuele ruimte als echt ervaren en ze vervolgens als "echte" herinneringen opslaan in het langetermijngeheugen, kunnen we dan echt een onderscheid maken tussen wat echt is, en wat niet?

<https://toast.games>

IMAGES HD

Gillian Wearing (UK)



Wearing Gillian, 2018, © Gillian Wearing, courtesy Maureen Paley, London ; Tanya Bonakdar Gallery, New York and Regen Projects, Los Angeles.

Wearing Gillian
2018
HD film, geluid
5'

Gillian Wearing is een Engelse conceptuele kunstenaar, een van de Young British Artists, en winnares van de Turner Prize in 1997.

Als een van de meest invloedrijke conceptuele kunstenaars van haar generatie kreeg Gillian Wearing in de jaren negentig voor het eerst erkenning voor haar baanbrekende foto's en video's waarin ze de bekentenissen en interacties vastlegde van gewone mensen met wie ze door toevallige ontmoetingen bevriend raakte. In haar voortdurende aandacht voor de rol van technologie in de *Presentation of Self*, heeft Wearing op voorhand kenmerkende aspecten van de hedendaagse beeldcultuur geïdentificeerd, van reality-tv tot de opkomst van de selfie.

In *Wearing Gillian*, gemaakt in samenwerking met het reclamebureau Wieden+Kennedy, spelen acteurs de rol van kunstenaar in een commerciële advertentie. Met behulp van Artificiële Intelligentie worden de gezichten van de deelnemers vermomd met een 'digitaal masker' van Wearing's eigen gezicht dat in hun gezicht wordt geïntegreerd. De gebruikte technologie, die ook aanwezig is in deep fake video's, zet Wearing's onderzoek voort naar de maskers die we dragen en het zelf dat we construeren met het idee "dat de performers misschien een overtuigender ik zijn dan ik."

© Gillian Wearing, courtesy Maureen Paley, Londen; Tanya Bonakdar Gallery, New York en Regen Projects, Los Angeles.

[IMAGES HD](#)

Gillian Wearing (UK)



Rock 'n' Roll 70 © Gillian Wearing, courtesy Maureen Paley, London ; Tanya Bonakdar Gallery, New York and Regen Projects, Los Angeles.

Rock'n'Roll 70

2015

Bedrukt behangpapier

Rock 'n' Roll 70 toont een terugkerend raster van 15 verschillende denkbeeldige fotoportretten van Gillian Wearing, digitaal verouderd tot 70 jaar, om de aard van identiteit en zelfrepresentatie te onderzoeken.

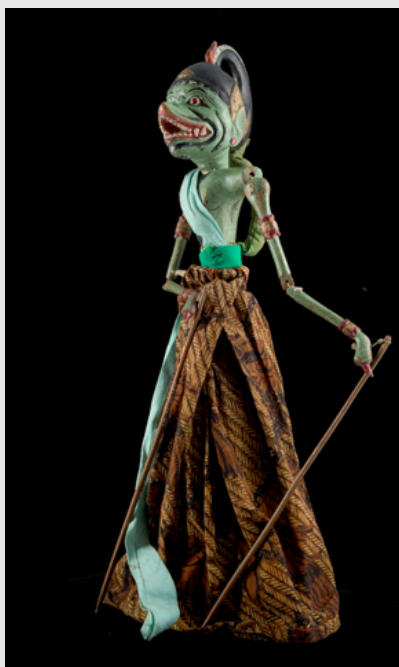
Wearing werkte samen met forensische en verouderingskunstenaars om voorspellende weergaven te maken. Dit soort portretten wordt gebruikt door de politie en justitie voor langdurig vermiste personen. Ze gebruikte ook analoge technieken om verschillende stijlen van zelfportretten te bekomen - sommige lijken op identiteitsfoto's, andere op studioportretten of snapshots.

Wearing zegt: "Ik wilde verder gaan dan het stereotype dat iedereen er op oudere leeftijd hetzelfde uitziet en juist laten zien dat identiteit/levensstijl/werk nog steeds in beweging en veranderlijk kunnen zijn. Het gaat er niet om wie je ooit was, maar wie je bent op elke leeftijd."

© Gillian Wearing, courtesy Maureen Paley, Londen; Tanya Bonakdar Gallery, New York en Regen Projects, Los Angeles.

[IMAGES HD](#)

Maison de la marionnette de Tournai (BE)



Marionnettes Wayan Golek, courtesy Maison de Marionnette de Tournai

Marionnettes Wayan Golek (ID)

XX eeuw

Hout, stof, draad, verf

Poppen zijn niet alleen een vorm van theater of een kunstobject dat moet beantwoorden aan formele codes: het zijn ook figuren die in bijna alle culturen vragen hebben belichaamd over de oorsprong van leven en dood, over de relatie tussen het zichtbare en het onzichtbare, en de relatie tussen de geest en materie. Van de mythe van Pygmalion, wiens standbeeld tot leven komt, tot Plato's grot, waar de wereld wordt beschreven als een theater van schaduwen geprojecteerd door marionetten, zijn er vele verhalen die gebruik maken van deze artefacten.

Poppen worden gebruikt in vele vormen van religieuze rituelen en voorstellingen, van kerstspelen tot ritueel theater in India tot carnaval. Ze illustreren op zowel concrete als metaforische wijze religieuze overtuigingen, filosofische concepten en esthetische en dramaturgische theorieën. In traditionele culturen weerspiegelen overeenkomsten tussen het menselijke en het kunstmatige, tussen mens en pop, een magische visie op de grenzen tussen de materiële werkelijkheid en de spirituele of ingebeelde werkelijkheid.

Wayan Golek (letterlijk "staafpoppen") is een traditionele vorm van poppentheater die veel voorkomt op Java, Indonesië. Het dateert uit het begin van de XVI eeuw en combineert Hindoe verhalen met Boeddhistische en Islamitische begrippen en Javaanse folklore. Vaak beelden de theaterstukken verhalen uit uit de twee grote heldendichten van het hindoeïsme, de Ramayana en de Mahabharata, die conflicten illustreren die uitmonden in de overwinning van het goede op het kwade.

Geleend van het Maison de la Marionnette de Tournai / Centre de la Marionnette de la Fédération Wallonie Bruxelles

<https://www.maisondelamarionnette.be/fr/>

[PHOTOS HD](#)

Colophon

Tell All The Truth But Tell It Slant – is een tentoonstelling ontworpen en gerealiseerd door Ohme

Curator : Camilla Colombo

Wetenschappelijke leiding : Raoul Sommeillier

Kunstenaars : Sajjad Abbas, Kim Albrecht, Mathilde Boussange, Philippe Braquenier, Peter de Cupere, Forensic Architecture, fuse*, Yannick Jacquet & Laurent et Manuel Talbot, Kiral World, David O'Reilly, Matthias Pitscher, Bill Posters & Daniel Howe, Margerita Pulè & Elise Billiard Pisani, Yoan Robin, TOAST, Gillian Wearing

In samenwerking met : Maureen Paley Gallery- London, Maison de la Marionnette - Tournai, YveYang Gallery - New York

Wetenschappelijke medewerkers : Allon Bar, Brenda Bikoko (VUB), Maarten Boudry (UGent), Henri Broch (Université Côte d'Azur), Axel Cleeremans (ULB), Emmanuelle Danblon (ULB), Marius Gilbert (ULB), Thibaut Giraud, Eric Muraille (ULB, UNmaur), Olivier Sartenaer (UNnamur), Athanasia Symeonidou (HOWEST University), Barbara Truffin (ULB), Jean-Paul Van Bendegem (VUB), Bavo Van Kerrebroeck (McGill University), José Luis Wolfs (ULB)

Scenografie : Ohme

Productie : Camilla Colombo, Chloé Gautier

Communicatie : Camilla Colombo, Chrissi Pallas, Gwen Sauvage

Pers : Be Culture

Ontwikkeling : Nicolas Klimis, Gwen Sauvage

Sociaal-culturele bemiddelingsworkshops : FACE B (Daphna Krygier, Assal Sharifrazi), Valérie Provost

Constructie van de scenografie en design : Aiko Design (Thomas Raa, Zoé Ceulemans)

Grafisch vormgeving en drukwerk : TAVU

Vertaling : Frans Robert, Sam Donvil

Licht design : Colin Fincoeur, Brice Fincoeur

Multimedia : Vidisquare

Technische steun : Crafteke (Pierre-Henri Wibaut, Sébastien Lebon, Jean-Baptiste Graveline), Nicolas Klimis, François Bronchart

Art Handling : Camilla Coleon, Guilyan Pépin

VR Techniek : One Bonsai

Vertaling van Emily Dickinson's gedicht in het Nederlands

The Poems of Emily Dickinson, The Belknap Press of Harvard University Press

Zeg heel de Waarheid zijdelings in "Verzamelde gedichten" » van Emily Dickinson, vertaling en commentaar bij Peter Verstegen © Van Oorschot 2018

Dank aan Guillaume Guns, Valentine Hogge, Robin Legge, Eline Vernay

Informations pratiques

OHME ASBL

info@ohme.be
ohme.be

Facebook: [@ohmeproject](https://www.facebook.com/ohmeproject)

Instagram: [@ohme_projects](https://www.instagram.com/ohme_projects)

YouTube: [@ohme7925](https://www.youtube.com/channel/UCohme7925)

Face B - Rue Leabeau 18, 1000 Bruxelles

Press preview : 25/05 de 11h à 15h

Vernissage : 25/05 à partir de 18h

Heures d'ouverture :

Mercredi, jeudi, vendredi : 14h-19h

Samedi et dimanche : 11h00 - 19h00

Tell all the truth but tell it slant – est une exposition conçue et produite par Ohme

Partenaires :

FACE B, Infosciences,
VUB Vice-rectorate Research – Outreach & Communication



Avec le soutien de :

Région Bruxelles Capitale – Innoviris | Fédération Wallonie-Bruxelles | Commission communautaire française | Loterie Nationale | Ville de Bruxelles | ISDT Wernaers Fund (F.R.S.-FNRS)



La Loterie Nationale, bien plus que jouer

De nombreux Belges jouent occasionnellement aux jeux de la Loterie Nationale pour un petit montant. Grâce à tous ces joueurs, la Loterie peut soutenir d'innombrables organisations et projets dans le domaine du sport, de la recherche scientifique, de la solidarité sociale et de la culture, comme l'asbl OHME, par exemple. Nous œuvrons ainsi ensemble pour une société plus chaleureuse et plus soudée. #bienplusquejouer