



CAROLE LOUIS

NOVA_XX
TERRITOIRE JEUX VIDEOS

www.carole-louis.net

<https://vimeo.com/user15517755>

infocarolelouis@gmail.com

+32 496 020702

18 rue Henri Koch 4000 Liège

BIOGRAPHIE

Carole Louis est née en 1985 à Cologne. Elle a grandi dans un petit village ardennais, avant d’aller étudier la sculpture à Lacambre, Bruxelles. Elle y obtient un master en 2009. Artiste pluridisciplinaire, elle vit maintenant à Liège et travaille depuis juin 2025 à Leuven, où elle a son atelier à [Cas-co](#) pour 5 ans. Elle réalise des installations, des œuvres in situ, des sculptures et des performances.

Elle a exposé son travail à l’international au BWA Museum (PL), au Musée d’art contemporain de Szczecin (PL), au Mu Eindhoven (NL), à la Hoffmann Edition & Gallery et à ICA Cologne (DE). En Belgique, son travail a entre autres été montré à Bruxelles à La Maison des Arts, à la Galerie Plagiarama, et à JAP. Mais aussi régulièrement à Liège, comme à la Space Collection et à La Boverie.

Concernant les performances, elle s’est produite au Centre Wallonie-Bruxelles à Paris (FR), à La Centrale (BE), lors de Manifesta 9 à Genk (BE), aux festivals Performing Landscape et Trouble (BE), et dans le cadre de « Performing the other » au Kunstverein Wagenhalle e.V. Stuttgart (DE). En 2021, elle a été invitée à la Biennale SACO à Antofagasta, au Chili.

Elle a bénéficié de nombreuses résidences. La dernière était au Luxembourg (Neimënster). Elle a aussi séjourné à Bâle pour un projet curaté par Benedikt Wyss, au Chili et aux Pays-bas (Greylight Projects) grâce au réseau Very contemporary.

Elle a travaillé collectivement avec de nombreux artistes. Elle a par exemple participé à plusieurs projets initiés par Nora Wagner, dont « Jamais Peut-être » qui a bénéficié du prix de l’innovation COVID 2020 Award décerné par le Ministère du Luxembourg. A un niveau plus poétique et littéraire, elle a également fait partie du Collectif Chôse basé à Paris, en compagnie de Benoît Toqué et Mélanie Yvon. Elle a travaillé à plusieurs reprises avec Antoine Boute. Elle a aussi collaboré à plusieurs reprises avec Stephan Goldrajch, avec qui elle a monté un happening et un projet curatorial à Bruxelles.

De 2020 à 2025, elle a vécu aux Ateliers Mommen, une cité d’artistes unique à Bruxelles, où elle a organisé de nombreux événements axés autour de la performance et de la littérature francophone.

En 2025, elle a obtenu une bourse de recherche de la Fédération Wallonie-Bruxelles pour explorer la gamification. Dans ce cadre, elle a suivi un cours en ligne de l’Université de Göteborg, au sujet du rapport entre jeux et Arts plastiques.

DÉMARCHE ARTISTIQUE

En exagérant la littéralité des phénomènes ou en partant d’un point de vue ingénu, Carole Louis développe une vision tragi-comique qui décortique les relations de pouvoir. Elle cherche à disséquer la solidité du registre affirmatif, dont le statut prétendument incontestable contribue à son invisibilisation.

Elle fabrique des contes dont la cruauté douce-amère montre l’être humain aux prises avec ses ambitions et ses aspirations au bonheur. Elle utilise des objets du quotidien pour créer des mises en scène ludiques et caustiques, qui soulignent les mécanismes de violence sociale et explorent le pouvoir des injonctions contradictoires.

Elle combine différents médias afin de produire un contexte global qu’elle active souvent au moyen de la performance. Les gestes et les paroles de ses personnages sont régis par des lois arbitraires auxquelles ils s’efforcent d’obéir. Enfermés par la nécessité de s’adapter aux normes et de s’intégrer à tout prix, ils cultivent souvent des clichés grotesques.

Le travail in situ lui permet d’associer au mieux les ingrédients architecturaux, politiques et socio-économiques qui en définissent le contexte.

Elle développe ses réflexions en observant les dynamiques de domination présentes dans de nombreuses situations sociales. Elle s’inspire aussi des articles de faible valeur, des stratégies typiques de l’Internet, et du monde du role play.

PROJET (à lire et écouter sur smartphone) :

SCANYOURCAN.COM

Scanyourcan.com est un jeu en ligne, en réalité un simple site internet conçu pour être utilisé sur smartphone. Je l'ai développé dans le contexte d'un workshop online que j'ai suivi en juillet 2025. Consacré à la relation entre jeu et arts visuels, ce cours était donné par Ewa Einhorn au sein de l'université de Göteborg en Suède. Je bénéficiais à l'époque d'une bourse de la FWB pour une recherche sur la gamification.

Scanyourcan.com se présente comme une application de méditation. Au travers d'un récit à choix multiples inspiré par les fictions 'dont vous êtes le héros', la quête du bien-être conduit à l'achat d'une canette dans un supermarché, censée représenter un moi potentiellement amélioré. C'est une version décalée et mordante de l'ascension spirituelle et professionnelle.

Les méditations guidées sont en elles-mêmes des scripts que l'on suit pour atteindre un certain état mental. Fascinée par les injonctions du développement personnel, je souligne les liens que ces pratiques entretiennent avec le capitalisme en montrant les valeurs latentes du bien-être : être plus productif, mieux capable de gérer le stress, plus concentré... tout ça pour mieux travailler.



mastercard



The oversized double-decker with a child seat for my inner s-hell-f.



A biodegradable woven basket hand-assembled by someone who definitely meditates.



The normal cart — Unobtrusive, unnoticeable. I want to blend in with the crowd.



No cart. I am a courageous person ready for any effort.

L'illusion d'une multitude de choix possibles est aussi un paramètre du discours de la performance qui m'intéresse en soi. Le choix est une valeur unanimement valorisée, sans prendre en compte le déni des déterminismes qu'il induit. Le texte est truffé de clins d'œil, oscillant entre naïveté, mièvrerie et sarcasme. Il y a également des références aux mondes cachés d'Internet : consommation pornographique, trolls, Hikikomori, jeux vidéo, jeux de rôle BDSM.

Le double-sens et les similitudes sonores font également référence aux malentendus des IA ne comprenant pas pleinement les situations humaines. Par exemple, le mot CAN en anglais renvoie à la fois à «pouvoir», ce qu'on est capable de faire, et à l'objet de la canette.



I want to feel like a houseplant with goals.



I want personal growth that would look good on Instagram.



I'd prefer an experience free of opinions and emotions.



I like strong sensations and extreme practices.

Le jeu est très facile à diffuser, il suffit d'entrer l'URL dans n'importe quel navigateur de smartphone et de se munir d'écouteurs.

J'avais de plus réalisé une vitrine de représentation, qui pourrait être recrée ou adaptée si nécessaire.



SCANYOURCAN.COM a été présenté dans la vitrine Rivoli de JAP à Bruxelles, sous la forme d'un faux distributeur de boisson. Un simple autocollant sur une vitre et des étagères permettent de créer cette illusion. La promotion du jeu était accompagné d'une édition limitée - de fausses canettes dans lesquelles se trouvait un mouchoir de magicien, reprenant les visuels du jeu.





ANOMALY MATCH

2024 double solo show curaté par Thibaut Blondiau
[ICA Cologne](#)

tissu, papier, divers objets ready-made

They drive cars and suitcases, shape snowmen on the beach, derelict habit, clic.
Through the screens, who's playing with whom?
Metro kids, bullshit jobs, no number one in the game.
Scroll through anomalies. Brains jerk off in RGB nights.
You want to play with the dices, my guts or my faith?
Give me a ticket to the next level.

THIBAUT BLONDIAU



PORTFOLIO





LE THÉORÈME DE THOMAS

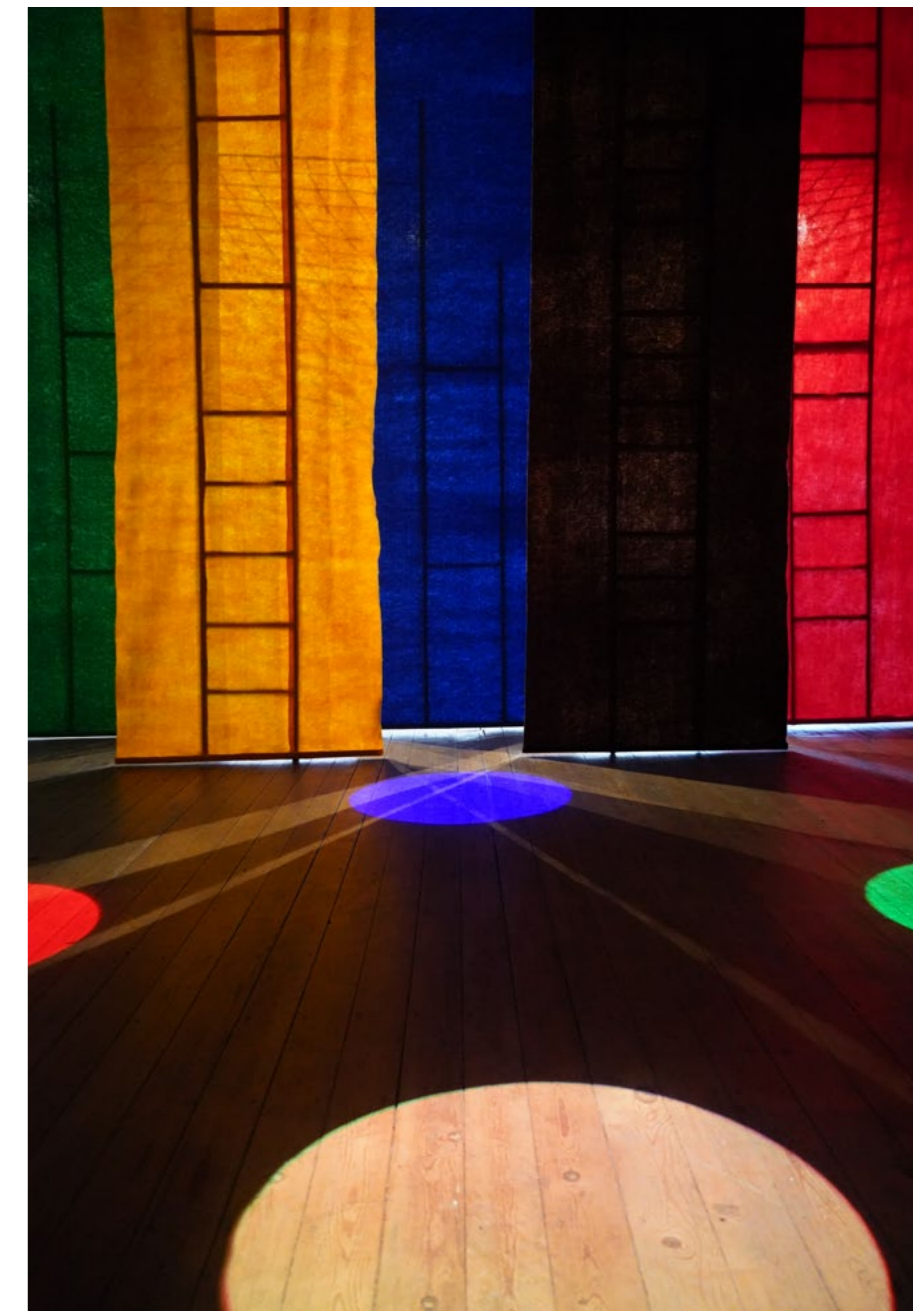
2023 installation
Ateliers Mommen, Bruxelles
curaté par Sophie Delhasse
avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles
bois, feutre synthétique, chaussures, filet, arduino, lampes, système sonore

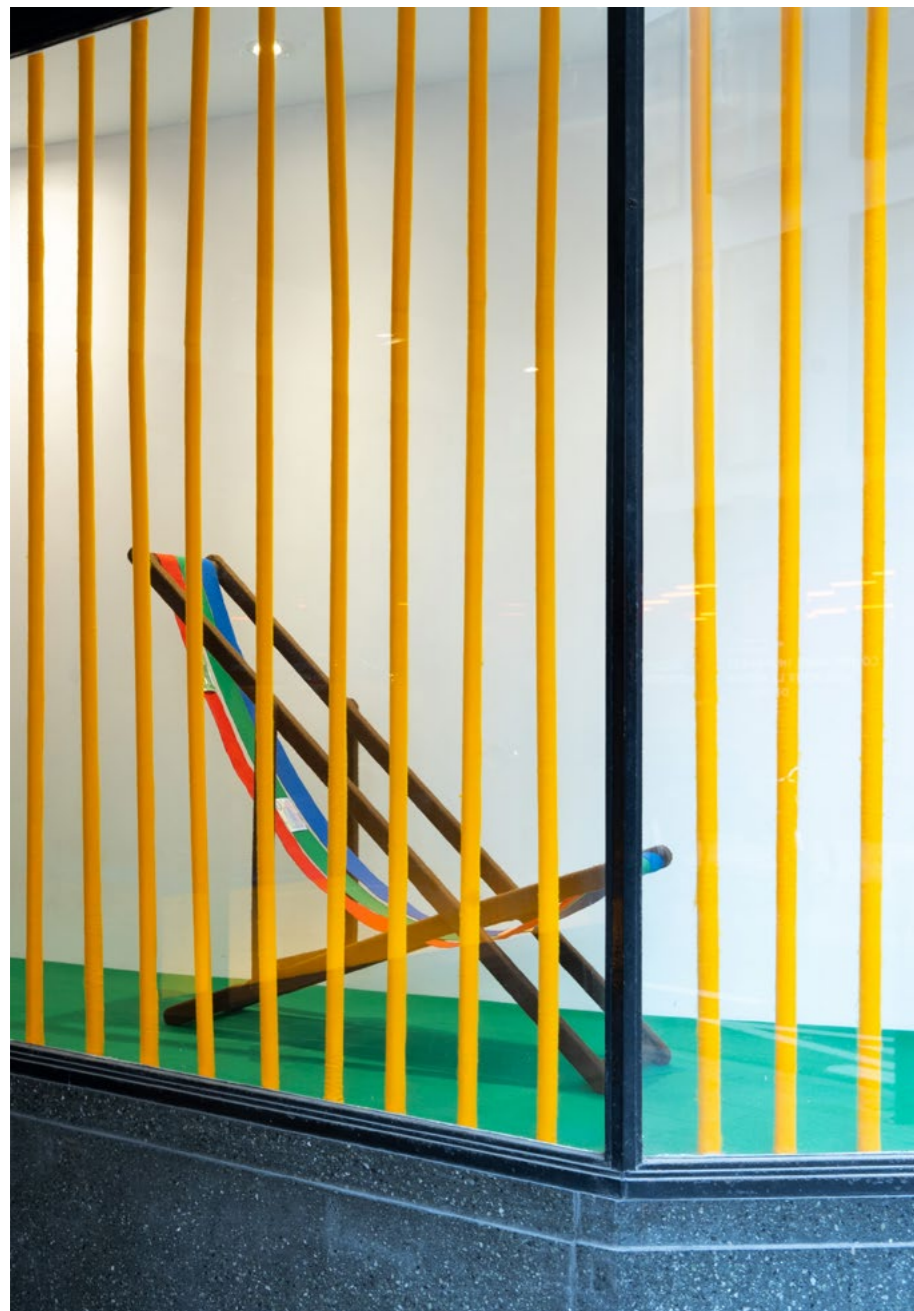
Extrait du texte de Sophie Delhasse

Carole Louis émet une hypothèse en engageant une symbolique multiple du jeu (de hasard, de simulacre ou de compétition), aux côtés d'éléments de langage et de métaphores visuelles liés à la compétitivité socio-professionnelle qui définit aujourd'hui la réalité de chaque individu. Que l'on soit en « haut de l'échelle » ou dans la marge, nos vies sont régies par un ensemble de règles tel que le serait un plateau de jeu. A la grande différence que nous n'avons pas véritablement choisi d'y participer en connaissance de cause. Les règles plus ou moins suggérées ou avouées nous échappent souvent.

Le monde artistique n'échappe pas à cette logique. Le marché de l'art contemporain, façonné par la spéculation et l'accumulation de capital, renforce une concurrence extrême où une petite élite de collectionneurs et d'artistes vedettes domine, tandis qu'un nombre croissant de créateurs peinent à joindre les deux bouts. Dans ce contexte, la pratique artistique risque de devenir une forme de pure dépense de temps, d'énergie et d'argent sans récompense claire.

Pour rire (jaune) de cette ploutocratie généralisée et de ses conséquences, Carole Louis semble favoriser l'imaginaire du bouffon du roi ou du saltimbanque qui « fascinent et inquiètent comme la folie ; ils dérangent un public sédentaire, captif de la cité et de la routine, ils cherchent à divertir la population pour subvenir à leurs besoins... »[4]. Elle questionne nos perceptions par une mise en scène à la fois festive et cynique. Elle conçoit des installations qui s'agrémentent de dés à jouer, de cotillons, de couleurs chatoyantes, de jeux de lumière, de calembours. A l'illusion du hasard ou d'un divertissement gratuit, elle oppose des éléments révélateurs de régulations arbitraires. Comme si le jeu et la réalité de nos vies ne faisaient plus qu'un.





QUITTE OU DOUBLE

2024 installation in situ
Vitrine Entre deux portes, Jeunesse & Arts Plastiques, Bruxelles

La formule laisse supposer un choix, mais comment s'en sortir s'il faut soit renoncer soit miser plus gros, au risque de perdre davantage. La fortune sinon rien, le succès ou la mort. La mise en scène en triptyque induit une double contrainte, de sorte que toute sortie s'en retrouve condamnée. On est dans la course, même si on ronge son frein, mieux vaut ça que rester dans l'ombre. Ce jeu cruel, dont les règles idolâtrèrent les gagnants en relayant les perdants aux oubliettes, c'est aussi celui du marché de l'art et de la soif de notoriété. Carole Louis célèbre une remise de prix espiègle et grinçante, qui ne craint l'étoffe scurrile d'une farce de mauvais goût.

