MUSIQUES & CULTURES DIGITALES

mcd

HORS SÉRIE #04

LIVE A/V

PERFORMANCES AUDIOVISUELLES

9 782952 987219 04
KD - mcd hors-série #4 - 10 €

www.digitalmcd.com

8 > 11 avril 2010
Le CENTQUATRE
Paris 19e
NÉMO
LE FESTIVAL ARTS NUMÉRIQUES D'ARCADI
Performances | Installations | Projections
Entrée libre | www.festivalnemo.fr
12>17 avril 2010 | Le Cube (Issy-les-Moulineaux) | Théâtre de l'Agora d'Evry
Le Bijou (Noisy-le-Grand) | La Fonderie de l'image (Bagnolet)
Le Centre des arts d'Enghien-les-Bains | Cinéma l'Étoile (La Courneuve)
Maison des Arts de Créteil
ARCADI
îledeFrance
MAIRIE DE PARIS
LE 104 CENT QUATRE
ÉTABLISSEMENT ARTISTIQUE DE LA VILLE DE PARIS
TECHNIKART
A NOUS
REPERAGES
evene.fr
TRAX
Paris MÔMES
nova LE GRAND MIX
mcd
Paris

Couverture © Photo ALVA NOTO, XERROX (2006/2007), custom-made visuals for live performance, courtesy Carsten Nicolai, Berlin, Germany

EDITORIAL

ETAT DES LIEUX DES PERFORMANCES AUDIOVISUELLES

Mixer l'image et le son en temps réel… L'art de la performance audiovisuelle a évolué avec les technologies : aujourd'hui on invente des instruments multimédia qui synchronisent images et sons, on crée des visuels en direct en utilisant des caméras et/ou des logiciels, on "re-mixe" aussi des images Internet (Web Jockeys*) et même des images satellite issues de Google Earth (Satellite Jockeys) par exemple. Installation, interaction, immersion… Le spectateur est également un élément indispensable de ce type de création artistique qui sort tout juste de sa chrysalide en ce début de 21e siècle.

Musiques & Cultures Digitales — qui, depuis 7 ans, contribue à valoriser les acteurs de la scène digitale à travers ses diverses publications — vous propose donc de faire le point sur cet art contemporain à travers ce numéro hors-série. Pour décrypter cette pratique artistique qui traite "l'œil comme l'oreille" (mais pas seulement…), nous avons mis en exergue les regards croisés et complémentaires de quelques journalistes, artistes, universitaires et acteurs impliqués au plus près de cette scène.

Mia Makela nous explique ainsi le terme *Live Cinema*, apparu récemment pour définir les performances audiovisuelles; analysant son langage et la composition d'images en regard du cinéma et de la composition musicale… Blanca Regina décrypte ces nouvelles tendances au travers de l'évolution du VJing et des multiples déclinaisons des arts visuels. Laurent Catala propose un éclairage sémantique sur la diversité des termes (*performance A/V, live, VJing*…) qui recouvre des réalités techniques, artistiques et historiques parfois divergentes. Gilles Alvarez replace cette notion de "performance" audio-vidéo dans son contexte historique et insiste sur l'aspect "spectaculaire" — la mise en scène — de l'image live. Enfin, Alain Thibault interroge l'avenir de la performance AV à l'aune des changements esthétiques, culturels et sociaux que cela implique dans le contexte spécifique de l'art numérique.

On le "voit", nous n'avons pas une image fixe mais animée du *live AV*, une définition plurielle.

De la théorie à la pratique : une cinquantaine de portraits d'artistes de la scène A/V nous permettent de mieux comprendre la diversité et la richesse de ces expressions artistiques. Bien sûr ce panorama international n'est pas exhaustif. Il sera enrichi et actualisé en ligne sur la communauté internationale Digitalarti, <www.digitalarti.com>. De même pour la sélection de festivals internationaux spécifiquement dédiés aux performances audiovisuelles qui sera complétée par la nouvelle édition bilingue de notre *Guide des Festivals Numériques 2010/11* (à paraître en mai 2010).

Nous tenons à remercier particulièrement Jean-Christophe Théobalt du Ministère de la Culture (Secrétariat général / Service de la coordination des politiques culturelles et de l'innovation), ainsi que nos partenaires, Némo et Elektra, et leurs équipes pour leurs précieuses contributions.

* cf *WJ-SPOTS #1, 15 ans de création artistique en réseau*, hors série de MCD paru en septembre 2009.

AUDIOVISUAL PERFORMANCES TODAY

To mix sound and images in real time… The art of audiovisual performance has evolved in tandem with technology; we're now building multimedia tools that can synchronize images and sounds, and creating instantaneous visuals using live cameras, internet images (WJs: Web jockeys*), even Google Earth satellite images (Satellite Jockey). From immersion to interaction, the spectator also plays an essential role in this artistic creation, which, in the beginning of the XXIst century, is only just emerging from its cocoon.

Musiques & Cultures Digitales <MCD>, via its numerous publications, has spent the last 7 years highlighting figures on the digital arts scene, and, today, is offering you this special edition, which will chart the progress of this contemporary art form. In an effort to decipher this artistic practice, which "treats eyes (not only) like ears", we've selected, for your consideration, contrasting, and complementary, viewpoints from various journalists, artists, academics, and other personalities closely involved in this field.

Thus, Mia Makela comments on *Live Cinema*, a new term which was coined recently to describe audiovisual performances; she analyzes its language and the composition of its images, contrasting it to those used in the cinema and in musical compositions. Blanca Regina deciphers new trends in VJing and the variety of visual arts. Laurent Catala shines a semantic spotlight on the diversity of terms (*A/V performance, live, VJing, etc.*) used to describe technical, artistic, and historical realities that often don't concur. Gilles Alvarez re-inserts the notion of "performance" in a historical context, insisting on the "spectacular" nature – in terms of stagecraft – of the live image. Finally, taking into account aesthetic, cultural and social changes, Alain Thibault probes the future of AV performances, in particular within the context of digital art.

As we can "see", the image we're generating of *live AV* is not static, but animated, resulting in a pluralistic definition.

From theory to practice: over fifty portraits of artists from the A/V scene will help us to better understand the diversity of practices and the wealth of artistic expression. This international panorama is not, of course, an exhaustive one. It will be supplemented and updated, by the online community created for the launch of this publication, at <www.digitalarti.com>. The same can be said of the selection of international audiovisual performance festivals, to be completed by the new bilingual edition of the *2010/2011 Digital Festivals Guide* (to be published in May 2010).

We would like to give special thanks to Jean-Christophe Théobalt, from the Ministry of Culture, for his support, as well as our partners, Nemo and Elektra, and their teams, for their valuable contributions.

* cf MCD special issue, published in September 2009, *WJSPOTS#1, 15 years of artistic creation on the net*.

ANNE-CÉCILE WORMS
DIRECTRICE DE LA RÉDACTION / EDITOR IN CHIEF

MCD HORS SÉRIE #04

LIVE A/V

06-09_LIVE CINEMA
IT'S CALLED LIVE CINEMA
Mia Makela

10-13_LIGHT CURRENTS
nouvelles tendances dans le VJing et les arts visuels
new trends in VJing and visual arts
Blanca Regina

14-17_PRATIQUES LIVE
Le sens des mots
LIVE PRACTICES
what the words mean
Laurent Catala

18-21_LIVE ! LIVE ! LIVE !
Il était une fois le cinéma vivant...
Once upon a time in the Living cinema...
Gilles Alvarez

22-25_AVenir
AViewing the Future
Alain Thibault

ARTISTES/ARTISTS

26-27_ABSTRACT BIRDS

28-29_ADDICTIVE TV

30-31_ANTIVJ

32-33_CÉCILE BABIOLE

34-35_MATTHEW BIEDERMAN

36-37_FRANK BRETSCHNEIDER

38-39_BYETONE (OLAF BENDER)

40-41_CELLULE D'INTERVENTION METAMKINE

42-43_CHDH

44-45_DEFASTEN

46-47_DEMOLECURISATION

48-49_EVELINA DOMNITCH & DMITRY GELFAND

50-51_LOUIS DUFORT

52-53_D-FUSE

54-55_EKYZT

56-57_GANGPOL & MIT

58-59_HC GILJE

60-61_KURT HENTSCHLÄGER

62-63_RYOJI IKEDA

64-65_INCITE/

66-67_JODI

68-69_YUKI KAWAMURA

70-71_HERMAN KOLGEN

72-73_RYOICHI KUROKAWA

74-75_LAB[AU]

76-77_ULF LANGHEINRICH

78-79_LSD ROOM

80-81_MIKOMIKONA

82-83_JOACHIM MONTESSUIS

84-85_MYLICON/EN

86-87_CARSTEN NICOLAI

88-89_OTOLAB

90-91_JULIEN OTTAVI AKA THE NOISER

92-93_JEAN PICHÉ

94-95_PURFORM (YAN BREULEUX)

96-97_QUAYOLA

98-99_TASMAN RICHARDSON

100-101_RHO

102-103_RYBN

104-105_CHRIS SALTER

106-107_SATI

108-109_ANTOINE SCHMITT

110-111_SYNCHRONATOR

112-113_TELCOSYSTEMS

114-115_TEZ

116-117_THE LIGHT SURGEONS / CHRISTOPHER THOMAS ALLEN

118-119_TRANSFORMA

121-121_TVESTROY

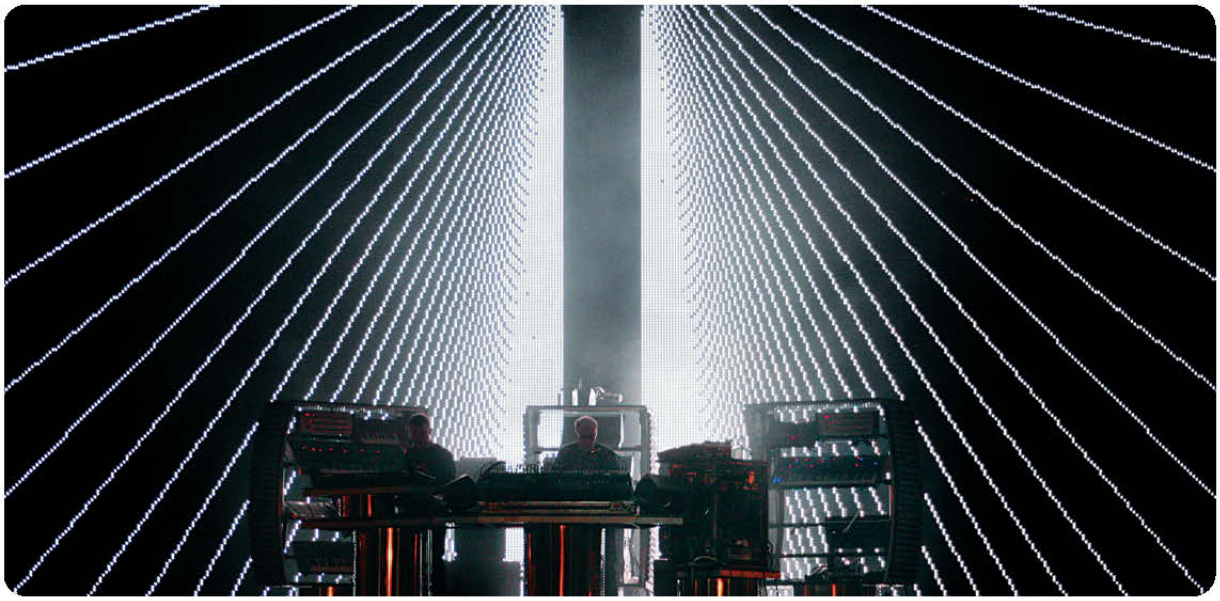
122-123_UVA UNITED VISUAL ARTISTS

124-125_EDWIN VAN DER HEIDE

126-127_XLR PROJECT

128-129_YRO

130_FESTIVALS



UVA versus the Chemical Brothers.
Trafalgar Square 2007
© UVA/James Medcraft

PERFORMANCES AUDIOVISUELLES
QUESTIONS POSÉES AUX ARTISTES

/ Quel est votre parcours et vos influences, références ?

// Comment définissez-vous votre travail dans ce rapport visuel / sonore ? Quelle est votre démarche en termes de composition et de diffusion ? Pour vous, les performances audio/vidéo constituent une (nouvelle) discipline artistique à part entière ?

/// De quelle manière l'évolution technologique a déterminé/modifié vos réalisations ? Comment envisagez-vous l'impact des progrès techniques sur votre démarche artistique ?

//// Festivals, évènements, dvd, Internet, etc.: quel circuit pour les performances A/V ? Peut-on imaginer d'autres lieux ou supports de diffusion ?

///// Quels sont vos projets en cours ?

LIVE A/V
QUESTIONS TO THE ARTISTS

/ Can you tell us about your background, your influences and artistic references?

// How would you describe the video/audio dimension of your work? How do you go about composing and diffusing your work? Do you consider audio/video performances to be a (new) artistic discipline in their own right?

/// How have technical breakthroughs modified/defined your work? What kind of impact do you think future breakthroughs will have on your artistic practices?

//// Festivals, events, dvds, internet, etc.: which distribution model suits A/V best?

///// What projects are you currently working on?

On l'appelle le Live Cinema

Le Live Cinema est un terme apparu récemment pour décrire les performances audiovisuelles en temps réel. Selon le communiqué de presse du Festival Transmediale (www.transmediale.de) à propos de son programme de Live Cinema en 2005, le terme "Live Cinema a jusqu'ici principalement été utilisé pour décrire l'accompagnement musical live de films muets".

Mais c'est du passé. Le Live Cinema actuel représente la création simultanée du son et de l'image en temps réel par des artistes sonores et visuels qui collaborent à hauteur égale sur des concepts élaborés. Les paramètres traditionnels du cinéma narratif sont élargis par une conception beaucoup plus vaste de l'espace cinématographique, dont la préoccupation ne se cantonne plus à la construction photographique de la réalité telle qu'elle est perçue à travers l'oeil de la caméra, ni aux formes linéaires de narration. Le terme "Cinéma" doit à présent être compris comme englobant toutes les formes de configuration de l'image en mouvement, à commencer par l'animation d'images peintes ou synthétiques. La plupart des artistes utilisent des séquences vidéo, des animations Flash ou 3D. La création de visuels abstraits par le biais de logiciels comme Processing ou VVVV est aussi une tendance croissante. Certains artistes utilisent la camera en live pour créer des visuels (Hotel Modern), d'autres utilisent des ressources en ligne (WJs=Web Jockeys). L'application Internet Google Earth a également servi de matière première à un spectacle live (Satellite Jockey).

Live Cinema vs. Cinéma

La différence entre le cinéma et le Live Cinema réside dans leurs contextes et leurs visées respectifs. La situation de live impose des contraintes mais revendique aussi une émancipation par rapport à la structure linéaire du cinéma. Étant donné que le cinéma traditionnel essaie ostensiblement de raconter une histoire, les plans où il ne se passe rien, même s'ils recèlent une puissance visuelle, font plutôt office de transitions. Les plans qui contiennent de l'action et des dialogues constituent les moments clés du film. Les répétitions ou les effets visuels ne sont pas souvent utilisés par crainte d'altérer profondément l'information visuelle ou la continuité de l'histoire. Le ralenti est sans doute l'effet le plus utilisé dans le cinéma en dehors des effets 3D. Néanmoins, de nombreux films sont réputés pour leur atmosphère renforcée par des scènes qui ne contiennent ni action ni dialogues. Prenons par exemple *Lost Highway* (1997) réalisé by David Lynch, avec ce long plan d'une route sombre. C'est vraiment ce genre de plans qui fonctionne le mieux dans les performances de Live Cinema, par la nature même de la création en temps réel, basée sur le sample et la boucle de matériaux visuels : les transitions, les mouvements, l'esthétique visuelle pure, l'intrigue et l'atmosphère.

PHOTO © MIA MAKELA

Mia Makela, Live @ Stuttgart

Live Cinema vs. VJing

Le Live Cinema décrit un travail intrinsèquement artistique, à la différence du VJing, qui peut ressembler à du DJing visuel. Bien entendu, certains VJs créent leurs extraits vidéo, mais beaucoup considèrent que la production de matériau original n'est pas nécessaire pour un VJ, dont la fonction première est de présenter les courants visuels contemporains de notre culture. Il y a également tout un marché de vente et d'achat de séquences vidéo. Cela signifie que plusieurs VJs sont amenés à utiliser les mêmes extraits. Le travail du VJ réside dans la sélection, le mix et le remix.

Par ailleurs, le travail des auteurs de Live Cinema est souvent présenté dans un contexte différent, par exemple dans un musée ou un théâtre, avec un public souvent installé comme au cinéma : assis en train de regarder la performance avec attention. Cette situation entraîne d'autres exigences pour la performance, puisque dans un contexte de club, le public ne s'attend pas seulement à apprécier les images mais à jouir d'une stimulations plurielle des sens.

Le Langage du Live Cinema

Quel pourrait être le langage du Live Cinema ? Dans cette pratique, la narration suit rarement la structure du cinéma traditionnel qui repose souvent sur l'adaptation de romans ou de pièces de théâtre. En définitive, c'est la poésie qui pourrait offrir une base structurelle plus pertinente au Live Cinema. En effet, comme en poésie, le langage y est utilisé pour ses qualités esthétiques et évocatrices au-delà du sens apparent. L'utilisation de l'ambiguïté, du symbolisme, de l'ironie et autres éléments stylistique de diction dans la poésie permet souvent l'ouverture à de multiples interprétations. De la même manière, la métaphore et la comparaison créent une résonance entre des images autrement hétérogènes — plusieurs niveaux de sens forment des connexions auparavant imperceptibles. Dans le livre *Sculpting in Time*, le réalisateur Andrev Tarkovsky parle de la "conception poétique de l'être" : *à mon sens, le raisonnement poétique est plus proche des lois qui régissent le développement de la pensée, a fortiori de la vie elle-même, que la logique traditionnelle de la théâtralité. Cette logique commune, faite de séquences linéaires, est aussi déconcertante que la preuve d'un théorème géométrique*. Il écrit également sur l'échec du cinéma qui n'a pas su exploiter son potentiel artistique et n'est devenu qu'une machine à enregistrer la performance théâtrale, dont nous subissons encore les effets. ›››

PHOTOS © MIA MAKELA

Kaamos Trilogy, performances A/V, Mia Makela

ITS CALLED LIVE CINEMA

Live cinema is a recently coined term for real-time audiovisual performances. According to the Transmediale festival (www.transmediale.de) press release for its Live cinema program in 2005 the term "Live Cinema has hitherto been used primarily to describe the live musical accompaniment of silent movies".

But that was yesterday. Live Cinema today stands for the simultaneous creation of sound and image in real-time by sonic and visual artists who collaborate on equal terms and with elaborate concepts. The traditional parameters of narrative cinema are expanded by a much broader conception of cinematographic space, the focus of which is no longer the photographic construction of reality as seen by the camera's eye, or linear forms of narration. The term "Cinema" is now to be understood as embracing all forms of configuring moving images, beginning with the animation of painted or synthetic images. Most artists use video clips, Flash or 3D animations even though generating abstract visuals with software such as Processing or VVVV is growing ever more popular. Some artists use live camera to create visuals (Hotel Modern) and some use online resources (WJs=Web Jockeys). Even the Google Earth web service can serve as material for a live show (Satellite Jockey).

Live Cinema vs. Cinema

The difference between cinema and live cinema lies in their contexts and goals. Live situation imposes its necessities but also claims freedom from the linear structure of cinema. As traditional cinema is ostensibly trying to tell a story, shots where nothing is happening, even if visually powerful, tend to serve as transitions. The shots containing action and dialogue constitute the key moments of the movie. Repetitions are not commonly used, nor visual effects that would profoundly alter the visual information or continuity of the story. Slow motion may be the most common effect used in cinema apart from the 3D effects. Nevertheless, many movies are famous for their atmosphere, enhanced by scenes which do not contain action or dialogues.
One example is *Lost Highway* (1997) directed by David Lynch, which is remembered for its long shot of a dark highway. Exactly these kind of shots tend to work well in live cinema performances: the transitions, the movements, the pure visual beauty and intrigue, the atmosphere, due to the nature of real-time creation, which is based on sampling and looping the material.

Live Cinema vs. VJing

Live cinema describes work which is in essence artistic, to differentiate from VJing, which can resemble visual DJing. This does not mean that VJs would not create their video-clips, but there are many who consider that producing material it not necessary for a VJ, who mainly presents the contemporary visual currents of our culture. There also exists a market for selling and buying video-clips. This implies that many VJs can use the same clips. The act of mixing, remixing and selecting becomes the work of a VJ. Also, live cinema creators' work tends to be presented in different context, like museum or theatre, and often to an audience similar to that of cinema: sitting down and watching the performance attentively. This situation also creates different demands for the performance, as in clubs the public is not there mainly to see the visuals but to enjoy various sensorial inputs simultaneously.

Live Cinema Language

What could be the language of live cinema? The narration in live cinema rarely follows the structure of traditional cinema, which is often based on novels or plays. In fact, poetry might offer a more adequate structural basis for live cinema as in poetry language is used for its aesthetic and evocative qualities in addition to its ostensible meaning. Poetry's use of ambiguity, symbolism, irony and other stylistic elements of poetic diction often leaves a poem open to multiple interpretations. Similarly, metaphor and simile create a resonance between otherwise disparate images — a layering of meanings, forming connections previously not perceived. In his book *Sculpting in Time*, the film director Andrev Tarkovsky writes in behalf of "poetic design of being": *in my view poetic reasoning is closer to the laws by which thought develops, and thus to life itself, than is the logic of traditional drama. The usual logic, that of linear sequentiality is uncomfortable like the proof of a geometry theorem*. He also writes about the failure of cinema to exploit its artistic potential and instead turning into a recording machinery of theatrical performance, of which results we are still suffering. ›››

Mia Makela

››› Sur Les pas d'Eisenstein

Dans le cinéma, le rythme et le ton général du film se construisent au montage. Dans les films soviétiques des années 20, le montage est devenu l'essence du cinéma par le biais de la théorisation. Dans le Live Cinema, le montage se construit en direct, mais ces théories sont toujours valables pour comprendre la manière dont on fabrique du sens dans un langage propre au Live Cinema.
Eisenstein expérimentait plusieurs techniques de montage qu'il appelait intellectuelle, métrique, rythmique, tonale et harmonique. Il a découpé son film *Alexander Nevsky* (1938) au rythme de la musique préexistante au lieu que la musique soit jouée ou composée en fonction du film. Il a également découvert que la pellicule découpée métriquement au rythme des battements de coeur avait un impact profond sur les spectateurs par l'effet miroir des biorythmes. Les techniques de montage Eisenstein s'apparentent aussi à la genèse du VJing. La manière dont il utilisait le son comme base du montage visuel fait écho à la présentation contemporaine live des visuels.
Eisenstein avait compris les effets du rythme et de la juxtaposition sur le spectateur, comme plus tard les vidéo-scratchers. Le scratch vidéo a été l'un des premiers genres de live visuel, souvent orienté politiquement. Des groupes comme les Londoniens d'Hexstatic ou d'Exceeda semblent suivre les traces d'Eisenstein. Hexstatic a également collaboré avec Pioneer pour développer la platine de mix vidéo *DVJ-X1*, sortie en 2004. C'est un outil qui permet de scratcher, de mettre en boucle et de placer des marqueurs vidéo en temps réel, tandis que l'audio reste parfaitement synchronisé à la vidéo. En un sens, les théories d'Eisenstein se sont matérialisées dans ce produit.
Le montage peut aussi être spatial. L'option qui consiste à montrer les multiples sources d'image sur un seul écran est intégrée à la plupart des logiciels visuels de temps réel. De plus, il est de coutume d'utiliser plusieurs écrans lors d'évènements audiovisuels en temps réel, même si trop peu d'artistes de Live Cinema utilisent le montage spatial de manière vraiment créative. Parmi cette minorité, on trouve les londoniens The Light Surgeons qui projettent des flots visuels multiples en simultané — diapositives, film, vidéo — sur des écrans classiques et d'autres transparents, créant ainsi un dialogue pertinent entre les images sources. Ce procédé n'apparaît pas souvent dans le cinéma sauf chez Peter Greenaway, l'un des rares réalisateurs de "l'école spatiale". Curieusement il fait également partie des rares réalisateurs qui pratiquent la performance visuelle en temps réel, notamment sur sa tournée *Tulse Luper VJ*.

Composition d'images vs. Composition musicale

La majorité des films fait appel à la coupe directe d'un plan à un autre. Bien que de nombreux réalisateurs d'avant-garde aient utilisé la composition d'images dans leurs films. C'est à l'époque de l'avènement de la vidéo que cette dernière a été facilitée, grâce à une nouvelle technologie : les synthétiseurs vidéo. Ils créaient des signaux TV électroniques qui ne nécessitaient pas l'usage de caméra et permettaient de visualiser des motifs abstraits, des sous-titres textuels, des images colorisées ou traitées. Les premiers artistes vidéo comme Woody et Steina Vasulka, qui avaient déjà commencé à expérimenter avec des synthétiseurs vidéo dans les années 70, ont utilisé la composition d'images ainsi que le contraste chromatique et lumineux, comme méthode de création vidéo. Ces innovations techniques ont été converties en technologie numérique et font maintenant partie intégrante des logiciels vidéo.
Tandis que les artistes du Live Cinema ont tendance à utiliser plusieurs séquences ou strates visuelles en simultané, le fait de les mélanger s'apparente plus à une composition musicale qu'à un montage vidéo. On joue de plusieurs "instruments visuels" en même temps, dans différentes combinaisons de rythmes, de volumes et de motifs. Les visuels abstraits se prêtent sans doute mieux à l'analyse car ils s'apparentent à la musique, y compris au niveau de leur force et leur faiblesse de composition, de leur structure rythmique et de leur beauté. *Guide pratique de composition musicale*, Alan Belkin écrit: *une œuvre musicale comporte une "trajectoire", qui génère une sorte de voyage intérieur chez l'auditeur. On dit que l'expérience est "équilibrée" lorsque l'auditeur se sent satisfait de l'expérience dans son ensemble. Bien entendu, l'expérience ne doit pas être obligatoirement jolie ou agréable — le monde des émotions peut être grave parfois troublant – mais l'œuvre doit avoir un sens intrinsèque.*

Le sens des effets

Même si leurs connotations varient selon le contexte, les effets visuels ont aussi leur propre langage. Dans le cinéma, la signification de certains effets est déjà communément acceptée ; par exemple, lorsqu'une image se trouble, cela annonce le début d'une séquence de rêve ou de souvenir. Quelques réalisateurs, comme Tarantino, ont utilisé l'image figée, pour marquer un moment clé du film. Si en général les effets sont fascinants, c'est probablement parce qu'ils nous montrent le monde d'une manière dont nous ne pourrions faire l'expérience dans le réel, comme si dans la vie nous ne percevions qu'un flot continu de moments présents. Dès les balbutiements des projections en temps réel, les effets ont été recherchés pour leurs propriétés "magiques". Même les premières lanternes magiques comprenaient des fondus-enchainés et la superposition de plusieurs couches d'images. Carol Goss, pionnière de la performance vidéo, s'est questionnée sur l'effet de feedback ressenti face à des mandalas: *qu'est-ce qui est venu en premier: le mandala bouddhiste ou le mandala électronique ? Le paradigme de base pourrait-il être la théorie de l'univers selon Itzhak Bentov, un tore avec toute l'énergie se mouvant en hélice, et le feedback vidéo ou les mandalas de méditation bouddhiste de simples manifestations de ce paradigme ?*

Trajectoires

Il est intéressant de noter certaines similarités entre l'émergence de la scène de l'art vidéo et celles du Live Cinema et du VJing. Elles ont en commun l'envie insatiable de rechercher de nouveaux outils visuels et de construire un matériel meilleur marché, en étroite collaboration avec des ingénieurs et des programmateurs. Les premiers artistes vidéo avaient leur magazine en copyleft appelé *Radical Software*, qui encourageait l'idée de l'accès aux outils de production et de distribution et le contrôle des images. Leur politique s'insurgeait contre le contrôle supposé de la télévision sur la société. C'est assez proche, finalement, des inquiétudes actuelles face à la globalisation, au consumérisme, et au pouvoir des géants de l'informatique sur les individus. Le mouvement DIY (Do-It-Yourself/bricolage) et le mouvement des logiciels gratuits sont tous deux étroitement liés à la scène visuelle live. En définitive, il s'est toujours agi d'expérimentation, de liberté créative dégagée des normes industrielles et permettant un accès direct au public. □

Mia Makela (solu.org)

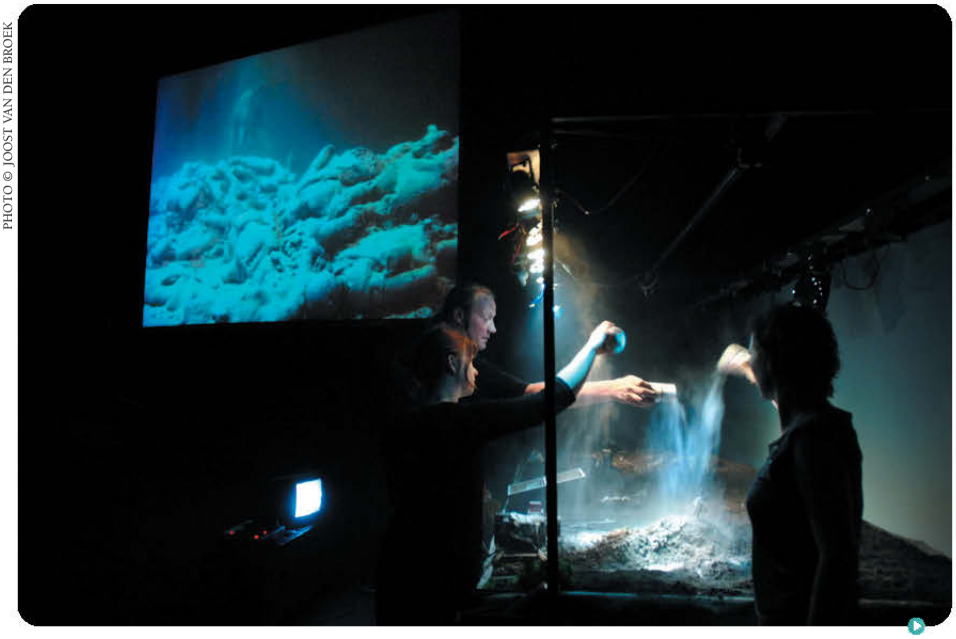


PHOTO © JOOST VAN DEN BROEK

Hotel Modern

In The Footsteps Of Eisenstein

In cinema, the rhythm and overall tone of the film is constructed during the editing process. In the Soviet film-making of the 1920s, montage was theorized to be the essence of cinema. In live cinema, the montage is constructed live, but the theories can still give insights about how to construct meaning in live cinematic language. Eisenstein experimented with various editing techniques he called intellectual, metric, rhythmic, tonal and overtonal. He cut his film *Alexander Nevsky* (1938) to the rhythm of pre-existent music and not just had the music played or composed to match the film. He also discovered that film cut metrically to the beat of a heart had a profound impact on viewers as it mirrors our biorhythms. Eisenstein's montage techniques could also be seen as the beginning of VJing.

The way he used sound as the basis of the visual montage is how contemporary live visuals are often presented. Eisenstein understood the effect of rhythm and juxtaposition on the viewer, just like the video scratchers. Video scratching was one of the first genres of live visuals, and was often politically oriented. Groups like London based Hexstatic and Exceeda seem to follow in Eisenstein's footsteps. Hexstatic has also collaborated with Pioneer in the development of the *DVJ-X1* mixer, which was launched in 2004. With this tool it is possible to scratch, loop and cue video in real-time, while audio stays in precise synch with the video. To some extent, Eisenstein's theories have now materialized as a product.

Montage can also be spatial. In most real-time visual software, the option for showing multiple image sources on one screen is built-in. Furthermore, it is very common to use various screens in real-time audiovisual events, even though only a few live cinema artists use spatial montage creatively. The Light Surgeons from London is one of them. They project multiple simultaneous visual streams — slides, film, video — with transparent and non-transparent screens and thus create an interesting dialogue between the image sources, something that has only been seen in cinema sporadically, with Peter Greenaway being one of the few directors of the "spatial school". Curiously enough he is also one of the few film directors who perform visuals in real-time, on his *Tulse Luper VJ Tour.*

Compositing vs. Composition

Majority of films employ direct cutting from one shot to another, although many avant-garde film directors have used visual compositing in their films. It was during the video era that compositing images became easier, thanks to new technology: video synthesizers. They created electronically TV signals without requiring the use of a camera and could visualize abstract patterns, text subtitles, colorized or processed camera images. Early video artists like Woody and Steina Vasulka, who had already started experimenting with video synthesizers in the '70s, used compositing, with chroma and luminosity keying, as one of their methods for creating videos. These technical innovations were converted into digital technology and now they are found in video software.

As live cinema artists tend to use various clips or visual layers simultaneously, mixing them together resembles more a musical composition, than video editing. Various "visual instruments" are being played together, in different combinations of rhythms, volumes and patterns. Perhaps abstract visuals could be better analyzed as if they were music, including their compositional strengths and weaknesses, rhythmic structure, beauty.

In *A Practical Guide to Musical Composition*, Alan Belkin describes: *a musical work has a "trajectory", engendering a kind of internal voyage in the listener. We call the experience "balanced" when the listener feels satisfied with the experience as a whole. Of course, this does not mean that the experience is necessarily pretty or pleasant — the emotional world may be serious or even troubling - but that the work seems meaningful in an integrated way.*

The Meaning Of Effects

Visual effects have their own language as well, even though the connotations can differ according to the context. In cinema, certain effects have already established commonly accepted meanings; i.e.: when an image starts to get blurry it signifies that a dream or a memory sequence is starting. Some directors, like Tarantino, have used frozen frame, to mark a meaningful moment in the film. Effects in general are fascinating probably for the reason that they show us the world in a way we cannot experience in real life, as in real life we are continuously perceiving only the present moment. From the dawn of real-time projections, effects have been sought after for their "magical" qualities.

Even the early magic lanterns had built-in dissolve effect and options for mixing between various image layers. Video performance pioneer, Carol Goss described her sensations of feedback effect as watching mandalas, and wondered: *which came first: the Buddhist mandala or the electronic mandala? Was Itzhak Bentov's theory of the universe as a torus with all energy moving in a helix the basic paradigm, and video feedback and Buddhist meditation mandalas just manifestations of it?*

Trajectories

It is interesting to note certain similarities between the early video art scene and the contemporary live cinema and the VJ scene. These all share the eagerness to explore new visual tools and build cheaper equipment in close collaboration with engineers and programmers. The early video artists had a magazine called *Radical Software*, a copyleft product, promoting the idea of access to the tools of production and distribution and the control of images. Their politics were a reaction to the TVs supposed social control, similar to the contemporary concern about globalization, consumerism, and the power of IT-giants over individuals. DIY-movement and free software movement are both closely connected to live visual scene. In a sense, it has always been about experimentation, creative freedom without industrial standards and direct access to public.

Mia Makela (solu.org)

PHOTO © MIA MAKELA

Kaamos Trilogy / Naturology / N1NE(X), Ramscape, performances A/V, Mia Makela

PHOTO © D.R.

Peter Greenaway, Tulse Luper

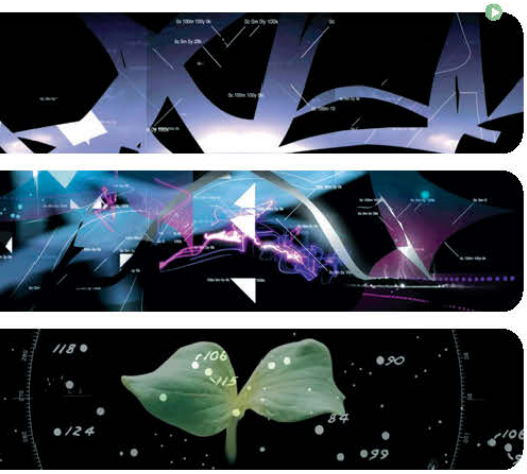
LIGHT CURRENTS

NOUVELLES TENDANCES DANS LE VJING ET LES ARTS VISUELS

Durant la première décennie du 21ème siècle, nous avons assisté l'ascension et à la chute des VJs, interprètes en temps réel d'images en mouvement dans un contexte de clubbing et de fêtes. Peu à peu, les VJs ont cessé d'être de simples passeurs de séquences live formatées pour devenir des artistes capables de développer un concept. Actuellement, le VJ ne s'en tient plus au mix live, mais il crée aussi des contenus et des bases de données visuelles.

La pratique du VJing a préparé le terrain et permis le développement de la culture AV. Durant l'essor du VJing, un changement de contexte s'est opéré. On est passé de la culture de club à de nouveaux environnements artistiques, dans des galeries, des festivals et des musées qui, de manière durable ou éphémère, ont montré des œuvres d'art performatives, basées sur la durée. Le travail de certains artistes et collectifs AV nous donne un aperçu de la façon dont cette culture évolue. La nature des travaux est collaborative et le contexte dans lequel ces œuvres sont présentées est hybride, entre art et fête, sédentarité et nomadisme transitoire.

PHOTOS © LIGHTRHYTHMVISUALS



Ben Sheppe – AV8

L'*Energy Union Tour* est une nouvelle production audiovisuelle de Coldcut, qui réunit la musique, l'image et l'art "conscient". Les thèmes abordés sont à la croisée de l'écologie, de l'état d'urgence et de la durabilité de la planète. Les Friends of the Earth (Amis de la Terre) issus de la scène Brightonart ont organisé des tables rondes et des ateliers pour approfondir leurs travaux, notamment leur installation interactive *Gridio*.
Ayant entamé cette tournée multimédia en 2009 sur l'Odeonplatz à Munich, Matt Black et Jonathan More (membres de Coldcut) vont la poursuivre avec un "rail show", en train, à travers l'Europe. Cette performance fera appel à toute l'expérience que ces artistes visuels ont acquise au cours des 20 dernières années et mettra à l'épreuve leurs compétences. La musique des Ninja Tune Daddies élabore un récit en 4 sections sur les thèmes de la vie, la prudence, les solutions et l'action. En 2010, *l'Energy Union Tour* passera par plusieurs pays européens, explorant à travers la dimension audiovisuelle des questions liées au monde dans lequel nous vivons et interrogeant nos choix quant à son avenir. L'équation à résoudre est :
Énergie + Intelligence = Évolution...

Olga Mink est une artiste multimédia néerlandaise qui œuvre dans l'art audiovisuel et interactif et la performance live. En 1998, alors qu'elle n'était encore qu'étudiante aux beaux-arts, elle a commencé à s'intéresser au VJ-ing. Depuis, elle n'a cessé d'explorer de nouveaux territoires et a également entamé, en 2005, des études de commissaire d'exposition d'arts des nouveaux médias. Organisatrice de la deuxième édition du festival Plazaplus (www.plazaplus.nl) en janvier 2010, elle y a présenté une large sélection d'artistes internationaux et émergents travaillant dans les domaines de la performance live, de l'électronique, de la musique, du film et des arts multimédia :
La culture VJ est morte, mais ce n'est pas nécessairement une mauvaise chose. Personnellement, je n'ai jamais été intéressée par la culture de club, mais j'étais attirée par l'idée de présenter mon travail dans un nouveau contexte. Même si nous avons ressenti les limites de ce langage, ces dix dernières années, les artistes ont créé une communauté vivante et active. L'art qui a émergé de la culture VJ m'intéresse encore. Ce mouvement a permis une nouvelle prise de conscience de la culture du DIY [Do It Yourself] *dans un monde en mutation et aux possibilités technologiques émergentes. Par le partage de leurs connaissances, les VJs ont apporté leur pierre à cette évolution artistique et technologique. Les logiciels sont maintenant faciles à utiliser, et de nouvelles applications ont amélioré la performance live. Les VJs ont créé un marché pour de nouveaux outils et la dynamique commerciale qui en découle. Artistiquement, ils ont fait prendre vie à des idées qui ont nourri l'interaction avec la musique live, explorant de nouvelles voies dans le langage visuel, le récit abstrait et l'esthétique novatrice de l'image.*

Ces dernières années Olga Mink a travaillé en étroite collaboration avec l'artiste londonien Scanner. Leur performance Live Cinema a tourné en Europe et aux USA. *Nature of Being* est un échange direct entre les artistes retraçant un mouvement discursif de couleurs, de musique, de texture et d'image.
Pour The Nature of Being, j'ai travaillé sur les aspects artistiques et techniques de la conceptualisation de l'interface permettant de contrôler trois écrans différents avec des séquences panoramiques en HD. ›››

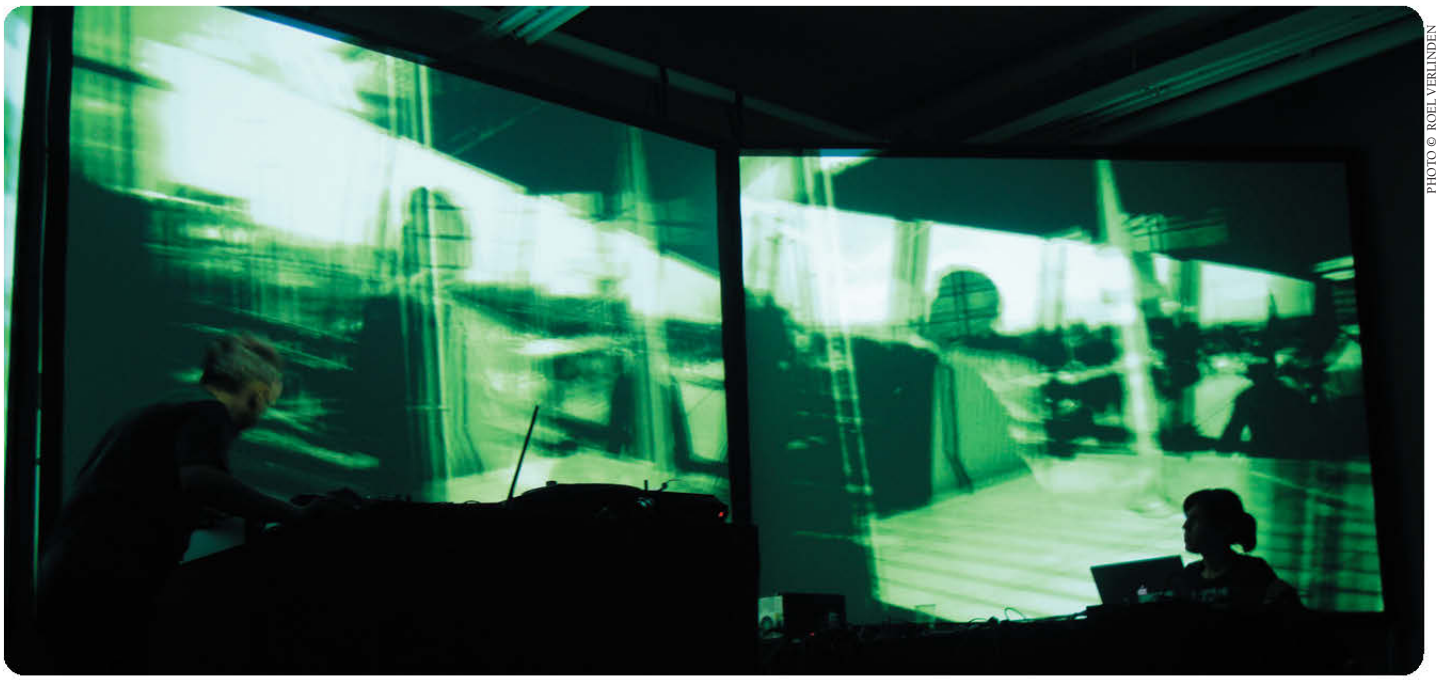


PHOTO © ROEL VERLINDEN

Scanner & Olga Mink

PHOTO © COLDCUT

Energy Union

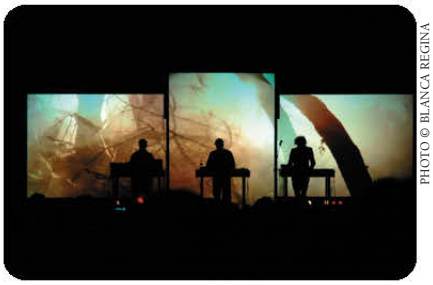


PHOTO © BLANCA REGINA

Moderat Live at Lev Festival, Gijon 2009

PHOTO © THE LIGHT SURGEONS

The Light Surgeons True Fictions @ London BFI's IMAX / Onedotzero Festival

LIGHT CURRENTS
new trends in VJing and visual arts

During first decade of the XXI we have witnessed the rise and fall of the VJ as realtime performer of moving images within a club / party context. Gradually VJs have become less a live player of appropriated footage and become more recognized as artists. One that develops a concept, which not only mixes live but also creates contents and databases of visuals.

The ground has been prepared for AV (audiovisual) culture, which has developed from VJ practice. In its rise, VJ Culture has witnessed a shift in context; from club culture to new artistic contexts, in galleries and festivals as well as museums, which are momentarily or even within some fixity, presenting time based, performative art works. The work of some artists and AV collectives give us a glimpse of how this AV culture is evolving. The nature of the works are collaborative and the context where these works are presented is hybrid, between art and party, between fixed location and nomad transience.

Energy Union Tour is a new audiovisual production by Coldcut, which connects music, image and conscious art. The themes relate ecology, the state of emergency and the planet´s sustainability. Part of the Brightonart scene, with their interactive art-installation called *Gridio*, Friends of the Earth have been organizing panel discussions and workshops to surround the works. Starting the tour in 2009 at Odeonplatz in Munich, Matt Black and Jonathan More (the Coldcut team) will tour the multimedia show, with a "rail-show", by train, throughout Europe. This performance will require all the experience these artists have gathered over 20 years and test their unique skill set as visual performers. The music, by Ninja Tune Daddies, builds narrative in 4 sections with the following themes: Life, Caution, Solutions and Action. *Energy Union Tour* will visit several European countries though 2010 exploring, through audio and visuals, issues related to the world we live in and our choices regarding its future. *Energy+Inteligence = evolution is the equation to solve…*

Olga Mink is a Dutch media artist working in audiovisual and interactive art, as well as live performance. In 1998, she became interested in VJ-ing as an art student. She never stopped exploring new terrains and also started curating media art in 2005. Organizer of the second edition of Plazaplus festival (www.plazaplus.nl) at January 2010, where a wide selection of international and emerging artists working in the fields of live performance, electronics, music, film and media art were featuring :
VJ-culture is dead, but this isn't necessarily a bad thing. I personally was never so much interested in clubculture, but felt attracted to the idea of presenting my work in a new and different context, at the time. Allthough we experienced the limitations of its language, artists created a vibrant and active community the past decade. It raised a new awareness of DIY culture in a changing world of emerging technological possibilities.I am still interested in art that emerged from VJ Culture. VJ's have given their share and knowledge in this technological and artistic development. Nowadays software is easy to use and it features many interesting aspects for live performance. Vj's created a market for new tools and a commercial need. Artistically they have given shape to ideas on how to interact with live music, exploring new ways in visual language, abstract narrative and groundbreaking visual aesthetics.

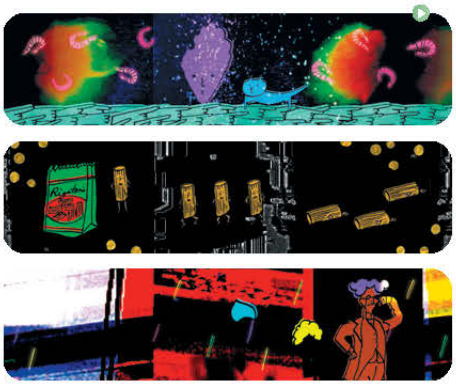
Olga Mink collaborated closely with Scanner from London the last few years, touring their Live Cinema performance in Europe and the USA. *The Nature of Being* is a live interchange between artists charting a conversational movement of colour, music, texture and image. *For The Nature of Being, I have been working on the artistic and technical aspects to conceptualizing the interface to control three different screens with HD panoramic footage. We managed to make a system that enabled live improvisation as well as some build-in presets with predetermined elements. The use of Midi, live audiovisual interaction and realtime image manipulation was the core of this technology.*
My work contains a range of themes and conceptual approaches. I like to explore different kinds of narratives, forms, and context issues. An important aspect in my work is to create a tension between the actual space, the projection and the viewers' perception. I like to capture one's focus and create an immersiveness to fully absorb one's attention and drift into another possible world, to evoke a new sensory experience. ›››

››› Nous avons réussi à fabriquer un système qui facilite l'improvisation live mais qui intègre aussi quelques préréglages avec des éléments prédéterminés.
Cette technologie est centrée sur l'utilisation du format Midi, de l'interaction live audiovisuelle et de la manipulation d'images en temps réel. Mon travail repose sur une gamme de thèmes et d'approches conceptuelles.
J'aime explorer différents types de récits, de formes, et des questions de contexte. Un aspect important de mon travail réside dans la création d'une tension entre l'espace réel, la projection et la perception des spectateurs.
Je capte l'attention du spectateur et la plonge dans une immersion destinée à l'absorber totalement pour l'amener à dériver vers un autre monde, pour évoquer une expérience sensorielle nouvelle.

L'œuvre récente d'Olga Mink & Scanner, *Atlantida*, aborde une synthèse du naturel et de l'artificiel, dans un voyage à travers les sept îles des Canaries, mettant en scène une aventure métaphysique, où les forces naturelles prennent le pas sur l'homme. Au départ, ce travail est une commande pour la deuxième Biennale des îles Canaries, en 2009. Dans le domaine du Live Cinema, le travail de Chris Allen (The Light Surgeons) est remarquable. Ses créations sonores et visuelles réinventent des espaces scéniques. L'assemblage de sons et d'images issues de séquences documentaires crée une expérience à plusieurs niveaux de lecture. La production vidéo, mélangée au graphisme est diffusée sur un tempo à base de musique de synthèse et de musique live. Des projets comme *True Fictions : New Adventures in the Folklore, The Art of War* ou *Self Help AV* exigent une production et une préparation conséquentes. Leur préservation ou reproduction est en outre soumise à la contrainte du format de présentation. Chris Allen travaille sur chaque aspect d'un projet. Il est à la fois producteur exécutif, réalisateur et artiste à part entière.
La conservation des archives du Live Cinema et de l'art vidéo n'est pas simple, elle dépend de la documentation. Elle souffre de la disparité des lieux et des paramètres de performances ou d'installations. Les spécificités des performances live et en temps réel demandent une grande connaissance technique du matériel. C'est un apprentissage qui prend beaucoup de temps est très peu enseigné dans les institutions. Depuis environ dix ans, des artistes comme Coldcut, D-Fuse, Addictive TV ou The Light Surgeons sont devenus les précurseurs de nouvelles formes de pratiques à la croisée des genres comme les performances audiovisuelles live, le Live Cinema et les installations. Leurs œuvres ont été montrées dans des musées, des festivals internationaux de musique, de cinéma ou de nouveaux médias, c'est sans précédent.

Ben Sheppee est le fondateur de Lightrhythm Visuals, un label VJ qui promeut les œuvres d'artistes visuels au niveau international et fête cette année son 5ème anniversaire. Lightrhythm Visuals a publié les ouvrages de plus de 40 VJs et travaille actuellement sur un nouvel Maxi, *av8ion*, dont l'emballage imite un large écran de DVD, et qui est présenté live par le biais d'une installation panoramique multi-écrans. Accompagné d'une musique électronique live, de guitare et de flûte, le projet s'inspire de thématiques comme la démographie ou la déforestation et rassemble des sources visuelles issues du monde entier.
Le projet présente des informations statistiques d'images de la beauté naturelle de la Terre à travers une animation graphique précise.
Les images font appel à une expérimentation directe et exigent des compétences sensiblement différentes de celles utilisées pour créer de la musique, des vidéos ou des publicités. Les visuels ou le VJing sont une autre façon de présenter un message — comme le modelage ou la peinture sur toile… Pour moi, les éléments visuels sont aussi importants que la musique, l'éclairage et les danseurs. Je pense que l'impact des images dans un environnement de club est moindre mais au cours des cinq dernières années, grâce à de nombreux événements culturels, on a vu le format visuel prospérer comme l'un des supports les plus dynamiques de médias numériques. Je ne suis pas sûr que tous ces artistes se considèrent comme des VJs — ils préfèrent sûrement l'appellation d'artistes vidéo numérique - mais nous sommes entrés dans l'ère de la peinture en mouvement et cette discipline se porte de mieux en mieux.

Sur le label Visuals Lightrhythm, on trouve aussi l'album de Shantell Martin, *Koob's*. Shantell est peintre et illustratrice, elle vient de Londres mais a récemment déménagé à New York après avoir vécu au Japon.
Les performances live de Shantell illustrent le moment présent en interagissant avec le public grâce à une tablette graphique. Shantell propose des "esquisses de projets" en live. Elle projette des illustrations uniques en temps réel sur des murs, des écrans ou des bâtiments, tout en interagissant avec de la musique et le public.



PHOTOS © MAX HATTLER & NORIKO OKAKU

hahaha

Ce travail est à la fois numérique et organique, coloré et vibrant. Ces performances live sont une référence vivante à la peinture. Shantell a animé des workshops aux États-Unis et a participé à des congrès et des expositions à Tokyo, à Londres et aux USA.
L'an dernier, les Allemands de Moderat (= Modeselektor + Apparat) ont présenté une œuvre audiovisuelle et un projet performatif très détaillé et développé avec un magnifique travail sur l'espace, la lumière, le son et l'image… Zan Lyons est un artiste anglais talentueux, qui crée une œuvre audiovisuelle live sophistiquée s'accompagnant d'un violon et de musique électronique. L'environnement visuel est profondément lié au son, créant une atmosphère singulière ... Le duo de cinéastes et artistes multimédia Max Hattler & Noriko Okaku a présenté récemment à Londres *hahaha* — ΛΛΛ —, une performance d'animation live sur 3 écrans avec de la musique live par Rich Keyworth. Ces aventuriers de l'image en mouvement ont travaillé ensemble sur plusieurs projets allant de la création d'images pour la tournée de The Egg et de Basement Jaxx, au film en stop-motion, *Aanaatt*, ou encore sur le dernier court-métrage de Max : *Spin*.

L'artiste espagnole multidisciplinaire Raquel Meyers, basée à Berlin, travaille la composition d'images à partir de sources numériques, de programmation aléatoire, de graphisme, de photographie, de son et de vidéo. Sa dernière performance live, *Polybius*, se base sur une légende adaptée à un contexte d'animation visuelle. Raquel collabore avec différents musiciens comme 80 Goto, Rubeck et Saitone.
Elle fait également partie de Visual Berlin et du Homemade Collectif avec Claire Fristot (alias a-li-ce) et Aude Françoise (aka Auderoseselavy).
En France, on peut trouver une multitude d'informations relatives aux technologies audiovisuelles à travers les rassemblements et les festivals liés au forum VJ France, ainsi que sur le blog de Laurent Montoya, alias Le Collagiste. Laurent est le développeur de Codanova, une interface de contrôle MIDI. Le blog présente au quotidien des messages informatifs sur des événements et des commentaires sur des travaux liés à AIE Prod, des artistes français comme Miss ~ CHèMAR, BomBaKlaK, Ma, Lidéaliste, ainsi que d'autres travaux et événements. Le label international AntiVJ réunit des artistes qui créent des effets visuels dégagés des techniques conventionnelles en sortant du cadre et pratiquant la déconstruction des images et la création d'espaces. Ils construisent des scénographies à base d'images, de sculptures lumineuses et de projections monumentales dans les espaces publics, ils associent des techniques comme la cartographie vidéo numérique et les illusions holographiques. Ils présentent également d'autres perspectives sur les espaces sociaux et la communication culturelle.

Dans la culture visuelle, les festivals et les plateformes comme Transmediale, Onedotzero, Cimatics, VisionR, Némo, Mapping, RecMadrid, Zemos98 ont accueilli la culture VJ et la transformation de la culture AV dans l'art contemporain en proposant des thèmes et créant des espaces dédiés au rassemblement de potentiels créatifs. Dans ces espaces temporaires, l'art live et l'art audiovisuel s'affrontent et se développent en parallèle en tant que nouveaux médias. Le caractère éphémère de chaque performance est transposé au festival qui, en un sens, est un moment idéal pour procurer une expérience au public, puisque les artistes créent l'inattendu. Internet étend cette nouveauté à la diversité d'utilisation de nouvelles plateformes. Le lancement de Cyberbrothers, une nouvelle chaîne d'images en ligne, est prévu au printemps 2010. Contrairement à Youtube, Cyberbrothers se concentre spécifiquement sur les arts visuels, contenu qu'elle organise et met à jour : c'est la première chaîne en ligne du genre.
La recherche est constamment renouvelée pour offrir aux artistes des modes opératoires qui leur permettent d'appréhender les nouvelles relations entre le son et le travail d'image, la façon dont l'espace et le temps, les concepts et les idées se rapportent à leur vie individuelle et au monde et comment ces relations peuvent prendre la forme de compositions audiovisuelles éphémères.
Cette nouvelle forme audiovisuelle englobe d'autres domaines de connaissances, de nouveaux formats et de nouvelles plateformes. La question de la préservation des œuvres d'art actuelles, passées et à venir est de plus en plus pressante, car cette forme d'art aiguise la curiosité d'un nombre croissant de gens. Le marché est là, le nombre de labels augmente, les chaînes en ligne commencent à émerger et les musées s'y intéressent.
La culture visuelle du début de ce siècle a changé et évolue vers des formes toujours renouvelées et, plus que jamais, tournées vers l'avenir.

BLANCA REGINA AKA WHITEEMOTION

REMERCIEMENTS À ANA CARVALHO

AntiVJ < www.antivj.com >
Homemade Collectif < http://homemadecollectif.com >
Energy Union Tour < www.energyunion.eu/tour >
The Light Surgeons < www.thelightsurgeons.co.uk >
Lightrhythm Visuals < www.lightrhythmvisuals.com >
Shantell Martin < www.shantellmartin.com >
Raquel Meyers < www.raquelmeyers.com >
Visual Berlin < www.visualberlin.org >

PHOTO © LIGHTRHYTHM VISUALS

Shantell Martin Hidden Ora

›› The recent artwork of Olga Mink & Scanner, *Atlantida*, looks at a synthesis of the natural and the artificial, in a journey through the seven islands of Gran Canaria, presenting a metaphysical adventure, where natural forces take precedent over human. This work was originally commissioned for the second Biennial of the Canary Islands, 2009. In the Live Cinema field the works of Chris Allen and The Light Surgeons are remarkable. His audio and visual designs reinvent stage spaces. Together, sound and visuals create an experience with layers of narrative, composed footage from documentaries. Produced video, mixed with graphics are played alongside a beat, which consists of synthetic and live music. Projects like *True Fictions: New Adventures in the Folklore, The Art of War* or *Self Help AV* require a lot of production and design and their preservation or reproduction is constrained to the medium in which it is presented. Chris Allen works on all aspects of each project, as producer, director and artist in his own right.
The legacy of Live Cinema and Expanded Cinema is dependent on documentation as preservation, which is not an easy task to achieve. This is due to the inconsistency of spaces and settings for performance and installations. Features of live and realtime performance require lots of technical knowledge of equipment, which takes much time to learn and very institutions teach these skills. Over the past ten years artists as Coldcut, D-Fuse, Addictive TV and The Light Surgeons have helped to pioneer new forms of cross platform practices on audiovisual live performances, live cinema and also as installations. Their works have been exhibited at art museums, international music, film and media festivals setting precedent.

Ben Sheppee is the founder of Lightrhythm Visuals; a VJ label that curates the works of visual artists internationally and this this year celebrates its 5th anniversary. Lightrhythm Visuals has published the works of over 40 VJs and is currently working on a new EP, *av8ion* which is packaged as a widescreen DVD, and presented live through a multi screen panoramic installation.
Accompanied by live electronic music, guitar and flute, the project is thematically inspired by topics such as population, deforestation and gathers visual sources from around the world. The project presents statistical information alongside images of the earth's natural beauty through a clean motion graphic format.
Visuals are a live experimentation and have noticeably different skillset than those which are used to create music,-videos and adverts. Visuals or VJing are another way to presenting a message - like clay or a paint in canvas... To me visuals are as important as all the other elements - music, lighting and dancers. I think the impact of visuals in clubs is subtle - but as part of more cultural events visuals have really thrived in the last five years as one of the most vibrant mediums in digital media. I am not sure all of these artists would class themselves as VJs - more probably prefer digital video artists - but the fact remains that we have entered the time of the moving painting and it is alive and kicking harder than ever.

On the Lightrhythm Visuals label we can also find published the release of Shantell Martin album *Koob's*. Shantell is a painter and illustrator from London, and recently relocated to New York after living in Japan. Shantell's live performance illustrates the moment by interacting with audiences through her digital drawing tablet. She "sketch projects" live, creating unique real-time illustrations onto walls, screens or buildings, while interacting with music and audience. This work is digitally organic, colorful and vibrant and it brings up an exciting reference to painting through live performance. Shantell has been teaching workshops in the States and participating in conventions and exhibitions in Tokyo, London and United States.
Last year, Moderat (= Modeselektor + Apparat) from Germany presented an audiovisual work and performative project very detailed and developed audiovisually with a magnificent space, light design, sound and image work… Zan Lyons is a notable solo artist from England, who creates sophisticated live audiovisual work by playing with live violin and electronic music.
Surrounded images connect deeply with sound creating a unique atmosphere… The duet of filmmakers and media artists Max Hattler & Noriko Okaku recently premiered in London *hahaha* — ΛΛΛ —, a 3-screen live animation performance with live music by Rich Keyworth. These experimentalists of the moving image have worked together on several projects ranging from tour visuals for The Egg and Basement Jaxx to stop_motion film *Aanaatt* and Max's latest short film *Spin*.

The multi-task spanish artist based in Berlin, Raquel Meyers works the image composition with computer based sources, random programation, graphic design, photography, sound and video. Her most recent live performance, *Polybius*, is based on the legend addapted to a creative visual animation context. Raquel collaborates with different musicians like Goto 80, Rubeck and Saitone. She is also a member of Visual Berlin and Homemade Collectif with Claire Fristot (aka a-li-ce) and Aude Françoise (aka Auderoseselavy).
In France we can find a wealth of information on audiovisual technologies, gatherings and related festivals at VJ France forum and as well as on the blog of Laurent Montoya aka Le Collagiste. Laurent is the developer of Codanova, a plug and play midi controller. The blog features daily posts information about events and reviews of works related to AIE Prod, french artists like Miss~CHèMAR, BomBaKlaK, Ma, Lidéaliste and as well other works and events. The international label AntiVJ gather artists that creates visuals away from conventional techniques breaking the frame, deconstructing images and the creation of spaces. Building scenographyes with images, light sculptures and monumental projections in public spaces they combine techniques such as digital video mapping and holographic illusions.
They also present alternative perspectives on social spaces and cultural communication.

In visual culture, festivals and platforms like Transmediale, Onedotzero, Cimatics, VisionR, Némo, Mapping, RecMadrid, Zemos98 and many others, have been hosting VJ culture and the transformation of the AV culture within contemporary art, by proposing themes and creating spaces for the gathering of creative potential. In these temporary spaces live art and audiovisual art collide and expand together as new media. The ephemeral character of each performance is transposed to the festival, which in a way are moments to be lived by the audience,as performers create the unexpected. The Internet expands this newness on the diversity through the use of new platforms. Launching in spring 2010 is a new online visuals channel called Cyberbrothers. Unlike Youtube, Cyberbrothers focuses specifically on visual arts, curates and rotates its content and is the first online channel of its kind. There is a new and permanent search for methodologies that allow artists to understand in new ways relationships between sound and image work, how space and time, concepts and ideas relate to their individual life and the world, and how they can be translated to audiovisual ephemeral compositions.
This new form of audiovisual encompass other areas of knowledge, new formats and new platforms. The interest in the preservation of existing, past and future art works will become more relevant than ever before, as more people are getting curious and interested in the artform.The market is there, labels have started to rise, online channels start to emerge and museums are becoming interested. The visual culture of the beginning of this century has changed and is consistently moving towards something new, and more than ever before, curious about what is to come. □

Blanca Regina aka whiteemotion
special thanks to Ana Carvalho
〈 www.whiteemotion.com 〉

AntiVJ 〈 www.antivj.com 〉
Homemade Collectif 〈 http://homemadecollectif.com 〉
Energy Union Tour 〈 www.energyunion.eu/tour 〉
The Light Surgeons 〈 www.thelightsurgeons.co.uk 〉
Lightrhythm Visuals 〈 www.lightrhythmvisuals.com 〉
Shantell Martin 〈 www.shantellmartin.com 〉
Raquel Meyers 〈 www.raquelmeyers.com 〉
Visual Berlin 〈 www.visualberlin.org 〉

Pratiques Live
Le sens des mots

VJing, Live (multi)média, performance A/V (pour audio/visuel) : Les dénominations ne manquent pas pour traduire et promouvoir des pratiques artistiques induisant des rapports de plus en plus affinés entre image et musique, dans un contexte numérique qui n'en finit plus d'élargir les possibilités. Un télescopage lexical qui se transforme trop souvent en brouillard sémantique, et qui vaut bien quelques éclairages pour éviter de s'y perdre.

Embouteillage terminologique

Prenez plusieurs programmes de festivals multimédias et livrez-vous à un petit jeu de dénomination. Vous constaterez que bien souvent des termes différents y sont employés pour présenter les projets audiovisuels qui y sont proposés. VJing ou Performance A/V, *visual performing* ou *live media* chez nos amis anglophones, l'embouteillage terminologique fait qu'on ne s'y retrouve pas toujours très bien.

Historiquement, le terme VJing est né dans les années 80, en parallèle à une culture électronique dancefloor qui commençait à se mettre alors en branle. Par voie de conséquence, un lien subalterne entre image et musique s'est ainsi un peu inconsciemment installé dans ce domaine, induisant la présence du VJ comme fournisseur d'images attitré pour les performances du DJ dans un contexte festif. Aujourd'hui encore, le terme VJing garde cette connotation de mix d'images dans un simple souci d'habillage, et dans une orientation au final surtout technique.

Généralement, le terme de "performance audiovisuelle" lui est préféré pour désigner une intervention live, basée sur la manipulation de plusieurs médias (image, sons, etc.), soulignant une recherche artistique.

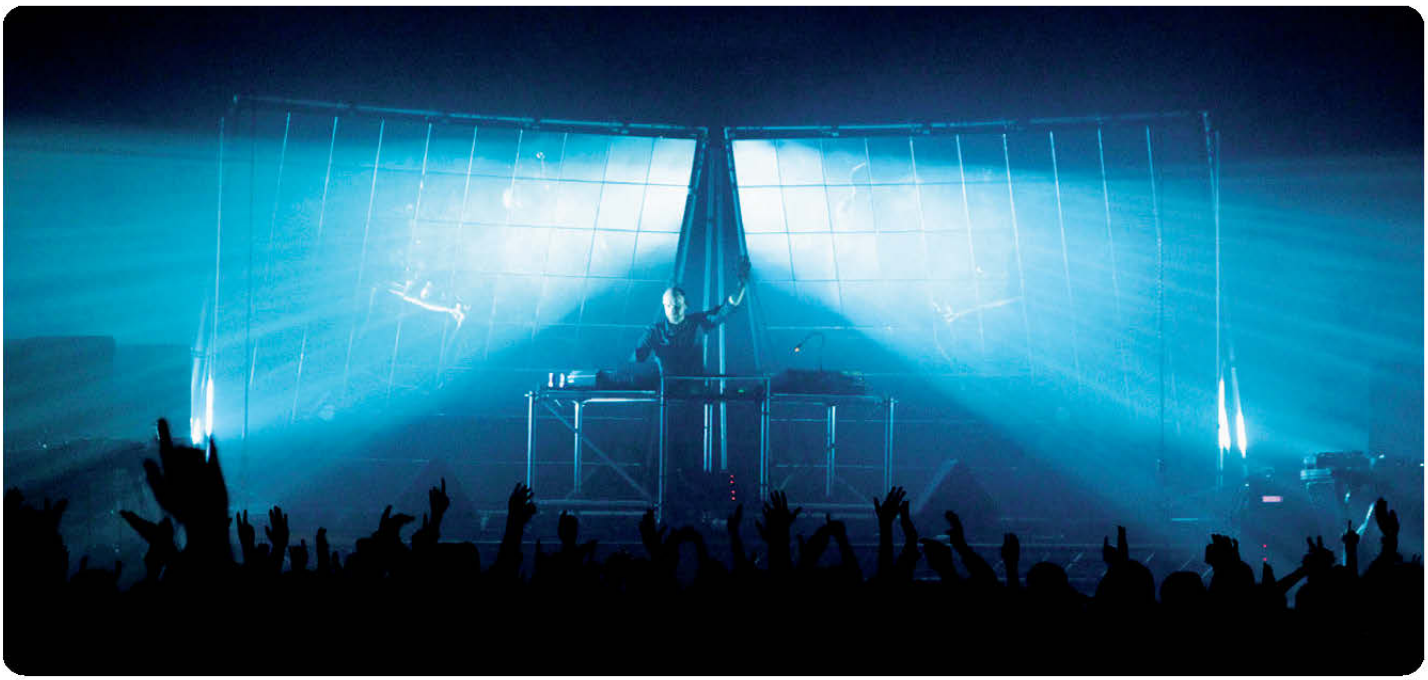
PHOTO © PIER / 1024ARCHITECTURE

La notion de performance (au sens contemporain) est apparue dans les années 1950, sous l'influence de divers mouvements artistiques, comme Fluxus, le dadaïsme, et de plusieurs artistes tels Joseph Beuys ou John Cage qui ont mis en avant l'idée de *happening* (événement), un moment live où le public se retrouve presque invité par sa présence au processus de création.

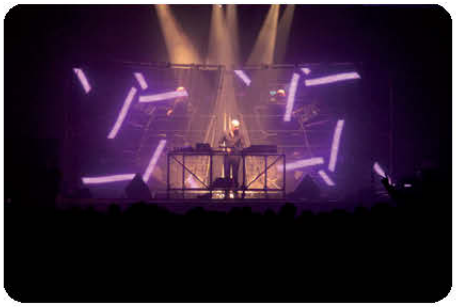
Le travail sur l'image en situation live existe aussi depuis bien longtemps. Il a commencé dans les années 60 avec la vidéo, mais avec l'avènement du numérique, son potentiel de création en temps réel s'est développé autour de performances audiovisuelles plus abouties, où la manipulation/génération d'images vient compléter (voire se substituer), dans des conditions applicables en temps réel, à la performance scénique, avec des moyens de contrôle multiples permettant de jouer sur l'image et le son simultanément.

Une complexité technologique doublée d'une approche sensorielle réactualisée qui a, semble t-il, donné un petit coup de vieux supplémentaire au terme VJ. Du coup, pour le public et un grand nombre d'organisateurs de manifestations audiovisuelles internationales (citons Nemo à Paris, Elektra à Montréal, Cimatics à Bruxelles), une certaine différentiation s'est faîte entre le VJing, relié au traitement d'images recyclées et mixées ou à l'accompagnement visuel de la musique, et des performances A/V, où le processus de création serait plus intégré et où la dimension artistique de la performance serait mise en avant.

Qu'il s'agisse des univers immersifs déstabilisants proposés par Kurt Hentschläger dans son impressionnante pièce immersive *Feed*, des esthétiques numériques environnementales en forme de rêves sensoriels éveillé instillées sur multi écrans par Ryoichi Kurokawa, ou des spirales stroboscopiques et soniques projetées par Otolab dans leur projet *Op7*, c'est ce terme de performance A/V ou de *live media* qui est le plus souvent choisi. ›››



PHOTOS © PIER / 1024ARCHITECTURE



V-Mirror, VITALIC & EXYZT @ Madrid, 2010
Conception: 1024 architecture / Pier SCHNEIDER et François WUNSCHEL

LIVE PRACTICES
what the words mean

VJing, live (multi)media, A/V (for audio/visual) performance... As the expanding digital universe continues to put new possibilities at our fingertips, there's no dearth of terms used to designate and promote artistic practices which are based on an ever-more intricate relationship between image and music. The resulting lexical overlap becomes, all too often, a lexical fog, that we should clear up before we get completely lost.

Lexical traffic jam

Try playing a little naming game with a few multimedia festival programs, and you'll see that various different terms are used to talk about the audiovisual projects they present. From VJing to A/V Performance, *visual performing* or *live media*, you'll find yourself stuck within a lexical traffic jam.

The term VJing was born in the 80s, just as a certain electronic dance floor culture was starting to get shaking. The result, rather unconsciously, in people's minds, was a subordinate relationship between between image and music ; at parties, the VJ was the official image provider for the DJ's performance. And to this day, VJing has held on to a rather technical connotation of mixing images in the background.

Generally speaking, people prefer the term "audiovisual performance" when talking about live shows that highlight the artistic use of several different types of media (image, sound, etc.). The notion of performance (in its contemporary meaning) first appeared in the 1950s, and was influenced by various artistic movements, such as Fluxus and Dada, and by a number of artists. Two of them, Joseph Beuys and John Cage, came up with the notion of the *happening*, a point during a live performance where the audience is invited, by virtue of its simple presence, to participate in the creative process.

Having started with video in the 60s, synchronous image work has been around for quite some time. However, with the rise of digital resources, its real time creative potential has been developed through more complex, more highly developed audiovisual performances. The manipulation/generation of images has come to supplement (and sometimes replace), the stage performance. This takes place under real time conditions, using an array of instruments to control sound and image simultaneously.

Such elaborate use of technology, coupled with a fresh, rejuvinated sensorial approach, has made the term VJ seem even more outdated. Consequently, for the general public, as well as for international audiovisual festival organizers (such as Nemo (Paris), Elektra (Montreal), or Cimatics (Brussels), there is now a difference between VJing and A/V performances. While the former refers to the use of recycled and remixed images, or a visual background for music, the term A/V performance refers to a more integrated creative process, highlighting the artistic aspect of the performance.

Whether we're talking about *Feed*, Kurt Hentschlager's impressive immersive piece, with its destabilizing immersive universes, Ryoichi Kurokawa's multi-screen sensorial daydream of environmental digital esthetics, or the sonic and stroboscopic spirals projected by Otolab in their *Op7* project, the term most often used to describe such work is A/V performance, or *live media*. ›››

››› Le VJing en quête d'une nouvelle image

Il faut bien reconnaître que cette distinction semble être nette, entre un VJ qui mixe avec pour seul souci celui d'un continuum visuel, et un performeur qui traite ses médiums en respectant une trame structurée par une démarche plus sensitive. Bon nombre de formations professionnelles en VJing vont d'ailleurs dans le sens de cette seule optique d'habillage par l'image.

Pourtant, cette dichotomie manifeste est contestée par certains acteurs du VJing et notamment par Laurent Carlier, coordinateur du festival VJ international Vision'R; dont d'ailleurs l'image live ou le rapport "vivant" aux images sera le dénominateur commun de la prochaine édition prévue pour la deuxième quinzaine du mois de mai 2010.
Pour lui, cette différence entre VJing et performance audiovisuelle ne tient pas. La performance A/V est même considérée comme une composante du VJing, qui définirait le travail autour de l'image live dans son ensemble.

Le VJing serait ainsi un *terme générique, certes un peu fourre tout, mais qui a l'avantage de conserver l'hétérogénéité d'une discipline basée sur l'intermedia, le fragment, le non-linéaire, le non-narratif…* Bref, le VJing engloberait selon lui à la fois le mix d'images récupérées et la création d'images.
Mais alors, pourquoi ce terme paraît-il tellement galvaudé et ignoré par nombre de programmateurs lui préférant celui de performance A/V ?

Pour Laurent Carlier, *la performance A/V est un terme qui ne suffit pas pour décrire avec finesse tout ce qui se crée. Une performance A/V peut être faite simplement par quelqu'un avec des capteurs ou par une troupe de théâtre*. Et le problème lexical de souligner une approche largement plus manipulatoire. *La séparation n'est pas pertinente. Il y a un côté élitiste dans la volonté de faire ce distinguo.*
Le terme VJing va bien pour les choses alimentaires et la performance A/V pour les choses plus pointues. Quelqu'un qui va faire une performance dans un club, un endroit où l'on danse, c'est du VJing, quand ça va être dans un salon, un festival de standing ou des performances plus contemplatives, on va appeler ça performance A/V. C'est plus vendeur.
Et Laurent Carlier de poursuivre : *l'importance est dans l'idée, dans l'intention de l'expérience esthétique partagée. Et cette puissance se retrouve autant dans le recyclage/mixage que dans la création d'images*. À son niveau, il s'agit même d'un engagement politique que de vouloir garder une seule dénomination générale, celle du VJing. *Cela répond à la volonté de ne pas hiérarchiser les pratiques pour des questions d'ego ou commerciales*, précise t-il.

L'hybridation des pratiques

Finalement, on peut surtout se demander si ce débat terminologique a une raison au-delà des éventuels intérêts sémantiques et historiques qu'il suppose. Laurent Carlier lui-même s'avoue *opposé à chercher un sens à chaque terme. L'art moderne, dans les années 60, cherchait des définitions*, avance t-il. *Maintenant on est dans un art contemporain, un art qui ne dépend pas des techniques et des médias mais qui est au-delà. On est dans le mélange.*
On n'est plus dans la définition par l'outil, mais dans l'intention et dans les pratiques hybrides.

Pratiques hybrides, le mot est lâché. Performance A/V, VJing, au-delà des différences et des convergences, il apparaît indéniable qu'aujourd'hui le travail live autour de l'image et du son s'est élargi dans des perspectives plus complexes, englobant évidemment la musique et le visuel, mais aussi le lieu d'intervention et le public, dans une approche d'ensemble qui peut être également pluridisciplinaire, avec des rapports à la danse, au corps, à la scène ou autre. Un environnement diffus de perception et d'altération, à l'image de ceux que conçoivent, par exemple, les jeunes collectifs français Exyzt < www.exyzt.net > et KSKF < http://kskf.org > qui se retrouvent d'ailleurs autant invités dans des festivals estampillés VJ que dans les festivals audiovisuels.

Dans ce processus d'hybridation, il s'agit bien de se détacher de la technique pour arriver à quelque chose qui touche à l'ensemble, au sens qu'en perçoit le public et qui donne au final sa signification à l'œuvre. Il est vrai qu'aujourd'hui, on peut (presque) tout faire. Utiliser en même temps un mélangeur vidéo et un générateur d'images, rajouter une caméra pour filmer en live ce qui se passe et le retransformer… toutes les possibilités existent pour combiner mixage et création d'images simultanément.

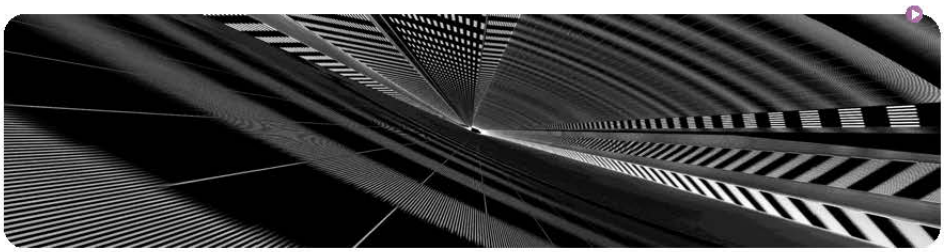
Par conséquent, avec cette hybridation des techniques et cette intégration du support et du public à la création, la tendance va davantage vers le qualitatif que vers le quantitatif. Il est en effet moins important de savoir combien de gens utilisent un outil que de trouver des nouveaux enjeux pour son utilisation. Comme le disait le théoricien de la communication Marshall McLuhan, *le médium, c'est le message*. Un aphorisme bien entendu par Laurent Carlier quand il glisse que *les techniques, les pratiques doivent être au service de l'artistique*.

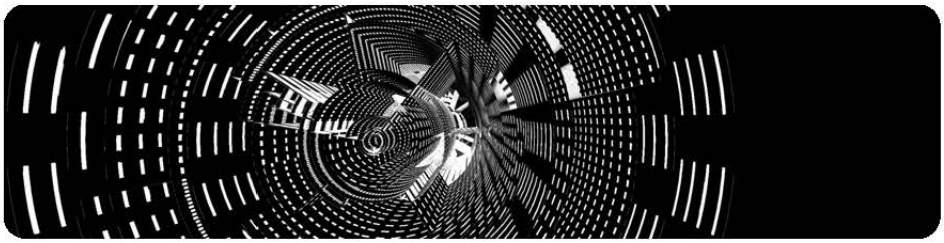
On se rend bien compte que derrière les termes employés, c'est la même tendance qui se dessine. Une tendance à l'hybridation qui se substituerait donc — du moins partiellement — au débat VJing/performance A/V et même à la différentiation potentielle entre VJ/DJ et artiste. Un positionnement qui trouve d'ailleurs un écho intéressant dans les propos des Italiens d'Otolab, dont les lives audiovisuels font référence.

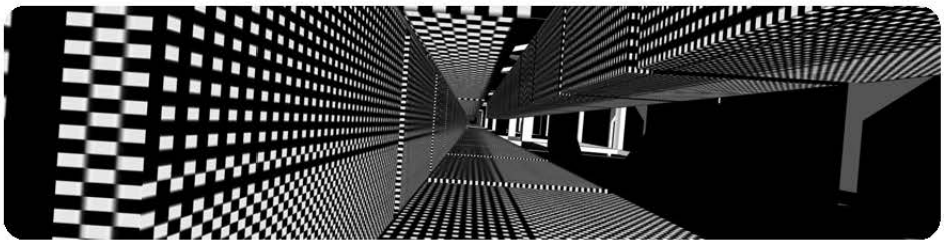
Depuis le début, explique Massimiliano Gusmini, aka Mud, *nous avons considéré nos performances live comme une convergence de disciplines. Avec des zones de compétences spécifiques au sein du collectif qui nous donnent l'opportunité de rapidement vérifier la pertinence de nos projets audiovisuels. À nos débuts, il y avait deux approches évidentes : celle de l'artiste, avec ses choix indiscutables, et celui du DJ, qui cherche avant tout à garder le dancefloor chaud. Nous voulions combiner ces deux objectifs. Il est donc devenu prioritaire pour nous de définir tous les éléments nécessaires à notre projet de performance live, en termes d'impact sur le public, de narration, de réactivité, d'intensité, de cohérence, de perception, de composition musicale. Nous devions tout discuter et partager. L'impact est toujours quelque chose d'important pour nous, souvent même plus que la méthodologie. Une conception sophistiquée et/ou un dispositif technologique original sont sans intérêt quand l'expérience perçue par les spectateurs est nulle.* □

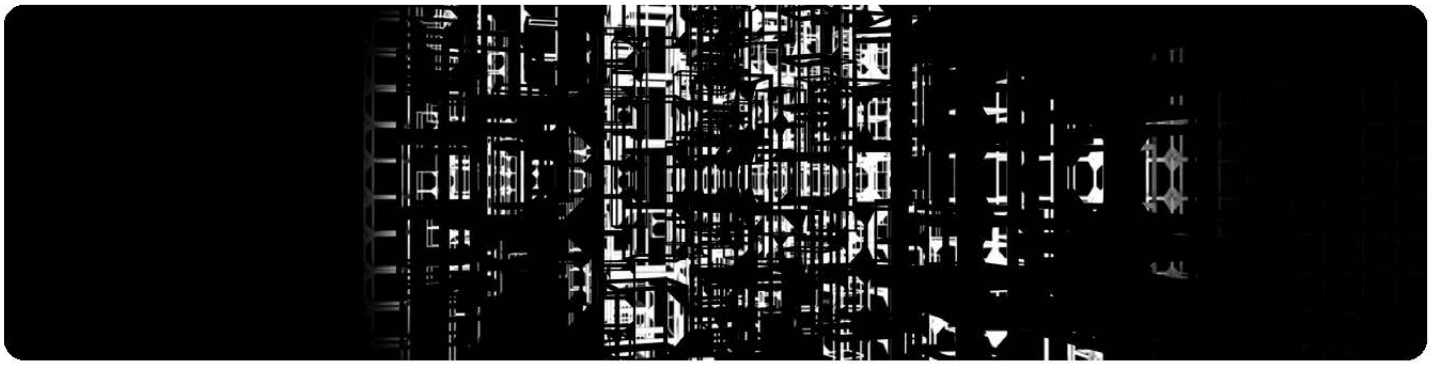
LAURENT CATALA

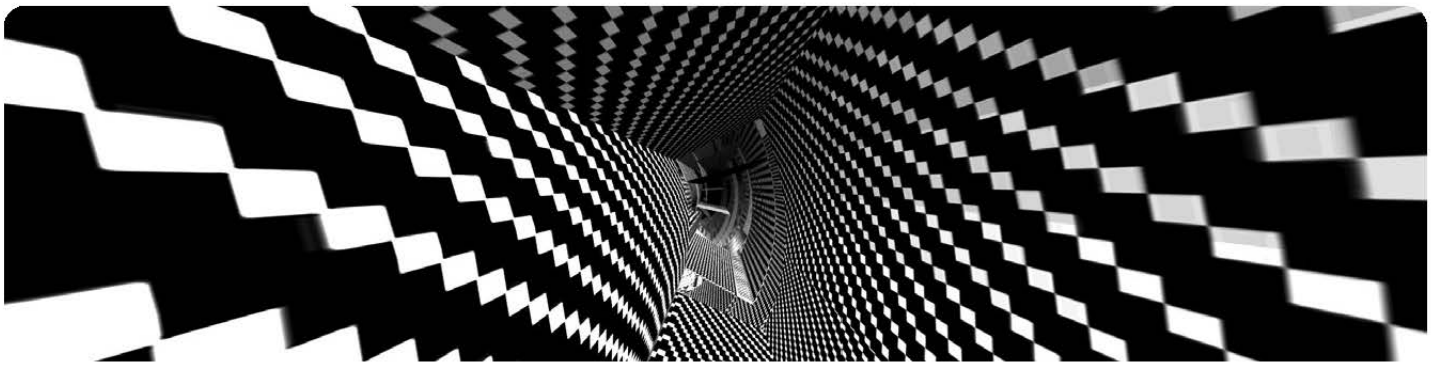
Op7 by OtoLab











Op7 by OtoLab

››› VJing on the hunt for a new image

It would appear that the dividing line is quite clear; on the one hand, a VJ mixes mountains of media, and his primary goal is to create a visual continuum; on the other hand, the A/V performer handles his media within a more structured, more sensitive, artistic framework. Indeed, numerous VJ training programs underscore the use of VJing simply as a means to create visual background.

However, this apparent dichotomy is challenged by a number of VJ performers, such as Laurent Carlier, coordinator of the international VJ festival Vision'R. Indeed, the common denominator of the upcoming festival, due for the second half of May 2010, will be the live image, or our "living" relationship to images; for Laurent Carlier, the difference between VJing and audiovisual performance doesn't hold up. In fact, he considers A/V performance to be a part of VJing, which, more generally speaking, defines work with live images.

Thus, VJing can be seen as *this generic, more or less grab-bag term we use to protect the heterogeneity of a discipline that can be described as an inter-media, fragmentary, non-linear, non-narrative…* Basically, for Laurent Carlier, VJing includes both image mixing and image creation. If such is the case, however, why is the term misused, or ignored by so many festival programmers? Why do they prefer to use the expression A/V performance?

Laurent Carlier believes that *the term A/V performance is incapable of fully describing everything that is being created today. An A/V performance can be created simply by someone using sensors or by a theatre company*. The lexical problem also underscores a rather more manipulative approach. *It's an irrelevant distinction. And there's something elitist about wanting to draw that line. VJing works fine for anything ground floor, while A/V performance is used for anything that is more advanced. If someone is performing in a club, a place where people go to dance, then it's VJing, but if it's at a salon, a high class festival or a more intellectual performance, it'll be called an A/V performance. It goes over better*.

Laurent Carlier adds that *what's most essential is the idea, or the shared esthetic experience, that you're trying to get across. You'll find that power both in recycling/mixing and in the creation of images*. There's a political dimension to his desire to make VJing the only general term in use. *It's a matter of not wanting to create a hierarchy of practices based on ego or business concerns*, he says.

Hybridization of practices

In fact, one might wonder if this debate about terminology, beyond purely historical and semantic considerations, is really of any relevance at all. Laurent Carlier himself admits being *opposed to trying to find a meaning for every expression. In the 60s, modern art was looking for definitions, he suggests. Today, contemporary art is no longer dependent on techniques and media; it has surpassed them. It's an art of mixing, of blending. Art is no longer defined by the tool; it is defined by intentions, and hybrid practices.*

The term has been uttered: hybrid practices. Beyond the differences or similarities between VJing and A/V performance, it seems undeniable that live image and sound work has expanded to include more complex perspectives; it has come to embrace not only music and images, but also the performance space and the audience; and the result is a total, potentially pluri-disciplinary approach, with connections to dance, the body, the stage, or other aspects of performance. It's become an amorphous environment of perception and alteration, similar to those designed, for example, by the French collectives Exyzt <www.exyzt.net> and KSKF <http://kskf.org>, who have been invited, by the way, to perform at both VJing and audiovisual festivals.

This hybridization process means letting go of techniques, and trying to get in touch with the totality, such as it is perceived by the audience, and which, in the final analysis, gives the piece of work its meaning. It is true that, today, (almost) anything is possible. We can simultaneously use video mixers and image generators, add in a camera, for a live recording of what's going on, and transform that, too… Everything is possible to simultaneously combine image mixing and generation.

As a result of this hybridization of techniques, and the integration of the media and the audience into the creation, the focus is shifting, more and more, from quantity to quality. The number of people using a tool is less important than uncovering new significance to its use. As the communication theoretician Marshall McLuhan said, *the medium is the message*. It's an aphorism that Laurent Carlier has fully made his own, when he says that *techniques and practices must be at the service of art*.

It is clear that, behind the expressions we use, you'll find that same trend. It's a trend towards hybridization which may, at least in part, replace the debate over VJing and A/V performance, and even the possible differentiation between the VJ/DJ and the artist. The Italians of Otolab, whose live audiovisual performances are landmarks in the domain, espouse just such a viewpoint.

From the beginning, explains Massimiliano Gusmini, aka Mud, *we've considered our live performances as a meeting-point for various disciplines. Thanks to the different zones of competence that are present within the collective, we're able to quickly double check the relevance of our audiovisual projects. When we had just gotten started, only two approaches were possible: the artist's approach, with his indisputable choices, and that of the DJ, whose goal, above all, is to keep the dance floor on fire. We wanted to combine those approaches. So our priority became to define all the necessary aspects of our live performance projects, including impact on the audience, narration, reactivity, intensity, coherence, perception, and musical composition. We needed to talk about and share everything. Impact is still very important for us, often more so than methods. A sophisticated design and/or an original technological system are devoid of interest if the experience, such as it is perceived by the audience, is a bad one.* □

Laurent Catala

LIVE ! LIVE ! LIVE !

IL ÉTAIT UNE FOIS LE CINÉMA VIVANT...

La performance audio-vidéo est aujourd'hui la discipline en vogue de la sphère expérimédia. Mais ce déferlement, dont des festivals tels que Némo et Elektra sont l'imposante vitrine, n'est pas non plus une génération spontanée. Il y a toute une histoire de l'image live, de la scène baroque aux glorieuses expérimentations du vingtième siècle. Bref aperçu de son histoire et de ses possibles.

Camera obscura

De quoi parle-t-on lorsque l'on parle de performance audiovisuelle, de cinéma vivant ?
Sans doute simplement d'une image qui se donne en spectacle. Il faut dire que le cinéma vivant préexiste au cinéma tout court. Les lanternes magiques préfigurent le VJing. L'idée d'un contrepoint images/sons pourrait être datée aux alentours de 1600, quand Jacopo Peri, pour le mariage d'Henri IV et de Marie de Médicis, livrait avec son *Eurydice* à la fois le premier opéra et la première performance audiovisuelle (avec ses jeux d'ombres et sa camera obscura sur scène).
Il y a donc une histoire relativement longue du visuel live, avec des étapes à répertorier. Du spectacle de l'illusion du XVIIIe siècle jusqu'au cinéma muet (forcément "en concert", avec ses spectateurs frivoles, qui rappellent nos clubbers rendus distraits par l'image entre autres choses), en passant par les billboards animés géants du capitalisme triomphant. De la "performance de projecteur" cher au cinéma expérimental traditionnel, qui inventait à la fois la méthode (le live) et l'esthétique (combien de fois devrons-nous rappeler que l'inventeur du motion graphic design est Oskar Fischinger dans les années 30 ?), autour du sacro-saint couple rythme/mouvement et avec une grammaire faite de patterns, de sound scores, de chorégraphies graphiques et de répétitions en veux-tu en voilà. Le mot "synesthésie" est lâché.

PHOTO © D.R.

Filastine @ Nemo Festival

Dans les 70's, place au scratch vidéo, à l'analogique, à la solarisation aux superpositions, aux Vasulkas, et dirait-on, à l'et cætera. Alors arrive l'Ordinateur, c'est-à-dire aujourd'hui (dans les années 90, en gros).

Machinima Live

Quel inventaire peut-on faire à ce jour du live cinéma et quels en sont les rituels ? On l'a dit et on le répètera : on a affaire à de la performance audiovisuelle à partir du moment où l'image est présentée comme un spectacle vivant.
Qu'elle soit jouée en temps réel ou pas, dans un espace cinématographique ou pas, en présence du performer "actif" ou pas. Le VJing peut en faire partie : par le simple fait de triturer l'image, de la boucler, la retourner, lui faire subir mille sévices, il s'inscrit aussi dans cette tradition. Ça n'en fait pas pourtant un spectacle audiovisuel à part entière.
Abstrait / Fischinger ou Koulechov / Eisenstein ? Mais au fond, n'est-ce pas exactement la même famille, la même envie ? Le webjing en est un autre exemple : le Net art joué en live seul ou en plans à plusieurs. Les Satellite Jockeys en sont la suite, mixant vues du ciel, nos existences et nos vues d'esprit. Le laser tagging, la sculpture augmentée, la chorégraphie avec capteurs et visuels, les exosquelettes agissant sur l'image, des caméras live jouant un concert filmé, ou le précipité de caméras de surveillance, itou. ›››

PHOTOS © D.R.

Inject, performance AV de Herman Kolgen, 2009

incite/
@ Nemo Festival

LIVE! LIVE! LIVE!

ONCE UPON A TIME IN THE LIVING CINEMA...

Today, audio-video performance is experimedia's in vogue art form. Its unfurling wave, however, with such impressive festivals as Nemo and Elektra at its cusp, did not come out of nowhere. The Live image has a whole history behind it, ranging from the baroque stage to the glorious experiments of the twentieth century. Here's a glimpse of its history, and its future.

Camera obscura

What do we mean when we talk about audiovisual performance, or living cinema? Probably, quite simply, an image that behaves like a show. Living cinema came before regular cinema, and magic lantern shows were a prelude to VJing. We might trace the idea of an image/sound counterpoint back to somewhere around 1600, when Jacopo Peri celebrated Henri IV and Marie de Medicis' marriage with his production of *Eurydice*, which was to become both the world's first opera, and first audiovisual performance (with its shadow play and on-stage camera obscura).

So live visuals, with their numerous stages of development, have a relatively long history. From the XVIIIth century's magic shows to silent cinema ("concert shows," necessarily, with their frivolous spectators, so like our club goers, heads reeling from the images, among other things), to the giant animated billboards of capitalism's triumph. And "projector performances" dear to the original experimental cinema, which invented both the method (the live show) and the aesthetic (how often must we remind people that motion graphic design was invented by Oskar Fischinger, in the 1930s?), founded on the sacrosanct rhythm/movement pair, with its grammar of patterns, sound scores, graphic choreography and unending repetition. The word "synesthesia" was born. Make way, in the 1970s, for scratch video, analog video, solarisation and superpositions, Vasulkas, and, as one might say, on, and on, and on. Then came the Computer, in other words today (in the 1990s, basically).

Live Machinima

How can we summarize live cinema today? What are its rituals? We've said it before, and we'll say it again: audiovisual performances present images as a live show, whether in real time or not, with or without a cinematographic context, with or without an "active" performer. VJing too: just by wringing the image, looping and twisting it, by offering it up to a thousand tortures, it also becomes a part of this tradition. Although it can't be considered as an audiovisual performance in its own right.

Abstract/ Fischinger or Koulechov/ Eisenstein? But in reality, aren't they all part of the same family, the same desire? Webjing is another example: Net art played live, either alone, or with others, on numerous surfaces.

The Satellite Jockeys are the next step, mixing images of the sky, our existence and our points of view.

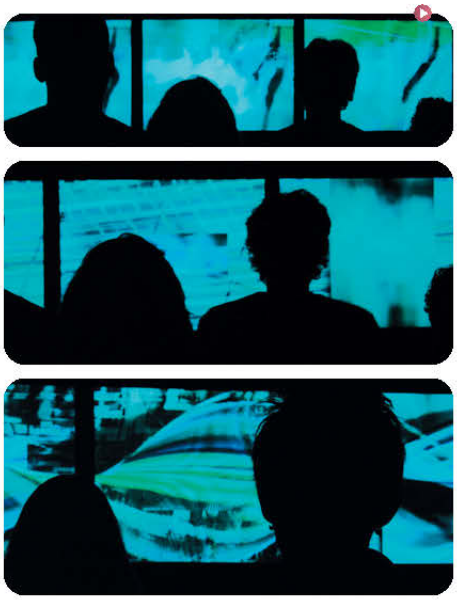
Laser tagging, expanded sculptures, visuals and sensors integrated into choreography, exoskeletons manipulating images, live projectors playing pre-recorded concerts, fast-forward surveillance cameras, and on, and on.

Live Machinima, why not? After all, machines are increasingly skilled at treating 3D in real time, so there are any number of reasons to think that one form of future cinema will be submerging spectators in a tremendous, diverted Game; spectators who are, simultaneously, willing participants, and victims, in a likely cruel game, wherein they take part in their own destruction. ›››

PHOTO © D.R.

Inject de Herman Kolgen, 2008 (visuel utilisé pour l'affiche de NEMO)

PHOTO © STEPHANE CORRIVEAU



Spin de Jean Piché - Usine C 2001

››› Le Machinima live, pourquoi pas ? Puisque les machines traitent de mieux en mieux la 3D temps réel, il y bien des raisons de penser qu'une des formes du cinéma à venir sera d'immerger les spectateurs dans un immense Game détourné, où ils seront à la fois les acteurs et les victimes d'une aventure probablement cruelle dans laquelle ils participeront à leur propre destruction.
La place du spectateur est également un élément de la mise en scène : assis ou debout, fixe ou déambulant, passif ou agissant… Le setting également : mono-écran, multi-écrans, son stéréo ou spatialisé, fumée, tulles, projections sur bâtiments, métastructures ou pas : tout est possible, voire souhaitable.
En ce qui concerne Arcadi et son festival, Némo, l'envie de cinéma vivant a été très vite très forte et le virage totalement assumé, après de longues années passées au chevet d'un jeune cinéma d'auteur français rendu à 99 % immédiatement en dessous du rien.

Données génératives

Qu'il s'agisse de temps réel, avec des éléments pré-composés (montés ou déclenchés en direct) ou de données génératives où l'on laisse faire la machine avec les bornes et les contraintes dont on l'a instruite), l'enjeu est le même. Que ce soit dans un live échevelé où la générosité suppose une certaine perte de contrôle, ou le faux live d'un Royji Ikeda ou d'un Quayola (on appuie sur "play" au début et sur "stop" à la fin), c'est encore de l'AV live.
Ce qui compte est bien la mise en scène du cinéma expérimental en situation de spectacle, avec une qualité de sons et d'images qui les propulsent dans une nouvelle forme de spectacle vivant. Qu'elles soient locales (sur le plateau de scène) ou ubiquitaires (via Internet), qu'elles soient conçues sur les logiciels libres ou corporate, ces performances audiovisuelles sont une des formes majeures de l'art en ce début de siècle.
Décrétons donc qu'une véritable performance audiovisuelle est un spectacle d'auteur, d'une durée fixe, avec une construction précise, une dramaturgie même abstraite et une scénographie pensée et réalisée dans les meilleures conditions : là, on peut dire : c'est une performance audiovisuelle, un "Live AV".
Je n'ai aucune idée précise de ce que sera le contrepoint images/sons du futur. Et d'ailleurs, à quoi bon ? Comme l'écrivait Gertrude Stein, les créateurs vivent bien avant les autres dans le temps présent.
Rendez-vous donc à Némo et Elektra pour un état des choses à venir ! □

Gilles Alvarez
Directeur du Pôle Arts de l'image d'Arcadi
Directeur artistique du Festival Némo

Némo, Le rendez-vous multimédia d'Arcadi < www.festivalnemo.fr >

PHOTOS © QUAYOLA

Strata Shows by Quayola, Nemo Festival, Church of Saint Eustache, Paris, 2009

›› The spectator's actions are also a part of the production, depending on whether they are seated or standing, passive or active. The setting, too: mono-screen, multi-screen, stereo or surround sound, smoke, tulle, projecting onto buildings or meta-structures, or not; everything is possibly, desirable.
As far as Arcadi and its festival, Nemo, are concerned, the desire for living cinema became very powerful very fast, and the change in direction undertaken knowingly, consciously. This was after having spent long years tending young French cinema d'auteur, rendered 99% just less than zero.

Generative data

Whether it's in real time, using pre-composed elements (pre-edited or triggered live) or using generative data, wherein the machine, input with signposts and constraints, does as it will, the game remains the same. Whether it's during a frantic live performance, where giving implies a certain loss of control, or the fake live of a Royji Ikeda or a Quayola (you hit "play" at the start and stop" at the end), it's still live AV.
What really counts is producing experimental cinema as a show, using sound and image quality which makes them into a novel form of live performance. Whether local (on stage) or ubiquitous (via internet), whether designed with freeware or corporate software, audiovisual performances are one of the most prominent art forms of the beginning of this century.
Let us then decree, that a true audiovisual performance is an auteur show, that takes place over a limited amount of time, with a precise shape, a dramatic structure, even if it is abstract, and stagecraft that is designed and implemented in the best of conditions; and now you can say, this is an audiovisual performance, a "Live AV".
I have no idea what the image/sound counterpoint will be in the future.
Besides which, what's the point?
As Gertrude Stein said, creators live the present a long time before everyone else.
So we'll meet at Nemo and Elektra for an update on things to come! □

Gilles Alvarez
Director of Image Arts at Arcadi
Nemo Festival Artistic Director

Nemo, Arcadi's multimedia meeting-point
< www.festivalnemo.fr >

Est-ce que la résurgence de l'audio-visuel, de la performance AV temps réel, dans le contexte de l'art numérique peut être considérée comme étant un progrès dans l'art ou simplement un changement ?

AVenir

"The idea of progress forms the backdrop of a society ...
Society must in principle be able to move towards its ideals, ...
So it matters if people lose their faith in progress.
And it is worth thinking about how to restore it.
Even if you can show how miserable the past was,
the belief in progress is about the future.[1]"

PHOTO © PETER DIMAKOS

Faust, Purform - Usine C

Le terme AV a effectivement subi une cure de rajeunissement avec sa ré-émergence dans le vocabulaire des cultures électroniques et numériques. Sa mutation a suivi l'évolution de la culture techno et la démocratisation des outils de création. La performance AV est tout à fait représentative de l'aspect performatif des arts numériques, trop souvent identifiés à l'installation en contexte d'expositions. Cette nouvelle représentation de l'AV participe au développement des formes artistiques issues des récents développements technologiques, tout en restant reliée aux arts vivants.

La performance AV est de l'ordre de l'expérientiel. Elle se rapproche beaucoup plus du "concert" que d'une projection cinématographique (celle-ci tendant par ailleurs à devenir une activité de plus en plus intimiste, ayant lieu dans l'espace privé), l'aspect diffusion en salle par les artistes étant l'une de ses caractéristiques. D'ailleurs, plusieurs musiciens voient l'ajout d'éléments visuels à la musique électroacoustique comme le futur de celle-ci (et effectivement, pourquoi pas), ayant toujours considéré les concerts pour orchestre de haut-parleurs comme une forme de représentation déficiente, voire incomplète, d'un point de vue performatif.

Mais la performance AV constitue une forme de création qui va au-delà de cette "déficience" visuelle en regard du musical, de l'invisibilité de la source qui produit le son électronique. C'est un art hybride, qui participe à ce brouillage des disciplines artistiques que l'on observe de plus en plus depuis quelques années. Ce nouvel AV temps réel re-questionne les liens traditionnels qu'entretenaient le son et l'image, si on compare avec des formes spécifiques de la culture contemporaine qui lui paraissent semblables, ou du moins parentes, comme le cinéma et la vidéo.
Sa construction est généralement de type non narrative et la composition fait en sorte que le visuel et le sonore deviennent indissociables car, le plus souvent, créés dans une quasi simultanéité. ›››

PHOTO © ISABELLE DUBÉ

Fluüx terminal, Skoltz_Kolgen - Usine C, 2006

AViewing the Future

In the digital arts context, should the audio-visual resurgence, and real time AV performances, be considered a progress for this art, or just a change?

> The idea of progress forms the backdrop of a society ...
> Society must in principle be able to move towards its ideals, ...
> So it matters if people lose their faith in progress.
> And it is worth thinking about how to restore it.
> Even if you can show how miserable the past was,
> the belief in progress is about the future.[1]

The term AV, in the vocabulary of electronic and digital culture has really given it back the flush of youth. Its mutation has been in step with the evolution of techno culture and the democratization of its associated tools of creation. AV performances are entirely indicative of the live quality of digital arts, which, too often, are identified with art expo installations. This new conception of AV is linked to the evolution of artistic forms resulting from recent technological developments, but maintaining, all the while, their link to live arts.

AV performances can be described as experiential. They're closer to "concerts" than to movie projections (which, by the way, have become progressively more intimist, as they've integrated private space), because artists continue to show them in theaters. In fact, for many musicians, the future of electroacoustic music is in the use of visuals (after all, why not?); in terms of performance, they've always considered loud-speaker orchestra concerts to be somewhat deficient, incomplete, even.

AV performance, however, as a creative form, goes beyond music's visual "deficiency," or the inability to visually perceive the source of electronic music. It's a hybrid art, a sign of the mixed disciplines that we've been observing for the past few years. This new, real time AV, questions the traditional relationship between sound and image; this is particularly so if we compare it to certain, apparently similar, or at least related, forms of expression that are specific to contemporary culture, like video, or the cinema. It's generally non-narrative in structure, and the composition renders visual and sound elements indissociable, because, most often, they're created practically simultaneously. ›››

››› L'AV n'est plus ce qu'il était.

Dans un article paru récemment dans le journal *Le Devoir*, *L'avenir n'est plus ce qu'il était*, on affirmait que, dans le domaine de l'art, parallèlement à l'imaginaire occidental, l'idée de progrès s'était effritée, avait cessé d'exister : *L'affirmation que la notion de progrès n'a aucun sens en art ou en littérature est éminemment contemporaine. (…) tout au long de la Modernité, les avant-gardes esthétiques ont défendu des conceptions d'un art nouveau, actuel, à l'encontre de canons prétendument passéistes ou dépassés. Or, fait révélateur, cet idéal d'un renouveau artistique continu s'éteint plus ou moins en même temps que se décompose la grande idée du Progrès (et souvent pour la même raison : celle de s'être fourvoyé dans des considérations techniques, au détriment du facteur humain).*

Reste donc, de manière générale, le postmodernisme, soit une conception de l'art qui, loin de vouloir proposer du neuf ou de l'inédit, se consacre plutôt à un réagencement d'éléments existants, de manière à leur insuffler un ultime sursaut de sens(2).

L'avènement des nouvelles technologies de télécommunication, dont l'Internet, a contribué au développement de ce que l'on nomme post-moderniste. Or les arts numériques induisent une certaine vision post-(post)-modernisme (à défaut d'un terme plus approprié), plus positive cette fois-ci, qui va au-delà du recyclage des idées et qui, tout en considérant le passé et l'existant, constitue en elle-même une projection vers l'avant, modifiant du même coup notre perception de l'espace-temps à laquelle notre constante interaction avec le Web n'est pas étrangère. Une vision qui englobe le reste du monde, où l'hybridation des cultures devient inévitable (et souhaitable).

Le nouvel AV est un acteur central de tout ce chambardement de valeurs esthétiques, culturelles et sociales. La technologie structure et crée de nouvelles formes de liens sociaux, dont la dimension collaborative est fort représentative.
La démocratisation des outils a amené l'éclosion de nouvelles pratiques de création et de réalisation, en intégrant de nouvelles stratégies de collaborations, plus proches de l'idée d'intelligence collective qu'on retrouve présentement en design, et cela tout en changeant le caractère des œuvres produites.

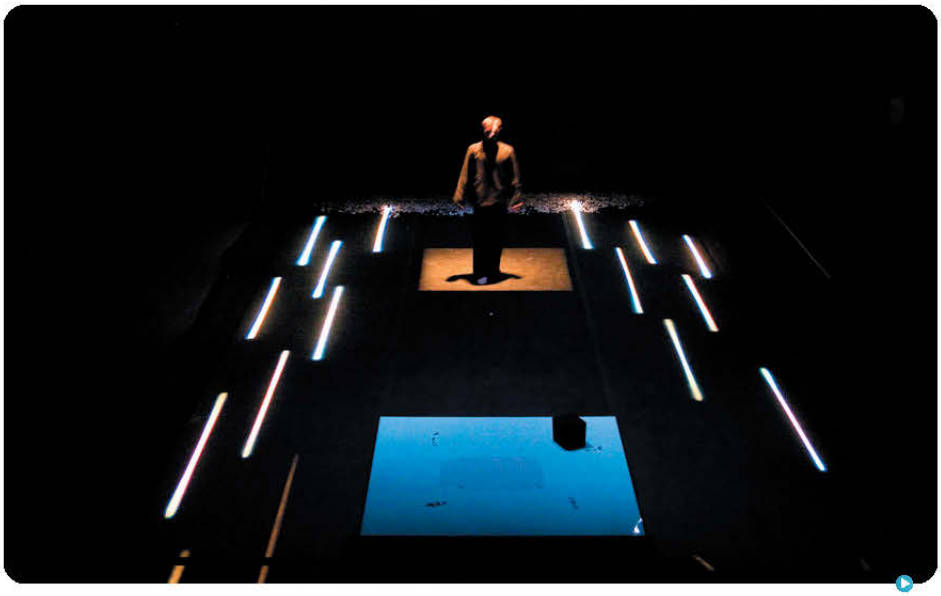
Les modes de transmission, de production, de travail et de pouvoir sont intimement liés et il devient de plus en plus évident que le numérique et particulièrement l'Internet modifient incessamment ces rapports entre qui fait / qui reçoit. Et c'est sans compter cette décentralisation de la distribution à laquelle nous assistons, qui nous a libérés déjà des industries du cinéma et de la musique.
Donc progrès ou simple changement ?
J'ai envie d'être positif.

(1) *The idea of progress*, The Economist December 19th 2009, p.37.
(2) *L'avenir n'est plus ce qu'il était*, Stéphane Baillargeon, *Le Devoir*, 5 janvier 2010 : Réponses de Sylvain David, professeur à l'Université Concordia à Montréal.

Alain Thibault
Directeur artistique d'Elektra
Festival international d'arts numériques présenté depuis 1999, principalement à L'Usine C, à Montréal.

Un grand merci à toute L'équipe d'Elektra, et en particulier, Nathalie Bachand pour son implication dans ce numéro hors-série.

PHOTO © ISABELLE DUBÉ



Schwelle 11, Chris Salter & Michael Schumacher, 2007

PHOTO © CONCEPTION LEVY & CAMIL SCORTEANU

Boreales, Jean Piché, 2009

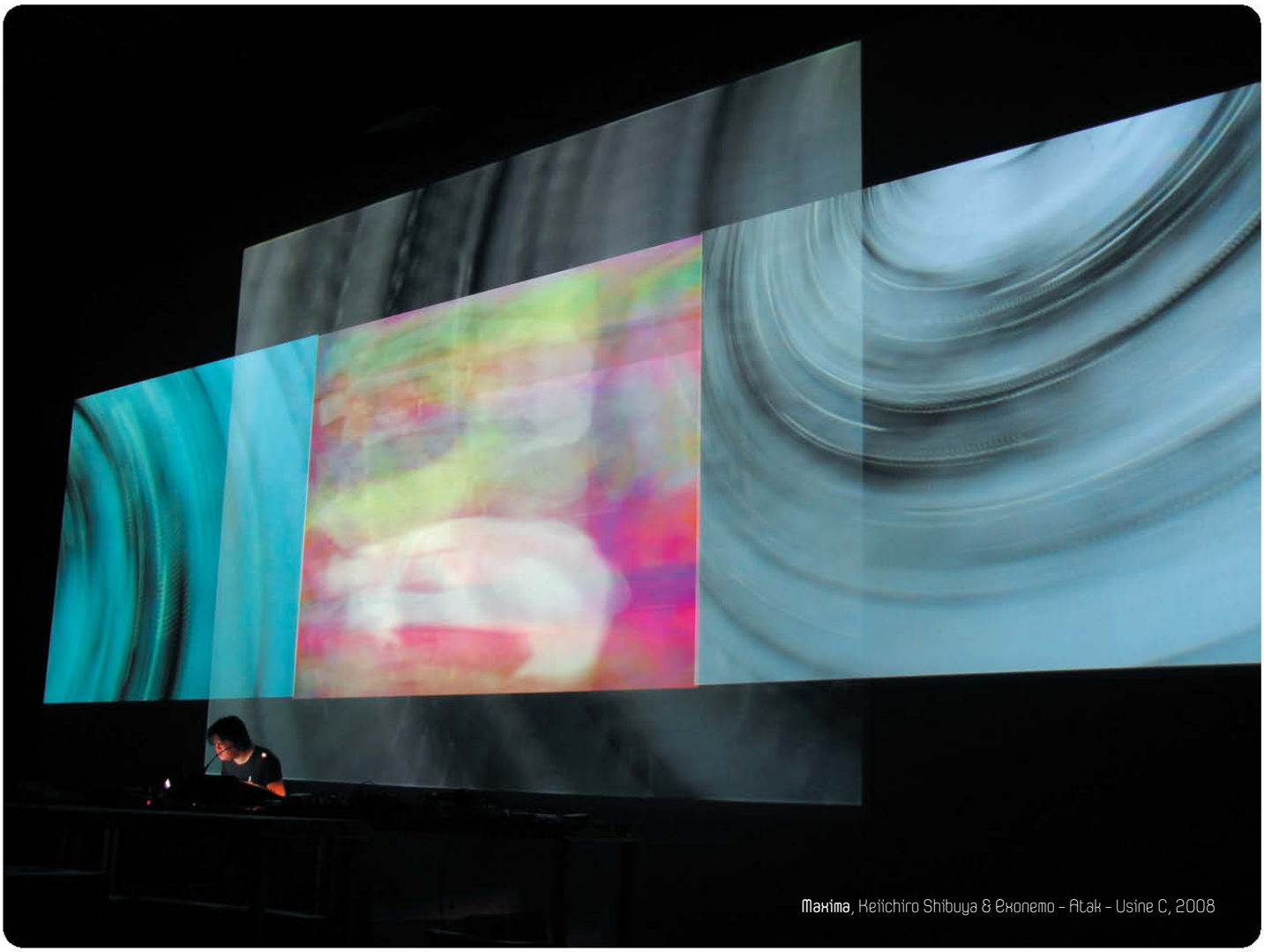


PHOTO © CONCEPTION LEVY & CAMIL SCORTEANU

Maxima, Keïchiro Shibuya & Exonemo – Atak – Usine C, 2008

››› AV isn't what it used to be.

A recent article from the journal *Le Devoir*, entitled *L'avenir n'est plus ce qu'il était* [The future isn't what it used to be] claims that, parallel to the movement of western culture in general, the idea of progress has withered away, and ceased to be: *The claim that progress in art or in literature is meaningless is eminently contemporary. (…) Throughout Modernism, avant-garde aesthetic movements have defended conceptions of a new, current art, in opposition to supposedly old fashioned or old school canons. What is eye opening is that this ideal of artistic renewal is fading away more or less at the same time as the disintegration of the formidable notion of Progress (and both, often, due to the same reason: becoming lost in technical considerations, to the detriment of the human element).*

What's left, then, generally speaking, is postmodernism; instead of trying to offer something new or original, though, postmodernism is a conception of art that concentrates on reassembling pre-existing elements, and trying to get them to generate a final, ultimate surge of meaning(2).

The arrival of new telecommunications technology, including the internet, has contributed to the development of what we call post-modernism. In fact, digital arts imply a certain post-(post)-modernism (for lack of a more suitable term), but a more positive one, which goes beyond the recycling of old ideas; without putting the past and the present aside, it is, in fact, a forward projection, that modifies our perception of space and time, in a way that takes into account our interaction with the Web. It's a vision that encompasses the rest of the planet, making cultural hybridization inevitable (and desirable).

New AV is a central player in this shuffling of aesthetic, cultural and social values. Technology creates and articulates new types of social bonds, the collaborative aspect of which is truly powerful. As tools have become more democraticized, new creative and technical practices have risen to the surface; while modifying the types of art created, these practices have adopted new, collaborative strategies, closely related to design notions of collective intelligence.

Vectors of transmission, production, work, and power, have become intimately connected, and it's increasingly clear that the digital landscape, and internet in particular, are constantly modifying the relationship between the doer and the receiver. And that's without mentioning the progressive decentralization of distribution, which has already freed us of the cinema and music industries.
So is it progress? Just change?
I think I'd rather be positive.

(1) *The idea of progress*, The Economist December 19th 2009, p.37.
(2) *L'avenir n'est plus ce qu'il était*, Stéphane Baillargeon, *Le Devoir*, 5 janvier 2010: Answers of Sylvain David, professeur at Concordia University, Montréal.

Alain Thibault
Elektra Artistic Director
international digital arts festival since 1999, mainly at the Usine C, in Montréal.

A great big thank you to the entire Elektra team, and, in particular, to Nathalie Bachand, for her help with this special issue.

ABSTRACT BIRDS

www.abstractbirds.com

/ Nous nous sommes rencontrés à l'université et avons commencé à explorer des centres d'intérêt communs comme la musique classique/jazz et les arts visuels abstraits, en essayant de les mélanger. La création, dans notre travail, s'inspire de la contemplation du monde naturel dans toutes ses occurrences merveilleuses.

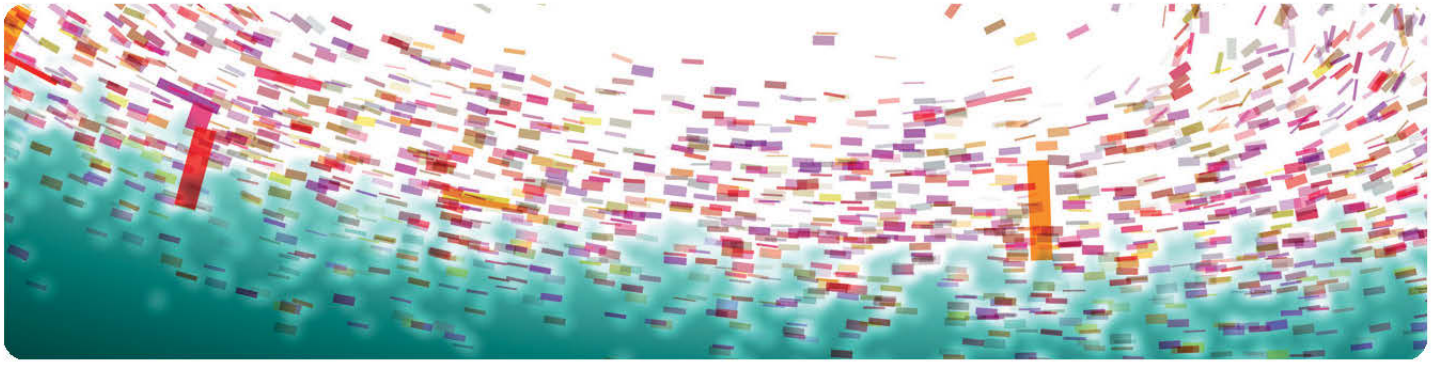
// Notre travail peut être décrit comme de la musique live visuelle. Nous essayons de travailler la vidéo et l'audio comme s'il s'agissait d'un matériau artistique unique; chaque élément de notre composition est à la fois sonore et visuel. En gardant cela à l'esprit, le visuel et le sonore établissent le lien indispensable dans une nouvelle dimension synesthétique. Le pouvoir évocateur de cette dimension vient de ce que les deux langages, en créant une correspondance et un équilibre très forts, s'amplifient et se justifient mutuellement.
Notre processus créatif comprend le développement d'un logiciel qui, par le traitement des données reçues de nos interfaces, est capable de générer des contenus audio-visuels en temps réel. Pendant nos représentations, nous jouons simplement de nos instruments et ce jeu est reçu et interprété par le logiciel. Cela ressemble à une interaction avec un écosystème doté de ses propres règles, vivant et en transformation constante. De notre côté, nous ne contrôlons pas pleinement ce qui se produit.
Nous investissons ces espaces et essayons de les rendre aussi beaux que possible. Nous pensons que c'est une discipline artistique à part entière parce qu'elle a des caractéristiques uniques qui ne peuvent être réduites à celles des domaines préexistants.

/// Comme à chaque époque, le développement technique des outils a fortement influencé la recherche artistique. Puisque notre travail implique l'utilisation des ordinateurs et d'instruments électroniques, l'évolution de ces outils nous a évidemment influencés.
Par exemple, la possibilité de générer des images et des sons en temps réel à travers l'utilisation de logiciels nous a permis de nous aventurer dans le monde encore largement inexploré de la musique visuelle.
La présence de processus génératifs, qu'il serait impossible d'utiliser en temps réel sans la puissance de calcul des outils modernes, est un autre élément essentiel à notre travail.
Il est certain que les futurs développements technologiques élargiront le champ de nos possibilités, mais il faut garder à l'esprit que la qualité artistique d'une œuvre ne découle pas forcément des techniques de pointe utilisées pour la produire.

//// Les évènements et les festivals sont le meilleur modèle de distribution pour les spectacles AV, car l'élément live est crucial. Les DVDs et Internet peuvent fonctionner en tant que documentation et pour une diffusion à grande échelle, mais le meilleur vecteur de cette forme d'art est sans aucun doute le concert live.

///// Les images publiées ici sont extraites de notre dernier spectacle live qui s'appelle *Celeste Motus*, on peut trouver des informations concernant ce projet sur notre site web. En ce moment, nous travaillons exclusivement sur *Genesi*, un spectacle audiovisuel coproduit par Arcadi, dont la première aura lieu à l'occasion du festival Nemo à Paris (Avril 2010).
Nous avons également reçu une commande pour un autre projet important qui prendra place un peu plus tard dans l'année, là encore à Paris ; nous sommes très enthousiastes à son sujet, mais malheureusement, nous ne pouvons divulguer aucun détail pour l'instant. Dès que possible, nous publierons des informations concernant ce projet sur notre site web.

© ABSTRACT BIRDS



Projet Celeste Motus

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ We met at university and we started to follow some common interests such as classical/jazz music and abstract visual art, trying to merge the two. The inspiration for the creation of our work comes from contemplating the natural world in all its wonderful events.

// Our work can be described as live visual music. What we are trying to do is work on the video and the audio as if they were a single artistic material; each element of our composition is sound and visual at the same time. With that in mind, visual and sound find the indispensable link in a new synaesthetic dimension. The evocative power of this dimension is that the two languages, creating a very strong correspondence and balance, amplify and legitimize each other.

Our creative process includes the development of a software which, processing the data received from our interfaces, is able to generate audio-visual contents in real time. During our shows we just play our instruments and this is received and interpreted from the software. It's similar to interacting with an ecosystem with its own rules, it's something alive and constantly changing, and we ourselves do not have full control of what happens. We inhabit these places and try to make it as beautiful as possible. We believe that this is an artistic discipline in its own right because it has unique characteristics that can not be reduced to those of subjects already existing.

/// As in every age, technical development of tools has heavily influenced the artistic research. Since our work involves the use of computers and electronic instruments, the evolution of these tools obviously influences us. For example, the ability to generate images and sounds in real time through the use of software gave us the opportunity to venture into the still largely unexplored world of live visual music. Another important component of our work is the presence of generative processes that would be impossible to use in real time without the computing power of modern tools. For sure the future technological developments will expand the range of our possibilities, but it is important to remember that the artistic quality of a work is not necessarily a consequence of the advanced techniques used to realize the work itself.

//// Events and festivals are the best distribution model for av shows, as the live component is crucial. DVDs and Internet can work for documentation purposes and for large scale diffusion, but the best fruition of this art form is definetly a live concert.

///// The images published here are taken from our latest live show called *Celeste Motus*, infos about the project are available on our website. At the moment we are fully focused on *Genesi*, an audiovisual show co-produced by Arcadi, which will premiere during the festival Nemo in Paris (april 2010). We have also been commissioned for another important project which will happen later this year, again in Paris; we are really excited about it, but unfortunately we can not yet disclose the details. As soon as possible we will release informations about it on our website.

ADDICTIVE TV

www.addictive.com

/ Graham Daniels: nous avons essentiellement évolué à partir d'une boîte de prod des années 90. On produisait des séries documentaires sur l'art et la musique pour la télévision britannique, comme *Mixmasters*. À l'époque je faisais aussi du VJing dans des clubs etc. J'avais commencé à expérimenter en remixant des films tout entiers pour en faire des morceaux de danse audiovisuels cohérents.
Nos sets DJ/VJ devenaient peu à peu des spectacles AV complets. Je pense que nous avons été parmi les premiers à opérer de la sorte avec des films et c'était relativement nouveau. C'est pourquoi on a commencé à être de plus en plus sollicités pour des représentations. On a alors fait davantage de remix de films piratés, ce qui a finalement conduit New Line Cinema à repérer notre travail et nous commander une bande-annonce alternative pour le film d'Antonio Banderas, *Take The Lead* [en "français", *Dance With Me*. NDLR].
À la suite de quoi, nous avons acquis une réputation de "spécialistes" chaque fois qu'un studio voulait des remix pour web, des pubs TV, de bonus DVD etc.
De nos jours, le noyau créatif d'Addictive TV c'est moi-même, le gourou du mashup Mark Vidler, alias Go Home Productions, et DJ Morf; et à la prod on trouve Françoise Lamy et Nick Clarke.
En fait, j'ai rencontré Mark pour la première fois en 2006, lorsque nous avons travaillé ensemble sur son mashup *Blondie vs The Doors*. Je réalisais alors la promo pour EMI. Concernant les influences, on peut citer un tas de choses, depuis les premiers réalisateurs de films expérimentaux qui se sont intéressés à la musique visuelle, des gens comme Oskar Fischinger et Len Lye, jusqu'aux artistes vidéo qui utilisent la technique du sample comme Emergency Broadcast Network.

// La performance audio/vidéo évolue incontestablement comme discipline à part entière, mais c'est un format en perpétuelle mutation. Dans notre travail, nous mélangeons des techniques de montage cinéma, de sampling hip-hop, de DJing et de production musicale. Nous avons dû développer par nous-mêmes différentes manières de travailler et de nouvelles techniques.
Nous avons expérimenté la mise en place d'une nouvelle syntaxe audiovisuelle. Nous accordons la même valeur à l'audio et à la vidéo, que l'on pourrait décrire comme des partenaires synergiques.
Nous travaillons toujours sur les deux formats en même temps dans le but de parvenir à une production finale totalement synchronisée, où tous les principaux samples et éléments structurels sont vus et entendus. Nous ajoutons parfois des éléments musicaux, mais nous essayons en général de tout fabriquer directement à partir des sons diégétiques. Il arrive que l'audio fonctionne mieux

PHOTO © FRANÇOISE LAMY

que la vidéo, alors il faut se débarrasser du sample qui ne convient pas visuellement, et vice versa. L'élément essentiel à la composition AV c'est le temps. Il n'y a pas de raccourcis, c'est comme le montage et la composition musicale, mais avec des complications supplémentaires, et il faut tout faire en simultané.

/// Nous percevons la technologie comme un moyen d'action plutôt qu'une définition de notre travail créatif. Nos principaux outils de création sont nos cerveaux, nos yeux et nos oreilles !
La technologie ne peut générer des idées, mais offre surtout des possibilités que nous n'avions pas auparavant, et un moyen rapide de tester ces idées. Les platines vidéo DVD, par exemple, sont des outils qui ont révolutionné le côté performatif de notre pratique, mais à l'avenir, ce qui serait génial c'est de pouvoir faire entrer un film tout entier dans un logiciel qui le samplerait automatiquement et donnerait accès à une grande réserve de contenus triés par critères comme les types de personnages, de mouvements, de sons etc.
Il est impossible de prédire l'impact qu'auront les futures avancées technologiques sur une pratique artistique à venir, mais je peux imaginer des choses comme une sorte de "studio virtuel" à distance, des évènements collaboratifs entre artistes situés dans des lieux différents, de l'art audio-vidéo en 3D, de l'art de réalité virtuelle AV et immersif, etc. Mais si l'on revient au monde réel d'aujourd'hui, je pense qu'un bon début serait de meilleures plateformes d'intégration transversales entre Mac et PC…

//// Pour faire circuler notre travail, comme pour tout le reste de nos jours, il faut un mélange de représentations live, de web, de moyens de diffusions traditionnels; tout ce qui peut marcher… les blogs, et même les sonneries de portables si on doit en venir là. Tout semble aller vers une sorte convergence multimédia audio et vidéo et je suis sûr que la technologie ne fera que renforcer cette tendance.
De toute évidence, un mélange d'évènements live et de distribution numérique (qui sera elle-même composée de gratuité et de vente) se développera avec l'évolution et l'accélération continue du web.

///// Actuellement nous travaillons sur un remix de sports d'hiver pour un grand spectacle qui aura lieu le mois prochain à Vancouver, un événement d'ouverture dans le cadre des Jeux Olympiques d'hiver au Canada. Warner Brothers nous a également demandé de créer une bande-annonce alternative pour un film qui va sortir, et une galerie à Belgrade nous a invités pour exposer en solo une partie de nos travaux. Et bien sûr, d'autres représentations sont prévues dont quelques dates en France, parmi lesquelles le Nouveau Casino à Paris.

PHOTOS © FRANÇOISE LAMY

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Graham Daniels: we essentially evolved out of a production outfit in the 1990's. We were producing arts and music series for British television, such as *Mixmasters*, and at the time I was also VJing in clubs etc. I'd begun experimenting with remixing entire films into coherent audiovisual dance tracks, progressing our then DJ/VJ sets into more integrated AV shows. I guess we were one of the first people to do that with movies and it was pretty different, and we started getting booked more because of that.
So we just made more bootleg movie remixes, which eventually led to New Line Cinema seeing our work and commissioning us to make an alternative trailer for the Antonio Banderas film *Take The Lead*. And soon enough we got a name as the "go to guys" whenever a studio wanted remixes for the web, TV ads and DVD extras etc. It's all evolved like that really. These days, the creative hub of Addictive TV is myself, mash-up guru Mark Vidler, also known as Go Home Productions, and DJ Morf; and in the back office are producers Francoise Lamy and Nick Clarke. As it happens, I first met Mark in 2006 when we worked together on his *Blondie vs The Doors* mash-up when I directed the promo for EMI. With influences, it's all kinds of things really from early experimental film makers who pioneered visual music, like Oskar Fischinger and Len Lye, up to sample based video artists like Emergency Broadcast Network.

// Audio/video performance is definitely evolving as a separate discipline as more people do it. But there's lots of different types of audio/video work, it's a constantly changing medium. In our work we blend techniques from film editing, hip-hop sampling, DJing and music producing. We've effectively had to develop different ways of working and new techniques ourselves, and from that I guess you could say we've been experimenting with creating a new audiovisual syntax.
For us the audio and video are completely equal, and in fact could be described as synergistic partners. We always work on the two together and we aim to arrive at a total synced end product, where all of the main samples and structural elements you both see and hear. We do add musical elements, but often try to make everything direct from diegetic sounds. Sometimes things work better in audio than the video and it means ditching that sample because it doesn't look good, and vice versa.
The big thing with AV composition is time, there's no short-cuts, it's like editing and music composition but with added complications, and doing it all at the same time. Getting the work out there is no different to anything else these days, combinations of live shows, the web, traditional broadcast; whatever works… vlogs, mobile phone ring tones if you have to. Everything seems to be heading towards some kind of audio video multimedia convergence and I'm sure technology is just going to keep reinforcing that.

/// We see technology as empowering rather than defining what we do creatively, the main creative tools we use are our brains, eyes and ears! Technology can't create ideas but does offer possibilities we didn't have before, and a way to test out those ideas quickly. DVD video turntables were a breakthrough piece of hardware for the performance side of what we do, but in the future, it'd be great if you could feed in a whole film into some software that'd automatically sample it, and offer you bins of content sorted by criteria like character, motion, type of sound etc.
Future breakthroughs are by definition unknowns so it's a strange and impossible to really predict their impact on artistic practice that's yet to happen, but I see things like remote "virtual studio" style web collaborations between artists not in the same location happening, 3D audio-video art, immersive virtual reality AV art etc. But back in the real world of today, I think better cross platform integration of Macs and PCs would be a good start — like drives that can actually be read by both operating systems !

//// The short answer is all of them, they all have different benefits and drawbacks. Probably as the web continues to evolve and speed up, then a combination of live events and digital distribution, which itself will be a mixture of free and paid, will develop.
AV is still complicated and expensive to make well, rights are still a difficult issue for sampling based AV and quite a lot of people now like to get things for free or very cheap - so it's all a bit of a complicated unknown.

///// We're currently working on a winter sports remix for a big show we've got coming up next month in Vancouver for an opening event as part of the Winter Olympics in Canada. We've also been asked by Warner Brothers about creating an alternative trailer for an upcoming film, and by a gallery in Belgrade to exhibit a solo selection of our work. And of course, more gigs that also includes a number of dates in France, including Paris at the Nouveau Casino. ◻

ANTI-VJ

www.antivj.com

/ **Nicolas Boritch :** Les artistes du label ont des parcours assez différents. Si le graphisme est le point commun, et le VJing le point de rencontre, c'est leur envie de s'affranchir du format rectangulaire et plat de l'écran qui les fait se rapprocher. Certains, comme Joanie Lemercier sont plutôt autodidactes (design, développeur). D'autres comme Romain Tardy, ont une formation plus classique (Beaux-arts, motion design). Yannick Jacquet et Olivier Ratsi sont graphistes et utilisent beaucoup la photo dans leur travail.
Les influences sont donc nombreuses.
De commun, on retrouve James Turrell, Olafur Eliasson, Sol LeWitt, Donald Judd, Esher et, de façon plus générale, un intérêt pour l'architecture, l'urbanisme et la photo. La musique électronique est également présente, notamment l'esthétique épurée de certains producteurs germaniques (Alva Noto, Monolake, Sleeparchive…), mais aussi les textures plus organiques d'un Murcof, ou les compositions minimales de Philip Glass et d'Arvo Pärt.

// **N-B :** La réponse peut être différente selon que l'on parle du travail d'installation, de projections architecturales ou de performances AV. Le son peut y avoir une place plus ou moins importante, soulignant, renforçant ou générant un élément visuel. Même si certains projets doivent pouvoir aussi se suffire à eux-mêmes visuellement, le sound design peut également s'avérer souvent décisif pour créer une immersion totale dans l'œuvre.
Romain Tardy : Au niveau des performances audio-video, je pense qu'il y a un regain d'énergie dans ce domaine ces dernières années, dans lequel beaucoup croient voir une toute nouvelle discipline, ce qui me paraît assez faux dans l'ensemble, car souvent dû à une méconnaissance de ce qui s'est fait avant.
Joanie Lemercier : Pour moi les performances audio-videos ne sont pas vraiment nouvelles, et il y a de nombreux parallèles avec d'autres disciplines plus proches du cinéma, de la mise en musique des films muets aux courts-métrages de Léger et Duchamp. En termes de relation son / visuels, je trouve certains films d'animation particulièrement fascinants et inspirants comme Oskar Fischinger (*Kreise*, 1933) ou Disney (*Fantasia*, 1939). Plus récemment on a vu quelques rares projets audiovisuels intéressants rencontrer un succès certain (De Crécy / Exyzt, Speedy J / Pagano, Carsten Nicolai & Raster Noton).

/// **N-B :** L'utilisation de la technologie a eu et va continuer d'avoir une influence certaine sur nombre de projets AntiVJ. Il a fallu créer des outils pour répondre à des envies, des idées, car ils n'existaient pas ou ne convenaient pas (soft de mapping, outils de production pour la stéréoscopie, pour la performance en temps-réel…).

PHOTO © ANTIVJ - D.R.

Chapelle des Brigittines, Bruxelles, 2008

Olivier Ratsi : La technologie a toujours été pour moi un outil de création et non une fin en soi. Ce qui a été possible, il y a 30 ans, avec le son l'est aujourd'hui avec l'image, le délai de réalisation et de production beaucoup plus court permet d'explorer plusieurs pistes spontanément.
J-L : L'utilisation de la technologie a été déterminante dans mon travail (grâce à ma double casquette graphiste / développeur) et va continuer à influencer les directions et la réalisation de nombreux projets, même si je suis aussi attiré par des idées beaucoup plus low tech également.
R-T : Je pense que de tout temps, les évolutions techniques précèdent (parfois de peu) le geste artistique; c'est aussi le cas pour les outils que nous utilisons actuellement. Je me plais aussi à constater que des questions qui ont animé des artistes de mouvements phares du XXe siècle, comme l'obsession de sortir du cadre du tableau, sont tout aussi vivaces aujourd'hui et s'appliquent justement aux nouvelles technologies.

//// **N-B :** Cette recherche de lieux et de supports s'inscrit au coeur même de la démarche du label : s'affranchir du format traditionnel de projection, et rechercher de nouveaux lieux et conditions dans lesquels présenter une expérience forte.
R-T : Il est difficile d'avoir un avis général, certaines performances fonctionneront très bien dans un cinéma ou une salle de spectacle, mais d'autres appelleront des endroits bien plus spécifiques. Ce que je trouve le plus intéressant aujourd'hui c'est de proposer des installations/performances in situ associées à des évènements (festival, exposition etc.) mais qui puissent être hors-les-murs. En ce qui me concerne, je n'ai jamais vu de captation d'une performance A/V qui m'ait vraiment intéressé d'un point de vue cinématographique. Cela reste un document, mais qui peine à transmettre l'énergie qui se trouve dans la performance.
J-L : Je pense que l'intérêt principal de l'addition de la vidéo / image à la musique est sa version live, car elle permet de renforcer / augmenter l'expérience proposée au public. Les formats DVD ou Internet sont intéressants pour la communication, mais en aucun cas adaptés à la diffusion, tant que le spectateur devra regarder le contenu proposé à travers un petit rectangle (écran TV ou ordinateur).

///// **N-B :** Les projets sont nombreux, divers, et à découvrir bientôt quelque part près de chez vous :)

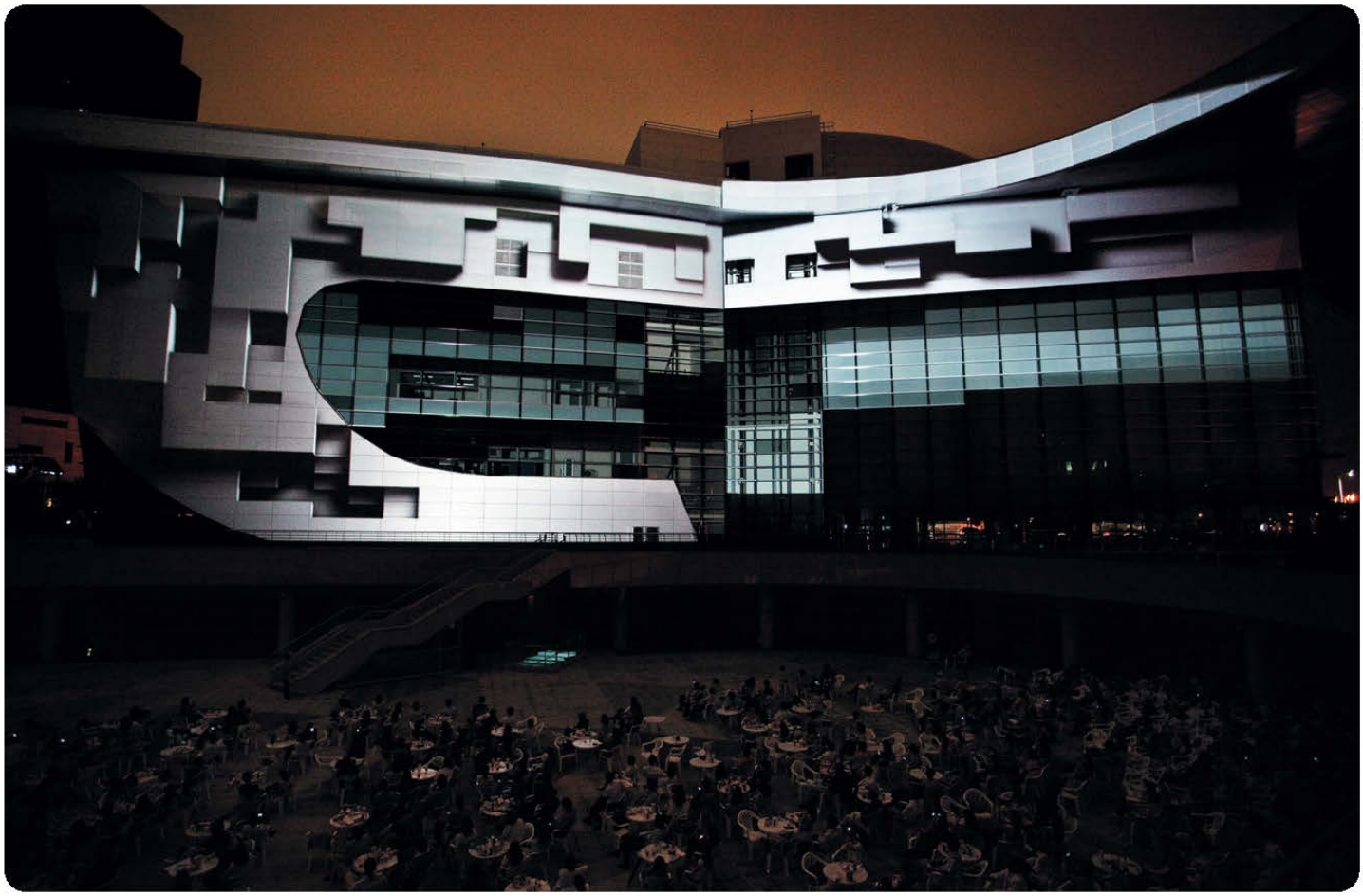


PHOTO © ANTIVJ - D.R.

Songdo-Korea, 2009

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ **Nicolas Boritch:** The label's artists all have rather different backgrounds. Though graphic art is something they all share, and they all met around VJing, it was their desire to break free of the flat, rectangular screen that drew them close together. Some, like Joanie Lemercier, are self-taught (design, programming), while others, like Romain Tardy, have received more mainstream training (fine arts, motion design). Yannick Jacquet and Olivier Ratsi are graphic artists and use a lot of photography in their work. And so their influences are manifold. For all of them, we can include James Turrell, Olafur Eliasson, Sol Le Witt, Donald Judd, Esher, and, more generally speaking, an interest in architecture, urbanism and photography. There's also electronic music, especially the pared down aesthetic of certain German producers (Alva Noto, Monolake, Sleeparchive...), but also the more organic textures of someone like Murcof, or the minimalist compositions of Philip Glass and Arvo Part.

// **N-B:** The answer depends to a large extent on whether we're talking about installation work, architectural projects or AV performances. The sound can play a more or less important role, highlighting, reinforcing, or generating visual elements. While some projects should be able to stand alone visually, quite often, sound design can also turn out to be a decisive element in generating total immersion.

Romain Tardy: Concerning audio-video performance, it seems there's been a new surge of energy over the past few years, and many people think they're seeing a whole new discipline, which I think is pretty inaccurate, globally, because it's based on ignorance of what came before.

Joanie Lemercier: For me, audio-visual performances aren't really anything new, and there are a lot of parallels which can be drawn with other disciplines, more closely related to the cinema, such as the musical accompaniment of silent films, or the short films of Léger and Duchamp. As far as the sound/image relationship is concerned, I find certain animated movies, like those of Oskar Fischinger (*Kreise*, 1933) or Disney (*Fantasia*, 1939) particularly fascinating. In the more recent past, a select few interesting audiovisual projects have met with a certain success (De Crécy / exyzt, Speedy J / Pagano, Carsten Nicolai & Raster Noton).

/// **N-B:** The use of technology has had, and will continue to have, a certain influence on many AntiVJ projects. It was necessary to create tools to meet needs and ideas, because they either didn't exist yet, or weren't the right ones (mapping software, stereoscopic and real time production tools, etc.).

Olivier Ratsi: For me, technology has always been a tool for creation, rather than an end in itself. You can do today, with images, what you could do with sound 30 years ago. Because implementation and production cycles are much shorter, you can branch out in numerous different directions spontaneously…

J-L: The use of technology was decisive in my work (because I'm involved in both graphics and programming) and will continue to influence the direction and implementation of many projects, even though I'm also attracted to more low tech ideas as well.

R-T: I think that technological progress has always come (sometimes by just a little) before the artist's gesture; the same can be said of the tools we use today. I'm also pleased to see that the questions that motivated artists during the XXth century's pioneering artistic movements are as alive today, and are just as relevant to today's new technologies.

//// **N-B:** The search for different spaces and types of media is at the very heart of the label's approach: to throw off the traditional projection format, to try to find new places and conditions with which to create a powerful experience.

R-T: There's no single stance on the question, as some performances work just fine in a movie theater or concert hall, while others require very specific venues. What I find most interesting today are in situ installations/performances, associated with an event (a festival, or a concert, etc.) but which can take place beyond the event's walls. Personally speaking, I've never seen a recording of an A/V performance that I really found interesting, from a cinematographic point of view. It still works, as a recording, but isn't quite capable of transmitting the energy in a real performance.

J-L: I think that the main advantage of putting video/images to music is felt when you're talking about live performances, because it's a way of reinforcing/expanding the audience's experience. DVD or Internet formats are useful for communication purposes, but if spectators are going to be watching the content on a small (TV or computer) screen, then they're definitely not in the right format for diffusion.

///// **N-B:** Lots of projects, lots of variety, coming soon, someplace near you :)

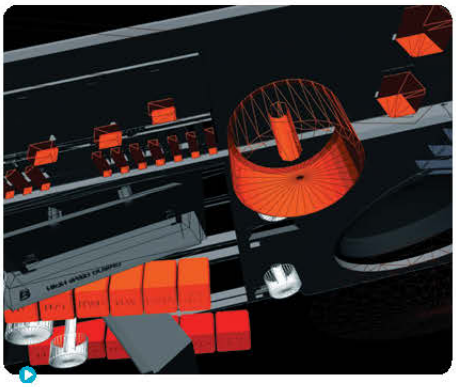
CECILE BABIOLE

www.babiole.net

/ De la musique industrielle dans les années 80 (au sein du groupe Nox) aux cultures électroniques et numériques aujourd'hui, mon travail artistique a toujours évolué de manière transversale, croisant les circuits de la musique et des arts visuels. Loin d'une pluridisciplinarité de circonstance, c'est le passage d'un langage à un autre, la contamination d'un code par un autre, et une incessante relecture du rapport entre l'image et le son, qui sous-tend ma pratique. Qu'elles apparaissent dans l'espace public (rue, autobus) ou privé (galeries, salles de concert), mes dernières installations et performances (*Xerocks, Control room, RPM, Shining Field, Doom, I'll be your Mirror, Circulez y'a rien à voir, Reality Dub, Crumple Zone…*) interrogent avec ironie nos systèmes de représentation et nos technologies.

// Il s'agit avant tout d'un travail d'interrogation croisée, d'un code par l'autre, et non pas d'illustration d'un média par l'autre. Pour *Donjon*, ma prochaine performance avec Jean-Michel Dumas et Vincent Goudard, l'image et le son sont créés en même temps et interagissent l'un sur l'autre : certains paramètres du son (par exemple l'enveloppe) contrôlent certains mouvements visuels, tandis qu'inversement des valeurs venant de mes animations (par exemple la position de la caméra 3D) déclenchent ou modulent un filtre ou le départ d'un son. Mais aucun systématisme n'est appliqué et une part d'improvisation subsiste lors de la performance.
Quand je travaille seule, en particulier pour les installations vidéo ou sonores, d'incessants tâtonnements aller-retour sont nécessaires entre la matière sonore et l'image. Une nouvelle discipline ? Je ne sais pas. Il y avait déjà les mêmes ingrédients et les mêmes interrogations dans l'art vidéo et, d'une certaine manière, aussi dans le cinéma expérimental où le travail sur le son n'était/n'est pas en reste.

/// Je faisais déjà des performances audiovisuelles à l'époque analogique. Depuis le tout début de ma pratique artistique, j'ai toujours travaillé sur cette même thématique : la transposition, le transcodage, la manipulation de l'image par le son et inversement, le passage d'un langage à l'autre, d'un code à l'autre, d'un contexte à l'autre.
Par exemple, c'est en tant que musicienne, au sein de Nox, au début des années 80, que j'ai commencé à travailler sur des boucles de film super 8 et à construire des rythmes visuels à l'aide d'une série de projecteurs super 8 tournant simultanément. Il s'agissait en quelque sorte d'une transposition de la batterie ou la boite à rythme dans le registre de l'image.

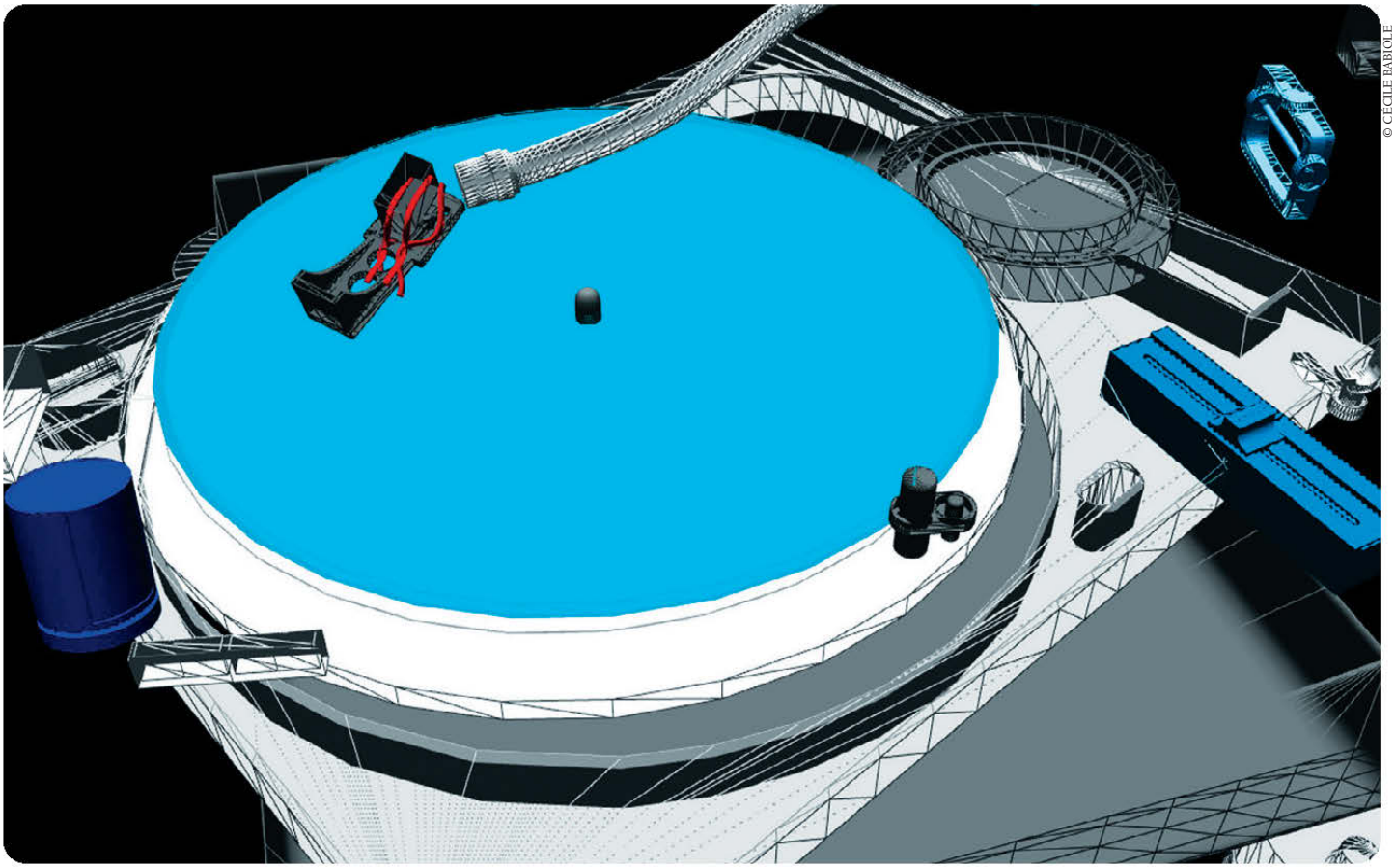


© CÉCILE BABIOLE

Mais il est clair que le passage de l'analogique au numérique m'a naturellement entraînée à examiner de plus près l'association d'images et de sons désormais conçus comme des données convertibles et non plus seulement comme des entités en résonance ou en correspondance (au sens Baudelairien ou synesthétique du terme). À l'époque du tout numérique et de l'hybridation des organismes, il me semble assez cohérent de tenter de "mapper" des paramètres propres au son sur des objets relevant de la lumière ou d'importer dans le domaine sensoriel, des éléments de la vie technique ou domestique.
Ces opérations d'import-export, de transfert, de conversion, de déplacement, d'agrégation, permettent de pointer de manière inédite des aspects du réel invisibles autrement ou, encore, de créer des situations singulières, hors norme qui modifient notre rapport au réel. L'évolution technologique du monde dans lequel nous vivons est avant tout une source de réflexion et une influence sur le plan conceptuel; mais sur le plan strictement technique mes projets sont le résultat d'une "cuisine" personnelle alliant vieilles recettes analogiques et innovations numériques ou électroniques…

//// Je remarque que les circuits de la musique, et en particulier de la musique électronique, sont très partants pour programmer ce type de performance, en revanche je ne constate pas la même ouverture dans les circuits traditionnellement consacrés aux arts visuels, alors que ces mêmes structures accueillent depuis longtemps cinéma expérimental et art vidéo; c'est un non-sens sur le plan artistique. Comme beaucoup, je regrette le cloisonnement des champs : art numérique/art contemporain, culture savante/culture populaire. Le DVD et l'Internet sont de bons moyens de garder une trace et de documenter les performances, mais ne remplacent pas l'expérience du live et de la dimension scénique.

///// Mes prochains projets sont *Donjon*, une performance image et musique avec Jean-Michel Dumas et Vincent Goudard au cours de laquelle nous déconstruisons joyeusement un certain nombre d'objets de consommation et en particulier des machines audio-visuelles. *Pixels*, un dispositif sonore et lumineux qui diffuse des séquences cinématographiques en ultra-basse résolution. *Naughty Vjaying*, une tournée avec le duo de DJs Renaissance Man autour de l'univers visuel du DVD *Polissons & Galipettes [deconstructed]*.
Et plus tard, *Barcode*, un projet de performance avec un générateur de véritable musique de supermarché à partir des codes-barres figurant sur les produits.



© CÉCILE BABIOLE

Donjon

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ From the industrial music of the 80s (in the group Nox) to today's electronic and digital culture, my artistic growth has always been transversal, crossing wires between music and digital arts. There's nothing opportunistic about my pluridisciplinarity; navigating between languages, the contamination of one code by another, the incessant re-evaluation of the relationship between sound and image, are the very underpinnings of my practice. Whether they've appeared in public (in the street, on buses) or private spaces (galleries, concert halls), my latest installations and performances (*Xerocks, Control room, RPM, Shining Field, Doom, I'll be your Mirror, Circulez y'a rien à voir (Keep Moving, there's Nothing to See Here), Reality Dub, Crumple Zone…*) are ironic investigations of our technology and our systems of representation.

// More than anything else, my work is a cross-examination of one code by another; it isn't one media being used by another. For my next performance with Jean-Michel Dumas and Vincent Goudard, *Donjon*, images and sound are created simultaneously, and interact with each other; certain sound parameters (the envelope, for example) control certain visual movements, while, conversely, certain values from my animations (the position of the 3D camera, for example) release or modulate a filter, or set off a sound. I steer clear of systematism, while improvisation plays a continuous role during the performance.
When I work alone, in particular on sound or video installations, I'm constantly feeling my way, and shuttling back and forth, between sound and image. Is it a new discipline? I don't know. Video art used to ask the same questions, and used the same ingredients; and, in a way, the same can be said of experimental cinema, where the sound work wasn't/isn't left out of the loop.

/// I was already doing audiovisual performances during the analog era. Since I first began working as an artist, my work has been dominated by the same theme: transposition, transcoding, image manipulating sound and vice versa, moving between languages, between codes, between one context and another. For example, it was in the beginning of the 80s, as a musician with Nox, that I began working on super 8 film loops; I would simultaneously use a series of super 8 projectors to create visual rhythms. It was basically the transposition of drums, or a rhythm box, into the visual register.
There can be no doubt, however, that switching from analog to digital, quite naturally, led me to take a closer look at the association of images with sounds; especially now that they could be conceived of as inter-convertible data, and not just as mutually resonating or corresponding entities (in the Baudelairian or synesthetic sense of the term).
In the all-digital era, and with the hybridization of organisms, it seems logical to try to "map" sound-specific parameters onto light-based objects, or to import technical or household elements into the sensory domain.
In an unprecedented way, these processes – import-export, transfer, conversion, shifting, aggregating – make it possible to single out aspects of reality that would otherwise remain invisible; they make it possible to create unique, extraordinary situations that can modify how we interact with reality. In our world, technological progress is, above all, food for thought, a conceptual, intellectual influence; from a strictly technical viewpoint, however, my projects are the consequence of a personal "cuisine" that mixes together old, analog recipes, with digital or electronic innovations...

//// I've noticed that musical, and especially electronic music, circuits, are extremely willing to program these types of performances; on the other hand, I haven't noticed the same kind of openness among circuits that are traditionally devoted to visual arts, even though those same circuits have been showing experimental cinema and video art for a long time. Which, artistically speaking, makes no sense. Like many people, I'm against fencing artistic fields off from each other: digital vs. contemporary art, popular vs. intellectual art. DVDs and the internet are good tools to record and store performances, but can't replace the stage-centered, live experience.

///// My next projects will be *Donjon*, a music and image performance with Jean-Michel Dumas and Vincent Goudard, during which we joyfully take apart a certain number of consumer objects, in particular audio-visual devices. *Pixels* is a light and sound system that projects ultra-low frequency movie sequences. *Naughty Vjaying* is a tour with the Renaissance Man DJ duo that revolves around the visual universe of the DVD *Polissons & Galipettes [deconstructed]*. And, later, *Barcode* will be a performance project where real supermarket music will be generated using bar codes on consumer products. □

MATTHEW BIEDERMAN

aka DelRay / Ray_XXXX

www.mbiederman.com

/ Mes influences viennent davantage d'artistes visuels qu'audio-visuels, des gens comme Robert Irwin, James Turrell, Mel Bochner, Donald Judd et Sol LeWitt qui dans les années 60 exploraient la perception et la production d'œuvres en série. En termes de technique et de processus, je dois beaucoup, notamment à Nam Jun Paik, Stephen Beck, Dan Sandin, et aux Vasulkas. Leur démarche intuitive en studio et dans la performance continue à inspirer les artistes actuels. Les films expérimentaux ont eux aussi eu un impact sur mon travail, en particulier ceux de Paul Sharits, Craig Baldwin (et ses soirées *Other Cinema* à l'ATA de San Francisco auxquelles j'ai assisté pendant dix ans), Tony Conrad, Len Lye, et Norman McLaren.

// Ça change en permanence. Je travaille intuitivement, passant naturellement d'une idée à la suivante. Même si le terme "synesthésie" s'est vulgarisé dans l'audio-visuel, je ne cherche pas à représenter ce genre d'expériences, mais plutôt à trouver des réponses syncopées et complémentaires au cœur de l'expérimentation d'une œuvre. Je privilégie les processus directs, sans caméra ni samples.
Dans mon travail numérique, la synthèse de l'image entière est importante. Synthétiser l'abstraction au lieu de travailler dans des paradigmes de samples renforce le sentiment de dualisme entre expérience et représentation. Avec des images identifiables, tout devient un signifiant qui guide le spectateur sur une trajectoire. Dans l'abstraction, le terrain de jeu reste ouvert à l'interprétation, ou plutôt à son absence, à la perception seule, plus apte à délivrer un sentiment qu'un message.
J'opère dans différents contextes. La performance est le plus souvent "classique", dotée d'un décor théâtral, d'un écran unique. Je conçois aussi des objets-média et des installations dans le cadre de commandes pour des galeries ou des évènements publics. Ces domaines sont très vastes, alors quand je compose j'essaie de nouvelles choses, archivées puis réactivées pour les besoins d'un projet. Le travail en temps réel reste l'essence de mes installations et objets-media. Le logiciel que j'utilise permet une sérialité basée sur le temps et la transformation au cœur de la composition. Il n'y a aucun élément pré-enregistré, comme si l'ordinateur devenait performeur. Ce processus permet une création plus réfléchie. J'observe et accentue une direction, mais je ne sais jamais comment les choses vont évoluer. À mon sens, les performances audio-visuelles sont loin d'être novatrices.

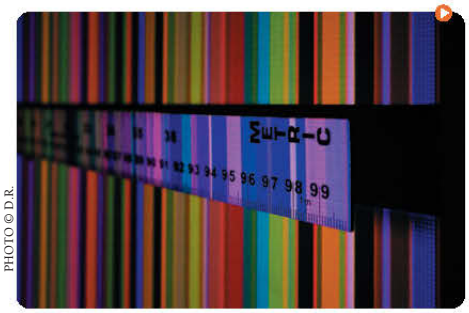


PHOTO © D.R.

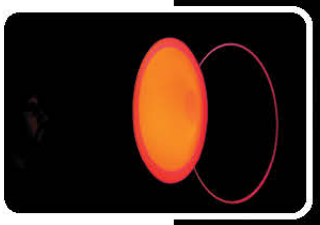
Iterating Color Field, Sorted and Measured Three Times, installation, 2009

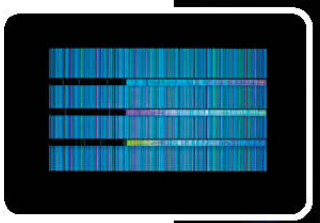
/// Dans le passé, mon travail a subi une forte influence technologique. Je me souviens du moment où j'ai enfin été capable de travailler en live, dans un style non-linéaire, avec des images numériques. C'était réellement innovant. Je traînais une tour d'ordinateur avec un moniteur CRT, les câbles, le clavier, la souris et mon projecteur. Finalement, j'ai pu me payer un portable assez puissant pour remplacer la tour. Chaque nouvelle génération d'ordinateur devenait plus performante et mon cycle de renouvellement s'accélérait. Heureusement ce phénomène s'est stabilisé, et à présent, les artistes peuvent accorder plus d'attention à leur travail qu'à l'acquisition de matériel technologique.
Je ne crois pas que l'on revivra un virage semblable à celui début des années 90s où le champ des possibles numériques semblait infini. Il y avait alors une convergence entre des technologies de projection et des moyens de production qui se démocratisaient. Les avancées s'opèreront probablement à des niveaux plus théoriques et sociaux que techniques.

//// Je ne peux répondre pour l'ensemble d'un travail audiovisuel, tous ces modèles ont été pertinents et se poursuivront à leur manière. Les évènements live seront toujours générateurs d'un travail authentique. J'ai une grande prédilection pour le live mais absolument pas pour la performance en play-back, où il n'y a aucun risque. Une performance est un travail en réponse à un endroit, une foule, un contexte. J'ai vu trop souvent une personne au fond d'une salle qui ne faisait qu'appuyer sur la touche "lecture" (d'un ordinateur, d'un DVD ou d'un autre appareil) en effectuant des manipulations sonores ridicules. À l'inverse, certains peuvent penser que mes performances ne sont pas assez abouties, pas affinées.

///// Je prépare une série d'objets appelés *[un]limited color*. Je ferai une projection sur trois écrans, intitulée *gLUTton fig. 1* pour la Nuit Blanche de Montréal à la galerie PUSH.
Au printemps, sera exposé l'aboutissement d'une longue collaboration sur l'Arctique (Arctic Perspective Initiative) à l'Hartware Media Kunstverien. L'été m'emmènera au nouveau GAFFTA de San Francisco pour une résidence avec mon vieil ami, Jonah Sharp (Spacetime Continuum). Nous allons créer une machine-sculpture audiovisuelle autonome pouvant être au centre d'une performance. À partir de cette œuvre, nous prévoyons de faire une tournée et des enregistrements. Je prépare aussi une performance avec Alain Thibault, un autre collaborateur de prédilection. Son titre actuel est *Chromatron* et elle sera la suite de *Pulse*. *Chromatron* sera une oeuvre apparentée à mes recherches sur la couleur, la perception et la manière dont l'audio affecte cette perception.

Color Deforming a Cone, installation, 2009





Iterating Color Field, Sorted and Measured Three Times, installation, 2009

PHOTOS © D.R.

Volt+, AV Performance, 2009 – Composer : Alain Thibault, Video: Matthew Biederman, Conductor: Walter Boudreau

Live A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Most of my influences come from visual art rather than a purely audio-visual perspective. I look to many of the artists who, in the 60's, began exploring ideas around perception and producing work serially; artists like Robert Irwin, James Turrell, Mel Bochner, Donald Judd, and Sol Lewitt. In terms of process and technique, I'm indebted to folks like Nam Jun Paik, Stephen Beck, Dan Sandin, and the Vasulkas. Their process of working intuitively in the studio and through performance continues to be inspiring. I can't ignore the impact experimental film has also had on my work, people like Paul Sharits, Craig Baldwin (and a decade of attending his *Other Cinema* night at ATA in San Francisco), Tony Conrad, Len Lye, and Norman McLaren.

// It's always shifting. I work intuitively, moving naturally from one idea to the next. The term synaesthesia gets tossed around alot in A/V, but I'm not seeking to represent any sort of synaesthetic experience – more like complimentary syncopated responses that can occur while experiencing a work. I'm interested in direct, cameraless, sample free processes. Because I work digitally, the synthesis of imagery entirely in a digital domain is important. Synthesizing abstraction rather than working within sample-based paradigms, reinforces the idea of experience versus representation. With recognizable imagery, everything is a signifier, a symbol to lead the viewer along a trajectory. With abstraction, the playing field remains open to interpretation; or rather there is no interpretation – only perception, which gets closer to delivering a feeling versus a message.
I work within many different contexts. When it comes to performance, it's mostly 'classical' performances; theatrical setting, mainly single screen. I'm also working in galleries, creating installations and media objects. I sometimes get commissioned to do installations for specific public events as well. Since all of this seems very spread out, when it comes to composing, I'm constantly trying new things that get filed away until I start on a project that calls for them. Underlying my installations and media objects is that they are, at their core, a live work.
The software I write allows for time-based seriality and change within a composition. There are no pre-recorded elements, it's like building a performance where the computer is the performer. This process allows for more reflection during the creation. I watch and push it in a direction, but I never know exactly how things will turn out. I consider A/V performances are not even close to new.

/// New technologies used to have a very profound impact on my work. I can recall finally being able to work in a non-linear, live fashion with digital images. It was truly groundbreaking. I still needed a tower computer that I dragged along with a CRT monitor, cables, keyboard, mouse, and my own projector. At a certain point I could finally afford a laptop that was powerful enough to do all the tower could. Each new generation of laptop was significantly faster, so I was on a cycle of turning computers over quite quickly. That cycle has slowed down allot, thankfully, and artists can now spend allot more time focusing on their work rather than the technology.
I don't believe there will be another watershed moment like the early nineties, when so much became possible digitally. At that time, there was a convergence of projection technology and the means of production became affordable to the average person.
I believe breakthroughs will come more on theoretical and social levels, rather than those occurring on a purely technical level.

//// I can't answer as a whole for audiovisual work, all of these models have had an impact and will continue to in their own way. The live event will always be the place where I go to see what I consider genuine work. I personally have a deep affection for the live event, and to be clear, I don't mean a performance where someone simply plays something back, where there is no risk. A performance has to be about the performer putting their neck on the line. A performance is a work that can respond to the room, the crowd, the context. Too many times I've been to an event that consists of someone at the back of the room hitting play (on a laptop, DVD or whatever) and making small tweaks to the sound levels. On the flipside, some may think that my performances don't feel done, that they aren't polished.

///// I'm continuing work on a series of objects called *[un]limited color*. I'll have a three channel projection for Nuit Blanche in Montreal for PUSH gallery called *gLUTton fig. 1*. In the spring, I'll be exhibiting the results of a long term collaboration (Arctic Perspective Initiative) dealing with the Arctic at Hartware Media Kunstverien. Summer will bring me to San Francisco's new GAFFTA to do a residency with my old friend, Jonah Sharp (Spacetime Continuum). We'll be creating an AV machine-sculpture that can run on its own, as well as being performed, which we plan to tour and create a series of recordings with. I'm also continuing to produce a performance with another collaborator I really enjoy working with, Alain Thibault. At the moment it's called *Chromatron* and will be a follow up to *Pulse. Chromatron* will be a work that will merge some of my research about color and perception and how audio can affect that perception. □

FRANK BRETSCHNEIDER

www.frankbretschneider.com

/ N'ayant eu aucune formation musicale, j'ai commencé à faire de la musique assez tard et en autodidacte. J'ai étudié aux beaux-arts et j'ai longtemps travaillé comme graphiste. Mes premières expériences musicales remontent à 1983 où j'ai commencé à utiliser des enregistreurs à bandes et des boucles. En 1984, j'ai lancé un label de cassettes afin de diffuser ma musique. De 1986 à 1991, j'ai joué dans AG Geige, un groupe de pop expérimentale. En même temps, j'ai commencé à expérimenter avec des films 8 et 16mm et plus tard avec la vidéo pour améliorer le coté visuel du groupe. En 1988, j'ai acheté mon premier ordinateur afin d'explorer les possibilités de la musique numérique. En 1996, j'ai cofondé le label raster-noton. Depuis 1998, je suis musicien indépendant. Dès mon plus jeune âge, j'ai été marqué par la musique électronique à travers les ambiances sonores électroniques de films de science-fiction. Plus tard, ce sont les musiques populaires qui m'ont influencé, surtout la musique noire et la musique contemporaine du 20ème siècle.

// Je me considère essentiellement comme un musicien, mais les interactions entre les arts plastiques et la musique m'ont toujours intéressé. Je conçois donc mon travail vidéo comme une sorte d'extension de ma musique. Et c'est génial pour créer un second niveau de perception dans la performance live. Mais je ne veux pas être dans l'illustration ou la narration. J'essaie simplement de rendre la musique visible, comme dans les différents paramètres d'une pièce musicale qui apparaissent sur un écran d'ordinateur : des bandes clignotantes ou mobiles, des barres, des points, des lignes, des chiffres. D'un autre côté, l'aspect visuel influence la musique : la façon de jouer, de construire, de composer et d'écouter, la perception du temps…

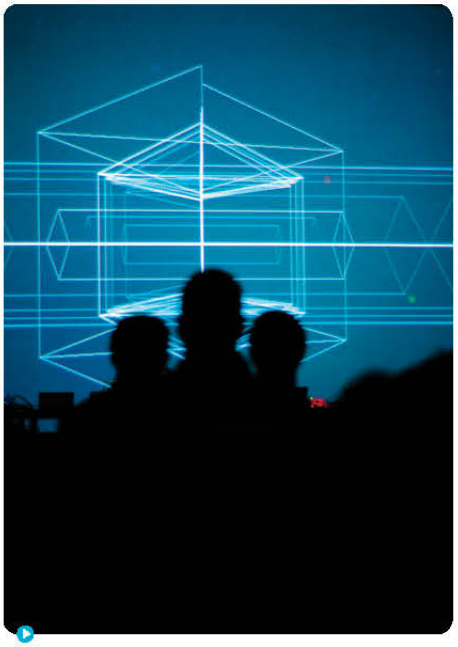
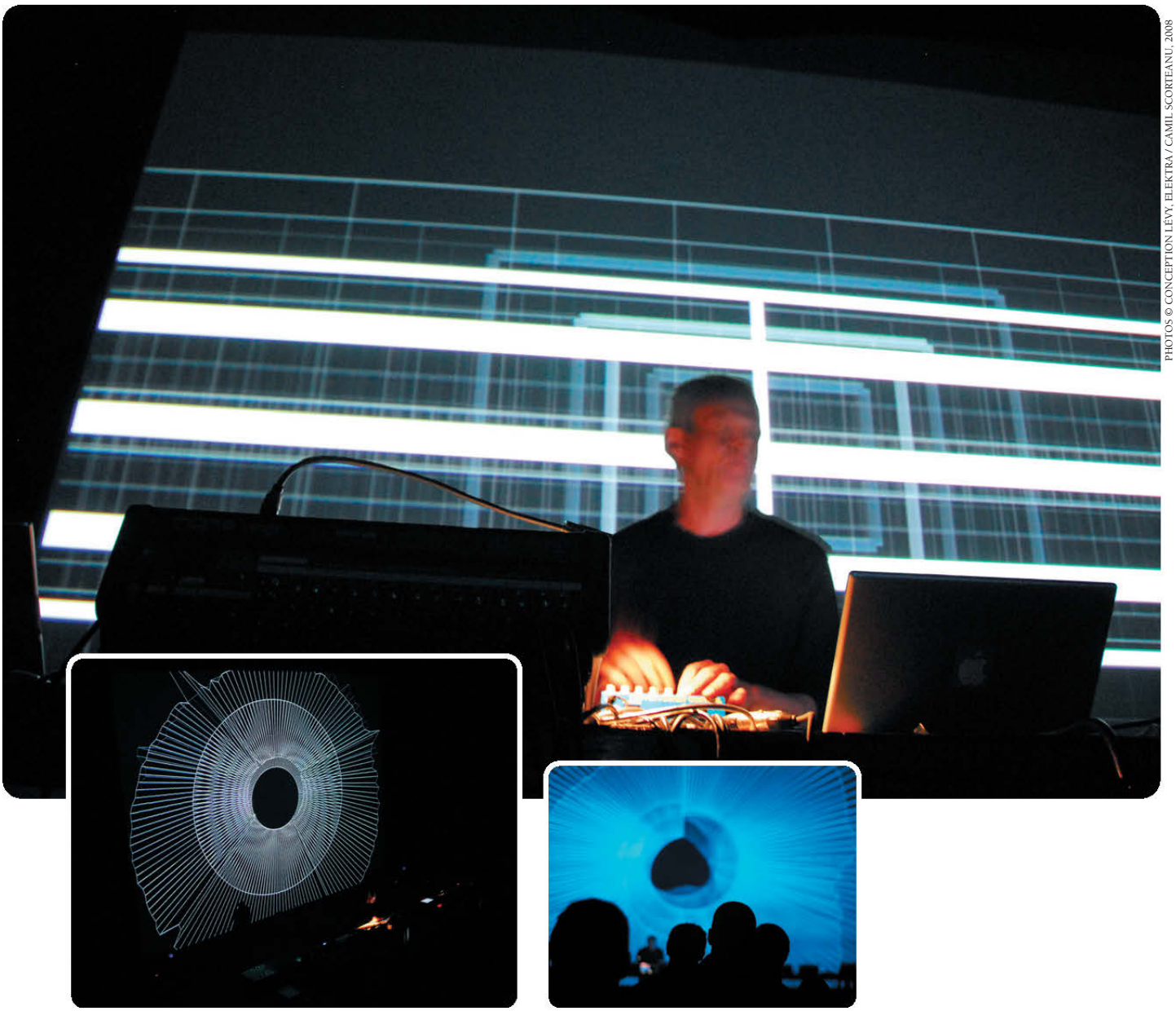


PHOTO © CONCEPTION LÉVY, ELEKTRA / CAMIL SCORTEANU, 2008

/// La technologie numérique a radicalement changé la façon de produire, de jouer ou d'accéder à la musique. Les énormes avantages en termes de rapidité, de souplesse, d'économie, d'accès et d'efficacité ont permis de composer et d'interpréter une musique d'une complexité et d'une précision jusqu'alors inédites. Cela a également ouvert de nouvelles avenues de diffusion et d'accès à cette musique. L'utilisation de l'informatique a révolutionné le processus de création musicale et opéré un grand impact sur ma pratique au cours des vingt dernières années. Je doute que les futurs progrès techniques auront une influence aussi intense sur la définition de mon travail.

//// Les évènements live comme les festivals ou les concerts sont des plateformes idéales pour présenter mon travail. La représentation en public est plus physique, émotionnelle et ciblée.

///// Mon nouveau CD, *Exp*, sortira en janvier sur Raster. Il contiendra également une carte SD avec des visuels. Ce travail audio-visuel abstrait, minimaliste mais très détaillé repose sur l'idée que les arts plastiques devraient atteindre la pureté abstraite de la musique. Un disque va paraître l'été prochain sur Shitkatapult et je prépare un maxi pour False. J'ai un nouveau projet avec l'artiste japonaise Kyoka et quelques concerts sont prévus à Moscou, Amsterdam, Berlin, Zurich, Barcelone… □



PHOTOS © CONCEPTION LÉVY, ELEKTRA / CAMIL SCORTEANU, 2008

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Since I never had a musical training or education, I started quite late making music by myself. Instead I studied fine arts and I worked for a long time as a graphic designer. Around 1983, I had my first experiences in making music, working with tape machines and loops. In 1984, I launched a (tape)cassette label to publish my music. From 1986 - 1991, I had a band called AG Geige, kind of experimental pop band. At the same time, I started to experiment with 8 and 16mm film and later video to extend the appearance of the band. In 1988, I bought my first computer to explore the possibilites of computermusic. In 1996, I was co-found of raster-noton. Since 1998, I´m a freelance musician. I was impressed from electronic music already as a boy, listening to the electronic soundscapes of sci-fi movies. Later a lot of popular, mainly black music and the modern contemporary music of the 20th century.

// I see myself primarily as musician. But I always had an interest in the interchange between visual art and music. So, I understand my video work as a kind of extension of my music. And it´s great for performing live to build up a second level of perception. But I don´t want to illustrate or telling stories, I just try to make music visible. In a way like the different parameters of a music piece on a computer screen: flashing and moving bands, bars, dots, lines, numbers. On the other hand, the visual aspect influences the music: the way of playing, constructing, composing and listening, the perception of time, etc.

/// Digital technology changed massive the way of producing, accessing and playing music. The huge advantages in terms of speed, flexibility, economy, access and efficiency made it possible to compose and perform the most complex and detailed music to day and opened new ways of distributing and accessing music. The use of computers revolutionized the process of making music and had a big impact on my mode of practice during the last 20 years. And I´m in doubt if future technical breakthroughs will define my work again in a similiar intense way.

//// Live events like festivals, concerts are the perfect platform to present my work. Performing in front of people is more physical, emotional and focused.

///// In January my new CD *Exp* will be out on raster-noton. It will also contain a SD Card with visuals on it. Its a piece based on the idea that fine art should attain the abstract purity of music. A kind of abstract, minimal but very detailed music-visual work. For summer is a release on Shitkatapult scheduled and I plan a EP for False. I have a new project with japanese artist Kyoka and I will have some concerts in Moscow, Amsterdam, Berlin, Zurich, Barcelona and elsewhere. □

BYETONE / OLAF BENDER

www.myspace.com/benderbyetone

/ J'ai grandi dans l'Allemagne de l'Est des années 80s. À l'époque, tout le monde sentait que le système était sur le point de s'écrouler. Il existait déjà une sorte de scène underground avec une relative liberté. On était très inspirés, on regardait beaucoup de films slaves et Italiens, comme ceux de Gábor Bódy, et tous les réalisateurs russes. Sur le plan musical, la radio permettait d'avoir accès à une bonne sélection de l'avant-garde occidentale, comme Laurie Anderson, Talking Heads, Joy Division ou Einstürzende Neubauten. Si vous acceptiez la situation (l'impossibilité de consommer ou de voyager), en contrepartie, vous bénéficiez de beaucoup de temps pour être créatif. Chacun essayait de faire quelque chose, sans forcement être un expert. On était donc tous des autodidactes qui tentaient de produire une forme d'art, un jour c'était la musique, le lendemain des films, etc. En fait, j'ai commencé à faire des films, parce que j'ai trouvé par hasard une caméra 16 mm. Grâce aux courts-métrages que j'ai réalisés ensuite, Frank Bretschneider m'a proposé de faire partie de son groupe AG Geige. Plus tard, l'ordinateur est devenu mon outil principal. Je pouvais l'utiliser presque sans connaissance préalable de la production de film, du graphisme ou de la musique. À partir de là, il a suffi de peu pour explorer l'ordinateur, en tant qu'outil à part entière, pour examiner le genre de force créative qu'il pouvait générer en lui-même.

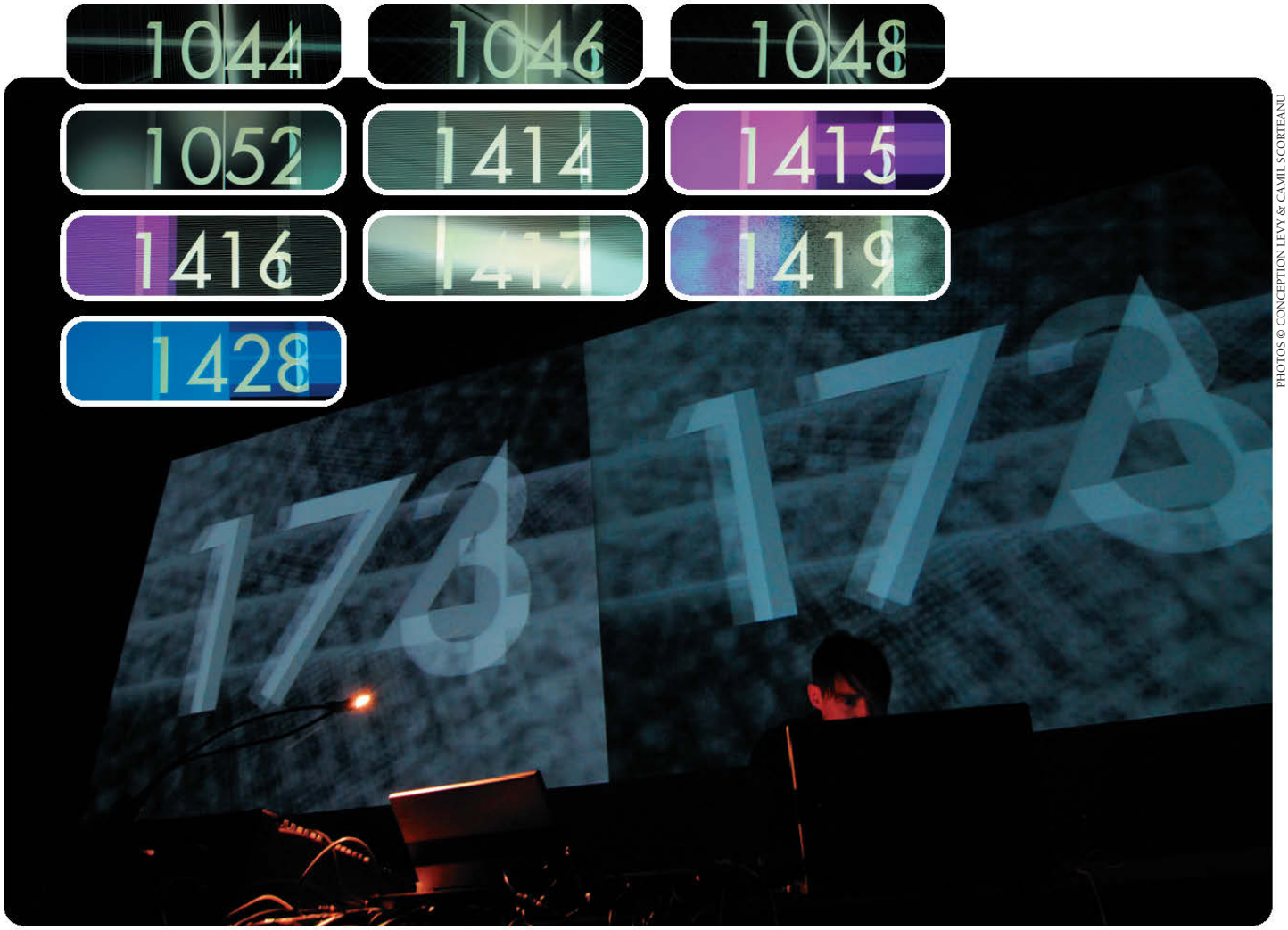
// Quand j'ai commencé à associer la musique aux images, je manipulais des matières visuelles et des extraits de films. Je pensais que c'était une occasion unique de définir mon style. Pourtant, je me suis rendu compte que le public était principalement attiré par les visuels et qu'en association avec la musique, cela ne donnait pas le résultat espéré. C'était comme du cinéma debout. Je ne voulais pas raconter des histoires, j'avais plutôt envie d'explorer les relations/interactions entre musique et image, quelque chose qui s'apparente "au groupe de rock et à l'éclairage", où les visuels soutiennent la musique, et non l'inverse. Alors j'ai commencé à utiliser des images destinées à la musique.

/// Comme je l'ai dit, l'ordinateur a été pour moi l'avancée technique cruciale qui m'a permis d'accomplir quelque chose à un niveau vraiment professionnel sans formation ou matériel hors de prix. Avant, il y avait toujours un grand écart entre ce que j'avais à l'esprit et ce qu'il m'était concrètement possible de réaliser. Au début, j'ai essayé de définir la différence entre l'ordinateur et les outils traditionnels, de trouver une singularité esthétique, de découvrir ce qu'il m'était possible de faire au seul moyen de l'ordinateur. Ce processus initial est maintenant révolu et je ne me sens plus limité. Mais aujourd'hui, avec toutes ces possibilités à disposition, il me faut énormément de temps pour décider de ce que je veux faire. C'est pourquoi je ne pense pas vraiment aux progrès futurs. Et il me semble que si l'ordinateur me donne trop facilement ce que j'attends, cela ne m'intéresse plus. En fin de compte, je souhaite juste utiliser la technologie en tant qu'outil, pas en tant que format.

//// J'appartiens à la vieille école, j'aime voir les choses en live, ressentir quelque chose de tangible. Par exemple, je considère le DVD davantage comme un produit commercial destiné à la consommation. La plupart des codecs créés pour les œuvres vidéo relèvent d'une esthétique graphique médiocre. J'aime Internet car c'est un média rapide qui permet de repérer ce qu'il serait intéressant de voir ensuite en live. Je n'aime pas du tout regarder des choses sur Youtube ou les écouter en mp3. Les festivals me semblent être un bon format mais, petit problème à mes yeux : ils fonctionnent comme Internet, un peu de tout et un peu trop à la fois, ce qui n'est pas idéal.

///// Je prépare un nouveau disque de Byetone et de nouveaux visuels. De plus, je travaille sur un projet annexe avec une chorale classique. Et, bien entendu, je dirige la plateforme rasternoton. Fin 2010, nous souhaitons poursuivre notre projet *container* – avec le petit label au sein duquel nous essayons de créer un espace club comprenant des visuels spéciaux en temps réel, très intenses et presque immersifs. En ce moment même, je produis une installation pour Stiftung Baukultur, en Allemagne, qui montrera un dispositif visuel sur neufs écrans plasma. □

PHOTO © CONCEPTION LEVY & CAMIL SCORTEANU



PHOTOS © CONCEPTION LEVY & CAMIL SCORTEANU

Death of a typographer, Byetone raster-noton @ Usine C, 2008

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ I grew up in East Germany during the 1980s. At that time everybody already sensed that the system was about to die. There already was a kind of underground scene with a relative freedom. It was a very inspiring time. We watched a lot of Italian and Slavic movies, like Gábor Bódy and all the Russian filmmakers. Music-wise it was very easy to get a good selection of Western avantgarde via radio, like Laurie Anderson, Talking Heads, Joy Division and Einstürzende Neubauten. If you accepted the situation that you were neither able to consume nor travel you gained a lot of time to be creative. Everybody tried something without being specialzed at all.
Hence we were all autodidacts who tried to do something artistic, one day music, next day film and so on. I actually started doing films, because I found a 16mm camera by chance. Through the number of short films I made in the following, I got an offer from Frank Bretschneider to become a member of his band AG Geige. Later the computer became my main tool as I could use it almost without any prior knowledge to work on film, graphic design or music. From there it was only a small step to explore the computer as a tool itself, to examine what creative power it could offer out of itself.

// When I started to combine music and visuals, I worked with image and film materials that I manipulated. I thought this could offer a unique possibility to define my own style. However, I realized that audiences were mainly attracted to the visuals only and in the combination with music it did not really transport what I wanted. It was just like a standing cinema. I didn't want to do storytelling, but rather wanted to explore the possibility of relations/interactions between music and visuals, something like "rock band and lighting", where the visuals support the music, not vice versa. So I began to use abstract visuals for music.

/// As I said, the computer was the crucial technical breakthrough for me. It made it possible to realize something on a high professional level without training or a lot of expensive hardware. Before there was always a big contrast between what I wanted, what I had in my mind and what I could do physically. In the beginning I tried to define the difference between computer and traditional tools, to find a specific aesthetic, to find out what I could only do with the computer. This initial process now is over, and I do not feel limited anymore. But today I need ages to find out what I can do with all the possibilities I have. That is why I do not think so much about future breakthrough. And I feel that as soon as the computer delivers what I want too easily, I am not interested anymore. Basically I want to use technology just as my tool, not as my medium.

//// I am old school, I like to see something live, to get the real feeling. DVDs for example I see more as a comercial product category mainly made for consumer business. Most codecs created for video work really bad in a graphically oriented aesthetic. Internet I really like as quick media, to check out what might be interesting to see live later. I really do not enjoy watching youtube or listening to mp3.
Festivals are a good format I think, but a little problem I see that often they work like internet, a bit from everything and a bit too much at the same time… this doesn't help.

///// At the moment I have work on a new byetone record and visuals. Additionally I have a side project with classic choral. And of course I run the raster-noton platform. In late 2010 we want to continue our container-project together with the minus label where we try to create a clubspace with special, very intense and almost immersive real-time visuals. Just now we work on an installation for Stiftung Baukultur in Germany which will present a visual display on nine plasma screens. □

CELLULE D'INTERVENTION METAMKINE

http://metamkine.free.fr

/ La Cellule d'Intervention Metamkine est née en novembre 1987 de la rencontre amicale de quatre individus et de la confrontation de leurs pratiques visuelles et sonores. Immédiatement s'est affirmé le désir de marier images et musiques. Aux débuts, les diapositives se fondaient dans l'enchaînement de disques empruntés. Puis le Super 8 s'est intégré dans l'image fixe tandis que les instruments électroacoustiques envahissaient la scène.
De ce bazar initial est né un trio — Christophe Auger, Jérôme Noetinger, Xavier Quérel — qui intervient maintenant depuis 1991, avec des projecteurs 16mm, des films, des lumières, beaucoup de câbles et un dispositif sonore électroacoustique. Nulles influences ou références au commencement, car c'était avant tout le fruit d'une rencontre et non le résultat d'une étude de marché. Notre virginité initiale nous situait des deux côtés de la scène.

// Nous ne définissons pas notre travail, c'est lui qui nous définit. Nous abordons avant tout les champs possibles de l'improvisation entre l'image et le son, et nous avons conscience d'appartenir à une tradition du cinéma élargi où ce dernier a refusé de se limiter au seul cadre de l'écran.
La projection est instrumentalisée. L'image n'est pas là pour servir la musique et vice-versa.
Méfions nous de la nouveauté et encore plus de sa quête éperdue. Tout comme suivre la technologie, chercher la nouveauté ne mène qu'à des impasses sans liens avec l'histoire. Car Dziga Vertov, Walter Ruttmann, Gil J. Wolman, John Cage, Stan Vanderbeek… ne furent-ils pas déjà pionniers de ce que vous qualifiez de discipline ?
Vouloir enfermer les performances audio-vidéos dans les limites d'un genre contredit l'effacement des genres. Arts de la vibration et de la fixation (contradiction ?), cinéma et musique expérimentales sont par définition interdisciplinaires.
Il est regrettable aujourd'hui de constater que l'image est avant tout utilisée pour combler au manque de virtuosité scénique des musiciens. Elle vient remplir un vide et ne se pose pas comme un acte autonome.

PHOTO © JENNIFER FRENCH

/// Il est important de préciser à ce point que nous ne travaillons qu'avec des outils analogiques. L'image est argentique, les projecteurs sont des 16mm, la lumière est en watts et non en lumen. Le son est magnétique, électronique, acoustique et ne connaît pas la digitalisation de l'ordinateur.
La fabrication des matériaux visuels — de la prise de vue au développement, de la copie au trucage, tout comme leur projection, chargement manuel, vitesse, de défilement, obturation, attaques chimiques… — sont parties intégrantes de notre travail. Et il en va de même pour son équivalent sonore. La projection est instrumentalisée, mise en scène, mise à nue, retournée sur elle-même comme dans un processus de feedback, un processus cannibale.
L'évolution technologique nous a permis d'organiser nos tournées par téléphone, puis par fax et aujourd'hui par email. Nous lui en sommes reconnaissants. Quant à suivre son diktat, non très peu pour nous. Nous n'avons pas encore atteint les limites de nos outils et surtout le plaisir qu'ils nous procurent.

//// Depuis ses débuts, la Cellule d'Intervention Metamkine a toujours privilégié la dimension scénique : jouer en direct. Nous ne sommes attirés ni par le DVD, ni par l'Internet, tout simplement car notre travail ne s'inscrit ni dans ce formatage, ni dans cet encodage.
Notre dispositif scénique est assez particulier. Nous sommes tous les trois face au public. Deux miroirs installés dans la salle reflètent les images sur un écran placé derrière nous. Sons et images sont travaillés en direct. La dimension physique est plus importante que sa compression numérique. Le circuit dans lequel nous travaillons touche autant les domaines du cinéma que ceux de la musique et n'a pas de limites géographiques.
De manière générale, je pense que les performances audio/vidéos, comme vous les nommez, vivent aujourd'hui d'infinies possibilités comme celle de faire disparaître l'espace scénique, le classicisme de la représentation frontale.

///// Chaque nouvelle année s'annonce plus difficile mais le projet principal, c'est de continuer — partir en tournée, jouer ensemble, rencontrer des gens et des lieux, multiplier les collaborations… — et de rester ouvert à toutes possibilités. □

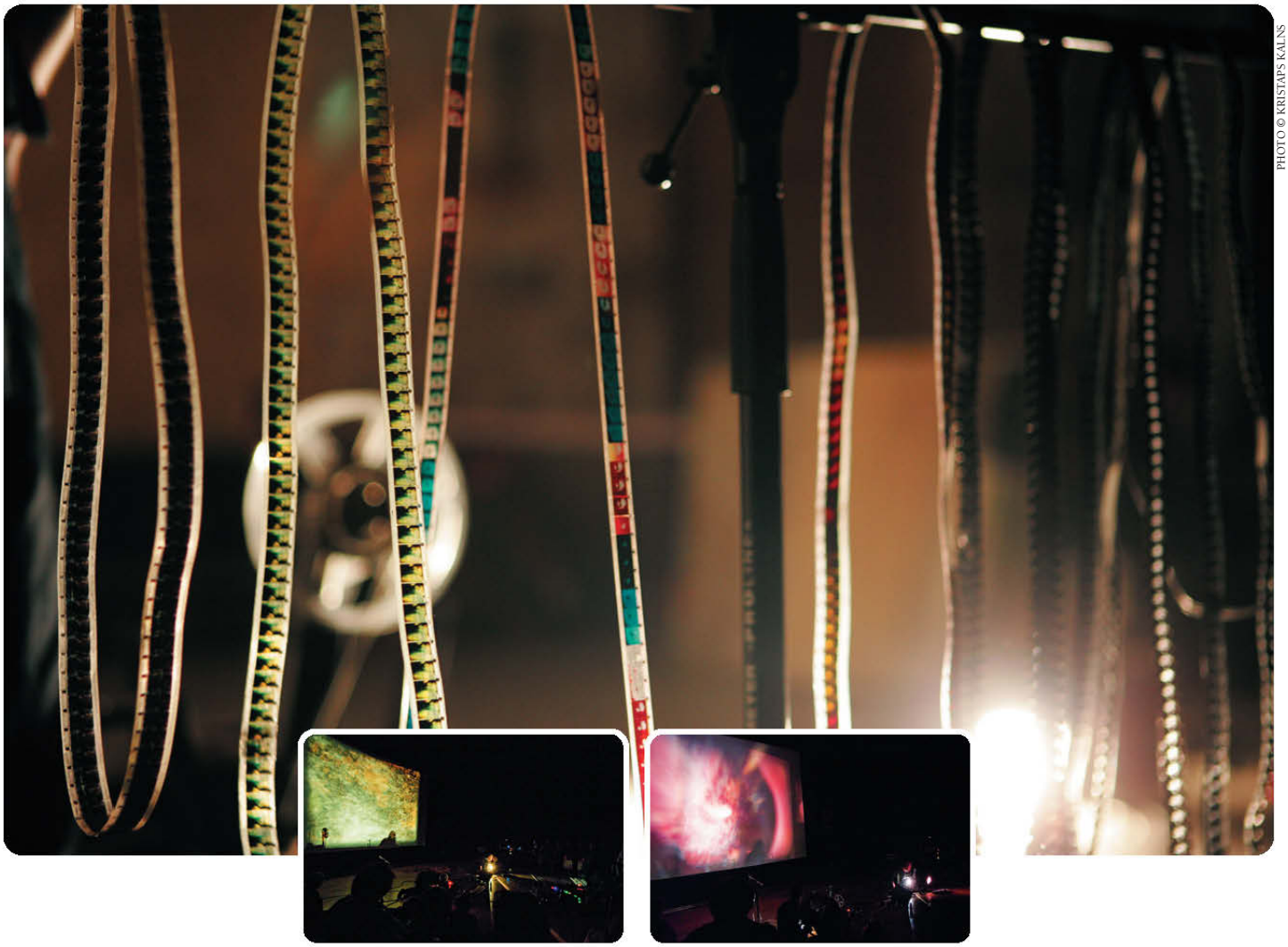


PHOTO © KRISTAPS KALNS

PHOTOS © JENNIFER FRENCH

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ The Cellule d'Intervention Metamkine was the outcome of a friendly gathering of four individuals, in November 1987, and the confrontation of their visual and sound practices. What immediately came to the fore, then, was their desire to merge images with music. At the beginning, it was photographic slides shuffled together with borrowed lps. Then Super 8 was integrated into the still image, while electroacoustic instruments made it on the stage.
From within this chaos, a trio was born -- Christophe Auger, Jérome Noetinger, Xavier Quérel — a trio who have been performing since 1991 now, with their 16mm projectors, their films, lights, lots of cables, and an electroacoustic sound system. We didn't have any influences or references when we got started, because we were really the product of three people coming together, not the product of market research. Our initial virginity placed us on both sides of the stage.

// We don't define our work, it's our work that defines us. Our primary approach is to explore the potential for sound-image improvisation; we're aware that we're a part of a tradition of expanded cinema which has refused to allow itself to be relegated to the rectangular screen. The projection becomes an instrument. The image isn't there to serve the music, nor vice versa.
We have to beware of innovation, and even more so of the endless quest for more of it. Just like following technology, if you seek out novelty, you'll only end up in dead ends, cut off from history. Weren't Car Dziga Vertov, Walter Ruttmann, Gil J Wolman, John Cage, Stan Vanderbeek, and others already pioneers of what you would call a discipline?
Trying to restrict audio-video performances to the limits of a genre contradicts the blurring of genres. As (contradictory?) arts of vibration and fixation, experimental music and cinema are, by definition, interdisciplinary. Today, it's unfortunate to see that the image is above all used to compensate the musicians' lack of scenic virtuosity. It fills a gap, instead of being an autonomous movement in its own right.

/// It's important to point out, here, that we only use analog instruments. We use silver photography, 16 mm projectors, watts instead of lumen lighting.
The sound is magnetic, electronic, or acoustic, never computer digitized.
The production of our visual equipment – from filming to development, from copies to fakes, their projection, their manual feed, the frames per second, their filling and chemical applications -- are integral parts of our work. The same goes for their sound equivalents. Projections are used as instruments, orchestrated, unleashed, turned in on themselves as feedback, as self-cannibalism.
Technical progress has made it possible for us to organize our tours by telephone, then by fax, and now by email. And for that we are grateful. As for obeying the dictates of technology, thanks, but no thanks. We still haven't reached the limits of what our tools can do, nor, above all, the pleasure we get from them.

//// From the beginning, Cellule d'Intervention Metamkine has given precedence to the action on stage: the live performance. We're not attracted to DVDs, nor to the internet, quite simply because our work fits neither into that kind of formatting, nor that kind of coding.
Our on stage set-up is quite particular. All three of us face the audience. There are two mirrors in the room that reflect images onto a screen we set up behind us. The sounds and images are created live. The physical dimension is more important than its digital compression.
The circuit in which we work includes cinema as much as music, and has no geographical limitations. Generally speaking, today, I think audio/video performances, as you call them, are alive with infinite possibilities, the possibility of eliminating scenic space, classicism, or frontal representation.

///// Each year is more difficult than the last, but our primary project is to keep going – to go on tour, to play together, to go to new places, meet new people, to increase the number of collaborative projects-- and to remain open to all new possibilities. □

CHDH

www.chdh.net

© CHDH

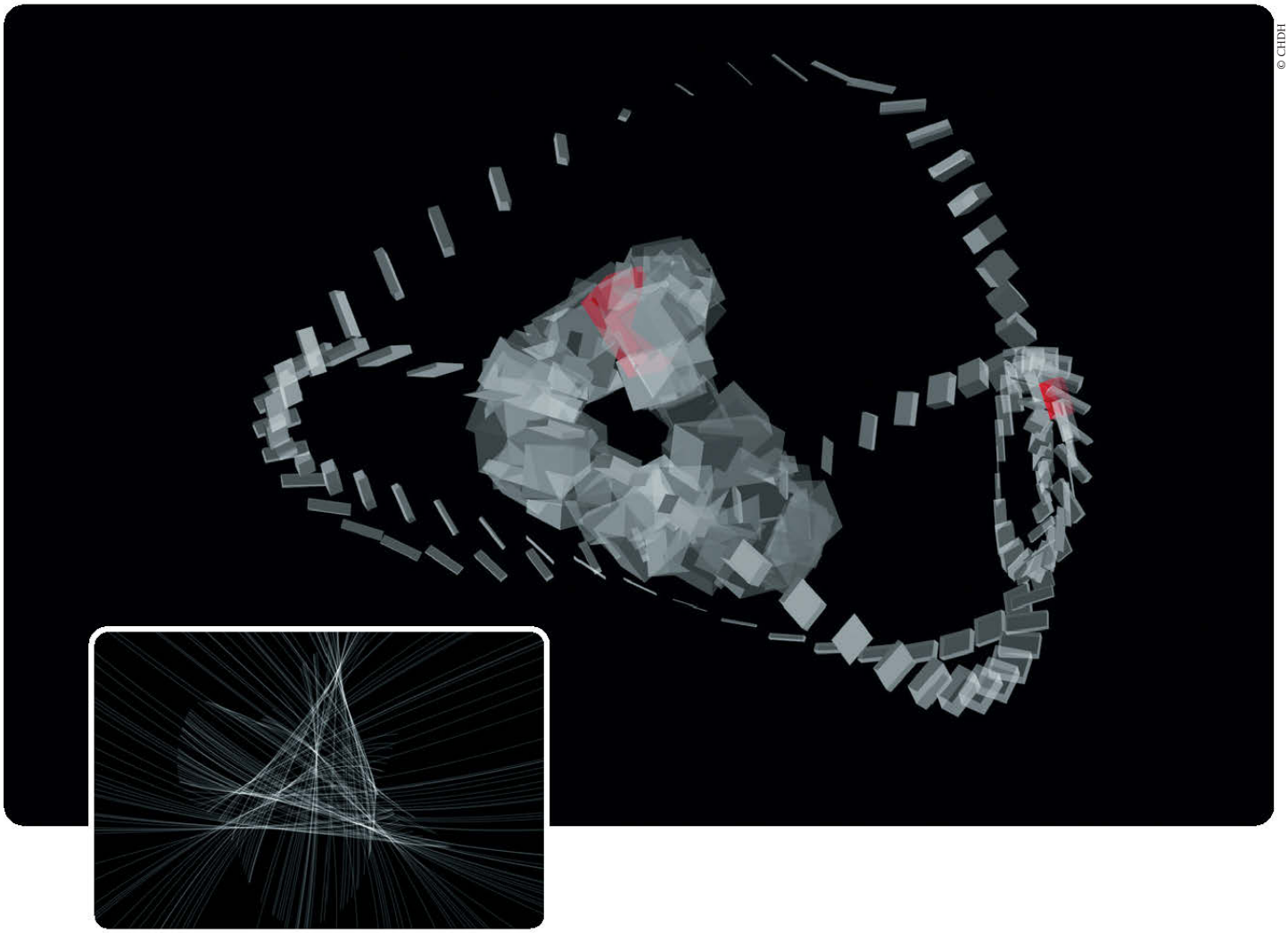
/ Cyrille Henri: scientifique de formation, mes premières approches du spectacle vivant proviennent de mon apprentissage du jonglage.
C'est sûrement cela qui m'a poussé à m'intéresser aux gestes et aux mouvements naturels. J'ai aussi très tôt cherché à expérimenter avec des capteurs afin d'utiliser les gestes humains pour le contrôle de sons. Ces premières expériences m'ont conduit à évoluer dans le milieu des artistes technologiques.
Cela fait bientôt 10 ans que je travaille pour différents artistes à la réalisation de leurs projets.
J'ai donc côtoyé de nombreux acteurs de la scène des arts numériques, à la fois autour du spectacle vivant (musique / théâtre / danse) mais aussi pour les installations interactives.
Nicolas Montgermont: je viens plutôt du son et de la musique, tout en ayant effectué des études scientifiques.

// Notre travail est basé sur une relation puissante entre visuel et sonore. Nous créons dans nos ordinateurs des comportements ainsi que leurs représentations en sons et en images, formant ainsi des sortes de créatures numériques dont nous jouons lors des performances.
Ce formalisme nous permet de créer des évolutions conjointes sur les mouvements visuels et les développements sonores.
Un même algorithme est à la source des deux médiums, ses données sont utilisées pour synthétiser à la fois des images et des sons. Cet “instrument audiovisuel” est réalisé comme les instruments acoustiques, excepté que sa conception est étudiée empiriquement au sein de l’ordinateur.
Les instrumentistes doivent alors assimiler ses comportements, afin de les exploiter.
Après cette phase de création des instruments, la composition consiste principalement en une structuration temporelle de la performance et des choix de combinaisons et d'enchaînements des instruments. Lors des performances, nous jouons chacun d'un instrument en suivant ce canevas temporel assez libre. Nous avons chacun nos instruments de prédilection mais pouvons également les échanger, en fonction des contraintes de la composition.
La performance audiovisuelle propose une contrainte intéressante puisqu'elle oblige à travailler la caractéristique commune à ces deux médiums: le temps. Nous essayons d'intégrer au maximum ce paramètre dans notre création en proposant une expérience sensitive pensée sur l'ensemble de la performance, en intégrant des longueurs, des évolutions et des ruptures.

/// Les concepts de base de cette performance sont identiques depuis les origines du projet en 2002. Mais ce travail n'a été possible qu'avec l'apparition de logiciels permettant la manipulation temps-réel du son et de l'image. Nous utilisons Pure Data comme environnement de développement, d'expérimentation et de jeu. Dans le contexte de création de nos instruments audiovisuels, ce logiciel nous permet aisément de relier une synthèse sonore et une synthèse visuelle à un même algorithme. Nous n'éprouvons pas spécialement de limitation du côté logiciel pour créer ces instruments et en jouer en live.
Dans certains cas, nous avons développé des outils permettant l'implémentation de nos idées. En revanche, nous avons des difficultés à trouver un environnement logiciel nous permettant de composer confortablement des pièces écrites pour nos instruments. Un logiciel (OTL) a été développé pour nos besoins, mais reste trop limité à l'heure actuelle.

//// Notre performance est diffusée principalement en festival d'art numérique et dans le circuit des musiques expérimentales électroniques, mais ce type de travail pourrait être diffusé à un public plus large : du centre d'art habitué à un format exposition aux scènes du spectacle vivant.
Les outils informatiques ont pénétré tous les champs de la création contemporaine. On assiste donc à la genèse d'un savoir-faire commun entre les différentes disciplines qui rend les échanges de plus en plus aisés facilitant le rapprochement de la danse, du théâtre, de la musique, des installations interactives etc.
Nous avons également fait évoluer notre création pour une édition dvd. Ce projet a permis de travailler sur d’autres contraintes de diffusion.
Le travail de performance ne peut pas se transposer sans adaptations.

///// Nous travaillons en ce moment à une nouvelle performance dans laquelle nous allons radicaliser notre démarche. Au lieu de faire cohabiter différents instruments audiovisuels, nous allons réaliser une performance où il n'existe qu'une seule forme et qu'un seul son composés d'une multitude de micro-éléments.
Nous envisageons aussi la réalisation d'une performance audio-visuelle n'utilisant plus de vidéo-projection mais uniquement des projecteurs de lumière traditionnelle pour générer l'image, dont le rendu qualitatif est largement supérieur.



© CHDH

Live A/V | Audiovisual live |

/ Cyrille Henri: I'm a scientist by training, and my first contact with live performances came when I learned how to juggle.
That's most probably how I started to get interested in the natural movements and gestures of the body. I also started experimenting quite early on with the using body sensors to control sound. These initial experiments were my first steps in the field of art-technology. I've been working for 10 years now to help various artists produce their projects. I've worked alongside numerous artists from the digital arts scene, both on live shows (music / theater / dance) as well as for interactive installations.
Nicolas Montgermont: My background is more in sound and music, though I have also studied science.

// Our work is based on a powerful connection between the visual and the auditory. We write code for our computers as well as the image and sound representations of that code, thus creating these sort of digital creatures which we play during performances. This formalism is the means we use to articulate visual movements and sound development.
We use a single algorithm for both mediums, whose data is used to synthesize both images and sound. This "audio-visual instrument" is produced in the same way as acoustic instruments, except that its design is empirically studied within the computer. Next, the musicians have to come to terms with its behavior, in order to be able to use it correctly.
After this first phase, during which the instruments are created, the composition is mainly a question of giving the performance a chronological structure, and deciding which instruments play together and when. During the performance, each of us plays his or her instrument to this somewhat loosely designed chronological canvas. We each have our favorite instruments, but we also sometimes exchange instruments, in function of the constraints imposed by the composition.
An interesting constraint implicit in audiovisual performances is the obligation to work on the characteristic that both media share: time. In order to integrate this parameter as much as possible into our creation, we try to plan out a sensorial experience that takes into account the totality of the performance, integrating its lulls, its developments, and sudden changes in rhythm.

/// The basic concepts behind this performance have been the same since the project's inception, in 2002. But its execution only became possible with the arrival of software that could manipulate both sound and image in real time. Pure Data is the environment we use for programming, experimentation and play. The software makes it possible to link sound and image synthesis to a single algorithm when we're creating our instruments. We don't really feel limited by the software when we create and play our instruments on stage. On certain occasions, we've developed our own tools in order to implement our ideas. On the other hand, we've had quite a hard time finding a software environment that makes it easy for us to compose written pieces for our instruments. One program (OTL) was developed with us in mind, but as it stands, it's not entirely suited to our needs.

//// Our performances are primarily shown in digital arts festivals and on the experimental electronic music circuit; they can also be distributed to a wider audience, from art centres accustomed to the exhibit format to live stage performances. IT tools have invaded every aspect of contemporary creation.
This means that what we're witnessing is the onset of a skill-set shared by various artistic disciplines; as a result, cross-disciplinary exchange will become easier and easier, and dance, theatre, music, interactive installations, and other art forms will be brought closer together.

///// In the new performance we're currently working on, our approach will grow more radical. Instead of bringing together a number of different audiovisual instruments, we're going to make a performance using a single shape and a single sound, composed of a multitude of micro-elements.
We're also thinking about producing an audio-visual performance that, instead of using video projectors, uses only higher quality, traditional light projection devices. ◻

DEFASTEN

www.defasten.com

© DEFASTEN

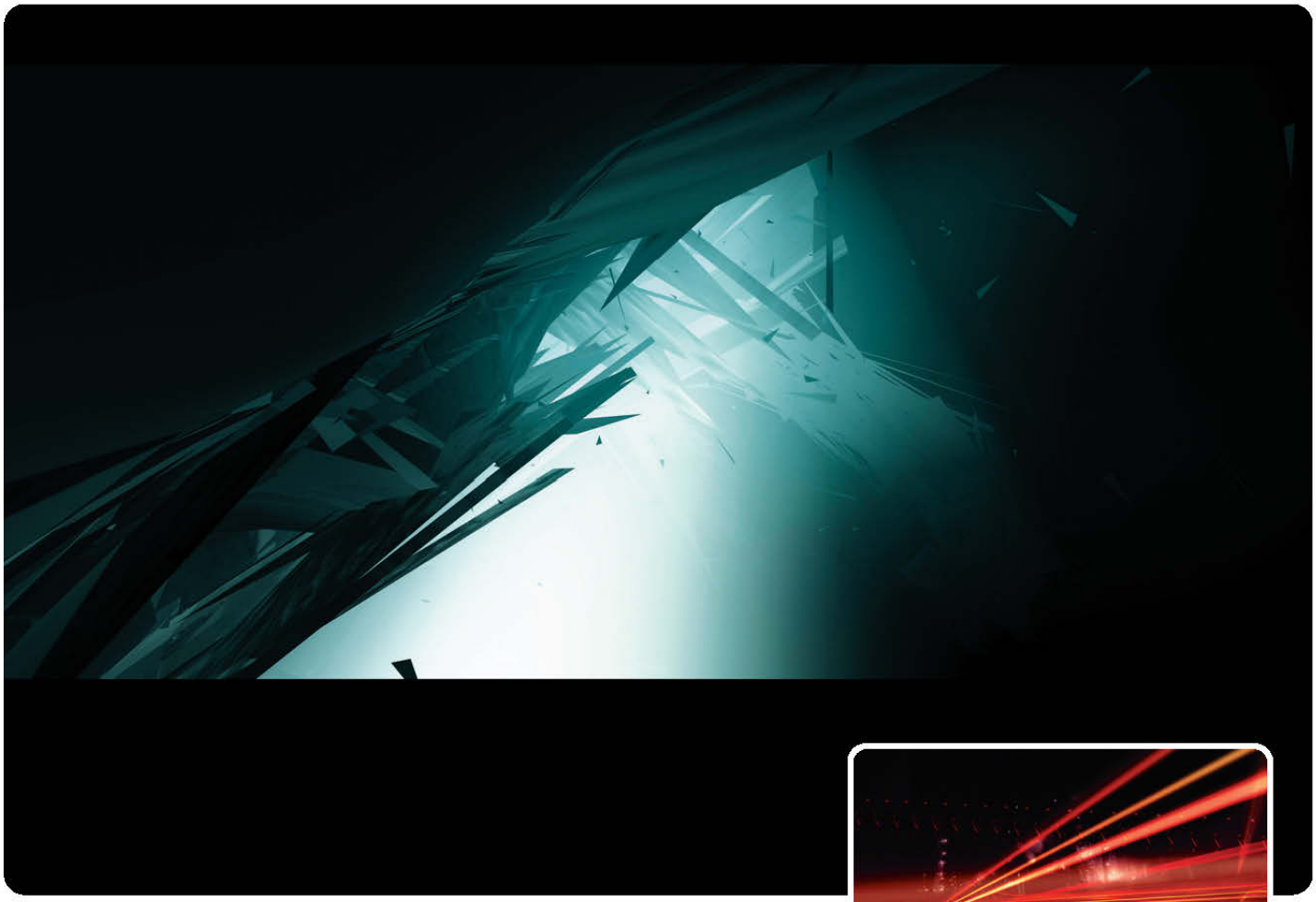
/ **Patrick Doan :** J'ai étudié le graphisme web et l'architecture. Vers la fin des années 90, j'ai découvert la musique électronique et le travail des graphistes The Designers Republic, et j'ai immédiatement été séduit par cette culture alternative tournée vers l'avenir. Avec le temps, mes influences et références ont changé. L'essor du graphisme web autour de 1999-2002 a renforcé mon intérêt pour cette nouvelle culture.
Je me suis tout autant imprégné du travail de Chris Cunningham pour Björk (comme dans "All is Full of Love"), d'Aphex Twin, d'Autechre, de Warp Records que des œuvres de Shynola. Plus tard, je me suis passionné pour la musique post-rock, comme celle de Sigur Rós, et la "musique de textures" comme celle de Fennesz ou de Tim Hecker, mais aussi pour Type Records (Richard Skelton, Deaf Center, Svarte Greiner). Ces dernières années à Paris ont ravivé mon intérêt pour les films d'auteurs, les documentaires et la photographie.

// Mon travail A/V évolue encore. Depuis quelque temps, j'essaie de parvenir à un équilibre entre des ambiances brutes et de la poésie fragmentée (typographique et basée sur des images), c'est un aspect qui ne cesse de m'attirer. Mon processus de création se fait par paliers. Il peut partir d'un morceau de musique que j'ai beaucoup écouté, d'idées politiques ou philosophiques ou de concepts auxquels j'ai longuement réfléchi. J'essaie ensuite de noter les mots-clés de tout ce qui peut évoquer la direction que je recherche, ce qui s'apparente à retranscrire le flot de la conscience. Cette étape peut prendre quelques jours voire quelques mois, selon la complexité de ce que je tente de réaliser ou les fluctuations de mon idée.
Un fois l'œuvre terminée, je la poste sur un site mis à jour au gré de mes nouveaux travaux. C'est la manière dont j'ai commencé à publier mon travail et cela reste la façon dont les gens le découvrent.
Par ailleurs, je participe à autant de festivals que possible et m'astreins à diverses activités d'autopromotion.
Je ne pense pas que les performances A/V soient une discipline artistique, elles existent sous diverses formes depuis des décennies, et même depuis plus longtemps. La dernière tendance esthétique se focalise sur les données, l'image de synthèse, l'art sonore et généralement l'imagerie numérique non-narrative. Cette facilité d'accès à la technologie et à l'information pousse une masse critique à s'exprimer de manière plus évidente à travers certains courants numériques que nous percevons actuellement dans l'art assisté par ordinateur. C'est devenu un domaine très spécialisé. Peu importe la catégorie dont relève le travail, par rapport à ce qui se passe actuellement je suis sûr que cette tendance se dirige vers une forme plus élaborée et c'est une perspective enthousiasmante.

/// J'ai tiré directement profit des avancées techniques du numérique. Cela m'a permis de m'exprimer d'une manière que je n'aurais pu envisager dix ans auparavant. Au fil du temps, si mon intérêt pour ce domaine ne s'est pas épuisé c'est grâce à la facilité d'accès et la satisfaction immédiate de savoir qu'il y a un mouvement "global" de personnes en train de créer ce type d'art, avec ces technologies.
Je ne sais exactement quelles seront les prochaines avancées dans les arts numériques, mais ce qui est certain c'est qu'en même temps que la technologie se complexifie et se diversifie, elle se simplifie et devient plus accessible. Par déduction, j'imagine que je bénéficierai de chaque progrès. Que j'en fasse usage ou non est une autre question. Cela m'influencera certainement car j'appartiens à la génération qui a grandi avec les ordinateurs et Internet.

//// Les festivals et les représentations sont les meilleurs moyens d'entrer en relation directe avec le public et si l'on tient compte de l'augmentation du téléchargement de musique sous format MP3, les artistes devraient peut-être se tourner davantage vers la performance live, se remémorer d'où vient la musique. Chaque modèle de diffusion a ses effets positifs et négatifs, et je pense que le rôle d'Internet en tant que modèle de diffusion est en train de se pérenniser.

///// Je ne peux pas trop en dire, mais dans les années à venir, je vais quelque peu changer de direction, laisser tomber les nouveaux médias et travailler sur des long-métrages. Je fais aussi de la musique et j'écris. Un album et un livre sont donc en projet.



© DEFASTEN

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Patrick Doan: I have a background in graphic and web design, and architecture. In the late 1990s, I was exposed to electronic music, and to the works of The Designer's Republic, and I was immediately drawn to this subculture, which embraced ideas about the future. Since then my influences and references have evolved over time.
The web design boom around 1999-2002 is what helped sediment my interest in this new graphic culture, in combination with being exposed to the works of Chris Cunningham like Bjork's "All Is Full of Love", Aphex Twin, Autechre, Warp Records, the works of Shynola.
My influences continually evolved, and I found myself drawn into post-rock music, like Sigur Ros and the textural music like Fennesz or Tim Hecker, along with almost anything on Type Records (Richard Skelton, Deaf Center, Svarte Greiner).
My recent year living in Paris has given me a renewed interest in auteur and documentary cinema, and also in photography.

// My A/V work is still evolving. I would think that lately, I've been attempting to strike a balance of raw ambience, fragmented poetry (typographical and image-based). This is something I am continually drawn to.__Creating my work can take different steps. It can start from a piece of music I've been listening to a lot, political or philosophical ideas and concepts I've been thinking about strongly. I would then write down the keywords of anything that would evoke the direction I am after, similar to writing down a stream of consciousness.
This phase can take anything from a few days to a few weeks to even months, depending on the complexity of what I'm attempting to achieve, or just how unsolidified my idea is.
Once a new work is completed, I maintain a website where I can post my work. It's how I started publishing my work, and it's how people still discover my work. Besides this, I participate in festivals as much as possible, and try to maintain self-promotion any way I can.
I don't think audio/visual performances to be a new artistic discipline, it's been existing in various forms or another for a few decades, and even longer. The latest trend though is about a particular aesthetic related to data, image synthesis, sonic art and usually non-narrative digital imagery.
This availability of technology and information galvanizes a critical mass to express itself more visibly in certain digital trends we see today in computer based art. It's become a very specialised field. Whatever category the work falls under, I do see this trend evolving from what is currently happening to something more advanced, which is exciting to know.

/// I've directly benefited from the technical achievements thanks to the digital industries, it's allowed me to express myself in ways I didn't think was possible a decade ago. If it weren't for the availability and the instant satisfaction of knowing there is a "global movement" of individuals working with these technologies, making this kind of art, I would have lost interest in this field years ago.
I don't know exactly what to expect from future advancements in the digital arts, but I do know that the technology will become more complex and diverse, and equally also simplified and accessible. Knowing this, I know I will benefit from any breakthrough, whether I use them or not is another story. Because I am of the generation that grew up in parallel with computers and the internet, I would expect to be influenced on some level or another.

//// Festivals and shows are the best way to interface directly with the public, and if we take into consideration the trends happening with mp3 music downloads, artists should perhaps try and focus on making live appearances, to remember where the music is coming from. Every distribution model has its positive and negative effects, and I think the internet will increasingly has a more significant role in remaining a distribution model.

///// I can't say too much, but for the next years, I will change focus a bit, let go of new media, and work on feature length style films. I also make music and write, so having an album and a book is part of my next projects.

DEMOLECURISATION

http://projectsinge.free.fr

/ **Jean-François Blanquet** : Après de banales études obligatoires suivies de digressions sociales et expérimentales toutes en poésie, depuis le début des années 90, j'ai pris un chemin parsemé d'initiatives et de participations à diverses formations musicales et groupes artistiques, d'expériences dans les domaines de la production audiovisuelle, web, art plastique, théâtre, danse. Adaptation, efficacité, calme, multi-tâches : je reste jeune sous vitamines et crème hydratante. On peut dire que je suis un homme moderne. Mes repères vont des lectures de Guy Debord (mise en évidence de la société du spectacle), William S Burroughs (brouillage médiatique et cut-up), au Critical Art Ensemble (esthétique de la confusion) en passant par Kenneth McKenzie Wark (un manifeste hacker) et Merzbow (libération sonique).
Jérôme Blanquet : Peinture / photographie / montage / réalisation / graphisme… J'aime représenter ce qui échappe à notre conscient. J'aime détourner des formes établies, à la recherche d'interstices, sortes de zones ouvertes où l'on peut trouver du sens. Je me définis souvent comme un instinctif qui aime se perdre pour mieux se trouver… pour se retrouver face à son inconscient au pied du mur et agir. Je joue avec l'accident, la surprise… En bref, mes terrains de recherches m'embarquent principalement sur le détournement de ce qui nous entoure, y compris de soi, l'invisible, le temps, les rapports image/son, l'interaction son/image/corps. En 97, je co-fonde la plateforme Projectsinge.

// **J-F** : Nous convergeons nos expériences mutuelles au sein de DEMOLECULARISATION. Un des deux apporte une thématique et celle-ci évolue avec les discussions formelles et les mises en pratique. Nous travaillons l'équilibre et la complémentarité de l'apport image-son. Le son ne prend sa signification qu'en présence des images et réciproquement.
J : Un projet amène un agencement d'outils différent à chaque fois, un dispositif qui charpente la composition de la pièce. Ensuite, il y a l'importance du dialogue avec le public qui se traduit par un dépouillement thématique et technique radical, de façon à exposer une intention claire et lisible
J-F : D'ailleurs cette conscience communicante n'est apparue que très récemment, au risque de s'abîmer dans les techniques de la société du spectacle, mais peut-être que nous avons besoin d'éprouver cela. Ensuite, les projets ne se finalisent et ne prennent vie que dans le lieu de la performance. C'est l'importance de la diffusion, elle fait partie intégrante de notre dispositif. J'aime bien l'idée de pouvoir positionner mon corps devant une enceinte pour atténuer le son ou encore de changer l'angle de projection

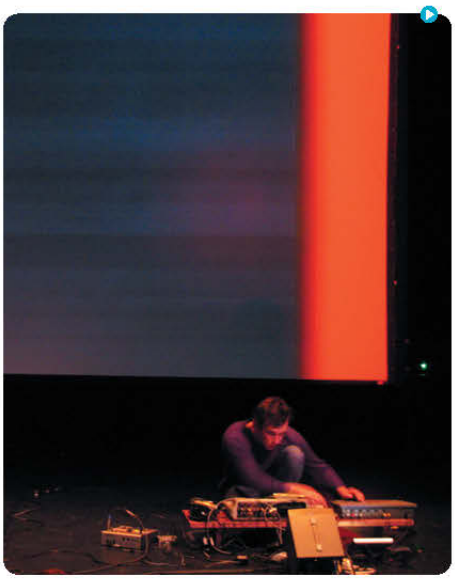


PHOTO © FABIENNE DEMEULENAERE

DemoLecurisation @ Cimatics, 2009

en pivotant un vidéoprojecteur. Live, nous agissons sur toute la chaîne de production. C'est pour nous d'autres pistes qui viennent compléter ou influencer les pièces. Le son, l'image et la présence sont trois composantes égales. En définitive, nous présentons un acte, celui qui se commet ici et maintenant, exposé sur scène.
J : L'installation, la mise en place doit comporter une part d'instabilité, comme une sorte d'expression du chaos qui nous habite, de l'instinct, du vivant imprévisible. À chaque live s'opère une écriture directe avec ses accidents. Ce qui nous intéresse, c'est de croiser l'émotion avec les dérives des outils.

/// **J** : Nous travaillons sur le rapport que l'on entretient avec les machines. Nous fabriquons nos propres instruments, que se soit avec des objets ou des logiciels libres.
J-F : Détourner des appareils audio, vidéo, l'informatique, des jouets… C'est plus un jeu avec la technologie et nous jouons sur les limites de ces outils. Et c'est souvent du matériel de seconde main, glanés ou trouvés, nous faisons les poubelles.

//// **J-F** : Nous sommes à cheval sur plusieurs domaines: le concert, l'art vidéo, la performance, la poésie.
J : Il se trouve que nous rencontrons plus d'échos dans la scène AV, mais c'est bien que tout reste ouvert.
J-F : En ce qui concerne la diffusion, nous avons mis en place, il y a quelques années, une interface de streaming: Ad_dress sur le site *projectsinge.net* qui permet une interaction internaute / performeur. Sinon, sur le net les univers permanents ? À explorer.
J : Nous avons aussi sorti chez Lowave un DVD, *Monkey_Party*, qui explore les capacités génératives et réactives du lecteur DVD pour tenter de se rapprocher d'une performance. Pourquoi pas un projet avec le Blue Ray ?

///// **J-F** : Notre projet *Live computer freaks show* comporte une partie expo et une partie performance. C'est une exposition itinérante d'aberrations et de dysfonctionnements informatiques.
J : L'idée vient des *freaks* du siècle dernier, ces phénomènes de foire humains. Le projet entend présenter des curiosités informatiques. Le parti pris est d'exposer les ambiguïtés des relations à venir ; à savoir l'infiltration de l'être l'humain dans le numérique. □

PHOTOS © D.R.

DemoLecurisation @ galerie ETC & @ Mal Au Pixel

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ **Jean-François Blanquet:** After plain compulsory schooling, followed by oh-so- poetic social and experimental detours, in the beginning of the 90s, I started down a road filled with various undertakings, taking part in a number of musical and artistic groups, as well as experimenting with audiovisual production, the internet, visual arts, theater and dance. Adaptations, efficiency, calmness, multi-tasking… the vitamins and moisturizing cream are keeping me young. You might say that I'm a modern man. My references include books by Guy Debord (presenting the society of the spectacle) and William S Burroughs (media smoke-screens, and cut-ups), the Critical Art Ensemble (aesthetics of confusion), McKenzie Wark (a hacker manifesto) and Merzbow (sonic liberation).
Jérôme Blanquet: Painting / photography / editing / directing / graphics… I like to depict that which escapes our consciousness. I like to divert established art forms; I'm on the lookout for interstices, these kinds of open zones where meaning can found. I describe myself as an instinctive person who loves to get lost, the better to find myself again… to find myself face to face with my subconscious, back to the wall, and taking action. I play with accidents and surprises… Basically, my research mainly leads me to divert the things around us, like the self, things that are invisible, time, the relationship between sound and image, the interaction of sound, the image and the body. In 97, I co-founded the Projectsinge platform.

// **J-F:** Our respective experiences converge within DEMOLECULARISATION. One of us provides the theme, and that theme evolves during formal discussions and implementation. We work on the balance, and the complementarity, of the relative contributions of sound and image. Sound only acquires meaning alongside images, and vice versa.
J: A project will always call for its particular panoply of tools, a system that'll set up the framework for the piece's composition. Next, the primacy we give to having a dialogue with the audience means that, thematically and technically speaking, we'll lay ourselves radically bare. We'll make our intentions intelligible and clear.
J-F: In fact, this communicative awareness appeared only recently, with the danger of sliding into the techniques of the society of the spectacle, but maybe that's something we needed to experience and live through. But our projects are only finished, and come to life, during the performance. Which is why diffusion is so important, and is an integral part of our system. I like the idea of putting my body in front of a speaker in order to attenuate the sound, or tilting a video projector to changing the angle of projection. We act on the entire production process, live. For us, it's a matter of more possibilities, that complete or influence our pieces. Sound, image and presence are three components of equivalent importance. In a word, we present an act, the act that's being committed here and now, and exhibited on the stage.
J: There has to be an element of instability in the installation or the set-up, like an expression of the chaos, the instinct, the unpredictable vitality that lives within. Each performance is written live, plus its accidents. What we want is to mix emotions with the turbulence of the tools.

/// **J:** We work on the relationship between ourselves and the machines. We build our own instruments, using either objects or freeware.
J-F: Diverting video and audio devices, IT, toys… It's more of a game we play with technology, and we play the tools to the limit. Also, we would often use second hand equipment, picked up someplace, or found. We go through the trash.

//// **J-F:** We're spread out over a number of domains: concert, video art, performance, poetry.
J: It so happens that we've got positive vibes from the AV scene. It's good that everything remain open, though.
J-F: As far as distribution is concerned, we set up a streaming interface a few years ago: Ad_dress on the web site *projectsinge.net*, which creates a surfer / performer interaction. Other than that, setting up permanent universes on the net ? An interesting idea.
J: We also had a DVD produced by Lowave, called *Monkey_Party*, which probes the generative and reactive capacity of DVD players, so as to get something more like a performance. Why not a Blue Ray project?

///// **J-F:** Our *Live computer freaks show* project is part exhibit, part performance. It's an itinerant exhibit of IT aberrations and malfunctions.
J: The idea comes from last century's *freaks*, the human freak show phenomena. The goal of the project is to show IT curiosities. The focus will be on exposing the ambiguity of future relationships; to be precise, the human being's infiltration of the digital world.

EVELINA DOMNITCH & DMITRY GELFAND

www.portablepalace.com

/ Evelina a étudié la philosophie, et en particulier la phénoménologie du temps. Dmitry a fait des études de cinéma et d'optique. Lorsque nous nous sommes rencontrés à la fin des années 90, nous avons décidé de dépasser les contraintes habituelles des écrans en 2 dimensions, des livres et autres objets de fixation à la faveur d'environnements vibratoires et immersifs d'un point de vue phénoménologique. Nous avons donc investi un grand nombre de laboratoires scientifiques de pointe dans des domaines variés, dans le but de trouver des phénomènes photoniques, chimiques et acoustiques, aux limites des capacités sensorielles humaines.
Bien que la philosophie ait une relation paternelle vis-à-vis de la science, leurs rôles se sont à présent inversés : les enquêtes scientifiques sont devenues le principal contexte du discours philosophique. Nos travaux explorent des questions philosophiques fondamentales d'hier et d'aujourd'hui, comme la nature et les seuils de perception, les mécanismes de la conscience, la cosmogonie en tant que transformation évolutive de la lumière en matière…
Outre des personnalités connues comme Ilya Prigogine et Ibn al-Haytham, nous aimerions citer parmi les esprits dont nous nous sentons proches : Raimondo di Sangro (Prince de Sansevero au XVIIIe siècle), Werner Lauterborn (physicien), Yazep Drozdovich (visionnaire biélorusse), Alexander Gurwich (découvreur des biophotons).

// Au lieu de créer de simples objets séduisants, l'art immersif invite le public à transcender les limites de la conscience habituelle. L'immersion totale efface la distinction entre les stimuli externes et internes, permettant à l'observateur de déjouer l'illusion de "réalisme local" (terme désignant la fixité spatio-temporelle dans la théorie des sciences physiques).
Lorsqu'il devient impossible de situer la réalité, l'esprit peut se dissoudre dans des champs d'abstraction pure, identifiés comme l'inconscient ou la "cohérence" en termes de dualité onde-particule. Nos travaux sont présentés comme des installations qui s'auto-perpétuent ou des installations performatrices. Habituellement, chaque pièce passe par de nombreuses étapes de recherche et d'expérimentation et peut faire appel à de nombreux collaborateurs; dont des scientifiques, des ingénieurs ou des artistes sonores.

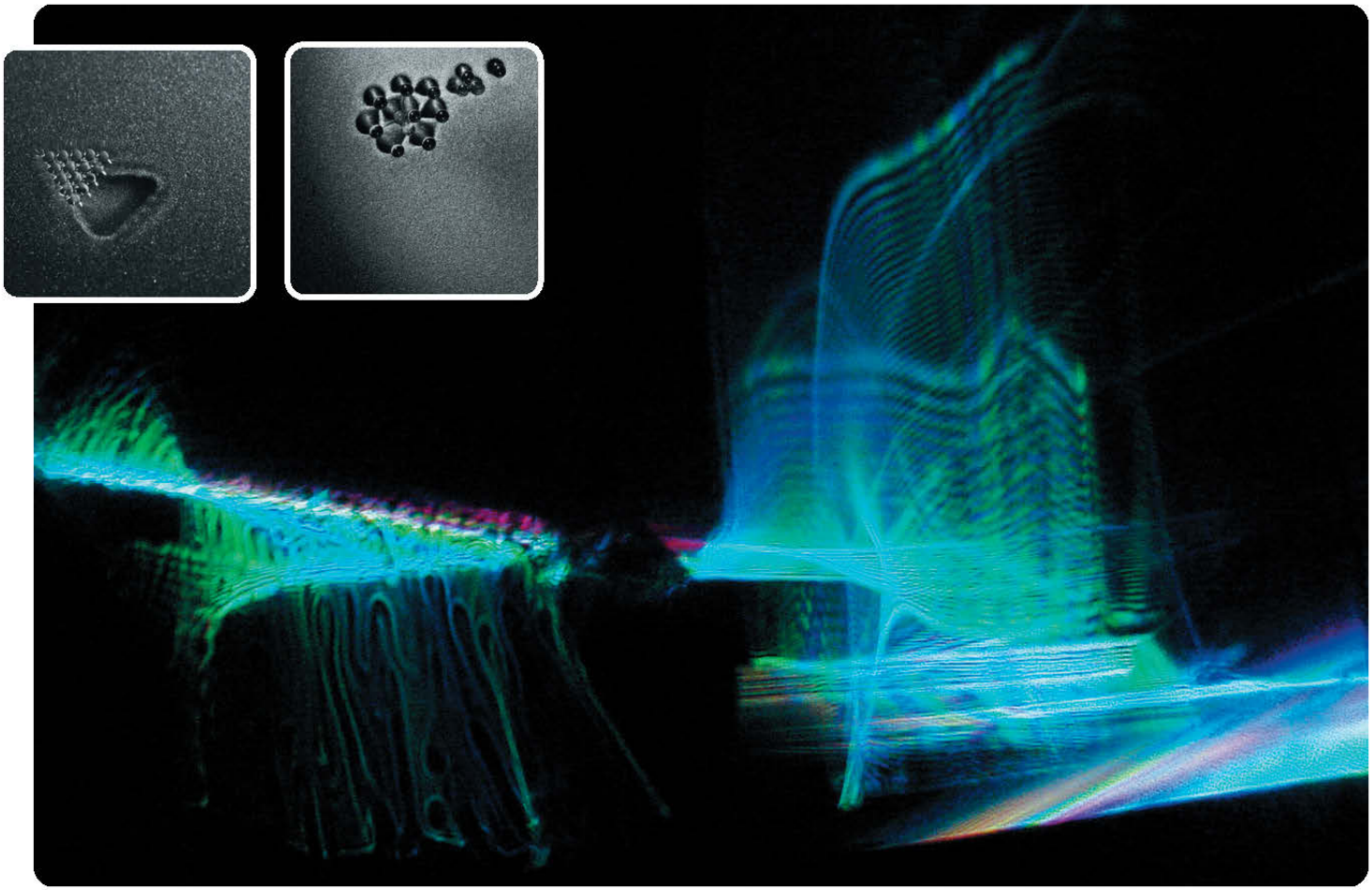
PHOTO © KINOSHITA WATARU

Camera Lucida, Sonochemical Observatory

/// Bien que l'art de la science-fiction ait ouvert la voie au progrès scientifique, l'imagination scientifique actuelle dépasse les fantasmes des écrivains et artistes les plus excentriques. À partir de la fin du XIXe siècle en particulier, les artistes se sont de plus en plus impliqués dans la science, utilisée comme source d'inspiration et d'instrumentation (de la photographie à l'ordinateur). Après plusieurs décennies durant lesquelles les artistes ont utilisé des technologies transmises par les scientifiques, une nouvelle ère approche : les technologies expressives sont inventées par des artistes et des scientifiques qui travaillent en tandem, dont une nouvelle catégorie d'"artistes-scientifiques".

//// Bien que les documentations de nos travaux soient distribuées sous forme de DVDs et de diffusions en ligne, il est presque impossible de faire circuler les expériences multi-sensorielles en 3 dimensions qui sont à la base de notre démarche. Selon les cas, les festivals et les expositions sont mieux adaptés à la diffusion de notre travail. Cependant, le contexte idéal se situe peut-être en dehors des structures artistiques établies : l'art s'est toujours efforcé de parvenir à un déclenchement de rituel universel, comme un *mysterium*.

///// Nous développons actuellement un travail intitulé *Mucilaginous Omniverse* : au-dessus d'une surface d'huile de silicone ascendante sonorisée, des gouttelettes d'huile tombent en suspens, portées par une fine membrane d'air, régénérée par un phénomène acoustique sous chaque goutte. Sans fusionner dans des durées prolongées, ces sphéroïdes palpitent et rebondissent sur la surface d'air et d'huile.
L'impact répété du rebond des gouttelettes entraîne une onde capillaire qui s'entrelace avec les ondes de la gouttelette voisine. Cette force d'attraction de courte portée peut former un mouvement orbital des paires et des grappes de gouttelettes.
Lors de périodes plus stables de stimulation, des masses géométriques et auto-organisées émergent en fonction du regroupement de sphères le plus proche : la distance entre les gouttelettes diminue alors tandis que la fréquence augmente, générant une formation en croisillons. La première de *Mucilaginous Omniverse* a été montrée accompagnée d'une spatialisation live grâce au dispositif 192-Speaker Wave Field Synthesis développé par Game of Life Foundation (Leiden).



PHOTOS © EVELINA DOMNITCH AND DMITRY GELFAND

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Evelina studied philosophy, in particular the phenomenology of time; Dmitry's education was in filmmaking and optics. When we met in New York in the late 90's, we decided to surmount the fixative, 2-dimensional confines of screens, books and all other recording media in favor of phenomenologically immersive vibratory environments. Resultantly, we were obliged to invade a vast variety of highly specialized scientific laboratories, in pursuit of photonic, chemical, and acoustic phenomena, lying on the very fringes of human sensorial capacities. Although philosophy used to have a paternal relationship to science, now their roles have switched: scientific inquiry has become the primary context of philosophical discourse. Our works explore some of the most fundamental questions of philosophy past and present, such as the nature and thresholds of perception, the workings of consciousness, cosmogony as an evolutionary transformation of light into matter… Besides such well known figures as Ilya Prigogine and Ibn al-Haytham, we would like to name among our kindred spirits, Raimondo di Sangro (18th century Prince of Sansevero), Werner Lauterborn (physicist), Yazep Drozdovich (Belarussian visionary), Alexander Gurwich (discoverer of biophotons).

// Instead of creating mere objects of aesthetic seduction, immersive art invites audiences to transcend the limits of habitual consciousness. Total immersion erases the distinction between external and internal stimuli, enabling the observer to puncture the illusion of 'local realism' (the term for spatio-temporal fixity in theoretical physics). Once it is impossible to localize reality, the mind can dissolve into realms of pure abstraction - known as the unconscious or as 'coherence' in terms of wave-particle duality. Our works are presented as self-perpetuating installations or performed installations. Usually, each piece goes through many stages of research and experimentation and may involve various collaborators from scientists and engineers to sound artists.

/// Though the art of science fiction used to pave the way for scientific progress, currently, scientific imagination far outfantasizes even the most eccentric writers and artists. Particularly since the end of the 19th century, artists have become increasingly involved with science, both as a source of inspiration and instrumentation (from photography to computers).
After many decades of artists using technologies that have been handed down to them by scientists, finally a new era approaches: expressive technologies are being invented by artists and scientists working in tandem, and among them is an ever growing breed of "artists-scientists".

//// Although documentations of our works are distributed in the form of DVDs and diffused on-line, it is almost impossible to distribute unflattened, multi-sensory experiences, which are the impetus of our work. Accordingly, festivals and exhibitions are preferable but perhaps, the ideal context lies beyond established art structures: art has always strived for an all-encompassing ritualistic impetus, such as a *mysterium*.

///// We're currently developing a work called *Mucilaginous Omniverse*: above the surface of upwardly sonicated silicone oil, falling oil droplets are suspended by a thin membrane of air, acoustically regenerated underneath each droplet. Without coalescing for extended periods, these palpitating spheroids bounce on the air-oil interface. The repeated impact of a bouncing droplet incites a standing capillary wave that interlocks with the waves of neighboring droplets. This close-range attractive force can result in the orbital motion of droplet pairs and clusters. During more stable modes of excitation, self-organizing geometric rafts emerge in accordance with the closest packing of spheres: the distance between droplets decreases with increasing frequency, leading to lattice formation. The premiere of *Mucilaginous Omniverse* was performed with live spatialization via the 192-Speaker Wave Field Synthesis developed by the Game of Life Foundation (Leiden).

LOUIS DUFORT

http://louisdufort.com

/ Lors de mon premier cours de composition, j'ai eu un coup de coeur pour deux oeuvres, une pièce de musique concrète de Michel Chion, le Requiem, et Atmosphère de Ligeti. Ces deux grandes oeuvres de la musique contemporaine m'ont énormément frappé. J'étais alors très excité de savoir qu'il y avait une musique qui était considérée hors norme, qui n'était pas nécessairement une musique tonale avec une harmonie, une mélodie et un rythme quelconque, c'était vraiment une exploration totale dans l'univers sonore…

© LOUIS DUFORT

À l'époque, faire de la musique électroacoustique ce n'était pas comme aujourd'hui, dans la mesure où c'était assez difficile de le faire chez soi.
On n'avait pas les ordinateurs qu'on a aujourd'hui, ni les logiciels et, sans Internet, c'était difficile d'être renseigné sur les différents courants esthétiques des musiques spécialisées. Donc l'université était un lieu d'échange, mais aussi un lieu où il y avait des studios disponibles pour que l'on puisse procéder à nos propres expérimentations.

// Je ne détache pas nécessairement le sonore du visuel lorsque je crée une œuvre vidéomusique. Autrement dit, je ne vais pas composer la musique avant le visuel ou inversement. C'est un processus conjoint, je crois vraiment aux phénomènes émergents qui peuvent survenir seulement lorsque les deux médiums se retrouvent ensemble. Je ne suis pas de ceux qui vont conceptualiser une forme préétablie… Je fais plutôt l'inverse : je vais créer des instances, des comportements, des mouvements, des univers ou des systèmes visuels et, en même temps, je vais composer des systèmes audio où la pâte musicale va être travaillée exactement comme la pâte visuelle. Je vais travailler mes deux pâtes (pas nécessairement les deux en même temps au début), mais je vais assez rapidement tenter de les mettre ensemble pour évaluer le rapport syncrétique entre les deux univers, les deux systèmes. Je m'intéresse beaucoup à la notion de systémique et comment elle peut s'inscrire dans ma démarche artistique.
La systémique prend en compte les composantes, non seulement de façon individuelle, mais aussi dans leurs interrelations… Ce qui est très important, c'est d'être en mesure, dès le début du processus, de mettre ensemble l'image et le son pour avoir une meilleure idée du type d'information qui en résulte. Il s'agit ensuite de créer via des séquence-jeux, c'est-à-dire de prendre par exemple un algorithme pour créer des images et de le transférer aussi vers l'audio, puis voir quel type de comportement il va en ressortir.

/// Lorsque je parle de transparence de médium, c'est lorsqu'on est en mesure de travailler en temps réel sur ce dernier. La musique a atteint ce niveau de transparence dans les années 90, c'est donc relativement récent. Rappelons que la "computer music" est née dans les années 50. C'était alors assez fastidieux. Jusque dans les années 80s, la technologie était relativement lente… Cela a vraiment explosé dans les années 90, lorsque l'ordinateur personnel est apparu. La rapidité des ordinateurs nous permet désormais de travailler en temps réel sur la pâte sonore. Cet aspect-là est très important parce que je crois sincèrement que le compositeur ne peut prendre conscience de sa création que lorsqu'il travaille en temps réel. Par contre, la vidéo n'a pas encore acquis la même transparence que l'audio. C'est-à-dire que le résultat vidéo actuel est vraiment très intéressant, je peux créer des modèles extrêmement complexes, des mouvements dynamiques, des textures… Mais il n'est pas aussi malléable que l'audio : il est très lourd et je dois travailler avec une moindre résolution pour accélérer le processus des rendus et avoir rapidement une idée de la manière dont le matériau est en train de prendre vie.
Plus la vidéo va devenir fluide dans son "workflow", plus l'accessibilité aux phénomènes émergents va être facile à obtenir, puisque le son et l'image doivent être associés pour comprendre ce que l'on perçoit comme un seul objet…

//// Je dois dire que je n'ai malheureusement pas eu tellement la chance de voyager à travers le réseau des festivals. Je l'ai par contre beaucoup fait dans le cadre de la danse, mon matériel étant essentiellement audio. Cela dit, je pense qu'on ne profite pas assez des salles de cinéma : je crois qu'on devrait présenter ces œuvres-là en avant-première, lors de films… On peut imaginer l'intérêt que cela pourrait avoir pour un public de non connaisseurs de voir un extrait ou de courtes œuvres, par exemple de Ryoji Ikeda. Les musées également me paraissent sous-utilisés, il pourrait y avoir une meilleure représentation des œuvres d'arts médiatiques de type audiovisuelles.

///// Je travaille actuellement à une œuvre vidéo-musique pour un seul écran et je développe autour de l'idée d'une certaine organicité de la "matériologie" tant visuelle que sonore.
Je travaille également sur mon projet de doctorat qui consiste à créer une œuvre pluridisciplinaire alliant la musique immersive, instrumentale, la vidéo en 3D et la performance chorégraphique, dans ce cas-ci avec Marie Chouinard… □

© LOUIS DUFORT

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ During my first composition class, we listened to two different pieces of music, and I was struck to the quick. The first was a piece of concrete music by Michel Chion called *The Requiem*, and the other was called *Atmosphère*, by the composer Ligeti. So these were two pieces of contemporary music that had a tremendous impact on me the first time I heard them. I was very excited at the time to realize that there was music that could be considered to be abnormal, music that wasn't necessarily tonal, that didn't necessarily have a melody or a rhythm; it was really like a total exploration of the universe of sound…
Making electroacoustic music at the time was different from doing it now, because it was a pretty difficult thing to do from home. We didn't have the computers we've got today, nor did we have the software, and, without internet, it was hard to find information about the different aesthetic movements in specialized music. So university was a place where you could share things, but also a place where we had access to studios, where we could conduct our own experiments.

// I don't necessarily dissociate sound and visuals when I'm creating videomusic. In other words, I don't compose the music before the visuals, or vice versa. It's a joint process, and I really believe in emerging phenomena that can only come about when the two media are mixed together. I'm not one of those people who conceptualize about pre-established art forms. I tend to do the opposite: I create behaviors, occasions, movements, visual systems and universes, and, at the same time, I'll be composing audio systems in which I mold musical matter in exactly the same way I mold visual matter.
I work on both materials (not necessarily at the same time, at first), but I try to mix them together pretty soon, to evaluate the syncretic relationship between the two universes, the two systems.
I'm extremely interested in the idea of systemism, in the way it interacts with my artistic approach. Systemism takes into account not only the individual components, but also the way they're related to each other. What's very important, from go, is to be able to combine the music and the images, and to know what kind of information you'll get as a result. Then it's a matter of creating sequence-games, in other words taking an image-generating algorithm, and applying it to sound, and seeing what kind of behavior that's going to induce.

/// When I talk about media transparency, it's because we're capable of working on media in real time. Music achieved that level of transparency in the 1990s, which is relatively recent. Let's not forget that "computer music" was born in the 1950s. It was, at the time, a fastidious endeavor. Until the 1980s, the technology continued to be relatively slow... Things really exploded in the 1990s, with the appearance of the personal computer. The speed of the computer makes it possible, today, to work on sound matter in real time. That's a very important point because I sincerely believe that a composer can only be truly aware of his creation if he's working on it in real time.
Video, however, hasn't yet attained the same transparency as sound. I mean the result I get with video, today, is very interesting, and I can create extremely complex models, dynamic movements, textures… But it isn't as malleable as sound is; it's really cumbersome, and I have to use lower resolution in order to speed up the rendering process, and get a quicker idea of how the material is coming alive. The more fluid the video becomes in its "workflow", the easier it'll be to produce emerging phenomena, because the sound and the image need to be mutually associated, in order to comprehend what we're perceiving as a single object…

//// I have to say that, unfortunately, I haven't had the opportunity to move around on the festival network. But I did manage to do so for my work with dance, where I primarily worked with sound. That said, I don't think we take full advantage of movie theaters; I think we should present these pieces as sneak previews, during films... You can imagine what an uninitiated audience could get out of watching an excerpt, or short pieces, for example a piece by Ryoji Ikeda. Museums don't get used enough either; audiovisual media arts could make up a bigger proportion of the work they show.

///// I'm currently working on a piece of videomusic for a single screen, with the idea that there's a certain organicity to both visual and sound "materiology". I'm also working on my doctorate, which consists in creating a pluridisciplinary piece that combines immersive and instrumental music, 3D video and a choreographed dance performance, as it happens, with Marie Chouinard… □

D-FUSE

www.dfuse.com

/ Issu de l'émergence des scènes club et electronica de Londres, D-Fuse a été fondé par Michael Faulkner en 1994. Mike vient de la photographie et du graphisme, mais s'intéressait également au son et à l'image en mouvement, et plus particulièrement à l'image non-narrative. Il a d'abord organisé des évènements mêlant l'art à la culture club autour de projections de diapositives, qui ont progressivement évoluées vers de l'animation et du VJing.
En 2006 nous avons publié le livre *VJ: audio visual art and VJ culture* et avons acquis une certaine reconnaissance parmi les VJs. Depuis, nous travaillons davantage en étroite collaboration avec des institutions artistiques et développons aussi bien des installations que des performances ou des courts-métrages en HD. En tant que collectif, nous venons à la fois des arts sonores, des beaux-arts, du web et de l'infographie, mais aussi du développement, et nous nous influençons fortement les uns les autres.
Les sujets que nous explorons à travers nos travaux s'inspirent de la psycho-géographie, et des textes sur l'espace urbain comme ceux de l'Internationale Situationniste ou d'Henri Lefebvre.
Nous aimons également les photos de Richard Misrach et l'approche minimaliste du compositeur Steve Reich. Nous avons d'ailleurs eu l'opportunité de travailler avec Reich, de mixer des visuels en direct pour sa pièce *The Desert Music* interprétée par le London Symphony Orchestra à l'occasion de son 70ème anniversaire.

// Nous produisons toujours le son et la vidéo en simultané. Ils se nourrissent donc l'un de l'autre. Ce qui nous intéresse dans le son c'est qu'il découle toujours d'une activité — l'audio est toujours connecté à quelque chose.
La plupart de nos projets sont auto-initiés, c'est-à-dire que l'on peut y expérimenter des aspects impossibles à tester dans un projet commercial et encourager le développement d'un concept de manière plus libre. La collaboration est un aspect très important de notre pratique et, au fil des ans, de nombreuses personnes d'univers différents ont contribué à nos projets. Le résultat est parfois inattendu, mais généralement supérieur à la somme de ses éléments.
En travaillant sur un large spectre de media créatif, nous pensons moins en termes de frontières qu'à la manière dont les développements technologiques peuvent nous aider. Au fond, je suis persuadé que la performance AV (audiovisuelle) est à présent suffisamment ancrée pour en faire une discipline à part entière. Il ne s'agit ni de VJing, ni d'art vidéo.

/// Des ordinateurs plus rapides nous ont d'abord permis de travailler avec la vidéo et ce qui est formidable avec la technologie c'est que chaque année les prix sont contraints de baisser à cause de nouveaux développements. Il suffit juste d'attendre un peu pour s'offrir des outils performants.

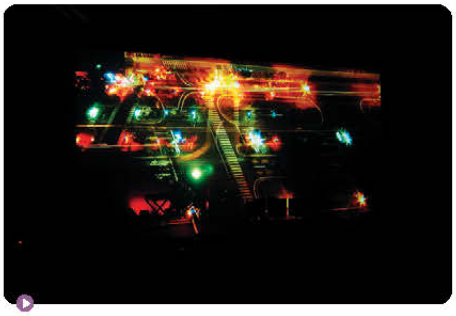
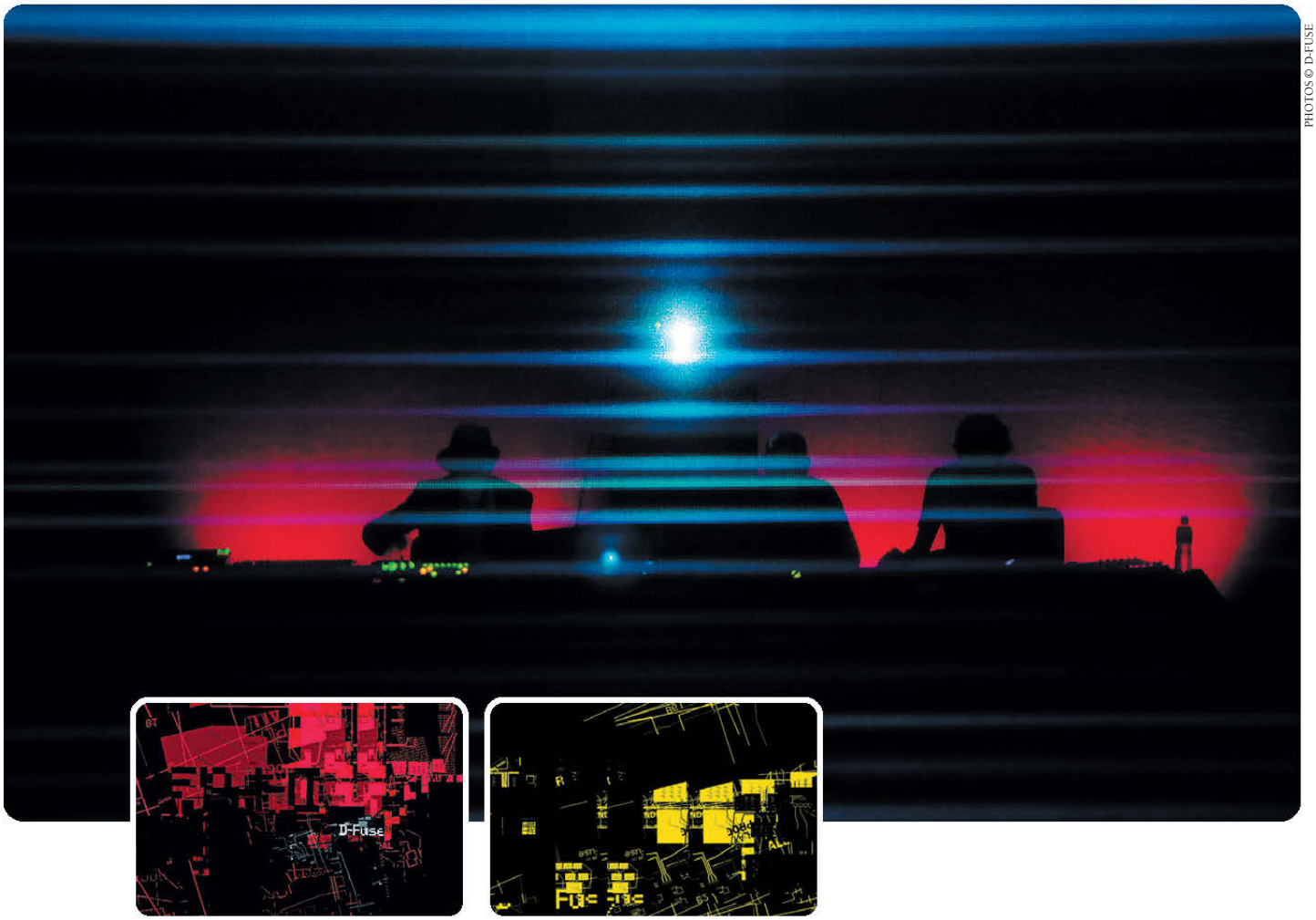


PHOTO © D-FUSE

Nous préférons penser que la technologie facilite notre processus de travail, plutôt qu'elle ne le définisse. Le passage aux appareils numériques implique qu'il n'y a aucune limite à la quantité de ce que nous pouvons filmer ou photographier et que nous ne nous ruinons pas en pellicule. Cela veut aussi dire que l'on peut davantage expérimenter, mais, à présent, nos archives sont plus importantes et plus difficiles à gérer.
Nous nous intéressons aux possibilités de programmation des DVDs, et en avons produit et sorti trois : *D-Fuse vs Nonplace, Gasbook/D-Fuse* (retrospective) et *D-Tonate_00*. On est très fiers du dernier DVD. On a écrit des scripts pour angles aléatoires, où le film change de manière indéterminée à partir de différents angles, utilisant l'option subtile de superposition de graphisme et d'animations. Au moment de sa sortie, c'était vraiment innovant. Beck l'a découvert, et nous a invités à collaborer sur l'édition Deluxe de son album DVD *Guero*, qui a finalement très bien marché.
À présent, nous explorons les possibilités du Blu-ray, qui offre des images en haute définition, et supporte de l'audio non-compressé, un son beaucoup plus riche. On ignore ce que les futurs progrès technologiques nous réservent, mais à l'heure actuelle tout avance en accéléré.

//// La meilleure façon de faire l'expérience de notre travail, c'est à travers des performances live dans des festivals ou autres évènements.
C'est l'option qui prime pour nous. Mais qu'il s'agisse de projection 2k ou de sonneries vidéo, le visionnage de nos films sur écran a aussi son attrait. Lorsque nous avons produit et publié *VJ: audio visual art and VJ culture*, un grand nombre d'artistes AV était en désaccord avec cette tentative de documenter un médium live sous forme de livre. Mais il nous semblait que pour faire passer le message, le format papier pouvait renforcer l'héritage du bouche-à-oreille.

///// Nous venons d'achever un important travail commercial pour Sony, alors il nous tarde de travailler de nouveau de manière indépendante. Actuellement nous travaillons sur un court-métrage avec la bande son de Lusine (Ghostly International), mais aussi sur une vidéo pour la tournée mondiale de Heaven 17.
Nous sommes sur le point de développer notre film *Endless Cities* en Blu-ray, avec des bandes-son multiples, ce qui nous permet de collaborer avec un grand nombre d'artistes et de musiciens que nous apprécions. Ce projet va se décliner sous forme de performances live cinema. □



PHOTOS © D-FUSE

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ D-Fuse was founded by Michael Faulkner in the 1994, and came out of early electronica and club scene in London.
Mike's background is in photography and graphics design, but he was interested in sound and moving image, particularly non-narrative. He hosted art and club events around slide projections, gradually moving into animation and VJing. In 2006 we edited the book *VJ: audio visual art and VJ culture*, and were quite established in the VJ scene. Since then we've been working more closely with art institutions, developing installations as well as performances and HD shorts.
As a collective, our backgrounds are in sound art, fine art, web and motion graphic design, as well as engineering, and we're quite often influenced by each other.
The subjects we explore through our work are influenced by psycho-geography, and texts on urban space by Situationist International and Henri Lefebvre. We also like the photography of Richard Misrach, and the minimalist approach of the composer Steve Reich. We got to work with Reich, mixing live visuals for his *The Desert Music* score when the London Symphony Orchestra performed it for his 70th birthday.

// We always create sound and video at the same time, so both feed off each other. We're interested in the fact that sound always comes from activity. The audio is always connected to something. Most of our projects are self-initiated, meaning we can experiment with things that a commercial brief couldn't support, and allow a concept to grow organically. Collaboration is a really important to what we do, and over the years a lot of different people have contributed to our projects.
The result is sometimes unexpected, but usually greater than the sum of its parts. Working across quite a broad spectrum of creative media, we think less in terms of the boundaries, but more how developments in technology can help us. But I do think that AV performance is established enough now to call it a distinct discipline. It's not VJing, and it's not video art.

/// Faster computers enabled us to work in video in the first place, and the great thing about technology is that every year the prices are pushed down by new developments. You can wait a little while and still have a great set-up. We prefer to think that technology supports our work process, rather than defining it.
The move to digital cameras mean there's no limit to how much we can shoot, as we're not paying for expensive film. This means we can experiment more, but our archives are much bigger now, and harder to manage.
We're interested in the programming possibilities of DVDs, and have released 3 of our own : *D-Fuse vs Nonplace, Gasbook/D-Fuse* (retrospective) et *D-Tonate_00*. We're really proud of our last DVD -we wrote scripts for random angles, where the movie changes randomly to a different angles, used the subtitle option to overlay graphics and animations. At the time it was really quite advanced. Beck discovered it, and invited us to collaborate on his Delux Edition DVD album *Guero*, which ended up doing really well.
We're now exploring Blu-ray, which provides high definition images, and carries uncompressed audio, which sounds much richer. We don't know what future breakthroughs in technology will bring, but everything is improving very fast now.

//// Live performances at festivals and events are the best way of experiencing our work, and the most important option for us. But viewing our films on screen has its own appeal, whether it be a 2k projection or video ringtones.
When we made edited our VJ book many AV artists disagreed with trying to document this live medium in the format of a book. But we felt that in terms of spreading the word, printed matter supports word-of-mouth legacy.

///// We've just finished a huge commercial job for Sony, so we're looking forward to working independently again. We're currently working on a short film with Lusine (Ghostly International) soundtrack, as well as a Heaven 17 video for their world tour.
We're about to develop our film *Endless Cities* as a Blu-ray with multiple soundtracks, which is allowing us to collaborate with a lot artists and musicians we've like. It's going to be developed into a series of live cinema performances. □

EXYZT

www.exyzt.org

PHOTO © YVES MALENFER

/ Architectes de formation, nous avons commencé notre parcours par des installations artistiques habitées, en milieu urbain, sous le nom de EXYZT. De là sont venus les goûts des matériaux, l'amour des structures, bercés par les super-architectures des années 70, comme Archigram ou AntFram. L'image et le son s'y sont mêlés, comme naturellement, en complément d'abord, a des fins documentaires pour rendre compte des projets. Puis en tant que matériau de construction, au même titre que le métal ou le bois. La structure *1024 architecture* est née ainsi, de la rencontre de ces éléments : à la fois simple et tangible comme une barre d'acier, et complexe et immatérielle comme une image numérique.

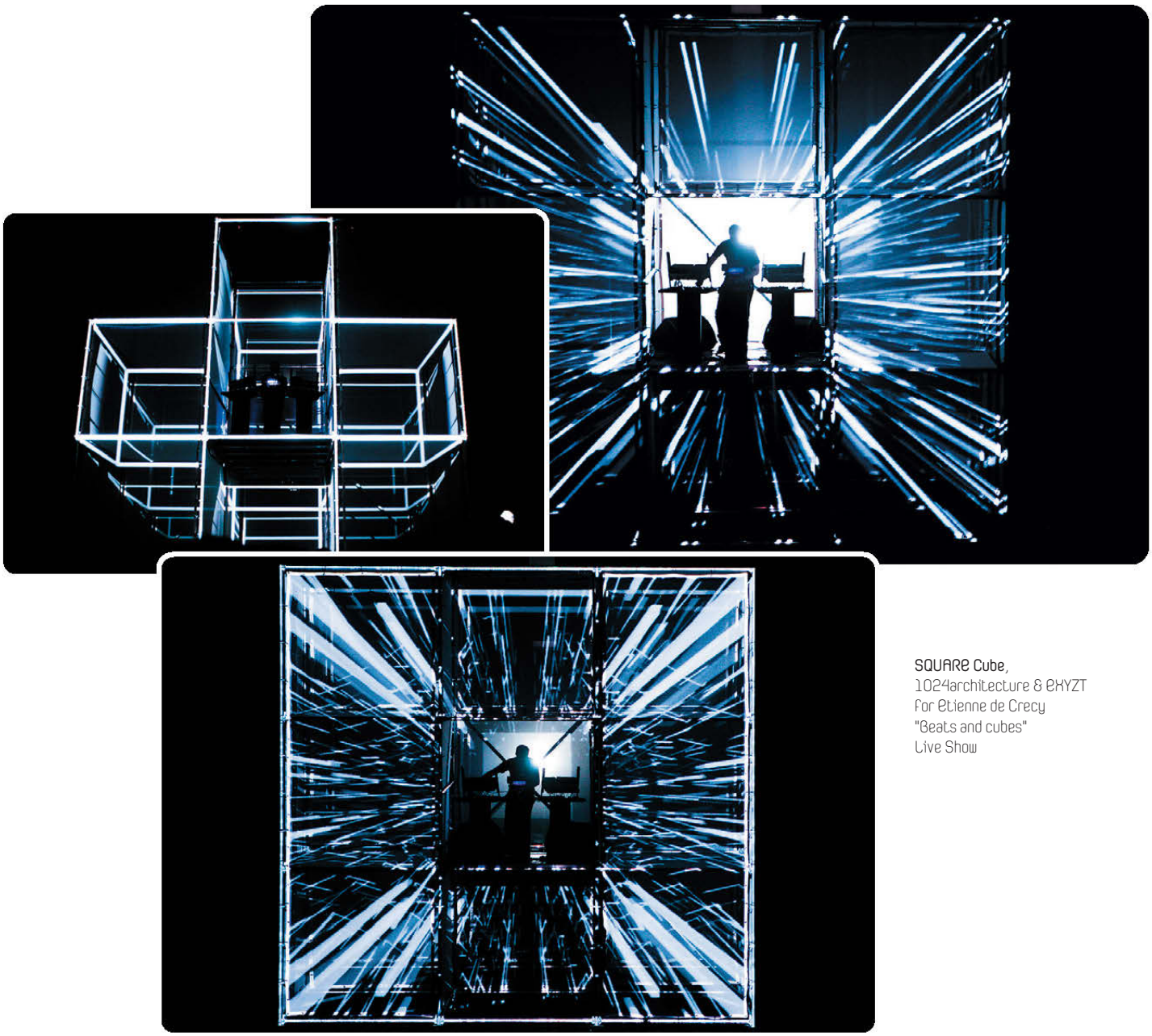
// Notre travail se situe à la rencontre de différents médias, que sont l'architecture, la musique et l'image, et plus récemment, le geste.
Nous questionnons les processus d'interaction possibles entre ces medias. L'émotion est au centre de nos préoccupations, C'est par elle que la composition émerge, abstraite et géométrique, ou narrative mais graphique.

La projection sur façade, ou la performance audio-visuelle, est un moyen nous permettant de poser un regard neuf sur notre environnement, qu'il s'agisse de notre environnement physique et spatial, ou pictural et symbolique, de la cathédrale aux couloirs de métro recouverts d'affiches de publicité. Poser un regard critique, transformer la perception, est une première étape dans la prise de conscience que tous, nous pouvons être les créateurs de notre monde.

/// La technologie est une composante essentielle de nos réalisations. Souvent dénommée "high tech", mais c'est au contraire ses qualités low-tech que nous apprécions : simplicité de mise en œuvre, faibles coûts et omniprésence. C'est bien l'évolution technologique, mais aussi sa démocratisation, qui a permis l'émergence de notre discipline. Cependant, la technologie ne reste qu'un moyen, au service de notre propos artistique.

//// Internet a permis de fédérer les communautés, les festivals donnent l'occasion de se rencontrer physiquement, les DVDs sont une trace, un souvenir. Ils sont un support. Mais notre terrain de jeux s'étend de l'immensité de la ville elle-même, ses lieux, ses histoires, jusqu'à la petitesse et l'intimité d'un téléphone mobile.

///// Nous expérimentons actuellement plusieurs échelles de formats de performance: du mapping de façade à la projection sur le corps. Nous développons aussi un spectacle intitule *Euphorie*, cette sensation folle qui se dégage des moments de création intenses. □



PHOTOS © YVES MALENFER

SQUARE Cube,
1024architecture & EXYZT
for Etienne de Crecy
"Beats and cubes"
Live Show

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ After training to become architects, we started creating inhabited urban installations, under the name of EXYZT.
That's how we developed our taste for certain materials, and our passion for structures ; we were cradled in the super architecture of the 1970s, the likes of Archigram and AntFram.
Sound and image got mixed in eventually, as a matter of course. They initially played a complementary role, in order to record our projects; later, they became construction materials, used the same way we would metal or wood. And so *1024 architecture* was born, from the junction of these elements, which were both simple and tangible, like a steel bar, and complex and immaterial, like a digital image.

// Our work sits at the junction of various different media, including architecture, music and visuals, and, more recently, physical movement. We would probe their potential for interaction, and the processes involved. Emotional feeling is our primary concern, the matrix for the piece's composition, which can be abstract and geometrical, or narrative, yet graphic. Projecting onto surfaces, or audio-visual performance, is a tool we use to obtain a new perspective on our environment, be it physical or spatial, figurative or symbolic, from cathedrals to subway passages plastered with advertisements.
If you have critical eye, if you transform your perception, you've taken the first step towards realizing that we can all be the creators of our world.

/// Technology is an essential component in our productions. They often carries the "high tech" label, but, in fact, it's the low-tech qualities that we appreciate the most: ease of use, low cost, and ubiquity.
Technical progress has, indeed, made our discipline possible, but so has its democratization. Technology remains, however, a means, a tool for our artistic expression.

//// Internet has made it possible to federate communities, festivals are the opportunity to meet physically, and DVDs are a footprint, a memory. They're a means. But our playground is the hugeness of the city itself, its places, its stories, all the way down to the smallness and intimacy of a cell phone.

///// We're currently experimenting with variable scale performances, from surface mapping to body projections. We're also working on a show called *Euphorie*, which is that crazy feeling you get when you're in the middle of a fit of creation.

GANGPOL & MIT

http://gangpol.free.fr

© GANGPOL & MIT

La chorale, visuel tiré du DVD

/ Directement après notre rencontre en école d'art, nous avons débuté ce projet avec énergie sans trop savoir où nous irions. Cela dure depuis six ans maintenant. Nos influences incluent aussi bien les classiques de l'animation (Shadoks, Simpsons, South Park), que de nombreux types de nourriture (poulpe, canard, vin du Jura), des programmes télé incongrus (marionnettes, chasse et pêche, fitness) ou des musiques diverses (disques d'expression corporelle, folk hippie français, moog intergalactique…).

// On essaie de communiquer un maximum de contenus avec des moyens techniques et un dispositif très simples. On a commencé avec une idée simple : donnons une importance équivalente à l'image et à la musique. Depuis nous nous sommes confrontés à de nombreuses questions et suivant les envies et idées nous pouvons travaillons aussi bien dans une optique "cartoon" avec une narration que dans une pièce plus épileptique répétitive.
On cherche très simplement à associer des formes visuelles ou sonores pour créer du sens : telle gamme de sons ethniques avec tel personnage de salaryman en costume, ou tel effet cinétique avec tel effet de masse sonore… On dose les effets de redondance et de décalage au service du propos et de l'impression créée. Tout cela est composé au coude à coude, en faisant tourner des fichiers façon ping-pong.
On reste difficile à catégoriser pour beaucoup : trop visuel pour être un groupe de musique, trop live pour être un studio d'animation, trop fusionnel pour être une collaboration musicien / VJ, trop narratif pour être une performance audiovisuelle… Finalement peu importe. La question du statut de la performance audio-vidéo ne nous intéresse pas vraiment, il ne me semble pas qu'il y ait grand-chose à revendiquer de ce côté-là.

/// L'évolution technologique nous a apporté la maîtrise totale du processus et de la chaîne de production car on a eu la chance de commencer notre duo a un moment où la technologie devenait très accessible. Nous ne travaillons pas sous la forme d'un studio. Chacun dans son espace de travail (l'un est à Londres, l'autre à Bordeaux), nous échangeons nos idées pendant les trajets et concerts puis nous travaillons ensuite assez vite une fois rentrés chez nous. Après, c'est un jeu de ping-pong par mail : j'envoie un storyboard, il me répond par une mélodie, etc. Chacun donne des idées, des retours et nous avançons rapidement ensemble.
Plus le temps passe, plus nous nous efforçons de travailler de la façon la plus classique possible. Nous voulons des méthodes et dispositifs simples, mais qui soient au service de formes et d'un propos qu'on espère pertinents, en prise avec le monde aujourd'hui.

//// Nous avons toujours souhaité être tous terrains : pouvoir nous produire à la fois en club, en galerie, dans les festivals, et être capables de nous attaquer à tous les types de médias possibles. Et jusqu'ici cela a fonctionné de façon naturelle sans que l'on n'ait besoin de s'interroger sur le cadre de diffusion.
L'idée de se regrouper ou de créer un réseau autour du seul fait que l'on partage un même média me semble souvent un peu incongrue. Je pense que les affinités entre créateurs ne se créent pas sur un média, mais sur une certaine vision ou culture, indépendamment du média employé.

///// Nous venons de terminer un premier DVD édité par Pictoplasma. De nombreux projets à venir sont déjà en chantier. Parallèlement à diverses sorties Gangpol & Mit, nous préparons une refonte de notre projet pour enfants, *Cartonpark* à quatre mains, un livre-disque semblable aux livres-cassettes narratifs des années 80. Nous avons de plus en plus de propositions dans le domaine du jeu vidéo, et espérons développer plus de collaborations avec des compagnies de danse ou de théâtre à l'avenir. □

© GANGPOL & MIT

Faits divers, DVD cover

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Right after we met in art school, we put a lot of energy into this project, without actually knowing exactly where we were going. It's lasted for six years so far. We've been influenced by cartoon classics (the Shadoks, the Simpsons, South Park), as well as by numerous different types of food (octopus, duck, Jura wine), nonsensical television shows (puppet theatre, outdoors hunting and fishing, fitness) and different types of music (bodily expression cds, French hippy folk, intergalactic moog, etc.).

// We try to convey a maximum amount of content using very simple technical equipment. We started out with a simple idea: to allocate the same importance to image and to music. Since then we've faced a number of different issues, and, depending on how we feel and our ideas, we'll create a "cartoon"-like piece, with a storyline, or a piece that's seems a lot closer to an epileptic loop.
Quite simply, we want to associate visual and sound objects in such a way as to create meaning; a given range of ethnic sound with a given suited-and-tie employee character, or a given cinetic effect with a given sonic mass… We carefully mix looping effects and offsets in order to create the impact we're looking for. It's all composed shoulder to shoulder, flipping through our files, ping-pong style. A lot of people have a hard time putting us into a category: we're too visual to be a musical group, too live to be a cartoon studio, too fusional to be a musician / VJ team, too narrative to be an audiovisual performance… But then what does it matter? We're not really very interested in the status of the audio-video performance, nor do we think there's that much there to stake a claim to.

/// We were lucky enough to begin our duo at a time when technology had started becoming really accessible. As a result, technical progress has brought us total control of the production process. We don't work like a studio. We each stay in our respective production spaces (one of us is in London, the other in Bordeaux), and we share our ideas on the way to and during our concerts, and then we put things together pretty fast once each of us has returned home.
Then it's email ping-pong: I send a storyboard, he sends me back a melody, etc. We each suggest our ideas, we give each other feedback, and together we move forward quite quickly.
More and more, as time goes by, we've been trying to organize our work in as classical a way as possible. We try to use simple methods and systems, but we want them to be at the service of art forms and a message that, we hope, are relevant, and in phase, with the world today.

//// We've always wanted to be all-terrain, to get produced indifferently in clubs, galleries, or festivals, and to take on any type of media out there. And, until now, everthing has worked out naturally, without us having to worry about how we were going to get distributed.
It sometimes strikes me as a bit strange to want to set up a network based simply on the fact that we use the same media. I don't think you can build a connection with other creators based on the media, but on a certain vision, or culture, regardless of the type of media you use.

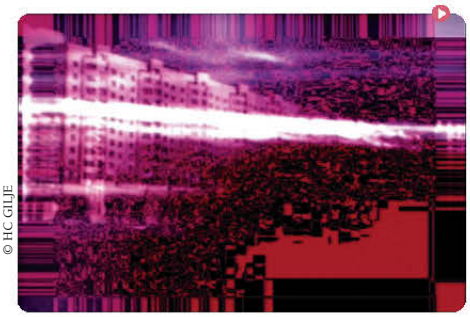
///// We've just finished our first DVD, which is being edited by Pictoplasma. We've already started work on a number of our future projects. We have several Gangpol & Mit productions coming out; simultaneously, we're getting ready to revamp *Cartonpark*, which is a disk-book for children that we worked on in tandem, similar to the narrative cassette-books that used to come out in the 80s. We've been getting more and more offers to work on video games, and we're hoping to work more with dance and theatre companies in the future. □

HC GILJE

www.hcgilje.com

/ Ma formation très diversifiée se reflète dans les différents types de projets auxquels j'ai participé. Au début des années quatre-vingt dix, j'ai commencé à travailler le design de lumières pour la musique, le théâtre et la danse tout en réalisant des courts métrages expérimentaux et des vidéos musicales. Après avoir obtenu mon diplôme des beaux-arts, j'ai commencé à me concentrer sur les installations et la performance AV live. Cette pratique découlait de mon usage des ordinateurs, des microcontrôleurs, et plus particulièrement de l'apprentissage du langage graphique de programmation Max-MSP. Entre 1998 et 2006, je me suis surtout consacré à la vidéo expérimentale et à la performance live. J'ai collaboré avec la chorégraphe Eva-Cecilie Richardsen au sein de la Kreutzerkompani, et le trio-vidéo-impro 242.pilots. En 2002, ces derniers ont sorti un DVD sur le label new yorkais Carpark qui a remporté le prix Transmediale à Berlin l'année suivante. Pendant cette période, j'ai collaboré avec de nombreux artistes de la scène noise-impro, dont Jazzkammer, Maja Ratkje, Tim Hecker, Kelly Davis et Justin Bennett. Parallèlement au live, j'ai aussi été actif dans le domaine de la vidéo expérimentale. En 2005, le label parisien Lowave a publié mon DVD *Cityscapes*.
Après plusieurs années passées à voyager grâce à différents projets ponctuels, j'ai décidé de changer de direction. Je voulais œuvrer sur du plus long terme et davantage sur des installations liées à l'espace. J'ai eu la chance d'obtenir un poste de chercheur à l'Académie des Beaux-Arts de Bergen, en Norvège, jusqu'en 2009. Cette étape a permis une intéressante combinaison de recherche et de production pour de nouvelles œuvres. Parmi le grand nombre d'artistes qui m'intéressent, je voudrais surtout citer quelques "vieux" héros comme Lazlo Moholy-Nagy, James Turrell, les Vasulka ou Bill Viola (en particulier ses écrits) et des artistes plus jeunes comme Telcosystems et Pablo Valbuena. J'apprécie aussi le travail de compagnies de théâtre comme Societas Raffaello Sanzio, Verdensteatret et Vinge/Müller. L'inspiration vient habituellement de mon environnement immédiat : la nature et les villes.

// Je commence souvent avec un matériau concret (vidéo enregistrée ou live) qui ressort de manière très abstraite dans l'œuvre finale. L'improvisation m'a toujours intéressée. Mes films expérimentaux reposent pour la plupart sur le montage d'improvisations enregistrées.
J'improvise aussi lors de la production d'installations, en travaillant avec des musiciens, des danseurs et des acteurs. Je me suis donc beaucoup consacré à la fabrication d'outils intuitifs, que j'appelle instruments, destinés à la performance. Dans le cas de figure idéal, j'aime associer le côté intuitif de l'improvisation à une structure définie.
Ces dernières années, mon travail est passé de l'improvisation avec d'autres personnes à des tentatives d'improvisation avec des espaces. Cela a ranimé mon intérêt pour la création assistée par microcontrôleurs car ils offrent une passerelle entre le domaine numérique et le monde physique.


© HC GILJE

Shiva, from the DVD Cityscapes

J'ai aussi développé un travail où je compose à l'aide de nombreuses sources audiovisuelles connectées en réseau en me préoccupant davantage de ce qui se passe entre les nœuds plutôt que sur un nœud particulier (comme la série nodio). Je pense que la performance AV a du potentiel mais je m'y intéresse de moins en moins.
La plupart des performances sont des visualisations plus ou moins avancées de la musique ou sont jouées en play-back. Il y a longtemps que je n'ai pas éprouvé autant de plaisir qu'à l'époque de l'impro-free ou du live-vidéo.

/// L'avènement de la vidéo numérique avec des petites caméras et des projecteurs à bas prix, a grandement orienté les débuts de mon travail, tout comme le développement des logiciels de type Max / MSP ou nato. Depuis quelques années, je m'intéresse aux connexions entre l'espace numérique et l'espace physique, entre des points physiques et leurs localisations. Le développement fulgurant des ordinateurs, de l'informatique omniprésente et de la fabrication m'a assurément influencé.

//// Je pense que les festivals et les événements sont les contextes les plus intéressants. On y fait l'expérience unique de l'œuvre dans un lieu physique, avec d'autres gens, un événement limité à un espace et une durée précis. Il est enrichissant de découvrir les nombreuses propositions d'un festival et de rencontrer d'autre artistes. Malheureusement, dans les festivals, les performances AV sont souvent présentées comme de simples divertissements dans un club après une longue journée de conférences.

///// Je commence l'année par une résidence de trois mois à New York. Ensuite, j'ai été chargé de créer une installation semi-permanente, lumineuse et/ou vidéo pour un tunnel de la nouvelle ligne de métro à Bergen. Je travaille également sur un décor de théâtre basé uniquement sur de la vidéo. Je présenterais mes installations *Blink* au Club Transmediale à Berlin et à Sonic Acts à Amsterdam, ainsi que mon *Wind-up Birds* à Festspillene à Bergen au printemps.
Entre-temps, je continue à travailler sur des installations lumineuses, à explorer, créer et connecter des espaces physiques en utilisant des microcontrôleurs et des réseaux. Je construis aussi une makerbot (imprimante 3-D) et développe mon logiciel de cartographies vidéo VideoProjectionTool. □

© HC GILJE

Blink shown, installation @ HKS, Bergen 2009

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ I have a quite diverse background which is reflected in all the different types of projects I have been involved in. In the beginning of the nineties I started working with light design for music, theatre and dance as well as making experimental short films and music videos. When I got my degree in Fine Arts I started to work more with installations and live AV performance. This was a result of getting into using computers and microcontrollers, and especially learning the graphical programming language Max/MSP.
I spent most of my time from 1998-2006 working with experimental video and live performance. My main collaboration was with choreographer Eva-Cecilie Richardsen in Kreutzerkompani, and the video-impro-trio 242.pilots. 242.pilots released a DVD in 2002 on the New York label Carpark which won the Transmediale award in Berlin the year after. I collaborated with a lot of different noise-impro artists in this period, mainly Jazzkammer, Maja Ratkje, Tim Hecker, Kelly Davis and Justin Bennett. Parallell to the live work, I was also quite active in the experimental video scene, and in 2005 Paris label Lowave released my DVD *Cityscapes*.
After spending many years mainly travelling with different short-term projects I decided to change focus. I wanted to work with longer-term projects and more space-related installations. I got an opportunity to become a research fellow at the Academy of Fine Arts in Bergen, Norway, which turned out to be a good combination of research and producing new work. I was there until the end of 2009.
There are many artists I find interesting, but I would like to mention old heroes like Lazlo Moholy-Nagy, James Turrell, The Vasulkas and Bill Viola (particularly his writings). Of more recent artists, I like Telcosystems and Pablo Valbuena. I also enjoy the work of theatre groups like Societas Raffaello Sanzio, Verdensteatret and Vinge/Müller. Inspiration I usually get from my immediate surroundings: nature and cities.

// I often start out with concrete material (recorded video or live camera) which comes out as quite abstract in the final work. I have always been interested in improvisation, so most of my experimental film work is based on editing recordings of improvisations. I also improvise when creating installations, working with musicians, dancers, and actors, so I have focused quite a lot on creating intuitive tools for performance, which I call instruments. Ideally I like to combine the intuitive quality of improvisation with a clear structure.
My work has changed the last years, going from mainly improvisation with other people, to attempts at improvising with spaces. This has renewed my interest for working with microcontrollers as they offer a gateway between the digital domain and the physical world.
I have also developed work (like the nodio series) where I am interested in composing with many audiovisual sources connected in a network, focusing more on what happens between the different nodes than what happens on one particular node.
I think AV-performance has potential, but personally I have lost a bit of interest. Most performances are either more or less advanced visualizations of music or they are playback performances.
I guess I just really enjoyed the "free-impro" era of live-video which at least I haven´t seen for a while.

/// The introduction of digital video, small cheap cameras and projectors was very important for the direction my work took from the start, as well as the development of software like Max/MSP and Nato. These last years, I have been interested in connections between digital and physical space, as well as connecting physical points/locations together. The explosive development within physical computing, ubiquitous computing and fabrication has definitely influenced me.

//// I think festivals and events are most interesting. It is something special to experience a work in a physical space together with other people, an event limited to a particular space and a particular time-frame. It is good to see lot of work over a few days at festivals, and also to meet colleagues. One problem with festivals is that AV performances tend to end up as entertainment in the club after a long day of conferences, etc.

///// I start the year with a three-month residency in New York. I am working on two big projects this year, as well as many small ones. I have been commissioned to do a semi-permanent installation in a tunnel for a new metro-line in Bergen. It will be a light or video installation, or a combination. I am also doing set-design for a theatre only using video. I will show my *Blink* installations at Club Transmediale in Berlin and Sonic Acts in Amsterdam, as well as my *Wind-up Birds* at Festspillene i Bergen in the spring. In between this, I want to continue my work with light installations, explore, create and connect physical spaces, using microcontrollers and networks, building a makerbot (a 3-D printer) and continue to develop my video mappings software VideoProjectionTool.

KURT HENTSCHLÄGER

www.kurthentschlager.com

PHOTO © ISABELLE DUBÉ

/ J'ai commencé, il y a bien longtemps, par des études d'architecture avant de me tourner vers les arts visuels. En 1984, au début de ma carrière, je fabriquais des objets post-fonctionnels, des machines absurdes, avec des programmations lumineuses, cinétiques et sonores.
J'ai grandi pendant la période punk qui était alors libératrice. En même temps, je me suis passionné pour les films indépendants et expérimentaux, notamment ceux de l'actionnisme autrichien, d'Andy Warhol comme *Flesh, Trash, Lonesome Cowboys*, de Tarkovski et de Kubrick. Je me souviens de la décennie qui a suivi le punk, les années 80, comme d'une période incroyablement riche, avec les prémices de la techno. Au fond, j'ai toujours été vicéralement attiré par la musique et les arts, par tout ce qui me sortait de mon élément pour me plonger dans des eaux inconnues, une expérience intense, enveloppante et provocante.
Quant aux influences artistiques, j'étais et reste subjugué par le début du 20ème siècle : la période du constructivisme russe, du futurisme italien et naturellement du Bauhaus allemand avec leur vision d'une culture moderne associée aux nombreuses utopies de l'époque. L'art avait alors pour mission d'informer et d'améliorer la vie de la société toute entière. Ô doux rêves… Un siècle plus tard, les concepts dystopiens, probablement plus réalistes, abondent.

// Ma signature artistique réside sans doute dans la composition parallèle de l'audio et de la vidéo qui se répondent mutuellement. J'ai initié cette approche dans mon travail visuel solo vers la fin des années 80 et c'est devenu un langage à part entière lors de ma collaboration avec Ulf Langheinrich, dans Granular Synthesis entre 1992 et 2003. J'ai aussi découvert que la projection AV 1:1 n'est pas la plus intéressante, mais qu'en revanche des évènements parallèles se synchronisent en permanence. La perception humaine opère en parallèle et l'on doit à tout moment interpréter nos impressions, qu'elles soient intentionnellement liées ou produites aléatoirement côte à côte. Par notre perception et l'analyse qui en découle, nous associons constamment des événements qui n'ont rien à voir les uns avec les autres, même si nous les vivons en simultané. Le génie de John Cage a été de mettre le doigt sur cet élément, une révélation essentielle et un potentiel à exploiter. La perception me passionne, la manière dont nous appréhendons le monde et nos propres sensations, particulièrement l'espace et le temps. La perception est une question vraiment personnelle et malléable. L'émotion semble être au cœur de l'interprétation des informations provenant de nos organes sensibles. Pour le reste, je ne pense pas que la performance AV soit une nouvelle discipline artistique. Elle est peut-être l'hybridation de formes existantes comme le film expérimental, les déclinaisons du théâtre et la musique, mais il suffit de sélectionner une catégorie comme le concert, le cinéma, l'événement théâtral ou l'installation d'art, pour qu'elle s'y inscrive.

/// Ces avancées ont certainement fourni des outils que je n'aurai envisagés il y a 20 ans et la technologie en soi éclaire le travail. Cependant, le progrès technique est un monstre bipolaire et schizoïde, qui dévore les choses en même temps qu'il les facilite. Ces 20 dernières années, je suis passé par toutes les phases possibles de vie et de travail liées à la technologie : de l'addiction, à l'épuisement, au rejet et finalement à un rapport plus "pragmatique", la considérant comme un ensemble d'outils efficaces pour le travail et la vie quotidienne.
Naturellement l'art électronique repose sur les nouvelles technologies, pour sa production et sa diffusion. Le problème classique de l'art électronique est qu'il dépend trop souvent de la sensation de la nouveauté technologique et que l'œuvre d'"art" semble devenir négligeable. Regardez la hiérarchie dans l'expression anglaise "new media art" — d'abord il y a "nouveau", ensuite "médias" et enfin on fait référence à l'"art". A présent, j'apprécie davantage les formats qui ont mûri, parce qu'ils permettent de se concentrer sur le contenu au lieu de se perdre dans les mécanismes.

//// Je préfère les situations où les gens sont physiquement présents. C'est tout l'enjeu des concerts et des événements live. Dans les spectacles live, il y a l'enthousiasme d'un public réuni pour partager une expérience. C'est un rituel, avec un début, une progression et une fin. C'est aussi une mise en scène collective à l'intérieur de laquelle l'individu se niche. Par nature, ce type d'évènement peut être exigeant parce qu'il fait appel à un format éphémère, sur une période limitée.
Mais tout dépend de la façon dont on considère ces projets live. Si vous les concevez comme des œuvres filmées ou artistiques, la distribution sur DVD, Internet ou dans des galeries est parfaitement valable. Finalement c'est aussi la question de l'échelle pour laquelle un travail spécifique est conçu. Il y a des formes plus intimes et d'autres plus monumentales, sans règle universelle ou réductrice.

///// La première de mon nouveau spectacle live, *CLUSTER*, aura lieu le 11 avril, au Centquatre, à Paris, dans le cadre du festival Nemo. Je travaille aussi sur *O*, un morceau destiné au nouveau dôme AV de la SAT à Montréal, pour l'automne. En mars, *VIEW*, une installation multi écrans à la gloire de la nature romantique (je ne plaisante pas) sera montrée dans le Bradley International Terminal à l'aéroport de L.A.

PHOTOS © ISABELLE DUBÉ, D.R.

FEED
@ Elektra / Usine C,
2007

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Quite a long time ago, I started off studying architecture, before turning to Visual Arts. At the beginning of my then art career in 1984 I built post-functional objects,absurd machines, with programmed light, kinetic and sounding components.
I grew up during the original punk era, which was liberating, at least for the time being. At the same time I hooked into experimental and off films, amongst others all of Austrian Actionist movies, most of Andy Warhol "Hollywood" movies like *Flesh, Trash, Lonesome Cowboys*, and Tarkovski and Kubrick. The decade after punk, the eighties I remember as incredibly rich, cresting with Techno. Think it's fair to say that I always was drawn to visceral music and art, anything that took me out of my home zone and into unknown water, providing an intense, enveloping and challenging experience.
As for art influences, I was and remain intrigued with the early 20th century – the Russian constructivist era, Italian futurism and of course the German Bauhaus. Particularly their vision of a modern culture combined with the then abundant ideas of utopia towards an idea of art informing and improving life for all of society. Oh sweet dreams… A century later and dystopian concepts abound. Probably more realistic of a notion…

// To compose with audio and video in parallel, so that one reflects the other, is probably my artistic signature. I started the approach in my solo video work in the late eighties and it grew into a language during my collaboration with Ulf Langheinrich in Granular Synthesis between 1992-2003. What I did find out also was that, not necessarily a 1:1 AV reflection is the most interesting, but that in contrast parallel events sync up at all times. Human beings perceive in parallel and must at all times be making sense of incoming impressions, whether they are intentionally linked or randomly happen next to each other.
By way of our perception and the subsequent process of analysis we constantly combine events that initially have nothing to do with each other, except that we happen to sense them at the same point in time. John Cage' brilliance was to point this out as an essential awareness as well as a potential waiting to be drawn upon.
I am generally intrigued with the concept of perception, the way we experience the world and ourselves, specifically space and time - how perception is such an individual and highly malleable matter. Emotion seems to be at the core of interpreting what our perceptive organs tell us. For the rest, I don't think AV performances are a new artistic discipline. It might be a hybrid between existing forms, experimental film, theatrical forms and music, but really all of that can still justifiably be labelled as a concert, a film, a theatrical event or an art installation. Pick any and it will apply.

/// Well for sure they have provided tools, which I wouldn't have thought possible 20 years ago. And technology in itself is informing work. At the same time technical progress is a bipolar, if not schizoid monster, enabling and devouring at the same time. II have gone through all the possible phases of living and working with technology in the last 20 years from complete addiction, to exhaustion, rejection and eventually a more "pragmatic" relationship with it, looking at it as a set of potent tools for both work and every day's life.
Naturally electronic art relies on new technology, both for production and display. The classic problem of electronic art is that it often relies so much on the sensation of its technological newness that the "art" part seems to become negligible. Look at the hierarchy established in the term "new media art" — first there is the "new", then the "media", finally at the end the "art" is mentioned too. Generally I appreciate matured medias much more now than I used to, because they allow me to focus on the content instead of getting lost in the engineering.

//// I prefer situations where people have to be physically present. For me it's about concerts and live events. In live shows there is the excitement of an audience gathering to share an experience. It's a ritual, with a start, an arc and an end. And it's a communal setting, with the individual nested inside. By its nature it can be demanding, as it's an ephemeral format, existing for a period of time only.
But again it depends on how you look at it. If you see it as a work of film or art, distribution through DVD, Internet or galleries are perfectly legitimate. In the end it's also a matter of the scale a particular work is created for. There are more intimate and more monumental forms, with no simple rule fitting all.

///// A new life show, *CLUSTER*, will be premiere on Sunday April,11 at Centquatre, Paris, within Nemo Festival. Also working on *O* a piece for SAT's new AV dome in Montreal, for this fall. Very soon, in March, *VIEW*, a multi screen, romantic nature adoring (its true) installation piece will open at the Bradley International Terminal at the LA Airport. □

RYOJI IKEDA

www.ryojiikeda.com

/ Mes références vont vers la plupart des mathématiciens de notre histoire, particulièrement Leibnitz, Cantor, Godel, Grothendieck. Mais, l'une des clefs les plus importantes de mon travail réside dans la perception humaine. Mes créations ne sont ainsi abouties que lorsqu'elles sont expérimentées par le public.

// Tout d'abord, je fais de l'art. Et cela se suffit à soi-même. J'utilise la technologie comme tout le monde, car aujourd'hui on ne peut pas vivre dans notre société sans cela. C'est une base. Mais ensuite, j'ai un point de vue assez neutre sur cette approche, même si je peux l'utiliser dans des situations assez extrêmes. Mes travaux parlent de toute façon pour eux-mêmes. C'est une conviction très forte pour moi. Et s'ils sont trop extrêmes pour certaines personnes, ils n'en restent pas moins ma meilleure façon de communiquer.
Pour résumer, je compose de la musique et des visuels. Tous ces visuels – comme pour *Datamatics* – sont des compositions faites à partir d'un vaste champ de données qui coexistent dans notre monde, bien qu'elles soient largement invisibles. Mais l'aspect essentiel reste la composition ou la structure. J'essaye de composer à partir de toutes sortes d'éléments, des nombres, des phénomènes comme de la matière sonore.
Pour chaque nouvelle création, mon procédé est basé sur des rapports d'expériences/erreurs et d'aller/retour. C'est une aventure qui lie les mains et le cerveau, dans un rapport à la fois systématique et intuitif qui ne peut être généralisé.

/// Je pense que le niveau de modifications sur mon travail est le même que celui que suscite cette évolution technologique sur le quotidien de chacun. Je ne suis ni positif, ni négatif à cet égard, juste neutre. Et il est difficile de m'analyser moi-même dans ce contexte, je fais naturellement ce que je fais.
Mais beaucoup de choses intéressantes sont apparues ces dix dernières années, notamment le développement de plateformes multi-tâches pour les ordinateurs, qui permettent à chacun de programmer son propre logiciel. C'est une véritable opportunité pour moi, si l'on considère que la programmation passe par l'apprentissage de langages informatiques complexes.
Personnellement, je ne programme pas, mais voir éclore de nouvelles façons de penser à travers de nouvelles générations est intéressant. C'est l'occasion de voir de nouvelles tendances se dessiner, comme pour l'explosion du phénomène DJ il y a dix ans. Pour moi, voir un changement dans la manière de penser des gens est presque plus excitant que quelque chose de nouveau.

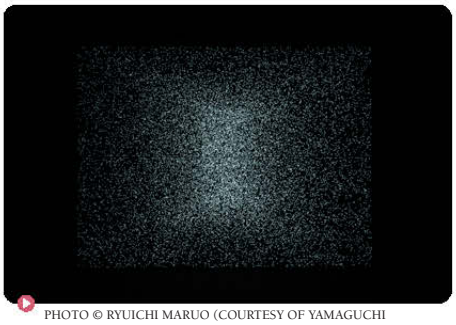


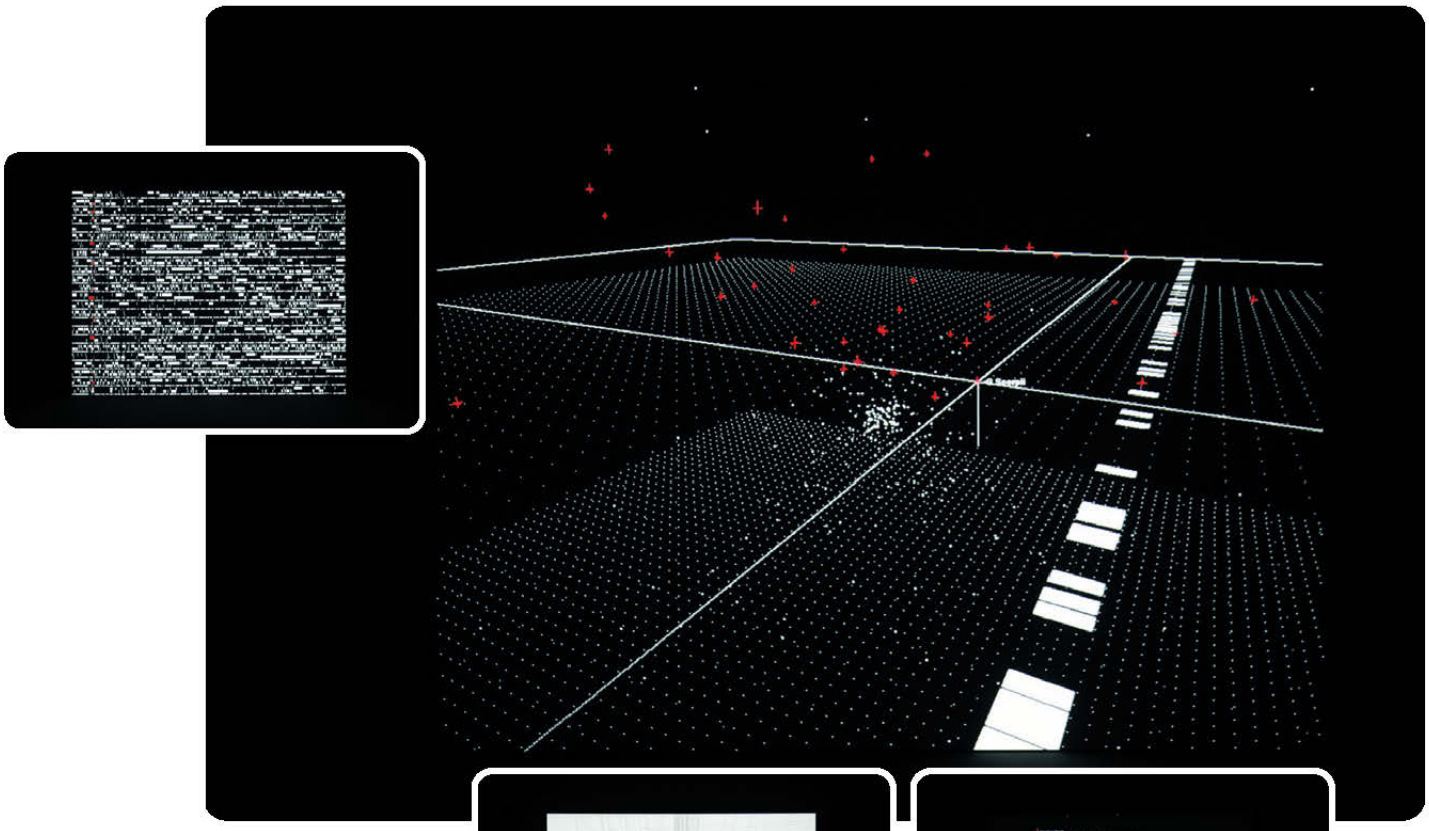
PHOTO © RYUICHI MARUO (COURTESY OF YAMAGUCHI CENTER OF ARTS AND MEDIA)

La technologie oblige parfois à améliorer son degré de perception. Nous avons aussi tendance à trouver de nouveaux sens esthétiques en utilisant ces nouvelles technologies, en les amenant parfois au-delà de leur champ utilitaire. Par exemple, *Datamatics* est un travail orchestral de 0 et de 1. Un logiciel spécifique a été programmé et fabriqué pour cette production. Et les sons, les visuels, les codes sources s'y retrouvent comme des éléments équivalents, susceptibles d'être interchangés dans la composition. Mais d'une manière générale, toute cette mode multimédia est conditionnée par le système économique, et disons, commercial.

//// Tout ce que je peux dire c'est qu'en ce qui me concerne, il n'y a pas de lieu parfait pour mes concerts ou mes installations. Mes travaux requièrent toujours certains ajustements. J'essaye juste de faire de mon mieux pour parvenir à la meilleure présentation, car je ne mésestime jamais mon auditoire, même si j'utilise parfois des modes d'expression artistique plutôt extrêmes.

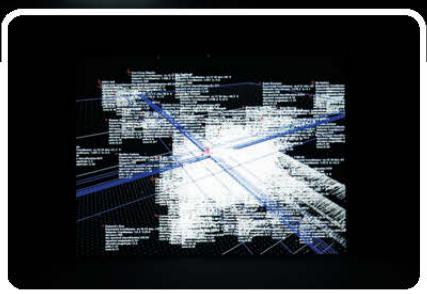
///// Pour le moment, je collabore avec un mathématicien à Harvard dont la spécialité est la mathématique pure, la théorie du nombre.
Ce n'est pas vraiment une collaboration en fait, plutôt une manière de partager et d'approfondir les esthétiques qui relient les mathématiques et l'art. Exactement ce que je fais. Et ce que je compte continuer à faire avec d'autres mathématiciens. □

Extrait d'interview réalisée par **Tobor Experiment** (aka George Sancristoforo), designer sonore, ingénieur du son et conférencier au SAE International Technology College, compositeur pour le cinéma, la télévision, une longue série de collaborations dans des projets d'art sonore autour du monde. Site : gleetchplug.com



PHOTOS © RYUICHI MARUO (COURTESY OF YAMAGUCHI CENTER OF ARTS AND MEDIA)

datamatics [ver.2.0]



LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ **Can you tell us about your background, your influences and artistic references?**
Most of the mathematicians in our history; especially Leibnitz, Cantor, Gödel, Grothendieck. But one of the most important keys for me is human perception, thus my works are completed only when they are experienced by people.

// **How would you describe the video/audio dimension of your work? How do you go about composing and diffusing your work? Do you consider audio/video performances to be a (new) artistic discipline in their own right?**
First of all, I am doing art. That's everything. I use technology as everybody does today. Without technology, we cannot live in our society more than we imagine.
That's the basis, I have a quite neutral point of view, even though I sometimes use it in extreme ways. I do believe that the works speak absolutely for themselves, this has always been a strong belief of mine.
And if they are too extreme for some people, at least the works can speak or communicate much better than the artist can.
After that, I compose music and compose the visuals. All those visuals (like in *datamatics*) are the compositions of vast data that (co)exist in our world, though they are mostly invisible. The key is always composition or structure. I am a composer who tries to compose any kind of elements; from numbers or phenomena to material.
My process for each new work is a trial-and-error and a back-and-forth way. It's an adventure between hands and brain, that is both systematic and intuitive, and cannot be generalized.

/// **How have technical breakthroughs modified/defined your work? What kind of impact do you think future breakthroughs will have on your artistic practices?**
I guess the degree of change is the same as the effects technology can have on our everyday life, which is really true. I am not positive or negative about that, just neutral.
And I can't put (or analyze) myself in the context of something between art and music, I am naturally doing what I am doing.
But many interesting things have happened in the last decade, especially the development of multi-task platform technology for computers, which enables anyone to program their own software. This is a breakthrough for me, since programming requires us to learn a very sophisticated computer language. I myself don't do programming, but to see a new way of thinking amongst a generation is interesting - as if to witness a major new wave or trend like with DJ kids a decade ago. To me, a drastic shift in people's way of thinking like this is always more exciting than its trigger.
Technology sometimes forces to enhance our perceptions, but which is always complementary to us. We also tend to find new aesthetic senses by using and applying the newly introduced technologies, more than their utility.
For instance, *datamatics* is an orchestral work of 0s and 1s. Some specific software was programmed and made for its production. Sounds, visuals, and source codes are equivalent elements to be inter-transformed and inter-composed.
But all those multimedia things are basically driven by and linked to the economic system, say, commercialism.

//// **Festivals, events, dvds, internet, etc.: which distribution model suits A/V best?**
I can only say that there is no perfect venue for my concerts and exhibitions.
My works always require certain adjustments in any kind of situation.
I just try to do my best to achieve the best presentation. it sounds very pretentious for me to say "preferable audience". I would never underestimate any kind of audience, even when I use extreme modes of artistic expression.

///// **What projects are you currently working on?**
At the moment, I am collaborating with a mathematician at Harvard whose speciality is pure math, number theory. But it is not a real collaboration, it is to share or confirm the deepest aesthetics between math and art (that I am doing). I will keep doing so with other mathematicians. □

extract from an interview realized by **Tobor Experiment** (aka George Sancristoforo) sound designer, sound engineer and lecturer at the International SAE Technology College, composer for film, television, a long series of collaborations in sound art projects around the world. Site : gleetchplug.com

incite/

www.incite.fragmentedmedia.org

/ Á ses débuts, en 2002, incite/ était un projet de musique électronique expérimentale lente et minimale, avec des glitchs et des distorsions. Nos influences viennent de l'electro industrielle, de l'IDM, du breakcore et de la noise. Après de vaines collaborations avec des VJs locaux médiocres (qui projetaient des vidéos saturées de couleurs avec des filles qui dansaient et des explosions nucléaires), nous avons compris que si les visuels peuvent gâcher une expérience musicale, a contrario, un raccord invisible et une visualisation synchronisée peuvent amener le public à apprécier nos propositions décalées.
Fin 2004, nous avons donc commencé à créer nos propres images synchronisées, en niveaux de gris, dont la complexité et la densité se sont accrues au fil des ans. Cette dimension visuelle a permis à de nombreuses personnes de s'ouvrir à nos sons. Depuis 2005, nous avons fait une centaine de concerts AV en Europe et aux USA.
Nous travaillons aussi sur des projets solos davantage liés à la scène dont nous sommes issus, les arts sonores de Hambourg : l'intégration axiomatique, le projet AV de Kera fait de structures colorées, envoûtantes et d'ambiances sonores, et le projet de manipulation audio en temps réel et d'improvisation d'André, GradCom. incite/ reste toutefois l'axe central, à la croisée de nos goûts communs. Que ce soit en studio ou en live, c'est beaucoup plus amusant de travailler en duo.

// Les performances AV existent depuis longtemps. Leur numérisation engendre de nouvelles possibilités et contribue à les faire évoluer.
La vague VJ étant retombée, l'AV bénéficie à présent d'une attention accrue et tend à s'étendre à de nombreux domaines comme la recherche, le divertissement, l'art ou le commerce. Avec incite/, nous tissons un lien particulier entre la musique et les visuels et leur accordons la même importance. Nous partons généralement d'une composition musicale quasiment aboutie pour créer des effets visuels.
Le processus de création des lives est inversé : nous jouons chacun la moitié des parties audio et découpons les vidéos en petits morceaux traités par videoFX pour aboutir à du live véritable. Avant la performance, nous répétons, comme un groupe de rock, pour que nos compositions restent cohérentes. Le processus d'improvisation consiste à faire revenir les écarts sonores vers les compositions initiales. Compte tenu de l'aspect semi-narratif de notre travail récent, ce processus devient essentiel.

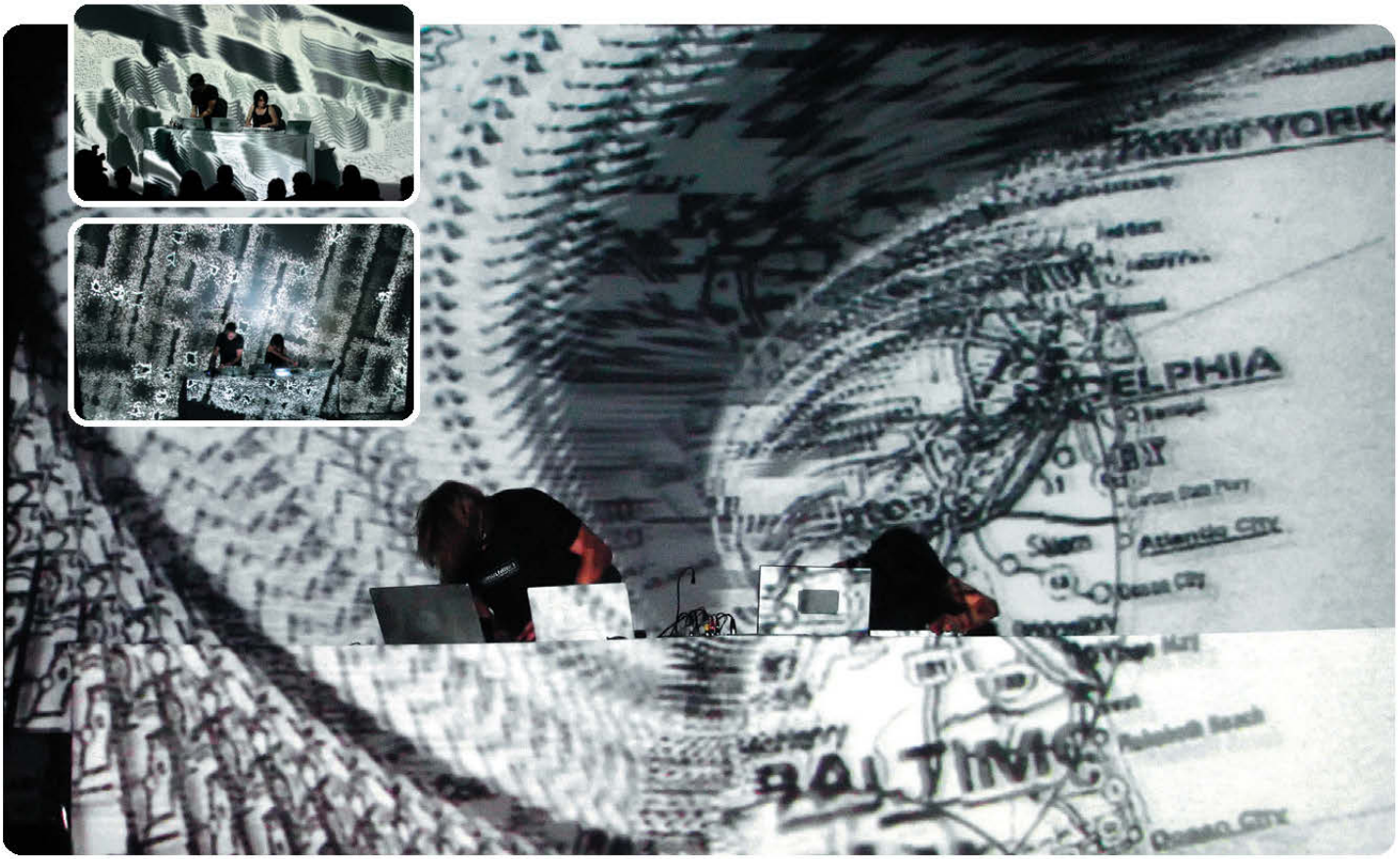
PHOTO © FRAGMENTED MEDIA

Aujourd'hui, incite/ est totalement centré sur le live AV, de sorte que l'œuvre véritable n'existe que dans la performance, pas sur CD audio ou DVD, car ces formats sont trop limités pour transmettre l'expérience intégrale. Ils en offrent juste un aperçu faisant appel au vécu et à l'imagination du spectateur alors qu'un concert est plus intense et immersif.

/// Le développement technologique définit les limites de notre travail mais s'il influence nos choix artistiques, il n'est pas pour autant l'objet de notre travail, juste un outil. Les avancées sont constantes et c'est à nous de décider comment les utiliser dans nos productions. En général, elles offrent des possibilités qui à leur tour engendrent une diversité accrue dans l'art. Nous n'avons pas l'intention d'œuvrer dans tous les domaines, nous visons plutôt l'excellence dans notre propre style.

//// Nous préférons les événements, c'est un moyen fantastique de découvrir des lives et de faire des rencontres. C'est aussi le seul contexte qui nous permette d'agir sur la présentation et la qualité de nos sons et nos images. Les DVDs et vidéos en ligne sont souvent visionnés avec de simples enceintes d'ordinateur, ce qui n'est pas idéal pour notre musique. Internet est utile pour des aperçus, des démos ou pour établir des réseaux.
La distribution d'œuvres est amoindrie par les divers usages du web, mais nous avons réussi à sortir quelques disques, en prenant part à de nombreuses compilations, mais aussi un 45 tours autoproduit en 2004, notre premier album mindpiercing chez Hands en juin 2009, à paraître un maxi 5 titres de nos premières musiques chez Electroton au printemps 2010 et notre deuxième CD chez Hands avec des vidéos intégrées, comme pour mindpiercing.

///// Á Némo, nous présenterons une toute nouvelle performance live intitulée dualicities, co-produite par Arcadi, liée aux expériences urbaines, illustrant les contrastes entre Paris et Berlin à la sauce incite/. Elle repose sur de nouvelles compositions et de nombreuses images tournées en HD à Berlin et Paris durant l'été et l'automne 2009. C'est une évolution par rapport à notre dernière série, mindpiercing, qui s'est développée par fragments successifs sur plusieurs années. dualicites est plus cohérent, la musique est plus simple et accessible, les visuels abordent un thème général - les variations urbaines – le tout en HD. C'est un projet est typique d'incite/ : des glitchs électroniques et visuels synchronisés en niveaux de gris et notre performance au centre de la projection. Le spectateur devra se concentrer sur les détails pour saisir notre sens de l'humour très personnel.



PHOTOS © FRAGMENTED MEDIA

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ incite/ was started in 2002 as an experimental music project (no video yet), playing bone-dry slow-mo minimal electronics, pretty glitchy and distorted. Electro-industrial nails some of our main influences, some aspects of IDM, breakcore and noise also apply. After some semi-pleasant encounters with insensitive local VJs (playing color-flashing videos of girls dancing and nuclear explosions in Arkaos tunnels to our sets), we understood that if visuals can destroy a musical experience that much, how much more will a seamlessly fitting, tightly synchronised visualisation help the audience to get what we´re up to and enjoy our weird stuff.
So in late 2004, we started creating our own visuals, grayscale and synchronised from the very beginning, with a growing complexitiy and density over the years. The visual dimension indeed opened many people´s ears to our music and our sounds. Since 2005 we´ve played about 100 AV-gigs on festivals and on tours in Europe and the US.
Both of us also run our solo projects that show a greater connection to the sound art scene we originate from in Hamburg: axiomatic integration, Kera´s AV-solo is featuring colourful mesmerizing visual structures and ambient soundscapes, whereas André´s solo *GradCom* is based on realtime audio-manipulation and improvisation. Nevertheless our focus is very much incite/, here´s the intersection of what both of us love.
It´s so much more fun two do things as a duo, both in the studio and live.

// AV-performances are around for decades, digitalization opens up new possibilities and helps lift them to new levels. Now that the VJ-hype fades out, AV receives a lot more attention and thus become more and more important and widespread in the near future on many levels, academic and entertaining, artistic and commercial. With incite/, we aim at a very special link between music and visuals, always starting with composing the music and creating the visuals to a more or less finished audio. To us, the music is of the same importance as the video.
For preparing our live gigs, we reverse the process of creation: we split the sounds between the two of us so each plays half of the audio and we cut the videos into small pieces and add live videoFX to play our compositions really live. Before performing, we have to rehearse like a rock band to be able to perform our compositions live properly. Improvisation occurs whenever we´re playing wrong notes and have to improvise to get back to our original idea - luckily, we most of the time manage to play our arrangements more or less the way they are composed. Due to our newer semi-narrative work, this is increasingly important.
incite/ today is all about live-AV, so the live gig itself is the genuine product, not an audio CD or even a DVD as they are not able to deliver the entire experience, just offer a short glance and require the viewer´s experience and phantasy to imagine how much more intensive and immersive it is on a gig.

/// For sure the development of hard- and software defines the boundaries of our work. Still we make artistic decisions within the technological frameset, technology itself is not our subject, it´s just the tool.There´s always new developments and we´ll see for each of those in how far we can make use of them for our artistic approach.
In general, the technological progress will open things up to even more directions and possibilities which in turn will create an even greater diversity of art. It´s not our goal to be part of all of these fields, we rather focus on our style and try to excel in it.

//// We prefer festivals/events as it´s a fantastic way to experience live performances and meet people. And it´s the only situation that allows us to influence the presentation of our material and the quality of sound and image. A DVD or video on the web is probably pretty often viewed using crappy laptop-speakers, which is not such a good idea for the music we make.
For us, the web is working well for previews and demos and it´s great for getting connected. People use the web in many ways that render physical distribution less important. Nevertheless, we do off course have some physical releases: first, we self-released a 7"-single in 2004, contributed to a great deal of compilations, had our first album *mindpiercing* released on Hands in June 2009, a 5-track EP of early music on Electroton in spring 2010 and will release our second full-length album later this year, also on Hands. There´s again going to be videos on the CD as there are on *mindpiercing*.

///// At Nemo festival, we´ll be premiering an all-new live performance called *dualicities*, co-produced by Arcadi and dealing with urban experiences and views, contrasting Paris and Berlin in our special incite/ way. It´s based on a set of new musical compositions and a lot of HD footage we shot in Berlin and Paris in summer and autumn 2009, composited over a period of about 8 months.
For us, it´s quite a development compared to our last set, *mindpiercing*, which evolved over several years piece by piece - dualicites is more coherent, the music a bit more straightforward and accessible, the visuals center around one general subject - urban variations - and all is done in HD. And it´s very much incite/ - electronic glitch and greyscale synchronized visuals featuring us performing in the middle of the projection requiring a great deal of attention to detail by the audience to discover our special and very personal sense of humor.

JODI

http://wwwwwwwww.jodi.org/

/ -----rences?----------
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkfffffffffff
TESTTESTTETSTTSTTS-
TETTTTTSTTTTSTTSTTETTTTTTETTTETS-
TeeeeeeeeeSTTSTTET _ T E S TTESTTEST-
TETSTTSTTSTETTTTTSTTTTSTTSTTETTT
TTTETTTETSTeeeeeeeeeSTTSTTET _ T E
S TTESTTESTTETSTTSTTS-
TETTTTTSTTTTSTTSSTeeeeeeeeeSTTSTTE-
Tround _ T E S TTESTTESTTETSTTSTTS-
TETTTTTSTTTTSTTSTTETTTTTTETTTETS
TeeeeeeeeeSTTSTTET _ T E S TTE--ences
STTESTTETSTTS \/ --=_/(.)_=--
TTSTETTTTTSTTTTSTTSTTETTTTTTETT-
TETSTeeeeeeeeeSTTSTTET _ T E S TTEST-
TESTTETSTTSTTSTETTTTTSTTTTSTTST-
TETTTTTTETTTETSTeeeeeeeeeSTTSTTET _
T E S TTE _ T E S TTTTTTETTTETS-
TeeeeeeeeeSTTSTTET _ T E S TTESTTEST-
TETSTTSTTSTETTTTTSTTTTSTTST-
TETTTTTTETTTETSTeeeeeeeeeSTTSTTET _
T E S T

// --------
---
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkdiffw)) arti ic
diffffffffffffffffffffffffw) arti ic dffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffffw) arti ic diffffffffffffffffffffffffw)
arti ic diffffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffffw) arti ic diffffffffffffffffffffffffw)
arti ic diffffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffffw) arti ic diffffffffffffffffffffffffw)
arti ic diffffffffffffffffffffffddddddddddffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffffw) arti ic diffffffffffffffffffffffffw)
arti ic diffffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffffw) arti ic diffffffffffffffffffffffffw)
arti ic diffffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffffw) arti ic diffffffffffffffffffffffffw)arti
ic diffffffffffffffffffffffffw) arti ic diffffffffffffff arti ic
diffffffffffffffffffffffffrti ic
diffffffffffffff.ffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffff
ffff----------
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffffffffffff
---
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffff
ffffffffffffffffff
ffffffffffffffff----------
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffff
fffw) arti ic diffffffffffffffffffffffffffffffff----------
---
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffff
ffffffffffffffffffffffffff---------
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffff
ffffffffffffffffffffffffffffffffff----------
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffff
ffffffff-------
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffffffffffffffffffff---------
---
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffff
ffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffff

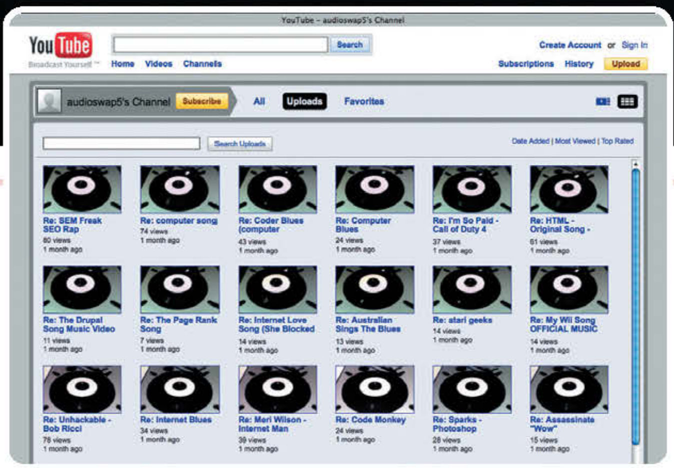
/// hnical breahnical breahnical hnicalhnical
breahnical breahnical _____)))`. d8P"Y8.
,8P"""""Y8. `' .--"'
(`-' `Y' `Y8 dP `' /
`----.( __` ,' ,---. (
),--.`. (;,---.)
/\O_,') \ \O_,' |
hnical brea bBrBea K hnical breaK -hnical break
-nical break -nical breahnicalhhniSbreahnical-
breahnicalbreahnicalbreahnicalbreahnical breah-
nicalbreahnicalbreanicalbreahnicalbreahnical-
breahKicalbreanical
breahnicalbreahniceahKicalbreanicalbreahnical-
breahnicalbreahKical breanicahnicalbreahnical-
breahKical breanical

//// stributionmodNEstributionmodNETTstrstri-
butionodNETistributionmodNETbutionmo

///// pipe pipe pipe pipe pipe pipe pipe pipe pipe

PHOTO © D.R.

PHOTOS © D.R.



LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ -----rences?----------------------
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffff
TESTTESTTETSTTSTTS-
TETTTTTSTTTTSTTSTTETTTTT-
TETTTETSTeeeeeeeeeSTTSTTET _ T
E S TTESTTESTTETSTTSTTS-
TETTTTTSTTTTSTTSTTETTTTT-
TETTTETSTeeeeeeeeeSTTSTTET _ T
E S TTESTTESTTETSTTSTTS-
TETTTTTSTTTTSTTSS-
TeeeeeeeeeSTTSTTETround _ T E S
TTESTTESTTETSTTSTTS-
TETTTTTSTTTTSTTSTTETTTTT-
TETTTETSTeeeeeeeeeSTTSTTET _ T
E S TTE--ences
STTESTTETSTTS \/ --=_/(.)_=--
TTSTETTTTTSTTTTSTTSTTETTTTT-
TETTTETSTeeeeeeeeeSTTSTTET _ T E
S TTESTTESTTETSTTSTTS-
TETTTTTSTTTTSTTSTTETTTTTTETT-
TETSTeeeeeeeeeSTTSTTET _ T E S T T E
_ T E S TTTTTTETTTETS-
TeeeeeeeeeSTTSTTET _ T E S TTEST-
TESTTETSTTSTTS-
TETTTTTSTTTTSTTSTTETTTTTTETTT
ETSTeeeeeeeeeSTTSTTET _ T E S T

// --------
----
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkdiffw))
arti ic diffffffffffffffffffffffffw) arti ic
difffffffffffffw) arti ic diffffffffffffffffffffffffw)
arti ic diffffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic
difffffffffffffffffffffddddddddddffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffw)arti ic
diffffffffffffffffffffffw) arti ic diffffffffffffff

arti ic difffffffffffffffffffffffffrti ic
difffffffffffffff.ffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffff
fffffffffffffffff-------------------------------------
----
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffff
ffffffff
----
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffff
ffffffffffffffffffffffffffffffffff
fffffffffffffff--------------------------------------
----
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffff
ffffffffffffffffffw) arti ic
diffffffffffffffffffffffffffff-----------------------
----
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffff
fffffffffffffffffffffffffffffffffff---------
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffff
fffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffff------------

kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffff
fffffffffffffffffffffff-------
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffffffffffffffffffff
fff---
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkffffffffffffff
ffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffffff

/// hnical breahnical breahnical hnicalh-
nical breahnical breahnical _____)))`.
d8P"Y8. ,8P"""""Y8. `' .--"'
(`-' `Y' `Y8 dP `' /
`----.( __` ,' ,---. (
),--.`. (;,---.)
/ \O_,') \ \O_,' |
hnical brea bBrBea K hnical breaK -hnical break -nical break -nical breahnicalhhniS-breahnicalbreahnicalbreahnicalbreahnical-breahnical breahnicalbreahnicalbreani-calbreahnicalbreahnicalbreahKicalbreani cal breahnicalbreahniceahKicalbreani-calbreahnicalbreahnicalbreahKical brea-nicahnicalbreahnicalbreahKical breani-cal

//// stributionmodNEstributionmod-NETTstrstributionodNETistribution-modNETbutionmo

///// pipe pipe pipe pipe pipe pipe pipe pipe pipe ◻

YUKI KAWAMURA

www.yukikawamura.com

/ Je suis réalisateur de film et vidéaste. Je suis venu à Paris en l'an 2000 pour y étudier le cinéma et, depuis, j'y vis. Mes références et influences viennent de la contemplation de la nature et de sa vérité. Parmi mes réalisateurs préférés, je peux citer Andrei Tarkovsky, Michelangelo Antonioni et Hou Hsiao Hsien.

// Cela dépend des projets, mais concernant la musique, elle est effectuée par des compositeurs : Yoshihiro Hanno ou bien Bruno Letort. Bien sûr, nous nous concertons pour définir la meilleure harmonie entre le son et l'image, et quelle musique serait en accord avec quel film, afin de dégager une ambiance qui n'aurait pas pu être possible l'un sans l'autre.
Personnellement, pendant des concerts, je préfère montrer une série d'images bien construite. Live, les éléments audio/vidéo doivent être interactifs par exemple, lorsque je fais une performance, j'utilise un logiciel, Isadora, qui reçoit en temps réel les signaux de la musique et du son, et les transpose en images que je peux manier. De cette manière, le live permet de faire naître, au hasard, des choses imprévues.
Et sur ce point, je pense que dans les performances audio/vidéo, la musique joue un rôle majeur.

/// Je pense que grâce à l'évolution technologique, la création audiovisuelle est devenue plus facile d'accès et plus simple pour les individus. Aujourd'hui le coût d'une production est moins cher qu'auparavant. Ce qui a permis à des projets expérimentaux d'exister, en ayant pour seule condition, le temps de cette réalisation. Néanmoins, à cause de cette évolution rapide des technologies et des outils, il m'est arrivé de me demander ce que je pouvais faire avec celles-ci, comment je pourrais les exploiter au mieux. Et si la technologie prime sur l'idée, on se retrouve facilement dans une logique où, lorsque la limite technologique est atteinte, celle de la créativité aussi. Bien sûr, lorsqu'on travaille avec des spécialistes, il y a toujours des ouvertures, mais, tant en bien qu'en mal, je trouve que le fait d'utiliser les mêmes outils, fait ressentir —ressortir — le logiciel utilisé. C'est pour cela que depuis peu, je m'efforce de filmer en restant le plus proche possible de mon idée initiale : après le tournage, j'essaie de faire juste un montage et un étalonnage.
Par exemple, j'ai décidé récemment de réaliser la série *Créatures* à partir d'éléments du monde naturel, tel le rythme, la luminosité, les couleurs, en essayant de les façonner le moins possible et de renforcer le côté poétique. Cela paraît facile de filmer l'apparence de la nature, et de la reproduire, mais en réalité, c'est très compliqué. Même si elle nous paraît identique, elle est constamment en changement. Il faut être au bon endroit et à la bonne heure pour pouvoir commencer la réalisation. Si j'arrive à extraire de ces images prises depuis le monde naturel, une partie poétique ou surnaturelle, j'estime que cela en fait une œuvre.

//// Je pense que l'idéal, en terme de diffusion, est un lieu où l'on puisse échanger les énergies avec le spectateur, ainsi les festivals et évènements sont les meilleurs. Mais aussi, les musées ou les espaces évènementiels permettant de s'exprimer avec une forme d'installation, où les artistes ne sont pas présents et où le temps est libre.
Je pense que les supports DVD et Internet sont pour l'instant difficiles car ce sont des projections à un seul écran. Enfin, je pense que trouver le moyen approprié pour la diffusion d'une œuvre, c'est aussi apporter une attention et un respect à celui qui l'a créé.

///// Je viens récemment de terminer la réalisation de deux installations provenant de ma série *Créatures*, comparant la nature à la religion. Je cherche actuellement un endroit où je pourrai les présenter. Je pense que je continuerai de filmer cette série la prochaine fois que je voyagerai au Japon. En parallèle, je suis en train de préparer mon prochain court-métrage, *Les légumes chinois*, basé sur la nouvelle de l'écrivain Yoko Ogawa.

PHOTO © YUKI KAWAMURA

Tree and Cross, Tree, High-Definition Video installation, 2009

PHOTOS © YUKI KAWAMURA

Creatures,
High-Definition Video / sound installation, 2009

Tree and Cross, Cross,
High-Definition Video installation, 2009

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ I'm a film and video director. I came to Paris in 2000 to study cinema, and I've lived here ever since. My references and influences come from contemplating nature and its truth. Among my favorite directors, I'd like to mention Andrei Tarkovsky, Michelangelo Antonioni and Hou Hsiao Hsien.

// It depends on the projects, but as far as music is concerned, it's created by composers like Yoshihiro Hanno or Bruno Letort. We coordinate our work, of course, in order to attain improved harmony between sound and image, and to define the best combinations of music and film; in the end, we try to give off an ambiance which wouldn't have been possible without one or the other.
Personally, during a concert, I like to edit a series of pre-selected images.
Audio/video elements need to be interactive, when you're doing a live show. When I'm performing, for example, I use a software program, Isadora, which receives sound and music signals in real time, and transposes them into images that I can then manipulate. That's how a live performance can lead, randomly, to unexpected things. In that way, in particular, I think that music plays a major role in audio/video performances.

/// I think that, thanks to technical progress, audiovisual creation has become more easily accessible to a larger number of individuals. Production costs are lower today than before, which has made it possible for experimental projects to exist, with only one constraint: the time it takes to put them together.
Nonetheless, because of how fast technological tools are evolving, I've found myself wondering what I could do with them, and how I could best put them to use. And if it's true that technology can inspire ideas, you can easily find yourself in a position where, once you've reached the limits of technology, you've reached the limits of your creativity as well.
Of course, when you're working with specialists, there are always opportunities, but, for better or for worse, I find that using the same tools makes you, as well as the audience, feel the software you're using. That's why recently, I've pushed myself to stay as close as possible to my initial idea, when I'm filming. When I'm done filming, I only do a little editing and color calibration.
For example, I recently decided to film the *Créatures* series based on basic elements of the natural world, including rhythm, lighting, and colors; I try to manipulate them as little as possible, and to reinforce the poetic aspect of the film.
It seems easy to film what nature looks like, and then to reproduce it, but, in fact, it's very complicated. Even if it looks exactly the same, it's constantly changing. You have to be at the right place at the right time to begin working. If I manage to extract something poetic or supernatural from images of the natural world, then I feel that I've created a work of art.

//// The ideal situation is when you are in a position in which you can share energy with the spectator, and so the best places for me are events and festivals. But also museums and event locations where you can express yourself through an installation, and the artist doesn't have to be present, and the spectator can enjoy the work with no limit of time.
For now, I find DVDs and internet are difficult to use, because they're single-screen projections. Finally, I think that finding the appropriate means to broadcast a piece of work is a way of listening to, and giving respect, to the person that has created it.

///// I've only recently finished directing two installations of my *Créatures* series, which compares nature and religion. I'm currently looking for a place where I can show them. I think I'll continue filming this series next time I travel to Japan. I'm simultaneously preparing my next short film, *Les légumes chinois*, based on the short story by Yoko Ogawa. □

HERMAN KOLGEN

www.kolgen.net

/ Depuis mon enfance entre la chimie, les microscopes et les bombes de petit garçon, ma vie s'est partagée entre la musique et les arts visuels.
J'ai visionné des milliers de films en travaillant dans un vidéo-club. J'ai été DJ dans un bar alternatif et, comme tous ceux de ma génération, j'ai été marqué par les premiers spectacles rock avec scénographie… j'ai eu mon groupe aussi… j'étais le batteur ! Plus tard, j'ai travaillé en design d'architecture, communication et publicité. Je réalisais des films publicitaires dans lesquels j'intégrais les effets spéciaux et je composais le sound design.
L'influence de la pub m'a donné une rigueur pour réaliser et scénariser mes projets, pour mettre à terme une idée. Des idées qui proviennent de plusieurs champs disciplinaires : art visuel, musique, architecture, science… Mes influences vont d'Antoni Tapies à Wong Kar-Wai aux frères Quay.
Depuis 10 ans, avec l'explosion des festivals auxquels j'ai eu l'opportunité de participer, j'ai rencontré et bénéficié d'échanges artistiques et technologiques.

PHOTO © D.R.

// J'attends de l'image et du son qu'ils s'entrechoquent et qu'ils s'alimentent. La combinaison A+V est en quelque sorte un médium pour moi.
Je conçois le visuel et l'audio, la plupart du temps, simultanément. Au final, ce qui m'intéresse dans cette rencontre, c'est d'obtenir une seule matière homogène, sensitive, émotionnellement absorbante par le public; mettant ainsi en arrière-plan toute la technologie utilisée.
J'ai toujours un trop plein d'idées, une multitude de cahiers de notes et de croquis. Les expérimentations s'accumulent sur mon desktop et dans mon studio. Mon inspiration naît de cette accumulation, et par un processus d'épuration et d'association d'idées parallèles, je forme mon concept.
J'aime rendre perceptibles les éléments qui nous échappent. Ce que l'œil n'arrive pas à capter me fascine. J'utilise la macro, les caméras hi-speed, la particule et le granular pour satisfaire ce désir.
Je crée des univers non-réels, mais dans une proposition crédible. Les relations entre les éléments deviennent tension, magnétisme et pression sulfureuse. Tout semble chaos, mais sous l'oeil microscopique, c'est l'ordre des cristaux des flocons de neige.
En terme de diffusion, j'aime bien tenir captive l'audience par un environnement immersif visuel et sonore. La trajectoire temporelle avec ma rencontre avec le public, dans un même lieu, dans un même espace-temps contrôlé me préoccupe pleinement. C'est un privilège!
Les performances audio-vidéo font partie entièrement des arts performatifs, mais il existe également beaucoup d'autres projets hybrides.
Par exemple, _ *IS YOU ME* _ de Benoît Lachance et Louise Lecavalier qui utilisent admirablement la vidéo, en temps réel, jumelée à la danse.

/// Je me rends compte la technologie modifie et influence considérablement la manière d'aborder, de créer et de présenter mon travail. Elle n'est pas une finalité, mais elle est une partie importante de ma démarche. Puisqu'elle évolue constamment et rapidement, son dynamisme me stimule et provoque incontestablement des repositionnements imprévus quant à la manière de penser et de réaliser mes projets.
Cela me permet d'aller encore plus loin dans cette quête du non perceptible. Elle est assurément un stimulus à ma création. Lorsque je consacre mon temps à des recherches essentiellement techniques (approfondir et détourner des logiciels, développer des interfaces sans but précis), j'ai autant de plaisir et d'excitation que lorsque je crée.

//// Tous les circuits de diffusion sont extrêmement importants, complémentaires et en pleine ébullition. Les festivals ont un effet d'entraînement très dynamique pour rejoindre le public, mais aussi pour connecter entre artistes.
Le réseau Internet est incontestable et je porte beaucoup d'attention à mon site. C'est un véhicule de communication très rapide et flexible, ça va très bien avec ma façon de travailler.
Dans les prochains mois, je vais produire une série de CD/DVD/Book à tirage limité.
Certains seront des collaborations avec d'autres artistes rencontrés lors de mes tournées.
Par ailleurs, il est certain que l'on doit extrapoler les lieux de diffusions hors des lieux d'initiés.
Par exemple, des projections adaptées dans les lieux publics. C'est déjà amorcé, mais il y a beaucoup de développement encore à faire.

///// J'ai plusieurs projets en cours. Je travaille actuellement sur une série d'installations dans lesquelles des êtres vivants (escargots, poissons, plantes) vont générer, par leurs comportements, des sons. Je travaille parallèlement à une nouvelle performance qui s'inspire des accumulations de poussières de Marcel Duchamp. J'ai aussi un projet avec Magali Babin, artiste audio de Montréal.
Et, ces jours-ci, je finalise la musique du film de Mihai Greçu. Mais j'aime avoir d'autres projets en orbite. Par exemple, avec Kenneth Kirshner, nous avons créé des pièces audio à partir d'objets naïfs et de jouets d'enfants. □

PHOTOS © D.R.

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Since my childhood, surrounded with little boy chemistry, microscopes and bombs, I've divided my life between music and visual arts. I watched thousands of movies while working in a video rental shop. I was a DJ in an alternative bar, and, like many people from my generation, I was impressed by the first rock concerts that used stagecraft in their shows... I also had my own band... I was a drummer! I later worked in architectural design, communication and advertising. I made commercials with special effects, and for which I composed the sound design.
Working in advertising gave me the discipline to write and direct my own projects, to set down my ideas. Ideas which spring from a variety of different fields: visual arts, music, architecture, science, etc. My influences include Antoni Tapies, Wong Kar-Wai, the Quay brothers, and others. As the number of festivals I've been lucky enough to participate in has sky rocketed over the past ten years, I've managed share with others, both artistically, and technologically.

// What I want from images and sound, is that they should crash together and feed off of each other. The A+V combination is a kind of medium for me. Most of the time, I design the sound and the visuals simultaneously. What I'm after, basically, is to use this combination to create a single, homogeneous, sensitive, and emotionally compelling matter for the audience; so the technology I use gets pushed into the background.
I've always been overflowing with ideas, filling up a multitude of notebooks and sketch books. The experiments on my desktop and in my studio keep piling up. My inspiration is born from this accumulation of experiments; by paring down and associating parallel ideas, the concepts begin to take form.
I like to make imperceptible elements perceptible. I'm fascinated by what the human eye can't see. I use macros, high speed cameras, particles and grains, to satisfy that urge. I create neo-real universes, but the general thrust will remain believable.
The relationship between the elements gives rise to tension, magnetism, and diabolical pressure. Everything appears chaotic, but under the microscope, you see can perceive the crystal order of snow flakes.
Concerning distribution, I like holding the audience captive with an immersive visual and sound environment. I'm completely focused on the temporal trajectory that'll take me to meet the public in a single place, in a controlled space-time continuum. It's a privilege!
Audio-visual performances are definitely a performing art, but there are a lot of other, hybrid projects. For example, Benoît Lachance et Louise Lecavalier's _ IS YOU ME _ combines video and dance impressively, in real time.

/// I realize that technology considerably modifies and influences the way I approach, create, and present my art work. It isn't a goal, but it is an important part of my method and approach.
I'm stimulated by the dynamic, fast pace of its development; there's no doubt that it prompts me to position myself in unforeseen ways, in terms of the way I conceive of, and implement, my projects. It helps me to go even further in my quest for the non-perceptible. It definitely spurs on my creativity. When I spend my time on essentially technical research (aimlessly filling out and diverting software, developing interfaces), it's as much fun and exciting as when I'm creating.

//// All the distribution circuits are extremely important, complementary, and in complete effervescence.
Festivals provide a powerful incentive to meet the public, but also to meet with other artists. The internet network works, absolutely, and I spend a lot of time on my own site. It's a quick, flexible means of communication, which fits very well with the way I work.
In the coming months, I'm going to produce a series of limited edition CD/DVD/Books. Some will be collaborations with other artists I've met during my tours. Actually, we really need to create spaces that are open to the uninitiated. Projections that are adapted to public spaces, for example. It's already begun, but there's still a lot of room for growth.

///// I've got several projects in progress. I'm currently working on a series of installations in which the actions of living organisms (snails, fish, plants) generate sounds. I'm also working on a new performance that was inspired by Marcel Duchamp's dust breeding. I'm, working, too, on a project with Magali Babin, a sound artist from Montreal. And, right now, I'm finishing the sound track for Mihai Greçu. But I also like having other projects in the air. With Kenneth Kirshner, for example, we've created sound plays using naïve objects and children's toys.

RYOICHI KUROKAWA

www.ryoichikurokawa.com

/ Depuis mon plus jeune âge, je m'intéresse aux arts visuels comme le design, l'architecture et le cinéma. J'ai travaillé en tant que graphiste et j'ai pratiqué la vidéo en autodidacte, traitant le son en parallèle. Notre génération a bénéficié des avantages de la technologie relativement accessible permettant de contrôler les médias basés sur la durée. L'expression artistique dans le cinéma et l'architecture m'a beaucoup influencé mais c'est aussi la nature ou les sciences physiques qui ont un fort impact sur moi.

// Je conçois l'audiovisuel comme une sculpture du temps, l'audio comme une architecture, et la vidéo comme caractéristique musicale. J'utilise un moyen d'expression comme l'audiovisuel pour mettre en relief la différence essentielle entre le son et la lumière. Cependant, il existe des expressions composées uniquement de l'hybridation de sons et de vidéos hétérogènes. L'art audiovisuel se développe encore et possède un fort potentiel futur. Je pense que les progrès vont porter sur la spatialisation et l'immersion.

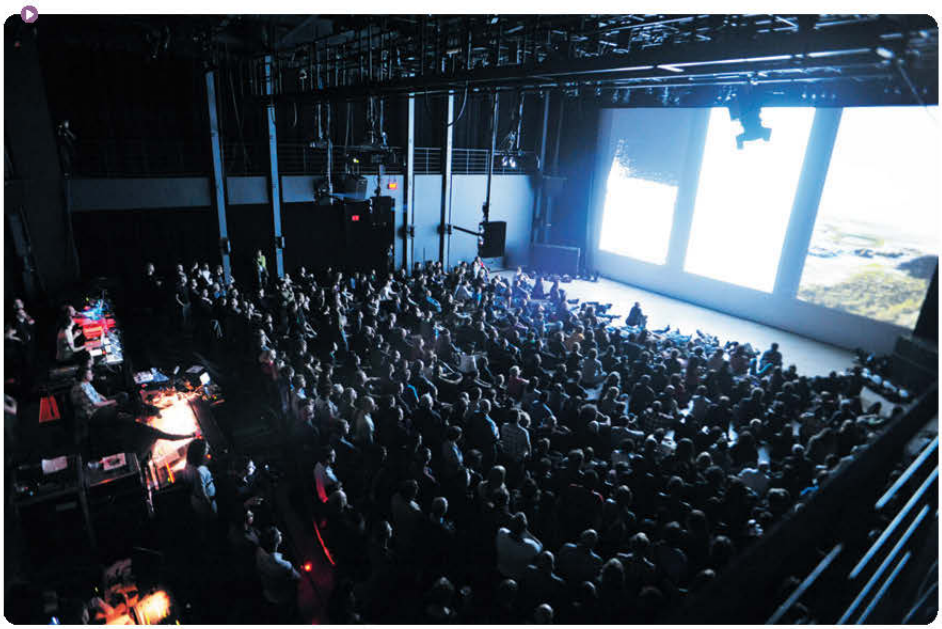
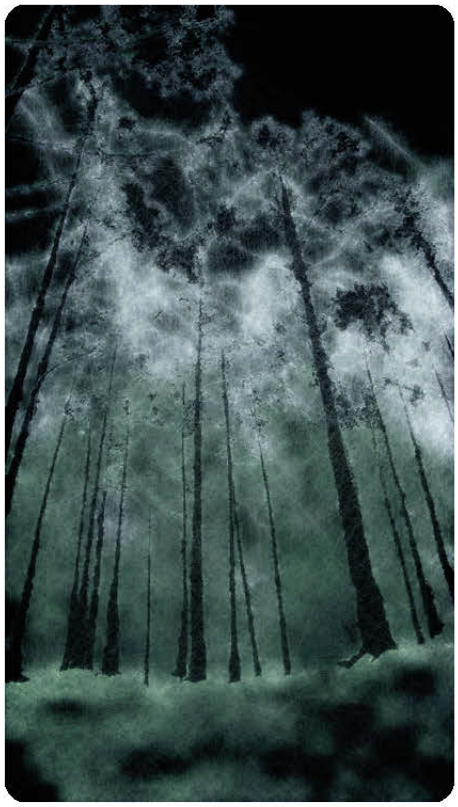


PHOTO © CONCEPTION LEVY & CAMIL SCORTEANU

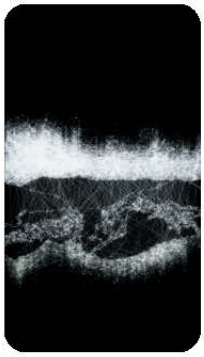
/// Le développement de la technologie a un impact majeur sur l'art numérique, y compris l'art audiovisuel. Il est vrai que de nouvelles technologies pourraient m'aider à étendre mon champ d'expression, mais elles sont aussi pour moi des sources d'inspiration. Les technologies, la science et la recherche sur la perception engendrent une nouvelle forme de représentation et multiplient les possibilités, comme l'influence de la photonique pour contrôler la lumière. Cependant, mon intention n'est pas de leur accorder une trop grande place mais de les utiliser comme outils d'expression artistique.

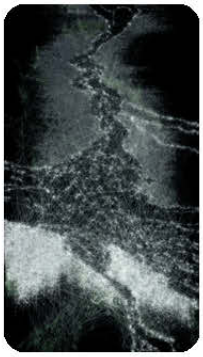
//// Cela dépend du travail, chaque format a ses propres avantages.

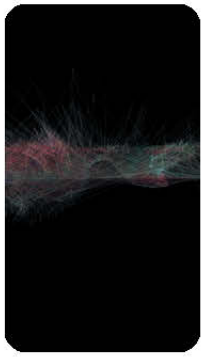
///// En ce moment, je travaille sur une nouvelle installation et une pièce pour concert. Il existe différents vecteurs : d'une part, la tentative d'instaurer un format multiple d'expression audiovisuelle, d'autre part une approche simplifiée par laquelle le spectateur perçoit l'audiovisuel de manière synesthésique. □

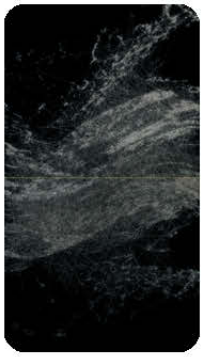


PHOTOS © CONCEPTION LEVY & CAMIL SCORTEANU









Rheo @ Elektra / Usine C, 2009

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Since young I had an interest in visual art including design, architecture, and cinema. Afterward I started making some computer graphic design and video by self-instruction, and treating collinearly the sound as well. As for our generation, by the benefit of technology, it was relatively easy to access to control time media. The artistic expression, such as cinema and architecture, influence me a lot but also the nature or the physical science operate me strongly.

// I treat the audiovisual as a sculpture of time. I deal the audio as architecture, and video as musical characteristic. I'm taking a means of expression as audio-visual based on the awareness of the essential difference between sound and light, however there are expressions composed only by the hybrid of heterogeneous sound and video. Audiovisual art is still developing and it has a great potential in the future. I think it will develop more spatially and more immersive.

/// The development of technology has a major impact on the digital art including audiovisual art. It's true that the new technology could help me to extend the range of expression and it is also inspires. These technologies, science, and the perception research bring the new representation and a lot of possibilities, and the new technology to control light itself such as photonics influence. However my intention is to utile them as tools to express in artistic level, not to emphasis on the technology.

//// It depends on the work, each format has own individual advantage.

///// At the moment I'm working on new installation and concert piece. There are different vectors, one is attempt on a multiple of format by audiovisual expression, the other is more simple approach by which they synaesthetically perceive audiovisual. □

LAb[au]

http://lab-au.com/

/ LAb[au] a commencé comme agence collaborative de "transarchitecture" en 1997 et, au cours des douze dernières années, est progressivement devenu un studio de création artistique dont les principaux membres sont Manuel Abendroth, Jérôme Decock et Els Vermang. Le nom LAb[au] fait référence à la prononciation du diminutif français de laboratoire, "labo", qui représente un lieu de recherche et d'expérimentation artistique et technologique, mais qui se réfère aussi au "bau" allemand, terme utilisé dans la construction et la réalisation. Par ailleurs, l'utilisation de "bau" est directement inspirée du mouvement Bauhaus qui représente pour nous un élément fondateur dans la quête visant à examiner et à réarticuler les avancées technologiques en lien avec la pratique artistique, d'où son anticipation du design.
Le glissement de la société industrielle vers la société d'information post-industrielle transpose notre idée du design en "metadesign", mettant en scène le thème des constructions d'espace et de temps liées aux processus d'information. Des gens comme Le Corbusier et Xenakis ont exploré le progrès technologique qui transforme les notions d'espace et de temps afin d'incarner le concept de l'homme s'opposant à la technologie. Par exemple, à travers le *Poème Electronique*, à la fois pavillon et performance audiovisuelle préfigurant l'assemblage du son, de la vision et du mouvement dans une cohérence interdisciplinaire, la construction spatio-temporelle du pavillon engendre une évolution dans la conception architecturale de l'espace avec des murs qui deviennent le fluide épousant, de l'intérieur, l'espace multidimensionnel.
L'architecture devient ici le modulateur de différents formats dont l'espace, le son et l'image.

// LAb[au] a une approche transdisciplinaire qui se focalise de manière paramétrique sur la transposition de différents formats, dont le son et la vision, mais aussi la lumière, la cinétique et l'impression papier. Notre œuvre AV de référence est *sPACE*, *Navigable Music*, une machine immersive 3D permettant de restituer l'image à 360 degrés par un son polyphonique avec lequel des performances et des installations ont été crées jusqu'au début 2007 et qui incarne le genre de création que nous souhaitons continuer à aborder.
Les travaux de LAb[au] sont, d'une part, des créations customisées pour des commandes in situ et, d'autre part, les dérivés conceptuels de ces mêmes œuvres créées in situ.

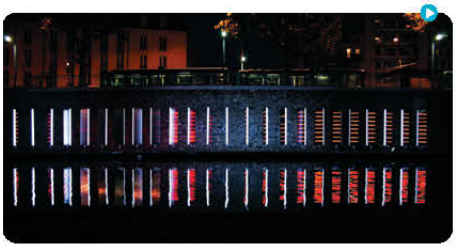


PHOTO © D.R.

Binary Waves @ Paris Art Grandeur Nature Biennale, 2008 / produced by Synesthesie

Il en résulte souvent des œuvres d'art urbaines monumentales et (inte)r(e)actives et des œuvres génératives de plus petite taille destinées aux galeries. Une fois l'œuvre créée, elle entame son périple dans les happenings, festivals, musées et galeries à travers le monde, grâce au soutien d'un groupe de commissaires d'exposition fidèles.
La création audiovisuelle est une forme qui existe depuis des siècles, on peut remonter aux "tableaux vivants" sonores de l'Antiquité, à l'opéra, au "ballet mécanique", au cinéma expérimental et jusqu'à l'émergence croissante de la performance audiovisuelle contemporaine. Le progrès technologique a changé les outils et les méthodes, mais le concept de moyen d'interrelation entre le son et l'image, par exemple, a sans cesse été revisité.

/// Les travaux de LAb[au] sont définis par le progrès technologique, dans la mesure où sa recherche existe dans le cadre de la transformation de paramètres spatiaux dans une forme n-dimensionelle, suivant un déterminisme technologique qui modèle l'homme et les œuvres d'art que nous produisons. En tant que tel, notre travail porte sur la recherche d'un langage artistique propre au progrès technologique dans lequel le format numérique redéfinit toutes les formes d'expression. De ce point de vue, les révolutions technologiques ont modifié et déterminé notre travail et vont continuer à le faire.

//// Les caractéristiques d'une pièce définissent son mode de distribution. La qualité d'une œuvre assure sa distribution. Ensuite, l'effort complémentaire qui vise à assurer la présence de cette pièce dans des événements (festivals, happenings…), dans la presse ou le web —.1 et .2 — fait le reste. Les formats de distribution comme le DVD et le merchandising servent à la promotion et diffusent également l'œuvre par leurs qualités propres. Dans l'idéal, ils portent la marque de l'artiste et/ou sont labellisés.

///// En ce moment, nous préparons notre exposition au Kunst Station Sankt Peter à Cologne, en Allemagne, où nous avons été invités à montrer pour la première fois de l'art électronique suite à 20 ans d'une programmation très contemporaine comprenant des artistes comme Francis Bacon, Anish Kapoor, Carl Andre, Jenny Holzer…
À cette occasion, nous sortons une nouvelle série de textes grand format générés par ordinateur qui accompagneront la sculpture lumino-cinétique *f555*.
Par ailleurs, LAb[au] travaille actuellement sur la fabrication d'une œuvre d'art permanente pour Paris; une sculpture de lumière réagissant au son, de 24 mètres de haut, dans le sud de l'Ile-de-France. □

Framework f5x5x5,
supported by Commission Arts numériques
de La Communauté Française
de Belgique & Arcadi

PHOTOS © D.R.

‹ Touch, by LAb[au], Architects: Philippe Samyn & Partners, M & J.M. Jaspers - J. Eyers & Partners, Lightning engineer: Barbara Hediger

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ LAb[au] started as a collaborative trans-architecture agency in 1997 and has over the past twelve years evolved to an art studio with core members Manuel Abendroth, Jerome Decock and Els Vermang. LAb[au]'s name refers to the French phonetic writing of laboratory, "labo", which stands for a place of artistic and technological experimentation and research, and the German reading of "bau" which stands for construction and realisation. Further on, the use of "bau" directly refers to the Bauhaus movement which for us stands for a milestone in the quest to examine and rearticulate the technologica progress in relation to artistic practice, hence its prefiguring of design. The shift form the industrial to the post-industrial information society transposes our notion of design to the one of metadesign, displaying the theme of space- and time constructs relative to information processes. The technological progress reshaping the notion of space and time has been investigated by among others Le Corbusier and Xenakis aiming to embody the man versus technology concept within f.e. Le *Poème Electronique*, a pavilion and audiovisual performance, prefiguring the conception of sound, vision and motion in an interdisciplinary coherence, where the pavilion's spatio-temporal construct elaborated a shift in the architectural conception of space with walls becoming the fluid embracing of the multidimensional space within. Architecture becomes here the modulator of different medi among which space, sound an image.

// LAb[au] has a transdisciplinary approach focusing parametrically on the transposition of different media, among which sound and vision but also light, kinetics and printed matter. Our most referential work within av is *sPACE, Navigable Music*' an immersive 3d engine allowing to render image in 360 degrees within polyphonic sound, with which created performances and installations until the beginning of 2007, and embodies some of the creation we hope to take up again in the future. LAb[au]'s works are at the one hand c ustom creations for site-specific requests and at the other hand conceptual derivates of these site-specifically created artworks. This often results in large scale (inte)r(e)active urban artworks and small scale generative gallery artworks. Once a work is created its starts its journey through happenings, festivals, museums and galleries across the world, followed by a loyal group of curators. Audiovisual creation has been a commodity since centuries, going from antique times' sonic "tableaux vivants" to opera to "ballet mecaniques" to experimental film and successively introducing nowaydays' audiovisual performance. The technological progress changed the tools and methods, but the concept of interrelating media such as sound and image is revisited ever since.

/// LAb[au]'s works are defined by technological progress in the sense that its research exists within the according transformation of spatial settings in n-dimensional form, following a technological determinism shaping man and the artifacts, art, we produce. As such our work concerns the research of an artistic language proper to the technological progress where digital media redefine all forms of expression. From this point of view technological breakthroughs have modified and determined our work and will continue to in the future.

//// The character of a work defines its mode of distribution where the quality of a work assures its distribution. Further on, the complementary effort of the work's presence on events (festivals, happenings…), press, web — .1 and .2 — will do the rest. Distribution packages such as dvd and merchandise will promote and as such also diffuse the work, ideally branded by the artist's quality and / or labeled.

///// At the moment we are preparing our exhibition at the Kunst Station Sankt Peter in Koln, Germany, where we are invited to premier electronic arts after 20 years of very contemporary features of artists such as Francis Bacon, Anish Kapoor, Carl Andre, Jenny Holzer… We're outputting for this occasion a new series of large scale computer-generated notations accompanying the lumino-kinetic sculpture *f555*. Also LAb[au] is currently working on the realization of a permanent artwork for Paris; a sound-reactive light sculpture of 24 meter high in the South of Ile-de-France. □

ULF LANGHEINRICH

http://ulflangheinrich.net

/ Je me suis équipé de matériel professionnel dès le milieu des années quatre-vingt, mais le design sonore et la musique ont longtemps été une pratique très personnelle. Au début, je passais énormément de temps sur des synthétiseurs analogiques, de manière complètement intuitive. Ce sont les machines qui m'ont révélé mon propre univers sonore : une expérience sensuelle. J'avais vraiment l'impression de voir le son. J'ai besoin de pouvoir analyser et de construire : le "making of". Jusqu'à présent, ce que j'ai fait s'est essentiellement développé grâce à mon analyse du matériel et des logiciels.

PHOTO © ULF LANGHEINRICH

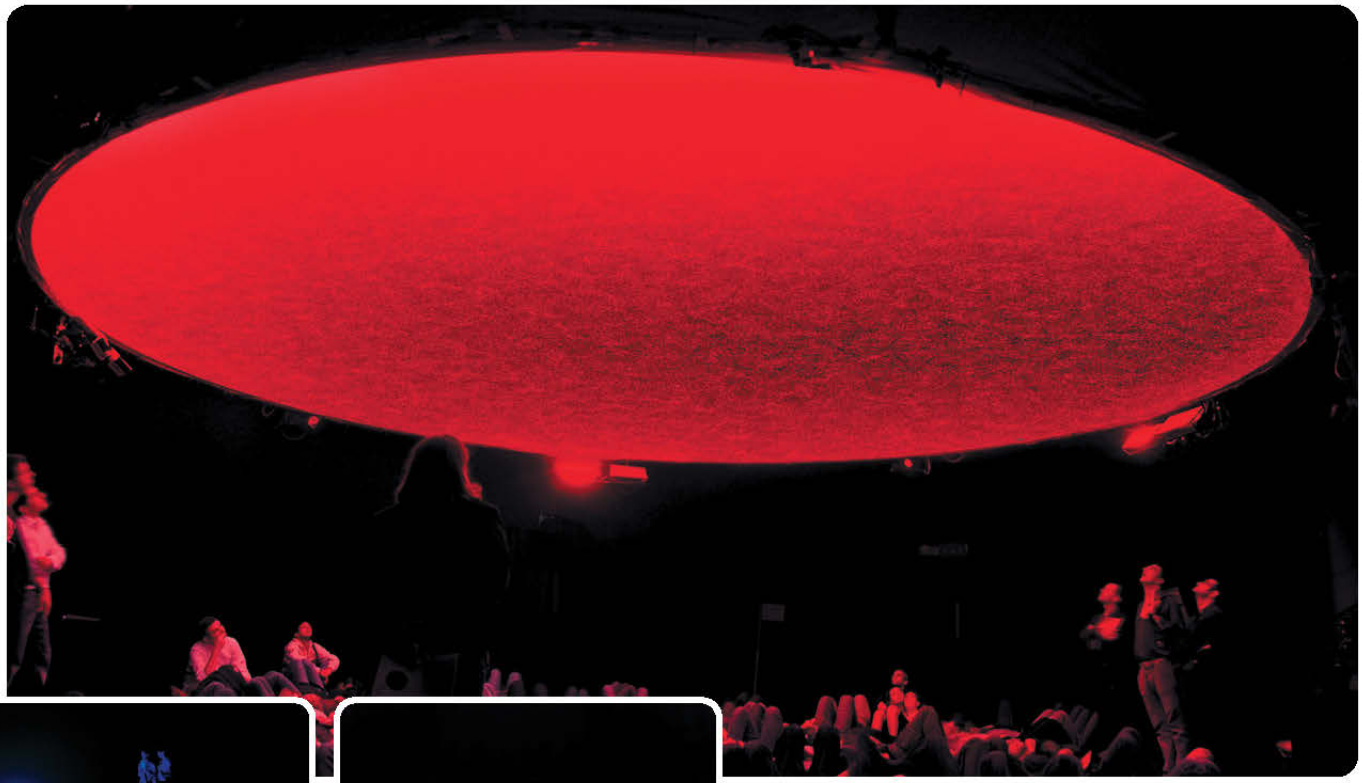
Oui, j'ai quelques références. *Index of metals* de Fripp & Eno, la musique de Phill Niblock, ou *Empire II* de John Hassel sur Aka Dabari Java, Ligeti et Penderecki, des compositions comme *De Natura Sonorum* ou *Lux Atherna*, des peintres connus comme Rothko, Twombly ou Pollock. Mais ce qui m'a vraiment marqué c'est les hautes herbes dans *Onibaba* de Kaneto Shindo (un film noir et blanc en cinémascope), la scène de meurtre de Marie dans *Woyzeck* de Werner Herzog et *Solaris* de Tarkovski. J'ai vu ces films en Allemagne de l'Est quand j'avais autour de dix-sept ans et seule une représentation de l'opéra de Moses & Aron a réussi à rivaliser avec l'effet qu'ils ont eu sur moi.

// Granular Synthesis était — ou a été vendu comme — à la fois audiovisuelle et vidéo mais il me semble que si l'on parlait beaucoup d'audio-vidéo on ne réfléchissait pas vraiment sur la question. On préférait parler d'un "truc audio-vidéo" que de l'œuvre elle-même. Cependant, je suis fasciné par la surface réelle et l'espace virtuel, l'écran comme espace symbolique, pareil à une membrane. J'essaie de trouver quelque chose avant le néant final, pour créer une situation dense et chargée avant la libération de l'espace final, vide et clair.
La lumière pure, les sons purs et précis, aseptisés : c'est un domaine qui m'attire mais où je ne me sens pas vraiment à ma place. Je cherche une désorientation fiévreuse, chargée, un presque rien, du plasma. Je suis obsédé par le contrôle (les formats numériques) et même lorsque je continue à saturer la surface, je garde constamment le contrôle de la matière. Je ne fais pas d'œuvre interactive ou générative. Si la membrane de l'écran n'étais pas aussi séduisante, j'aurais probablement arrêté tout art visuel.

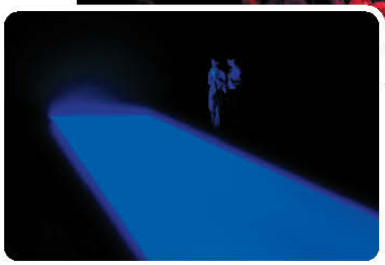
/// Je me suis rendu compte que les textures sonores des synthétiseurs, que j'ai mentionnées plus haut, étaient non seulement fascinantes et agréables, parce qu'elles étaient en temps réel, mais aussi stables et reproductibles, et cela m'a permis de faire l'expérience de la composition sonore au moment de la création. Il n'y a rien à rajouter à leur qualité sonore : pas besoin de compromis, c'est du vaudou, c'est magique, sans regret du style : "si seulement j'avais…" (une meilleure résolution, plus de mémoire, des cassettes de meilleure qualité, plus de puissance graphique, un meilleur temps de rendu, etc.). Les nouvelles technologies abordent toujours le marché avec la promesse de parfaits enregistrements et restitutions du réel. Elles ont échoué dans leur fonction d'enregistrer et de restituer la dimension du "réel", mais ce sont de très bons outils pour créer de l'artifice. Lorsque je regarde les vieilles cassettes U-matic de Granular Synthesis, je suis intrigué par la façon dont les machines et les bandes magnétiques ont créé un relief spécifique à la surface. Nous avons adopté puis délaissé l'image comme quelque chose ayant une pauvre qualité visuelle en soi. Nous avons adopté le découpage du temps en 25 segments et travaillé avec cela.
La compréhension des caractéristiques spécifiques du format a modulé notre façon de créer, non pas à partir d'une promesse de vidéo, mais avec la réalité de la vidéo. À un moment, je me suis intéressé à la création d'images en mouvement de haute définition, voulant même les dépasser. C'était une sorte de retour à la densité et à la subtilité de mes peintures.
Bien entendu, je me trompais. Mais l'absence d'une vison pertinente était compensée par la capacité à animer. J'aime à penser qu'en alliant la composition en HD et la manipulation temporelle, je peux atteindre une qualité similaire à celle obtenue avec mes sons analogiques.
Pour moi, l'obsession de montrer le plus de détails et de pixels possibles rejoint l'idée de tout diluer jusqu'à remplacer l'image par une surcharge d'information dense. Il y a une étrange contradiction entre ma foi en la perfection absolue (le néant, le vide) et ma fascination pour ce que l'on regarde: l'image.
En créant cette chose qui est bien là mais qui ne donne véritablement rien à voir, j'essaie de créer un "presque".
Ce "presque" est synonyme de désir, de tension d'une masse accumulée devant un mur transparent entre "ici" et "là". L'"ici" est encore quelque chose. Ce qui m'intéresse le plus sont les occurrences sur la membrane de l'écran qui équivalent aux textures sonores. Je connais le son de ces textures. La composition d'images en HD devrait, elle aussi, toujours s'opérer en temps réel.
Le timing parfait et le temps de rendu ne sont pas très compatibles.

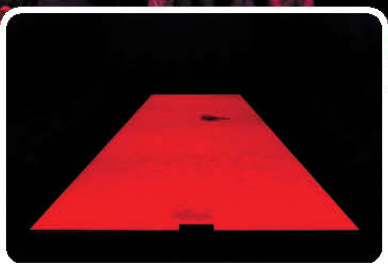
//// J'ignore quel modèle s'adapte le mieux à la distribution AV.

///// Je travaille sur mon thème.



PHOTOS © ULF LANGHEINRICH





LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ I bought professional gear already in the mid eighties but sound design, making music, was for a long time a very personal task. Initially completely intuitively, I had spent endless time with analogue synthesizers. What I found out about my sonic world was what these machines taught me.
It was a sensual experience, I felt, I actually saw the sound. There is the need of analysis and the possibility of construction: the "making of".
Until now most of what I do I develop by analyzing hard and software,
And, yes, I had a few references.
I remember *Index of metals* by Fripp & Eno, some music from Phill Niblock, or *Empire II* by John Hassel on *Aka Dabari Java,* Ligeti and Penderecki, compositions like *De Natura Sonoris* or *Lux Atherna.*
I was aware of classic painters like Rothko, Twombly or Pollock.
But striking was the weed in *Onibaba* by Kaneto Shind_, a black and white cinemascope movie, the killing scene of Marie in *Woyzeck* by Werner Herzog and *Solaris* by Tarkovski, I saw those movies when I was around seventeen years old in East Germany and only a Opera performance of Moses & Aron was even more impressive.

// Granular Synthesis was — or was marketed as — audio visual and video. I don't think we really thought as much about "audio video" than we talked about it. We talked about "the audio-video-thing" because we didn't want to talk about the work. I am however fascinated by real surface and virtual space, the screen as a symbolic area as well as a membrane. I try to find something before the final nothingness, to create a dense and loaded situation before the relive of the final empty clean space. Pure light, aseptically crisp and clean sounds; that is an area that I am attracted to, but where I am not really at home. I look for a the feverish disorientating overcharged, almost already nothing, the plasma matter. I am obsessed with control (digital media) and while I keep uploading onto the surface, the matter never gets out of my control. I don't do interactive or generative work. If the membrane of the screen wasn't so immensely seductive I would probably have stopped visual art all together.

/// Realizing sonic textures on those synthesizers that I mentioned was not only fascinating and enjoyable, because it was real-time, it was stable and repeatable and allowed me to do some kind of sonic compositing experiencing it at the moment of creation. There wasn't and there isn't anything to add to its sonic quality: It is uncompromised and thus, voodoo and magic; not stained with: "If I had…." (more resolution, more memory, better tapes, more graphics power, render-time etc). New technology always enters the market with the promise of perfect capture and recreation of reality but always turns out as: it failed as a tool to capture and create the dimension of "real" but is great as a creator of artificiality. What I find intriguing in looking at the old Granular Synthesis U-matic tapes is the way the machinery and magnetic tapes created a specific feel on the surface.
We accepted and left the image as something basically poor in visual quality, accepted the time-slicing into 25 segments and worked with it. To understand the specific media characteristics was the our way to create something that was not about the promise of video but the reality of video. There was that moment was when I became interested in creating high definition moving images and beyond. I was sort of back in the density and subtlety of my paintings. Of course I was not. But the lack of seeing something really deep was compensated by the ability to animate.
I want to believe that in HD-compositing plus time-manipulation I can develop a similar quality than I had created in those analogue sounds. For me, the obsession to display as much detail, as many pixels as possible is the idea to dilute, to eventually replace the image by an overload of dense information.
It seems a strange contradiction between my conviction of the truly perfect (the nothingness , the void) and my fascination with something to look at: the image. By creating something that is indeed there but nothing really to look at I intend to create an "almost".
The "almost" stands for the desire, the tension of a crowded mass in front of a transparent wall between "here" and "there". The "here" is still something. That interests me most; the occurrences on the membrane of the screen are equivalent to sonic textures. I know how these textures sound. Composing HD-images should always be real-time too. Perfect timing and render-time isn't a good partner.

//// I don't know which distribution model suits AV best.

///// I work on my theme.

LSD ROOM

www.myspace.com/Lsdroom

PHOTO © D.R.

/ DJ Ushdé et moi faisons du visuel depuis 96 sous le nom d'Œil Marron. Nous intervenons dans des contextes très différents : free-parties, festivals d'art acousmatique (installations en 2000, avec Christophe Pin, projection d'un court en 2004, pour Futura), de musiques électroniques (Electro Alternativ, Astropolis…), de jazz improvisé (Guitare au Palais), de films vidéo (Venice Beach Film Festival, Cinémaginaire, Canal +). Nous avons toujours cherché à approfondir la relation entre la musique et l'image animée. Je citerais Dominique Sistach : *le visuel n'est pas un facteur décoratif. L'image et sa motricité non cinématographique incarnent une perception de l'espace et du temps. Démultiplication de l'espace, accélération ou frein du temps, le visuel nous plonge dans un monde inconnu pour nos yeux sur-standardisés, sur-hollywoodisés. L'image n'est plus icône ou accessoire, mais devient un rythme, une transe à l'unisson de la musique.*
David Vilayleck a étudié le jazz, la composition acousmatique, et les transes traditionnelles du Maroc et de Cuba. Ayankoko!!! est son projet solo dans lequel il synthétise ses expériences sous une forme improvisée et expérimentale; dont 14 albums pour Hazard (SP), Headphonica (GER), AMP et Dog-eared (MEX), Clinical Archives (RUS) etc, en parallèle de ses prestation jazz. Nous nous référons à tous les projets dits d'Art total, des clavecins oculaires de l'abbé Castel en passant par les Merry Pranksters, Fluxus et leurs descendants numériques. La performance en direct comme moteur, une interaction du public, rien de vraiment nouveau pour l'abord conceptuel, le plaisir est notre fil vers les spectateurs.

// LSD room est un dispositif qui nous permet d'improviser librement, tel un groupe de free jazz, nous formons un ensemble son/image. Je manipule trois caméras. L'une filme le théâtre d'objets et de lumières que j'anime, L'autre déclenche un larsen sur l'écran décoré, et la troisième reprend toute l'installation. Ces trois sources, Laurent les joue sur deux tables vidéos bouclées entre elles. Ayankoko!!! a un laptop, une guitare et une console d'où il pilote ses trames instables.
Les trois ateliers, synthétisés, surmultipliés, réinjectés se rencontrent et nous emmènent vers le jeu.

/// Nous avons toujours saisi les avancées techniques comme autant de possibilités d'expression. Avec DJ Ushdé, nous avons commencé en animant des diapositives, puis des vidéos analogiques avant d'inclure le numérique. Pour LSD room, nous nous servons de caméras de surveillance VHS, de mini-DV, de tables de mixages obsolètes mais au grain si particulier. L'intérêt est de pouvoir intégrer tout type de matériel, plus pour son rendu que pour sa nouveauté. Nous travaillons actuellement en bêta testing avec Undead Instruments, développeurs de contrôleurs MIDI qui intégreront notre dispositif.

//// Les performances A/V font partie de l'Art en général et je ne crois pas qu'elles nécessitent un circuit particulier. Les festivals dédiés donnent une chance aux artistes encore peu médiatisés de cette discipline de montrer leurs créations. Les festivals de musiques électroniques, qui incluent le VJing dans leurs programmations depuis longtemps, sont souvent ouverts à ces types de propositions..

///// Nous voyons LSD room comme un champ ouvert de possibles. Nous aimerions créer une LSD room sous forme d'installation d'où nous serions absents et dans laquelle les spectateurs deviendraient les performers. L'équipe propose aussi de réunir les artistes présents lors d'un festival pour une grande rencontre improvisée.
LSD room devient alors un nom commun, synonyme actuel des "jam sessions". □

entretien avec **Sarah Brown**

PHOTOS © D.R.

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ DJ Ushdé and myself have been doing visual work since 1996, under the name of Œil Marron (Brown Eye). We've been active in quite different settings: free-parties, acousmatic art festivals (installations, in 2000, with Christophe Pin, a short film in 2004, for Futura), electronic music festivals (Electro Alternativ, Astropolis, etc,), improvised jazz (Guitare au Palais), video movies (Venice Beach Film Festival, Cinemaginaire, Canal +). We've always tried to enrich the relationship between sound and animated images. To quote Dominique Sistach: *visuals aren't part of the background. The image, and its non-cinematographical motoricity, incarnate a perception of time and space. Proliferation of space, time accelerator or brake, these visuals plunge us into a world that is unknown to our over-standardized, over-hollywoodized eyes. The image ceases to be an icon or an accessory, and becomes a rhythm, a trance, united to the music.*

David Vilayleck studied jazz, acousmatic composition, and traditional trances in Morocco and Cuba. Ayankoko!!! is the solo project in which he synthesizes his experiences in an improvised, experimental form; that includes 14 albums for Hazard (SP), Headphonica (GER), AMP and Dog-eared (MEX), Clinical Archives (RUS) etc., in addition to his jazz performances. Our reference is all the so-called Total Art projects, from the Abbey Castel's ocular harpsichord to the Merry Pranksters, Fluxus, and their digital descendants. Live performances are an engine, interacting with the audience, nothing really new in terms of the conceptual approach, pleasure is the bond that binds us to the public.

// LSD room is a system where we can improvise freely, like a free jazz band; we make up a sound/image ensemble. I man three cameras. One films the object and light theater as I'm manipulating them. Another camera triggers a larsen effect on a decorated screen, and another films the entire installation. Laurent plays on all three sources on two video turntables that are hooked up to each other. Ayankoko!!! has a lap top, a guitar and a control console to navigate his slippery frames. The three workshops are synthesized, multiplied, re-injected, reunited, and together bring us deeper into the game.

/// We've always seized upon technological improvements as potential means of expression. Along with DJ Ushdé, we started out animating slide shows, then we moved on to analog video, before adding digital. For LSD room, we use VHS surveillance cameras, mini-DVs, and uniquely grained, but practically obsolete mixing tables. The benefit is to be able to integrate all types of equipment, not so much for the novelty as for the return we get on it. We're currently doing beta testing with Undead Instruments, who make the MIDI controllers we're planning to use in our system.

//// A/V performances are an Art like the others, and I don't think they require a separate circuit. Dedicated festivals are an opportunity, for those of the discipline's artists that don't have a lot of media access yet, to show their creations. There's room out there, now we have to conquer it, and, like in the theatre, accept the verdict of the applause meter.

///// We see LSD room as a system that's brimming with potential.
We'd like to create an installation-type LSD room where we actually wouldn't need to be present, and in which the spectators become performers.
The team is also thinking about uniting all the artists attending a festival for a single, huge, improvised performance. LSD room would become a common noun, a synonym of today's "jam sessions". □

Interview with Sarah Brown

MIKOMIKONA

www.zuviel.tv/mikomikona.html

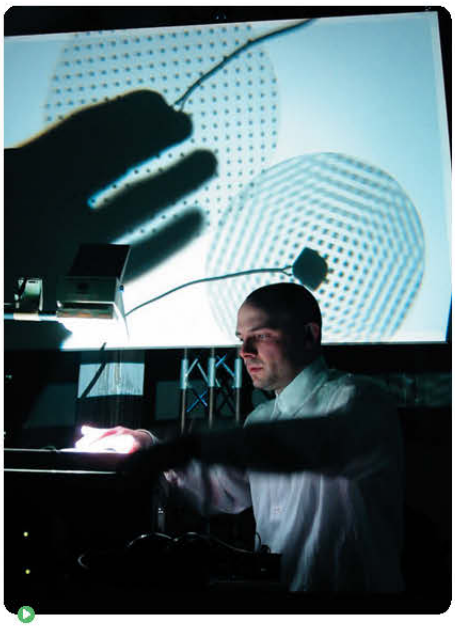


PHOTO © MIKOMIKONA

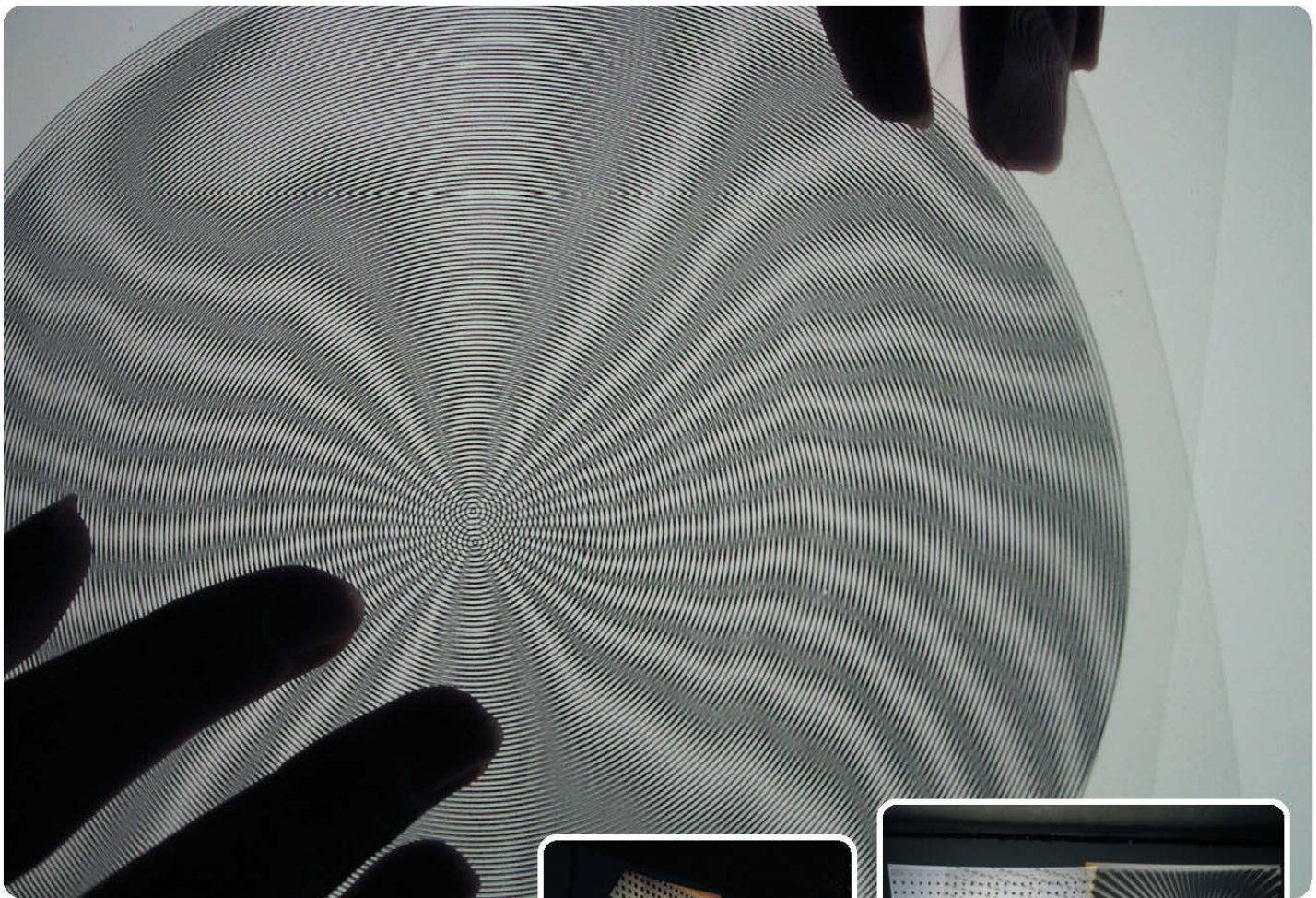
/ Le point de départ de notre projet c'est la tentative de transformer le son en l'image et l'image en son. Nous avons développé un petit appareil qui nous permet de nous connecter, de transformer les signaux optiques en signaux acoustiques et vice-versa. Nous explorons les possibilités de cet appareil dans différents dispositifs audio-visuels créant un environnement synesthétique.
Les œuvres de Raoul Hausmann, Nam June Paik, John Cage, The Vasulkas, Tony Conrad et Lillevan mais aussi de Busby Berkely nous ont beaucoup influencées. Nos parcours associent la théorie et la pratique - les arts médias, la physique, l'esthétique des arts visuels et la philosophie des médias.

// Notre travail joue avec le postulat selon lequel "on entend ce qu'on voit". De fines lignes moirées produisent des tonalités aiguës tandis que des lignes plus larges se traduisent par des tonalités plus basses. À l'aide de petits moteurs et de lumières clignotantes, nous explorons les structures rythmiques des images. Cet ensemble de techniques analogiques aboutit à un synthétiseur opto-électronique avec deux sorties croisées : l'image et le son.
L'histoire des performances audiovisuelles est grandement occultée. Elles ont pourtant revêtu une importance de taille pour le mouvement moderniste à partir de 1900. On oublie constamment ces artistes car ils ne peuvent être placés dans les catégories traditionnelles de l'art.
Il nous semble donc que les performances audiovisuelles sont depuis longtemps déjà une discipline artistique à part entière – C'est aux catégories fabriquées par le discours et les institutions artistiques de s'ajuster.

/// Notre ère, celle des médias numériques, a mis en évidence la possibilité d'échanger du code.
Les ordinateurs utilisent un codage binaire pour représenter l'image, le texte et le son. Le binaire semble être la devise toute-puissante sur laquelle reposent les événements culturels.
En nous concentrant sur des supports analogiques traditionnels dans notre projet, nous voulons explorer la manière dont les supports, en général, offrent une possibilité de transformation qui à son tour génère un potentiel de création.
De la même manière, nous souhaitons explorer de nouveaux moyens d'interaction avec les machines médias, au-delà de la manipulation de commutateurs et de boutons. Pour notre performance, nous travaillons avec des supports analogiques obsolètes utilisés en tant que dispositifs visuels et sonores : des rétroprojecteurs, des projecteurs de films super-8, des projecteurs vidéo.
On pourrait dire que notre travail est influencé par la gamme de nouvelles possibilités offertes par la technologie numérique et que nous essayons d'obtenir les mêmes effets (pas aussi "nouveaux" qu'ils paraissent) avec la technologie du passé.

//// Les performances live sont le meilleur moyen d'offrir au public la possibilité de saisir notre travail. Les festivals de musique et de nouveaux medias sont donc essentiels pour montrer ce que nous faisons. L'interface Internet et les DVD peuvent aussi donner un aperçu de nos projets, mais ils ne peuvent se substituer à la performance.

///// Actuellement, nous travaillons avec des musiciens de formation classique. Ensemble, nous voulons mettre en place une performance audio-visuelle de grande envergure, où nos rétroprojecteurs seront utilisés comme des instruments de musique, avec cinq à dix musiciens par composition.



PHOTOS © MIKOMIKONA

Still from the show Fouriertanzformation I & II
by mikomikona

Live A/V | Audiovisual Live |

/ Starting point of our project is the idea of transformability of sound into image and image into sound. We developed a small device that enables us to connect and transform visual signals into acustic signals and vice versa. We explore this device in different audio-visual set-ups creating a synaesthetical environment. We like the works of people like Raoul Hausmann, Nam June Paik, John Cage, the Vasulkas, Tony Conrad and Lillevan but also of Busby Berkely. Our background is a combination between theory and practice - media art, physics, visual studies and media philosophy.

// Our work plays with the postulation "what you see is what you hear."
Fine moire lines produce high tone pitches, for wider lines lower tone pitches result. With small motors and flash light we explore the rhythmic structures of images. This ensemble of analog techniques represents an opto-electronic synthesizer with two crossed outputs: image and sound.
Audio/video performances have an often forgotten history, they have been of great importance for the modernist movement since 1900. Still the artists get forgotten again and again, as they can't be put into the traditional categories of art. So we would say, that audio/visual performances are since a long time already an artistic discipline in their own right - it is only the categories of art institutions and discourse, which should be made more suitable.

/// Our age of digital media made transparent the exchangeability of code: computers use binary coding to represent image, text and sound, the binary digit seems to be the omnipotent currency to which cultural events come down. With the concentration on traditional analog media in our project we want to explore, how media in general give the possibility of transformation and that these transformations imply the potential of creation.
In the same way we want to explore new ways of interaction with media machinery besides toggling switches and buttons. For our performance we work with analog "old" media like overhead projectors, super-8 film projectors, video projectors as visual devices and sound. So you could say our work is influenced by the various new possibilities given with digital technology, as we try to get to the same effects with oldfashioned technology, which we think are not always as "new" as they seem.

//// ive performances are the best way to give the public the possibility to perceive our work. Media and music festivals therefore play an important role for us to show what we do. Internet and DVDs though can also give insight into our projects. Still they cannot replace the performance.

///// At the moment we are working together with musicians trained in classical music. Together we want to set up a large audio/visual performance, where our overhead projectors are used as musical instruments together with five to ten musicians within a composition.

JOACHIM MONTESSUIS

www.autopoiese.org

/ J'ai un parcours assez touffu, dans le sens où j'ai côtoyé des champs très variés qui m'ont tous influencé à des degrés divers : nomadisme depuis l'enfance (France et Afrique), philosophies et spiritualités orientales par mes parents, puis je suis très tôt entré dans le monde digital poétique et les arts électroniques au CICV, la poésie sonore et la musique expérimentale. J'aime les radicaux et les extrêmes de toutes ces pratiques. Je revendique toutes ces influences en essayant de montrer ce qui peut les relier. Pour n'en citer que quelques-unes : La Monte Young, Fluxus, Henri Chopin, Vivenza, David Larcher, Granular Synthesis, Charlemagne Palestine, Brion Gysin, les Maîtres musiciens de Jajouka… et le Métal aussi, bien sûr, heavy!

PHOTO © JOACHIM MONTESSUIS

Performance @ Elektra, 2007

// Je m'intéresse depuis des années à l'hypnose, la transe, l'extase, le monde quantique et les sciences expérimentales, la chaotique, l'absurde, les états modifiés de conscience, les mondes invisibles… ce genre de choses. Ce sont mes principaux axes de recherche. La synesthésie m'intéresse aussi, mais je pense que nous nageons en pleine hégémonie de la synchronisation son/image depuis une quinzaine d'années. Excessivement, peut-être.
Il y a très probablement encore beaucoup à découvrir dans ce qu'Isidore Isou appelait le *discrépant* dans son *Traité de bave et d'éternité*!
J'aime les contradictions et les divergences, les tensions et l'esprit qui se dégagent de quelque chose dont le contrôle nous échappe. Je crée des situations de friction par ce biais, en laissant le chaos se cristalliser, en jouant avec les codes de l'autoritarisme "spectacliste" par l'absurde et le comique, en jouant à des volumes sonores parfois excessifs, en observant le conscient et l'inconscient collectif d'un public et en y réagissant - l'incluant par là même. Les performances A/V actuelles sont tout de même en ligne directe de *l'expanded cinema experimental* des années 60/70, bien avant le numérique donc ! Rien de nouveau a priori, excepté le fait que les visions peuvent se déployer différemment grâce aux technologies, les expériences sont donc plus riches et complexes. Plus excitantes aussi.

/// J'ai travaillé très jeune avec des ordinateurs. Le développement de la puissance des processeurs a rendu le processus génératif bien plus fluide et excitant pour beaucoup. Cela m'a permis de réaliser certains rêves. Sans tomber dans la fascination pour l'outil, utiliser ce qui est technologiquement présent me permet d'affiner un langage nouveau dont je n'ai pas encore fait le tour. Ce langage me permet d'appréhender et de questionner la réalité de manière dynamique et ludique aussi.
Mais la technologie peut être aussi un piège… Nous approchons d'ailleurs de la *Singularité technologique*, ce concept qui décrit un point hypothétique de l'évolution exponentielle de la technologie, à partir duquel celle-ci deviendrait une sorte de super-intelligence telle que la civilisation humaine ne pourrait plus l'appréhender ni la comprendre. Mais il faudra attendre 2020 pour voir ce que révélera ce point extrême du matérialisme scientifique dans lequel le monde est plongé… Il me semble clair que la nature même de l'intelligence et de la conscience deviendra de plus en plus la grande question centrale dans tout cela, c'est en tout cas dans ce sens que je travaille. Je trouve cela extrêmement fascinant.

//// Des salles et des lieux modulables, souples, en nombre, au lieu de ces gros mastodontes culturels, efficaces mais souvent complètement décalés avec la réalité dynamique, grouillante et expérimentale du monde post-numérique hexagonal et international. C'est ce qu'il manque à Paris et en France actuellement!
J'ai le sentiment d'un formatage assez éprouvant, malgré les apparences : beaucoup de choses restent encore à imaginer ! On sent déjà une réorganisation souterraine de plus en plus importante, du système D poussé — il n'y a plus tellement le choix de toute façon; en France en tout cas.
Pour le support, j'aurais plutôt tendance à penser que la nouveauté se passe "ailleurs". Peut-être pourrions-nous déjà nous (re)poser la question sur ce qu'est un écran et l'acte de l'observer ?
Je pense que la réalité telle que nous l'observons peut être considérée elle-même comme un spectacle permanent sur lequel nous avons une interaction profonde et beaucoup plus subtile qu'il n'y paraît… Ces questions me paraissent en tout cas fondamentales pour faire une expérience de l'art en phase avec le XXIe siècle.

///// Je continue le développement du projet immersif *Bardo_Noise* avec Horia Cosmin Samoïla, qui est en quelque sorte une réflexion sur la nature paradoxale de la réalité, une observation de soi tout en scannant le rayonnement électromagnétique du vide. J'ai de multiples projets en développement concernant les arts psychiques (télékinésie, channeling, télépathie), et je travaille aussi sur une performance audio visuelle minimaliste/maximaliste de textes contrôlés dynamiquement à partir de la voix et d'un accéléromètre sans fil que j'utilise depuis des années dans d'autres projets. Je rêve aussi de performances audiovisuelles en projections holographiques 3D, participatives et quasi tactiles… Et de beaucoup d'autres choses!! □

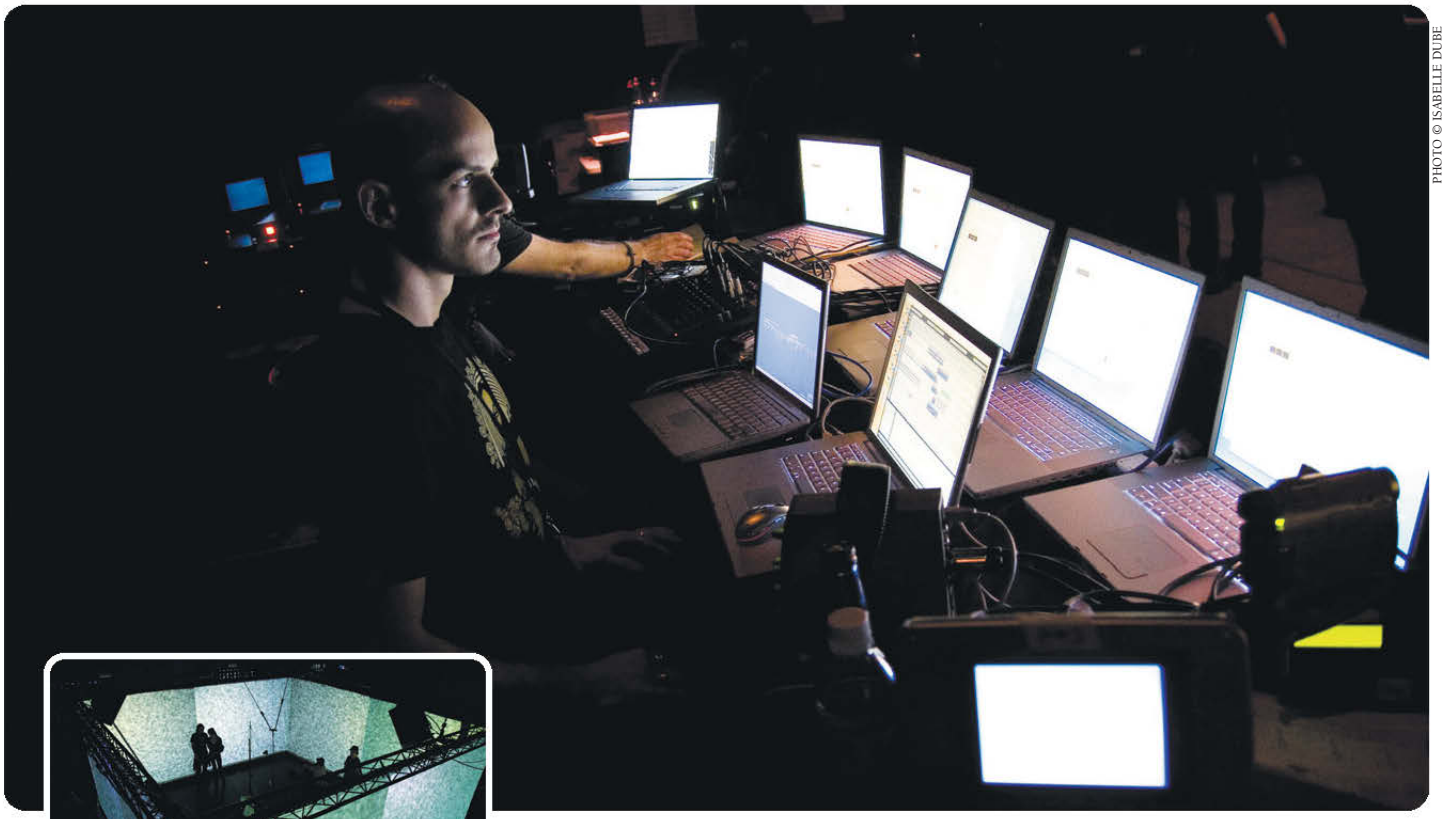


PHOTO © ISABELLE DUBE

Performance @ Elektra, 2007

BARDO NOISE,
Joachim MONTESSUIS & SAMOILA
PHOTO © JOACHIM MONTESSUIS

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ My background is pretty dense, in that I've crossed through extremely varied fields, which have all influenced me to varying degrees; nomadism since I was a child (between France and Africa), Eastern philosophy and spirituality from my parents, and, quite early on, the world of digital poetry and electronic arts at the CICV, sound poetry, and experimental music. I like the radical elements, the extremes of all of these practices.
I recognize all these influences, and try to express what they have in common. To mention just a few of them: La Monte Young, Fluxus, Henri Chopin, Vivenza, David Larcher, Granular Synthesis, Charlemagne Palestine, Brion Gysin, the Master Musicians of Jajouka… and metal, too, the heavy kind!

// For years now, I've been interested in hypnosis, trances, ecstasy, the quantum world and experimental sciences, chaos, the absurd, altered states of consciousness, the invisible world… that kind of thing. These are my main branches of study.
I'm also interested in synesthesia, but I think we've been operating under the total hegemony of sound/image synchronization for the past fifteen years. Excessively so, perhaps. There probably remains a lot to be discovered in what Isidore Isou called *discrepant* in her *Traité de bave et d'éternité (Treatise on slobber and eternity)*!
I like contradictions and divergence, the mental tension you get when things escape your control. That's how I create situations of friction; I let the chaos crystallize, by playing absurd and comic notes on the codes of "showy" authoritarianism, by playing sound at occasionally excessive volumes, by observing the crowd's collective consciousness and unconscious, and reacting to it, hence including it in the show. Today's A/V performances are direct descendants of the *expanded experimental cinema* of the 1960s and 70s, well before the digital age! So, theoretically, it's nothing new, except for the fact that the visions can now be deployed differently, thanks to new technology, making the experiences richer and more complex.
More exciting, too.

/// I started working with computers when I was very young. For a lot of people, the generative process has become smoother, and more exciting, as processing power has progressively increased. It's made it possible for me to make certain dreams come true. Not to lose myself in fascination before the tool, but using tools that are technologically up to date has helped me to cultivate a new language, which I haven't yet done understanding. It's a language that has led me to apprehend and interrogate reality in a fun and dynamic way.
Technology, however, can also be a trap... We're getting closer, by the way, to technological singularity, which is a hypothetical stage of the exponential development of technology; at that stage, technology will become so superintelligent that human civilization will no longer be capable of apprehending or understanding it. But we'll have to wait until 2020, to see what will be revealed by the final stage of this scientific materialism which is bathing the planet…
It seems clear to me that the question of the very nature of intelligence and consciousness will become increasingly central; that's the gist of the work I'm doing, anyway. And I find the idea extremely fascinating.

//// Numerous, flexible concert halls, which you can break down into separate modules, and not these giant, highly efficient cultural mammoths that are completely out of phase with the swarming, dynamic, experimental post-digital world, both in France and abroad.
That's what Paris and France need now!
It doesn't appear that way, but we're being formatted, and it's a trying experience; there's so much we still haven't imagined yet! You can feel the reorganization happening, underground, and it's getting stronger and stronger; doing things off the cuff – there's not much choice, anyway, not in France, at least.
As far as the medium is concerned, I tend to think that you have to look "elsewhere" to find something new. Perhaps it's time we asked ourselves (again) what exactly a screen is, and what it means to watch one. I think that reality, as we experience it, can itself be considered to be a permanent show, one which we interact with in a much more subtle and profound way than it might appear…
These questions seem essential, in any case, if we want to create an artistic experience in harmony with the XXIst century.

///// I'm continuing to work on the immersive project *Bardo_Noise* with Horia Cosmin Samoila, which is a meditation on the paradoxical nature of reality, a self-observation which scans the electromagnetic radiation of emptiness.
I've got several projects running in connection with the psychic arts (telekinetics, channeling, telepathy); and I'm also working on a minimalist/maximalist audio visual performance, with texts you control dynamically, using your voice and a wireless accelerometer that I've been using with other projects for years.
I'm also dreaming of 3D, participative, virtually tactile, holographic audiovisual performances…
And lots of other things too!! □

MYLICON/EN

www.myliconen.it

/ Mylicon/EN (Daniela Cattivelli + Lino Greco) est un duo engagé dans des méthodes expérimentales et alternatives de conception de lives audio-vidéo, qui réactive les aspects performatifs et concrets dans la production d'images à travers l'utilisation de dispositifs analogiques et mécaniques. Nous faisons partie d'une génération d'artistes transversaux, influencés par la vidéo et le cinéma expérimentaux, les musiques avant-rock et électroniques. Nous sommes nés tous les deux à la fin des années soixante… Nous nous sommes rencontrés à Bologne, en Italie, où nous étudions tous les deux dans la section "Art, Musique et Performance".
Le travail de Daniela Cattivelli recouvre plusieurs genres musicaux, de l'industriel au classique contemporain. Elle a joué avec et a été dirigée par des artistes majeurs des courants musicaux les moins orthodoxes, comme Fred Frith, John Oswald… Son approche d'ouverture par rapport aux différents supports et formes d'art l'a amenée à travailler fréquemment avec des chorégraphes, des danseurs, des compagnies de théâtre et des plasticiens…
Lino Greco a réalisé des films et des documentaires diffusés à la télévision et dans des festivals à travers l'Europe. Il fait également partie de *DDR*, un projet de réalisation de films documentaires et de visuels live avec des musiciens internationaux comme Jon Hassell, Terje Rypdal, Matmos, Alter Ego Ensemble. En tant que membre fondateur du centre multimédia Link Project de Bologne, il collabore actuellement avec le Festival Netmage et fait partie du réseau Xing. Les références artistiques de nos travaux sous le nom de Mylicon/En s'inscrivent dans un espace entre le projet Metamkine et les performances de Nam June Paik.

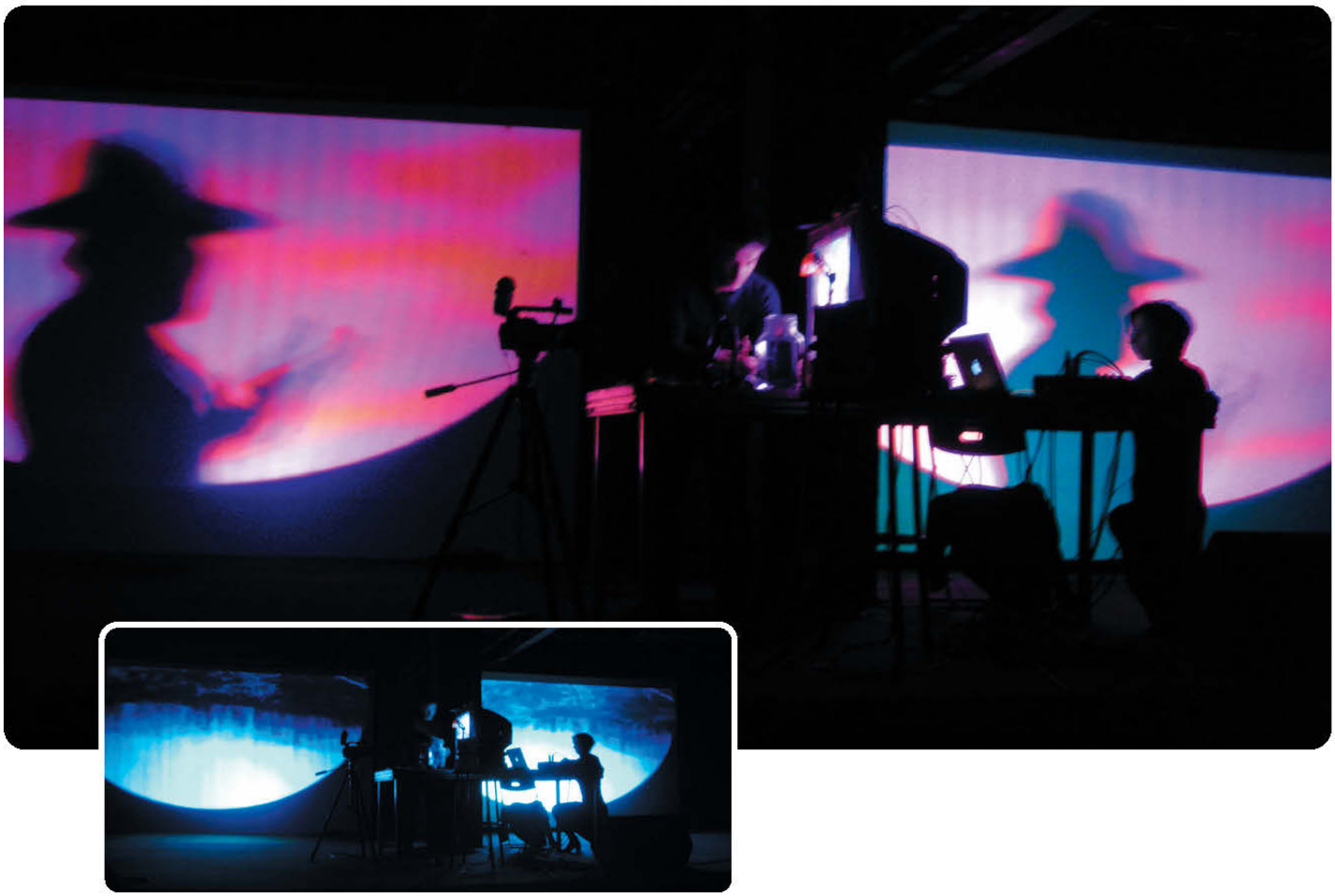
// Notre expérience commune a débuté en 2002, au moment où les champs du media live et du VJing étaient en pleine expansion dans les festivals de musique et les clubs. Nous avons décidé de réaliser notre premier projet Audio/Visuel en recherchant une expérience réelle de live qui accorde une grande place à l'improvisation et à la présence du corps du performeur. Avant de s'impliquer dans le projet Mylicon/En, Daniela était saxophoniste, tandis que Lino travaillait sur des documentaires et des courts-métrages.
Nous avons décidé de trouver une manière différente de nous produire : Daniela a rangé son sax au sous-sol et j'ai laissé mon ordinateur dans mon bureau. Nous pensons que la performance "media live" offre la possibilité unique pour des réalisateurs et musiciens expérimentaux de transmettre du sens, de l'émotion et de toucher le public de manière plus expressive et moins linéaire que lors d'un concert ou d'une projection vidéo.
Nous essayons d'atteindre une sorte d'expérience cinématographique augmentée.

PHOTO © MARCO MANCUSO

/// Nos travaux se focalisent sur l'interaction entre des dispositifs analogiques ou mécaniques et le monde numérique. La texture visuelle est manipulée en fonction du son, et nous offrons au public deux points de vue : par exemple, à la fois celui du résultat spectaculaire et celui des actions qui le produisent. Durant nos improvisations et la création de sessions, nous utilisons de nombreux objets ordinaires différents comme des verres, du plastique, de l'eau, etc. pour créer du son et des images.
Le public peut ainsi bénéficier d'une vision double pendant la performance : à côté de l'écran ou en dessous, on peut voir l'action qui génère les visuels. Le live audio est composé d'extraits musicaux préenregistrés, remontés et remixés en incluant des sons et des bruits produits par l'action elle-même. Nous portons un grand intérêt au recyclage de vieux appareils, comme les appareils ménagers, que nous utilisons pour produire des images et du son. Dans notre dernière pièce, nous utilisons un presse-citron électrique et un simple micro contact pour créer du son de poussière d'étoiles et intergalactique. Quoi qu'il en soit, nous sommes autant ouverts aux découvertes techniques qu'attachés à nos dispositifs.

//// Toutes nos vidéos sont créées pendant des performances ou des répétitions, nous aimons improviser, tester chaque fois de nouveaux objets et matériaux, de nouveaux sons concrets, de nouvelles possibilités. Mylicon/En a participé à de nombreux festivals de musique électronique, "live media", arts performatifs.
Nous nous sommes également produits dans des clubs et nous avons réalisé des installations dans des galeries d'art. Nous offrons des vidéos et des démos à télécharger dans les réseaux sociaux et quelques unes de nos vidéos ont été inclues dans des DVDs présentés dans des festivals vidéo à travers le monde. Quoi qu'il en soit, jouer en live est notre choix de prédilection et ce qui nous intéresse le plus actuellement.

///// Nous travaillons sur une sorte d'hommage au premier film de John Carpenter *Dark Star*; un film à très petit budget et bricolé avec des bouts de ficelle en réponse à *2001 L'Odyssée de l'espace* de Kubrick. Un seul lieu de tournage, des effets spéciaux insensés et 4 acteurs résultent en un voyage très particulier dans l'espace lointain et une réflexion sur la relation entre l'homme et les technologies.
Mylicon/en affectionne de jouer sur les mêmes données l'espace lointain et des paysages concrets illustres par des effets "bricolés". Nous avons vu ce film, il y a très longtemps, et en quelque sorte il fait partie des "influences artistiques" de notre travail, et nous avons à présent décidé de le faire ressortir de nos tuyaux.



PHOTOS © MARCO MANCUSO

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Mylicon/EN (Daniela Cattivelli + Lino Greco) is a duo involved in experimental and alternative ways of conceiving audio-video live act, recovering performativity and concreteness through the use of analogical and mechanical devices in the production of images. _We are part of a generation of cross over artists influenced by experimental film and video and avant rock and electronic music.
We both born in the late sixties and we had many different artistic and working experiences before starting to collaborate as a duo.
We met in Bologna – Italy – where we both studied in the Department of Art Music and Performance.
Daniela Cattivelli work spans different musical genres, from industrial to contemporary classic, as well as playing with and being directed by significant exponents of more "unorthodox" genres Fred Frith, John Oswald, Butch Morris, and the italian composer Salvatore Sciarrino. Her open approach to different media and art have led her to work frequently with choreographers, dancers, theatre companies and visual artists; including MK, Teatro della Valdoca, Giorgio Barberio Corsetti, Laminarie, Umberto Bignardi, Luigi Gozzi, Compagnia di danza Monica Francia, Baby-Q, Le-gami…
Lino Greco has been releasing films and documentaries presented in television channels and festivals around Europe.
He is also part of *DDR*, a project releasing film-documentaries and live-visuals involving international musicians as Alvin Curran, Jon Hassell, Terje Rypdal, Matmos, Alter Ego Ensemble. Among the founders of the multimedia centre Link Project of Bologna, he currently collaborates with the Netmage Festival and takes part to the Xing network. Artistic references for our work as Mylicon/En can be traced in a space between Metamkine project and Nam June Paik performances.

// We started our experience in 2002 while the live media and vjing field was increasing its pervasivity in musical festivals and clubs. We decided to realise our Audio/Visual first project looking for a real live experience giving large space to improvisation and to the presence of the performer's body. Before engaging in Mylicon/En project, Daniela was a saxophone player, while Lino Greco was working on documentary and short movies.
We decided to find out a different way to perform : while Daniela left her sax in the basement, I left the computer in my own office. We think that the live-media performance offers an interesting opportunity for experimental filmakers and musicians to give sense and feeling, and to reach audience in a more expressive and non linear way than concert or video screening. We try to reach a sort of expanded cinema experience.

/// Our works focus on the interaction between analog or mechanical devices with the digital realm. _Visual texture is manipulated according to sound, and the audience is given a double view, i.e. both of the spectacular outcome and of the actions producing it. _During our improvisations and creation sessions we use many different common objects like glasses, plastics, water etc. to create sound and images.
The audience get the chance of a double vision during the performance : next or under the screen, they can watch the action generating the visual._The live audio is composed by pre-recorded music excerpts, re-edited and remixed with some sounds and noises produced by the action itself.
Our interest lies in recycling old machinery, such as household appliances, using them to produce images and sounds. In our last work we use an electric lemon squeezer and a simple pic up microphone to create stardust and intergalactic sound. Anyway we are wide open regarding technical breakthroughs and we love our devices.

//// All our videos are born during performances or rehearsal, we like to improvise, to test every time new objects, materials, new concrete sounds, new possibilities.
Mylicon/En has been participating to different festivals: electronic music, live media, performative arts.
We performed also in clubbing and we made installations in art galleries.
We upload videos and demos in social networks and some of our videos are part of DVDs presented in video festivals around the world. Anyway playing live is our favourite choice and at the moment our main interest.

///// We are working on a sort of hommage to the first John Carpenter's movie *Dark Star*; a very low budget and "hand made" response to Kubrick's *2001 A Space Odissey*. One single location, crazy special effect and 4 actors for a peculiar travel into deep space and a reflection on the relation between man and technologies.
Mylicon/en likes to play on the same coordinates: deep space and concrete landscape depicted by "hand made" effects. We saw this movie many years ago, in some way it is also part of the "artistic influences" of our work, and now we decided to take it out from our pipes. □

Carsten Nicolai

www.carstennicolai.de

/ Pour parler davantage d'où je viens, il me faudrait évoquer le milieu des années 80, dans ma ville d'origine, Chemnitz, en Allemagne de l'Est, qui possédait alors une scène artistique très ouverte. En fait, il s'agissait juste d'un petit noyau de jeunes qui se démarquaient, qui expérimentaient avec toutes sortes de supports. L'époque était propice à ce genre de démarche, l'ouverture à tous les type de formats alors disponibles. Tout semblait possible… Tout, du théâtre au film, à la danse, à la musique, la peinture, la sculpture et l'illustration. Ceci a eu un grand impact sur moi et continue à agir sur mon travail actuel.
Quant à mes influences principales, je voudrais mentionner deux noms. Le premier est l'architecte, designer, inventeur et chercheur : Richard Buckminster Fuller, une personne aux intérêts multiples, un idéal holistique et une vision large et universelle. L'autre personne est Nikola Tesla, qui est considéré à la fois comme inventeur et comme un visionnaire radical. Deux aspects de leurs caractères sont très importants pour moi. D'abord, le fait de relier différents médias et secteurs, comme Buckminster Fuller. Ensuite le côté visionnaire et ouvert aux possibilités qui se trouvent devant vous. À cet égard, il y a encore une autre personne que je voudrais mentionner, c'est l'artiste allemand Joseph Beuys, qui a également été très influent pour moi pendant les années 80.

// Je ne pense pas que la performance AV soit une nouvelle discipline artistique. Peut-être qu'à l'heure actuelle une plus grande attention est reportée sur elle, mais elle existe depuis les débuts de la télévision musicale. Nous faisons face à une culture pop dans laquelle les visuels et la musique sont de plus en plus connectés. Nos possibilités artistiques se sont certainement accrues, cependant je ne vois pas cette pratique comme une nouvelle discipline mais juste une possibilité d'exprimer ses propres idées artistiques, ou un concept, à travers différents médias. Par exemple, je m'intéresse aux constellations audio/visuelles destinées à affiner nos sens et augmenter notre perception. Nous savons que les capacités de notre ouïe sont limitées, que le son a un champ de fréquences beaucoup plus large que ce que nous pouvons percevoir. Le fait de rendre le son visible dans ce contexte nous aide à augmenter notre perception auditive car nous pouvons voir le bruit que nous avons cessé d'entendre.

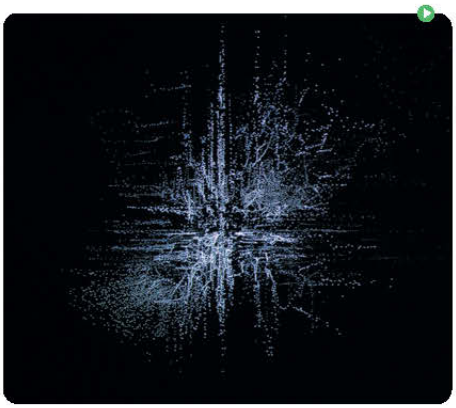


PHOTO © CARSTEN NICOLAI

Xerrox, custom-made visuals for Live performance, alva noto, 2006/2007

/// Ces dernières années, nous avons vécu l'accélération et l'amélioration de l'informatique, nous pouvons aujourd'hui produire des visuels très complexes en temps réel. Il est aussi beaucoup plus facile d'accéder aux outils qui permettent de produire ce genre de rendu visuel en temps réel, mais je pense que nous n'en sommes encore qu'aux balbutiements.
Néanmoins, ce genre d'idées artistiques circule depuis longtemps. Si vous pensez à Nam June Paik ou Gary Hill ou des artistes majeurs du passé, on peut déjà voir le potentiel des systèmes analogiques qu'ils utilisaient à leur époque pour travailler. C'est un domaine que j'explore aussi, les systèmes analogiques parfois associés aux systèmes numériques.

//// Naturellement, la meilleure expérience se produit dans un espace où l'artiste peut définir un maximum de paramètres. Ainsi pour moi, la galerie ou le lieu de représentation, où j'ai le contrôle total du matériel, de l'installation, de la situation acoustique et visuelle, est la meilleure des expériences. Internet, les DVDs, etc. sont des supports secondaires qui servent à donner un aperçu du travail. Cependant, l'expérience et la perception véritables nécessitent une présence physique dans le lieu afin de ressentir l'œuvre telle qu'elle a été conçue.

///// Actuellement, je travaille sur un projet AV à New York sous mon pseudonyme d'Alva Noto et je prépare une grande installation pour ma galerie à New York en mai 2010. Par ailleurs, je suis sur le point finaliser un projet et un livre avec Ryoji Ikeda, intitulé *Cyclo*, sur lequel nous travaillons tous les deux depuis presque dix ans maintenant. Le livre est une collection d'images et de sons - une "cyclopédie" - qui montre les liens étonnants entre ces deux éléments.

PHOTOS © DIETER WUSCHANSKI

unitxt dervate version,
alva noto, 2009

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ In order to tell you more about my background, I have to go back to the Mid-Eighties, when there was a very open artistic scene in my hometown of Chemnitz in East Germany. Basically, it was a very small group of interesting young people, experimenting in all kinds of media, a genuine time for experimentation, open to every kind of media that was there to be used. Everything seemed possible, from theatre to film, dance, music, painting, sculpture and illustration… everything. This had a really strong impact on me and still influences my work until today.
As for my main influences, I would like to mention two names. One is the architect, designer, inventor, researcher : Buckminster Fuller, a person with multiple interests, a holistic ideal and a boad universal view. The other person is Nicola Tesla, who is regarded as an inventor but also as a radical visionary. Two aspects of their characters are very important to me. One is bridging different media and areas, like Buckminster Fuller did. The other one is being visionary and open to the possibilities that lie in front of you. In this respect one more person I would like to mention, from a more artistic background, is German artist Joseph Beuys, who was also very influential for me in the Eighties.

// I don't think of AV performances as a new artistic discipline. Maybe a lot of attention at the moment is shifted towards this, but actually it is present since music television. We are facing a pop culture in which visuality and music become more and more connected. We definitely have more artistic possibilities now, but I do not see it as a new discipline. I would see it just as a possibility to express one's artistic concept and idea in different media.
For example, I am interested in audio/video constellations in order to sharpen our senses and expand our perception. We know our listening range is limited, we know sound has a much wider range than what we are able to perceive. To visualize sound here helps us to expand our audible perception as we can see the sound we are not able to hear anymore.

/// In the last years, we have experienced computer technology becoming so much faster and better, we are now able to produce very complex real-time visuals. It is much easier today to access the tools to produce this kind of visualization in real-time, but I think we're still right at the start here.
Nevertheless these kinds of artistic ideas have been around for many years. If you think of Nam June Paik or Gary Hill or major artists of these times, we can already see the potential of analogue systems that everybody worked with. This is an area I am exploring too, analogue systems sometimes combined with digital ones.

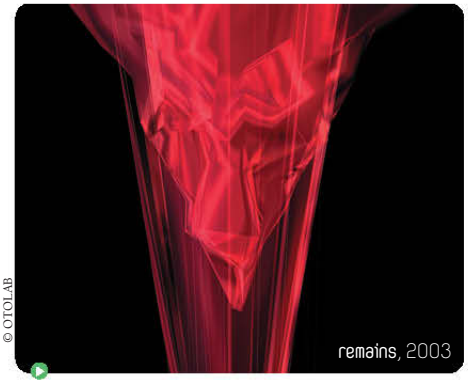
//// Of course, the best experience occurs in the room or a space where everything is defined as much as possible by the artist himself. So for me, the gallery or performance space, where I have total control of the equipment, the set-up, the acoustic and visual situation, is the best experience. Internet, DVDs, etc. are secondary media to give an impression of the work. However, to get the real experience and perception, one needs to be physically in the space and experience the original artwork.

///// Currently, I work on an AV project in New York under my pseudonym alva noto, and I prepare a large installation for my gallery in New York in May 2010. Also, I am about to finalize a new release and a book with Ryoji Ikeda called *Cyclo*, on which we both have been working almost ten years now. The book is a collection of images and sounds – a "cyclopeadia" – that amazingly shows the connection between both elements.

OTOLAB

http://www.otolab.net

/ Otolab est un collectif d'auteurs aux expériences et parcours variés dans les domaines artistiques et expressifs. Nous nous intéressons notamment aux modalités de la perception et au langage minimaliste. Nos références visuelles vont de l'art cinétique à l'art conceptuel. Nous apprécions particulièrement les recherches de Gianni Colombo, Alberto Biasi, Getulio Alviani, et la tradition italienne liée au Futurisme.
D'un point de vue musical, les choses sont plus floues. Cela vient probablement de la dualité des membres d'Otolab et de leur intérêt à la fois pour la musique contemporaine expérimentale et pour la techno, de Karlheinz Stockhausen et Giacinto Scelsi à Plastikman et Thomas Brinkmann. Dans les arts électroniques récents, je mentionnerais Pan Sonic, Ikeda, Granular Synthesis, Alex Rutherford, Autechre, Klaus Obermaier et Semiconductor.



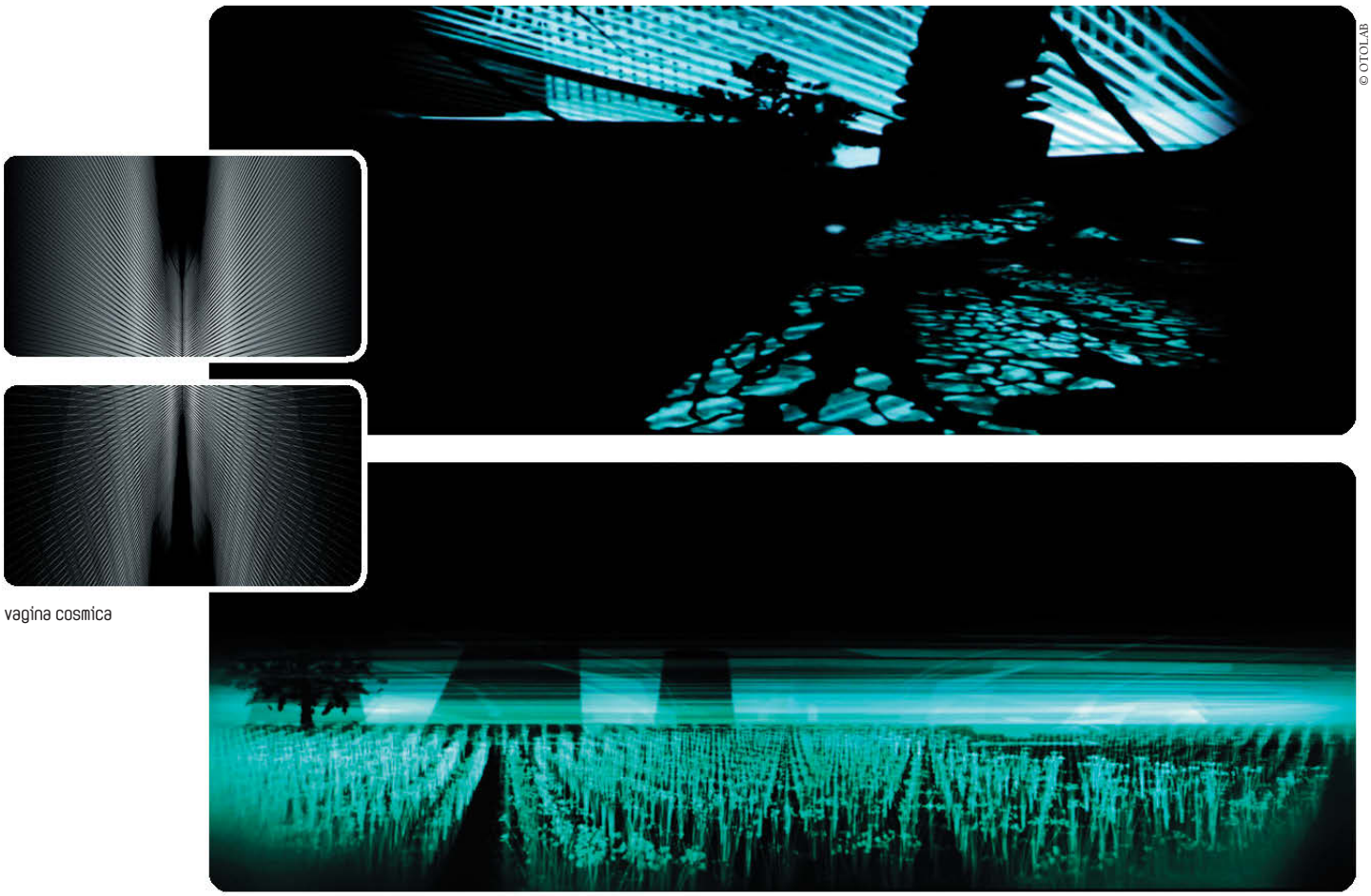
© OTOLAB

// On s'approche du concept d'Art Total propre à Wagner. Nous aimons la puissance des expériences immersives. Bien entendu, le résultat d'ensemble du processus est supérieur à la somme de chaque discipline convergente. Des sons et des visuels attrayants ne suffisent pas toujours à rendre un live intéressant. Bien entendu, le lien solide entre les phénomènes sonores et visuels est important, mais c'est la dramaturgie de l'histoire qui génère des choses intéressantes pour le spectateur.
La valeur qui nous tient le plus à coeur est sans doute l'efficacité de l'expérience live dans son intégralité. Le résultat de cette convergence s'apparente à l'expérience théâtrale.
Outre son activité artistique, Otolab est aussi une expérience sociale. La participation collective est très fortement ressentie et le développement de chaque projet implique toujours plus de membres du public que de performeurs officiels. Nous fonctionnons en dehors des circuits commerciaux.
Notre méthode de travail s'organise autour du laboratoire de Milan où les propositions sont testées, les dispositifs sont préparés, où nous construisons certaines machines et répétons.
Je dirais que nous diffusons nos travaux essentiellement par le biais de festivals et d'Internet.
Il est certain que nous considérons la performance audio-visuelle comme une discipline artistique. Durant des décennies, la télévision, les produits multimédias, Internet et les nouveaux médias ont procuré aux gens une vaste culture qui, dans leurs expériences de perception, a fait appel à plusieurs sens. Parallèlement au lien serré entre les événements sonores et visuels, nous pensons que l'interaction entre les performeurs reste fondamentale. Les techniques en temps réel, l'interaction et la dramaturgie sont au cœur de cette discipline.

/// Question difficile… On peut dire que la technologie est au centre de notre expérience, par la recherche incessante portant sur les nouvelles façons d'utiliser des outils familiers, de construire nos propres machines et logiciels, d'explorer et d'apprendre à utiliser de nouveaux instruments. Mais nous sommes rarement fascinés par la technologie en soi : la méthodologie reste prioritaire quant à la visée du projet. Néanmoins, au fil des ans, Otolab a attiré un nombre croissant de techniciens passionnés qui ont modifié notre approche de la technologie.
Bien sûr, nous avons besoin de machines beaucoup plus puissantes pour traiter en temps réel une quantité toujours croissante de données. C'est surtout évident dans des projets basés sur le rendu 3D en temps réel. En même temps, il existe une dichotomie étrange pour les logiciels existants comme pour les performances audiovisuelles : D'une part, les logiciels faciles à utiliser, comme Isadora, même s'ils ne sont pas encore totalement satisfaisants au niveau de la qualité du rendu (selon nos critères) se multiplient ; d'autre part, il existe des logiciels beaucoup plus puissants, tels que VVVV ou PD très exigeants du point de vue de la construction de patch mais qui souvent aboutissent à une perte de spontanéité dans la conception du projet.

//// C'est strictement lié au type de pratiques audiovisuelles des artistes concernés.
Certains projets ne sont pas pénalisés par le passage de la représentation LIVE A/u support enregistré. D'autres ne peuvent exister que dans une performance en temps réel. Dans notre cas, les festivals restent la meilleure option, même si la plupart manquent de direction artistique de la part d'un organisateur rigoureux. En même temps, Internet ou les labels sur DVD représentent une grande opportunité pour des projets spécifiquement conçus à cet effet.

///// Comme à l'accoutumée, nous travaillons dans une multitude de directions. Tout d'abord, nous étudions les possibilités offertes par VVVV pour la visualisation du son. Ensuite, nous pensons à une deuxième édition du *Circo Ipnotico*, avec une nouvelle série de machines audio et vidéo qui s'auto-construisent. Ensuite, nous entamerons une seconde version des *Champs magnétiques* qui nous permettra d'optimiser le côté vivant et l'interaction entre deux artistes. Enfin, nous allons expérimenter des projections à double niveau grâce à un nouveau logiciel développé dans notre laboratoire.



© OTOLAB

vagina cosmica

il sentiero, giardini neri, 2008

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Otolab is a collective of authors that come from different experiences and backgrounds in the fields of art and expression. Thus, individual references are varied and numerous. Within the collective, many of us are interested in perceptive aspects and minimalist language. Visual references range from Cinetic art and conceptual art. We particularly like the researches of Gianni Colombo, Alberto Biasi, Getulio Alviani, and some Italian tradition in Futurism. From a musical point of view, things are less defined. Probably this is due to the double nature of Otolab members, and their interest for both techno raves and experimental contemporary music. From Karlheinz Stockhausen and Giacinto Scelsi to Plastikman and Thomas Brinkmann. In the recent history of electronic arts, I would certainly mention: Pan Sonic, Ikeda, Granular Syntesis, Alex Rutherford and Autechre, Klaus Obermaier, Semiconductor.

// Somehow close to Wagner's concept of Total Art. We like the strength of immersive experiences. Of course, the result of the whole converging process is greater than the sum of each single discipline. Alluring visuals and sounds do not necessarily make a great live set. A strict relationship between audio and visual phenomena surely helps, but the dramaturgy of the story is what makes things interesting for the spectator. The effectiveness of the whole live experience is probably the most important value for us. The result of the convergence generates something close to a theatrical experience.
Besides its artistic activity, Otolab is also a social experiment. The collective participation is very strongly felt and the development of each project always involves more people than the actual performers. We do not operate in commercials circuits. Our working method is organized around the Milan laboratory where proposals are tested, set-ups are prepared, where we build some of our machines and rehearse. I would say that we diffuse our work mostly in festivals and through the Internet.
We definitely consider audio/video performances as an artistic discipline. Decades of television, multimedia products, internet and new-media, have generated in the people a huge background of pluri-sensorial stimula in perceptive experiences. Alongside the strict relationship between audio and visual events, we believe that interplay among performers is fundamental. Real-time techniques, interplay and dramaturgy are the core of the specificity of this discipline.

/// This is a tricky question. We can say that technology is at the core of our experience because of the endless research regarding new ways to use well-known tools, to build our own HW and SW and to explore and learn new instruments. But we are rarely fascinated by technology itself: methodology is always the main focus of our project design. Nevertheless, over the years Otolab has attracted an increasing number of geeky members that have changed our degree of consciousness around technology.
For sure we need much more powerful machines in order to process an ever-increasing amount of data in real time. This is mostly evident in projects based on real-time 3d rendering. At the same time, there is a strange dicothomy regarding existing software for audiovisual performances : on one hand, there are more user-friendly software such as Isadora that is still not totally satisfying from the point of view of the rendering quality (at least for us); on the other, thare is much more powerful software such as VVVV or PD that is very demanding from the point of view of patch-making, and often this leads to losing freshness in the project design.

//// This is strictly related to the kind of audiovisual practices artists are involved in. Some projects are not so penalised by the transition from the live act to the recorded media. Some others can be experienced only in a real-time performance. In our case, festivals are still the best solution, although few are supported by a conscious and rigorous curator ship. At the same time, net and DVD labels represent a great opportunity for specifically designed projects.

///// As usual, we are working in several and very diverse directions. Firstly, we are investigating the possibilities given by VVVV for the visualisation of sound. Secondly, we are thinking of a second edition of *Circo Ipnotico*, with a new set of self-constructed audio and video machines. Thirdly, we are starting to work on a second version of *Les Champs Magnétiques* that will allow us to increase liveness and interplay between the two performers. Fourthly, we are experimenting double-layer projections with a new software developed in the lab.

JULIEN OTTAVI aka THE NOISER

www.noiser.org

/ Batteur/percussionniste depuis 17 ans, diplômé des Beaux-Arts de Nantes en 2002 où j'ai développé un travail photographique sur la saturation de l'image, des travaux sur la poésie sonore, la musique noise, la performance voix, ordinateur et architecture bruyante, je "sur-vie" et clash avec le travail entre Nantes & Londres.
J'ai créé l'association APO33 en 1996, dont le but à l'époque était de développer et diffuser l'art sonore, les musique expérimentales et dérivés. Mes recherches et créations aux Beaux-Arts étaient un peu en marge, j'ai dû développer mes connaissances en autodidacte, en me mettant à jour sur tous ces différents genres de musiques et créations audio/visuelles. Il y avait des collaborations avec Mire (cinéma expérimental) où j'ai découvert de nombreux réalisateurs comme Paul Sharits, Chris Marker, Stan Brakhage, Isidore Isou et consorts.
Il y a toujours beaucoup à dire sur son propre parcours, je suis aussi énormément influencé et dé-formaté par des philosophes comme Guattari, Foucault, De Certeau, Deleuze, Lyotard, Derrida… mais aussi par la science-fiction, Artaud, la poésie, etc. Dé-formaté car la pensée critique et la poésie permettent ce que j'appelle le "dés-enclenchement" de processus machinique de formatage ancré dans nos habitus corporels et nos façons de se vivre, de parler… dans un rapport à soi et aux autres.

// Prenons la définition de l'art et du créateur (artiste) sous un autre angle : il s'agit, pour moi, de développer une démarche qui va au-delà de la définition de médium (visuel, sonore ou autre), mais des questionnements, des formes, des processus qui croisent de multiples domaines, genres, catégories ou pensées qui vont me pousser vers des limites ou des entités indéterminées. Sur la question du visuel et du sonore, il n'y a pas de règle déterminée dans leur mise en relation, ils peuvent être directement reliés (dans un sens technique) ou n'avoir aucun lien si ce n'est celui de l'auditeur/spectateur/créateur qui reste une même chose dans mon processus. Barthes parle de l'auditeur/spectateur comme l'actuel créateur, celui dont l'imagination prend le pas sur l'objet, celui qui transcende la forme et la fait vivre au-delà de sa source.

PHOTO © APO33 (GNUART)

S'il y a nouvelle forme artistique, elle existe peut-être dans ce rapport à une technologie globalisante, en réseau, multi-forme et omniprésente, car au fond l'art se doit d'interroger ces outils, ces idéologies, le développement actuel de la société de contrôle et de la médiatisation de notre quotidien.

/// Au début de l'ère industrielle (XXe siècle), même si ce processus a commencé bien avant, de nombreux artistes, collectifs, groupes avaient déjà été bouleversés dans leur démarche de création : Dada se jouant de la langue (la machine à écrire), utilisant les formes du cut-up, les futuristes avec leur machine à bruit et ainsi de suite. Qu'est-ce qui a changé depuis ? La puissance, la portabilité, la miniaturisation, le réseau, l'amplification, la prothèse… tout ceci vient pervertir (au-delà de toute modification) n'importe lesquelles de mes réalisations, y compris celles qui ne touchent à aucune technologie dite moderne. Par exemple le corps, la voix… Nous sommes imprégnés de technologie, de "1" et de "0". Bref, de cybernétique.
Que sommes-nous devenus ? Nous sommes post-humains ou, pour citer Lyotard, "Inhumains".

//// Les circuits de diffusion reste une question entière. Où diffuse-t-on ses productions aujourd'hui ? Il faut être sur la scène pour être diffusé, reconnu. C'est le "tactical media". Souvent la diffusion et la médiatisation sont plus forts que le contenu lui-même. Alors soyons partout, tout le temps comme un virus. Qu'est-ce que l'imagination a à en dire ? Est-ce l'industrialisation et l'innovation technologique qui, demain, vont faire vendre ? Il n'y a pas de secret, tout est bon pour être partout, mais le lieu où cela nous dépasse reste encore celui qui n'a rien à voir avec l'art.

///// Des machines, des corps, des murs, des écrans, des haut-parleurs, de l'électricité, du sang, de la chair, de la sueur, de la pensée, du mouvement… et des collaborations avec Dominique Leroy, Zbigniew Karkoswki, Julien Poidevin, Kasper T Toeplitz, Ryan Jordan, Christian Galaretta, Robin DeCourcy, Yvan Etienne…

PHOTOS © APO33 (GNUART)

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ I've been a drummer for 17 years. I graduated from Nantes School of Fine Arts in 2002, where I did research on image saturation in photography, sound poetry, musical noise, voice performance, computers and loud architecture, and I stay "a(ll)-live" and clash with work between London and Nantes.
I started the association APO33 in 1996, with the goal, at the time, of developing and distributing sound art, experimental music and their derivatives. My research and creation at the Fine Arts School had been somewhat outside of that box, and so I had to be my own teacher, and get myself updated on all these different types of musical genres and audio-visual creations. I did work with Mire (experimental cinema), wherein I discovered numerous directors, such as Paul Sharits, Chris Marker, Stan Brakhage, Isidore Isou and consorts.
You always have a lot to say about your own background. I've been heavily influenced and de-formatted by philosophers like Guattari, Foucault, De Certeau, Deleuze, Lyotard, Derrida, etc, but also by science fiction, Artaud, poetry, etc. I say "de-format", because critical thought and poetry make what I call "un-hitching" possible: the un-hitching of machine-like formatting processes that are anchored in our physical conventions, our life styles, our ways of talking... the relationships between ourselves and others.

// Let's look at the definition of art and the creator (artist) from another angle: for me, it's a matter of developing an approach that goes beyond the definition of the medium (visual, sound or other); it's a matter of deeper probing, of shapes and processes that overlap multiple domains, genres, categories or ideas, all of which push me to the limits, towards undetermined entities.
As for the question of visuals and sound, there's no rule that determines the way in which they interact. They can be directly correlated (technically speaking) or be completely disconnected, aside from their connection to the listener / spectator / creator, who remain equivalent in my process. Barthes speaks of the listener / spectator as the real creator, whose imagination is a step ahead of the object, as the one who transcends shape, and gives it the life that takes it beyond its source.
The new art form, if there is one, might reside in the relationship we have built with this ubiquitous and multifarious, globalizing network technology. Basically, it's the role of art to explore our tools and ideologies, the current evolution of surveillance society, and the mediatization of our daily lives.

/// Though the movement had started some time earlier, by the beginning of the industrial era (XXth century), the creative processes of numerous artists, collectives, and groups had already been thrown into disarray: Dada playing with language (the type writer), using cut-ups, futurists with their noise machine, for example, and others. What has changed since then?
The power, the portability, the miniaturization, the network, the amplification, the prostheses… this all comes together to pervert (irremediably) any one of my productions, including those that are unrelated to any so called modern technology. The body, and the voice, for example...
We're impregnated with technology, with "1" and "0". Basically, with cybernetics. What have we become? We're post-human, or, to quote Lyotar, "Inhuman".

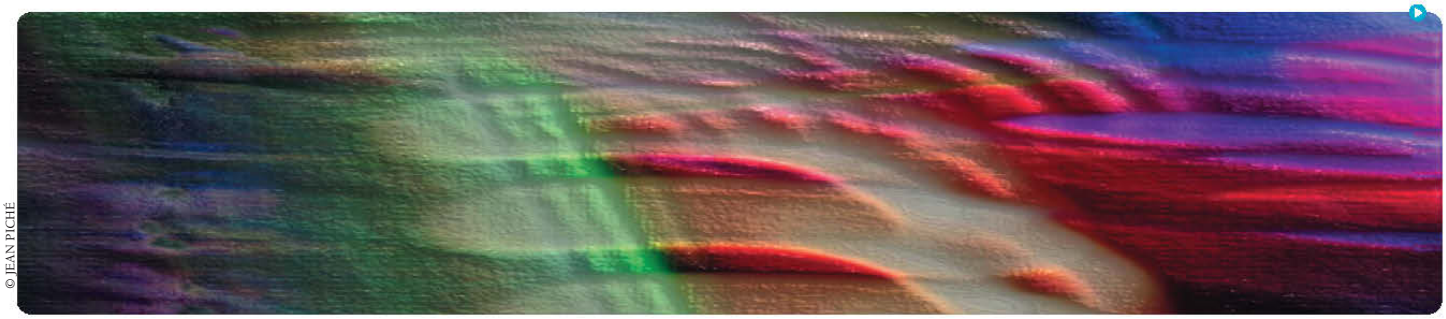
//// Distribution circuits remain an unanswered question. Where do we distribute these productions today? You need to be on stage to be distributed, recognized. It's "tactical media". Distribution and mediatization are often more powerful than the content itself. So we should be like a virus, everywhere, all the time. What does imagination have to say about all of this? Will industrialization and technological innovation be tomorrow's selling points? It's no secret, you can find anything anywhere, but the place where it overwhelms us is still the place where it's unconnected with art.

///// Machines, bodies, screens, loud speakers, electricity, blood, flesh, sweat, thought, movement… and collaborations with Dominique Leroy, Zbigniew Karkoswki, Julien Poidevin, Kasper T Toeplitz, Ryan Jordan, Christian Galaretta, Robin DeCourcy, Yvan Etienne… ◻

JEAN PICHÉ

http://jeanpiche.com

/ J'utilise les outils numériques depuis les toutes premières expérimentations en ce domaine, au début des années 70s, entre autres à l'Institut de sonologie aux Pays-Bas et à l'université de Stanford aux États-Unis. Depuis 1985, je travaille la vidéo comme compositeur associé à des artistes vidéastes, et depuis 1993 je développe la vidéomusique (qui n'a pas le même sens en Amérique qu'en France) produisant à la fois musiques et images en mouvement. Musicalement, mes principales influences ont été Karlheinz Stockhausen, Terry Riley, John Cage et La Monte Young. Visuellement, Bill Seaman, Edward Hopper, Frank Stella et Tom Sherman.



© JEAN PICHÉ

Spin, three-channel video and stereo sound, 1999-2002

// Je définis la vidéomusique comme une forme d'art à part entière, mais qui est issue de la pratique musicale. Je demeure donc compositeur. L'image en mouvement, d'un niveau d'abstraction élevé, est régie par les mêmes critères perceptifs que le discours musical même si l'image est circonscrite au plan cartésien frontal. Paradoxalement, mon travail commence par l'élaboration de la trame visuelle et se poursuit par l'ajout de gabarits musicaux qui se raffinent au fur et à mesure que le discours visuel se précise. Je considère mes œuvres comme des œuvres de concert. Ce n'est pas du cinéma, ni de la techno.

/// Les avancées technologiques sont en grande partie responsables des développements présents dans la performance audio-visuelle. La génération et le traitement de l'image numérique s'approchent actuellement du point où en était la performance audionumérique, il y a une dizaine d'années. Si les mêmes cadences de développement technologiques se poursuivent, il y a lieu de croire que la complexité des images électroniques ira grandissant dans un contexte de temps réel. Ce qui est extrêmement prometteur pour notre pratique. Et le travail en hyper-définition est maintenant possible par voie de tuilage de projecteurs multiples. Cette possibilité est, parmi toutes, une des plus excitantes.

//// Il existe maintenant une pléthore de festivals consacrés à la performance audio-visuelle et à la vidéomusique. Il fut un temps où j'étais attiré par la distribution web mais je réalise maintenant que cette avenue n'est pas aussi intéressante que prévue. Sans mentionner la bande passante limitée, la raison principale en est que l'interaction web est très personnelle et les œuvres demandant une plus grande concentration d'écoute et de visionnement réussissent rarement à garder l'attention de l'auditeur solo. Le zapping web est encore plus radical que le zapping télé. Pour moi, le mode concert est donc privilégié.
Un lieu idéal de diffusion audio-visuelle serait très grand, même pour un public restreint, afin d'éloigner les sources audio le plus possible du public et ainsi procurer un "sweet spot" très large. Le coup toujours en baisse des équipements permet aussi d'envisager des surfaces de plus en plus grandes de projection.

///// Je travaille actuellement sur une œuvre majeure pour 4 percussionnistes et vidéo mono-canal haute-définition qui sera donnée en première au Festival Elektra en Mai 2010, à Montréal. Mes prochains projets tenteront une première incursion vers l'installation avec des images en hyper-définition, c'est-à-dire utilisant jusqu'à 24 projecteurs haute-définition pour composer une seule image.

© JEAN PICHÉ

Bharat & eXpress, three-channel video and stereo sound, 2001-2002

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ I've been using digital tools since people first started experimenting with them, in the beginning of the 1970's, for example at the Sonology Institute in Holland and at Stanford University in the United States. In 1985, I began doing compositions for videos, alongside video artists. In 1993, I started working on videomusic (a term that doesn't have the same meaning in France and in America), simultaneously producing music and moving images. My main musical influences have been Karlheinz Stockhausen, Terry Riley, John Cage, and La Monte Young. Visually, I've been influenced by Bill Seaman, Edward Hopper, Frank Stella, and Tom Sherman.

// Videomusic sprang from musical creation, but I would define it as an art form in its own right. So I'm still a composer. Taken from a sufficiently abstract perspective, images obey the same rules of perception as musical discourse, in spite of the fact that images are constrained to a frontal, Cartesian plane. Paradoxically, I begin my work by establishing the visual development of the piece. I add musical elements that get more and more detailed as the visual discourse comes to acquire a more definite shape. I consider my work as concert pieces. It's neither cinema, nor techno.

/// Technological progress is, in large part, the cause of current developments in audio-visual performance today. Digital image treatment and generation are currently approximately at the same stage that audio-digital performance had reached about ten years ago. If technological progress continues at the same pace, it's highly likely that real time electronic imagery will only get more complex as time goes by. This is highly promising for our field. For example, it's possible to work in hyper-definition today by cupping multiple projectors. This is one of the most exciting developments out there today.

//// We now have a whole plethora of audiovisual and videomusic festivals. For a while I was attracted to web distribution, but I've realized that it's not as interesting a vector as I'd thought. Without mentioning limited bandwidth, this is because people interact with the web on a very individual level. Pieces of work that require higher levels of concentration, both visually and aurally, have a hard time holding the attention of a solo listener. Web zapping is even more radical than television zapping. Personally, I feel more inclined towards live performances. The ideal space for an audio-visual concert would be very big, even for a small audience. The idea would be for audience members to be as far as possible from the sound source, in order to provide them with a really big sweet spot. Thanks to ever-lower costs of equipment, we can look forward to bigger and bigger projection surfaces.

///// I'm currently working on a major piece for 4 percussionists and high definition mono-channel video. It will premiere at Montreal's Elektra Festival, in May 2010. With my upcoming projects, I'll be trying to break into installation work, using hyper-definition images, with up to 24 projectors to compose a single image. □

PurForm / Yan Breuleux

www.purform.com / www.ybx.ca

/ Après ma formation en art visuel (1994), je me suis intéressé à l'ordinateur, ce qui m'a permis de me trouver rapidement un emploi dans le domaine du Web. Le contact quotidien avec les nouvelles technologies m'a amené à développer diverses collaborations avec des musiciens-compositeurs. J'ai ensuite décidé d'approfondir ma recherche en Design industriel et l'immersion avec un doctorat en musique que je termine actuellement, à l'Université de Montréal.
Parmi mes influences, il y a le festival Elektra et la SAT(Société des Arts Technologiques).

// J'ai développé un modèle d'analyse des différentes formes de collaboration entre le visuel et l'audio reposant sur mon expérience artistique. Pour moi, il existe plusieurs démarches différentes qui articulent ce rapport. Soit réaliser l'image à partir de la musique, ou l'inverse, ou fonctionner à l'aveugle en développant une forme visuelle reposant sur une logique compositionnelle similaire. C'est ce type de démarche qui a guidé mon travail dans le cadre de mes collaborations avec des compositeurs tels que Michel Gonneville, Louis Dufort, le collectif EpsilonLab et bien sûr le duo PurForm que je forme avec le compositeur Alain Thibault depuis une dizaine d'années.
Au niveau médiatique, mes projets utilisent des technologies me permettant des transpositions sur plusieurs formats de diffusion et dispositifs. Mes intérêts de recherche résident principalement sur la question du langage de la spatialisation de l'audio et de l'image vidéo pour des dispositifs multi-écrans. Mon intérêt principal porte sur une réinterprétation des problématiques de l'abstraction provenant des arts plastiques appliquées au domaine temporel de la vidéo immersive.
Dans le domaine des nouveaux médias, si nous observons l'histoire, depuis les grandes expositions universelles jusqu'à aujourd'hui, ce sont des productions expérimentales utilisant le cinéma, la vidéo et la musique qui ont été les locomotives de l'innovation. Il s'agit d'un domaine de recherche très actif en ce moment. Il n'y a qu'à faire l'inventaire de l'ensemble des festivals qui se consacrent à cette forme d'art pour s'en convaincre.

/// Vers plus de transportabilité, de manipulation en temps réel, d'élargissement du cadre de l'écran vidéo mais aussi de diffusion sur le Web de connaissance des projets dans le domaine des arts numériques : donc, plus de contrôle, plus de communication.
Je ne sépare pas les outils logiciels et conceptuels. Il faut être en mesure d'explorer soi-même mais aussi de créer des parallèles entre différentes approches de la technique afin de ne pas considérer la technologie comme une fin en soi. Dans les deux cas, je suis en immersion technique. Par exemple, le projet *FausTechnology* a été diffusé pour la première fois avec une suite BetacamSp, ensuite avec des systèmes de synchronisation DVD et enfin simplement avec deux portables…

//// Si le Web 2.0 repose sur la création de communauté en ligne reposant sur la créativité de ses usagers, le Web3.0 reposera sur l'intégration de cette nouvelle dimension dans l'espace urbain.
La problématique de la vidéo immersive se développe conjointement avec les technologies de téléprésence, c'est-à-dire l'ensemble des domaines de recherches qui permettent de délocaliser en temps réel l'espace de communication. Il ne s'agit pas de science-fiction mais de projets concrets sur lesquels je collabore actuellement en tant qu'artiste. Ensuite, il est peut-être temps de développer davantage la question des friches industrielles. Robert Lepage, avec *Le Moulin à Image*, une première dans le genre, a démontré la capacité de ce type de projet de mobiliser un large public.

///// Les projets actuels du duo PurForm qui sont extrêmement prometteurs et mon projet de doctorat en musique. J'imagine une Tempête virtuelle pour un écran hémisphérique de très grande dimension.

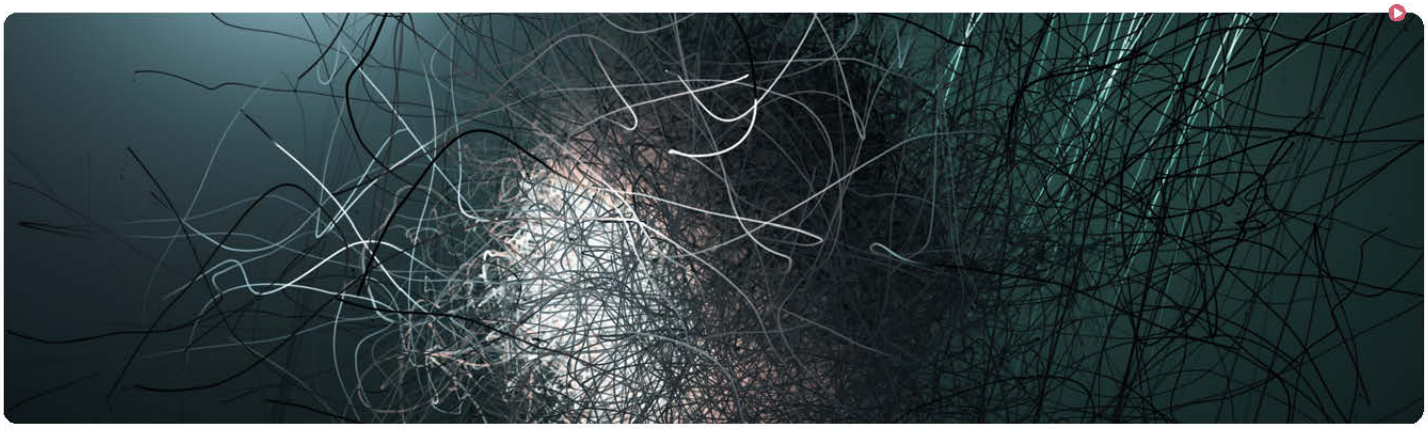
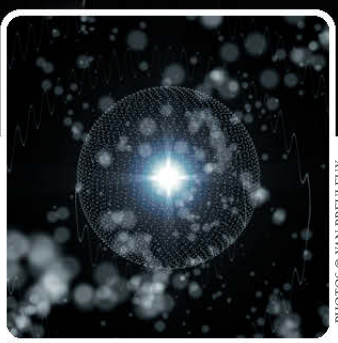


PHOTO © D.R.

Projet de La Tempête, Yan Breuleux - Doctorat en musique - image, Étude #5

PHOTO © SÉBASTIEN DALLAIRE

ABCD LIGHT, dispositif du Panodôme, Société des Arts Technologiques, 2009



ABCD LIGHT, extraits visuels, 2009

PHOTOS © YAN BREULEUX

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ After finishing my visual arts degree (1994), I got involved with computers, and as a result I was able to find Web-related work pretty quickly. Daily contact with new technology led me to take part in various projects with musicians. I then decided to study industrial design and immersion more deeply, with a PhD in music, which I'm in the midst of finishing, at the University of Montreal. I've been influenced, among other things, by the Elektra festival, and the SAT (Société des Arts Technologiques (Technological Arts Society)).

// Based on my own artistic experience, I've elaborated a blueprint which breaks down the various types of relationships between images and sound. It seems that there are a number of different approaches that can determine what type of relationship that will be.
You either create the image based on the music, or vice versa, or you can work blindly, putting together a visual along the same compositional lines you're using for sound. It's the latter approach that's guided my work, when I've collaborated with composers like Michel Gonneville, Louis Dufort, the Epsilon-Lab Collective, and, of course, the PurForm duo, which, for the last ten years, has been made up of me and the composer Alain Thibault.
In terms of the media I use, my projects include technology that lets me transpose several different formats and diffusion systems. I'm interested in studying the language of sound and video spacialization across multi-screen systems.
And I'm most interested in reinterpreting questions of abstraction related to the visual arts, and applying them to the temporal dimension of immersive video.
As far as new media are concerned, if we take a historical perspective, from the universal expositions to today, experimental productions mixing together cinema, music and video have always been the dynamos of innovation. There's a lot of research going on in that field right now. If there's any doubt about that, all you have to do is take a look at the number of festivals devoted to that art form.

/// Towards greater transportability, more real time usability, a widening of the video screen framework, as well as improved web distribution of information concerning digital arts projects ; to summarize, more control, and more communication.
I don't differentiate between software tools and conceptual tools. You need to be capable of self-exploration, but also of drawing parallels between various technological approaches, in order to avoid considering technology as an end in and of itself. From both perspectives, I'm in technological immersion. The *FausTechnology* project, for example, was shown for the first time with a BetacamSp suite, then using DVD synchronization systems, and finally just using two lap tops...

//// If the Web 2.0 was founded on the creation of online communities, founded in turn on the creativity of web users, then the Web 3.0 will be founded on the integration of that new technology into urban space. Immersive video research is developing hand in hand with telepresence technology, in other words the panoply of fields of research that make it possible to shift spaces of communication in real time. It isn't science fiction, these are concrete projects that I'm currently working on as an artist.
Next, it's perhaps time we started thinking more about derelict industrial areas. With *Le Moulin à Image*, which is the first project of its kind, Robert Lapage has proven the ability of this kind of project to mobilize large segments of the population.

///// The PURFORM duo's current projects are extremely promising, plus my own PhD in music. I'm imagining a virtual Tempest on a large-format, hemispherical screen. □

QUAYOLA

www.quayola.com

PHOTO © QUAYOLA

Strata Shows, Nemo Festival, Church of Saint Eustache, Paris, 2009

/ J'ai commencé à expérimenter la production graphique et sonore par ordinateur à 14 ans et n'ai jamais arrêté depuis. À 19 ans, je me suis installé à Londres où j'ai étudié les médias interactifs.
En 2003, j'ai créé le collectif HFR–Lab (Heterogeneous Fields of Research) avec l'architecte Tommaso Franzolini et la cinéaste Chiara Horn.
Nous avons réalisé une série de films et d'installations explorant les connexions improbables entre différents domaines. En 2006, nos routes ont divergé et j'ai débuté mon projet solo : Quayola.
À partir de 2003/2004, mon travail a commencé à être exposé dans des galeries, et à tourner dans différents festivals. Depuis, j'ai collaboré avec divers artistes, musiciens, institutions, musées et organisations artistiques à travers le monde.
En termes de références artistiques, je place par dessus tout les avant-gardes du siècle dernier. En matière d'art contemporain, Andreas Gursky (et l'école de Beker) a eu beaucoup d'impact sur mon imaginaire. À ceci s'ajoutent quelques pratiques contemporaines architecturales comme celles de Peter Eisenman, Herzog & De Meuron, Zaha Hadid, etc.

// Il est difficile de cantonner ma pratique à un domaine spécifique car j'explore une grande variété de supports (de l'impression au film, de l'installation à la performance live). Dans mon travail, je ne considère pas ces domaines comme étant séparés, mais simplement comme des rendus différents de projets singuliers. Mon travail ne consiste pas à produire un seul film ou une impression unique, mais plutôt à explorer un sujet de recherche et d'expérimentation à travers différents formats à la fois… Réaliser des impressions, des films, des installations et des performances live représente donc pour moi une seule et même chose, la simple extension divergente d'un même projet.
En termes de distribution / diffusion des œuvres, je travaille en parallèle avec de nombreuses plateformes existantes. Cela inclut la distribution de courts-métrages (festivals de cinéma et commercialisation), les œuvres montrées en galerie (exposition et vente d'édition de pièces), les festivals et les musées (installations, performances live). Je n'aime pas définir les disciplines qui constituent mon travail, mais plutôt les projets au sein desquels différentes disciplines interagissent sans distinction. Les performances Audio/Vidéo ne représentent qu'une partie de ces activités.

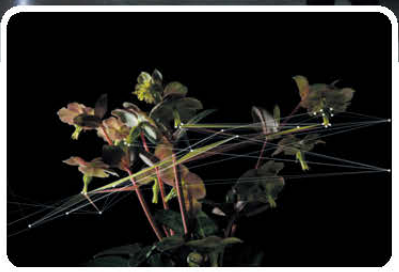
/// L'impact positif de la technologie sur les pratiques de l'art contemporain me semble si évident qu'il est inutile de réitérer ce questionnement. Cependant, je crois que la "surprise de la nouveauté" (principalement liée à l'accomplissement technique) est maintenant dépassée et que nous devrions tous nous concentrer davantage sur le sens de l'ensemble de ces projets d'art numérique. Le plus important pour moi est l'impact de l'art sur notre expérience et notre imaginaire, et non l'impact des technologies sur l'art lui-même (même s'il est de taille).

//// Mes projets se déclinent sous différentes formes et sur divers supports. Je pense qu'il est absolument nécessaire d'avoir une expérience physique réelle du travail à une échelle et dans un contexte appropriés. L'Internet est un moyen incroyable d'échanger des informations. Il nous tient au courant de ce qui se passe dans le monde et nous permet de partager des idées, mais cela ne peut remplacer la confrontation directe à une œuvre d'art dans un espace physique. Si vous recherchez, par exemple, une image de "Monet" sur Google vous pourrez voir des centaines d'images de ses peintures, mais ces photos ne remplacent en rien l'expérience éprouvée face à ses peintures dans un musée.

///// En ce moment, je travaille sur quelques nouveaux projets (ou plutôt l'évolution de travaux existants). *Partitura* est une déclinaison de mon projet de visualisation sonore *Path to Abstraction*. Elle consiste en un nouveau logiciel customisé qui permet de générer des partitions graphiques en temps réel basées sur une analyse sonore et des simulations physiques en 3D. Ce projet initialement créé pour la Biennale de Bordeaux continue à se développer. J'ai récemment terminé une vidéo démo qui sera bientôt disponible.
Topographica est une évolution de mon projet actuel *Strata*. Elle consiste en un logiciel customisé qui génère une analyse d'images et des dessins algorithmiques. Il servira à explorer l'iconographie des beaux-arts afin d'utiliser ses règles de composition pour de nouvelles conceptions génératives ... il s'agit littéralement d'une analyse topographique de la peinture classique.

PHOTO © SHANE WALTER

Strata Shows, onedotzero Festival, Empac Centre, New York



PHOTOS © QUAYOLA

Natures, multi-screen installation, 2008

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ I started experimenting with computers producing designs and sounds when I was 14, since then I never stopped.
I moved to London when I was 19 and did a BA in interactive media. In 2003 I've started the collective HFR-Lab (Heterogeneous Fields of Research) together with architect Tommaso Franzolini and filmmaker Chiara Horn.
We produced a series of films and installations exploring improbable connections between different fields. In 2006 we all took separate paths and I started working on my own as Quayola.
My work started to be exhibited in galleries and tour various festivals from 2003/2004. Since then I've collaborated with various artists, musicians, institutions, museums and art organizations worldwide.
In terms of artistic references, probably on top of everything there are the avant-gardes of the last century. In terms of contemporary art, Andreas Gursky (and the all Beker's school) had a lot of impact in my imaginary. This together with some contemporary architactural practises such as Peter Eiseman, Herzog & De Meuron, Zaha Hadid, etc.

// It is difficult to confine my work into a specific field as I explore many different media (from print to film, from installation to live performance). In my work I don't see all these fields as separated but simply as different outputs of single projects. My work is not about producing a single film or a single print, but rather explore a topic researching and experimenting with different media at the same time… So practically producing prints, films, installations or live performances is for me the same thing, just a different extension of the same project.
In terms on distribution/diffusion of the works, there are many different platforms that I work with in parallel. These include short films distribution (film festivals and sales), gallery shows (exhibit and sales of edition pieces), festivals and museums (installations, live performances). I personally don't like to define disciplines within my work, but rather projects in which different disciplines interact seamlessly. Audio/Video performances is just one of these.

/// I believe the positive impact of technology on contemporary art practices is so evident that there is no much point being repetitive about it. However I believe that the "surprise for the new" (mainly related to technical achievement) is now surpassed and that we should all focus more on what all these digital art projects really mean. The most important thing is for me the impact that art has on our experience and imaginary, not the impact of technology on art itself (which obviously is great).

//// Different outputs of my projects are distributed in different ways using different platforms. I think it is incredibly necessary to have a real physical experience of the work in the right scale and context. The Internet is an incredible way of exchanging information and to keep us all up to date with what is going on in the world and share ideas, but it cannot replace the act of experiencing the artwork in a physical space. If you image-google search "Monet" you can see hundreds of images of his paintings, however those pics got nothing to do with the experience you could have in experiencing his paintings in a museum.

///// At the moment I'm working on a couple of new projects (or let's say evolution of existing projects). *Partitura* is an evolution of my sound-visualization project *Path to Abstraction*. It consist in a new custom software to generate realtime graphical scores based on sound analysis and 3D physics simulations. This project has been initially created for the Bordeaux Biennale and is now still in development. I've recently finished a sample video and will be released very soon.
Topographica is an evolution of my current project *Strata*. It consist in a custom software based on image-analysis and algorithmic drawings. It will be used to explore fine art imagery and use their compositional rules as a ground for new generative designs… Literally topographic analysis of classical paintings.

TASMAN RICHARDSON

www.tasmanrichardson.com

/ La méthode du cut-up de Burroughs et Gyson m'a beaucoup influencé, tout comme le film *Videodrome* de David Cronenberg. Bien qu'il s'agisse d'une fiction, ce film a inspiré le développement de ma méthode JAWA qui, à bien des égards, s'apparente à la manipulation fonctionnelle et réelle opérée par Cronenberg sur son public. L'utilisation de la syntaxe du spectacle envers elle-même vient du Situationnisme.
La glorification de la vitesse et l'hostilité envers les musées et les galeries sont issues du Futurisme.
Le collage satirique a été inspiré par les dadaïstes.
Enfin, je dois à Derek Robinson, professeur à l'Ontario College of Art (OCA) les notions d'entropie de l'information et de la connaissance condensée dans l'iconographie populaire.

// Le son et l'image ne sont pas séparés dans mon travail. On voit ce que l'on entend. Les extraits sources sont montés rapidement, avec un nombre d'images spécifiques pré-établi. Je peux ainsi préparer des strates de montage complexes qui s'imbriquent comme les pièces d'un puzzle. Il s'agit d'une partie de la technique JAWA que j'ai développée pour ma thèse à l'OCA en 1996.
Je travaille avec différentes sources vidéo. Je m'approprie non seulement l'iconographie cinématographique existante, mais je capture aussi des glitchs insaisissables. Je collectionne les vieilles consoles de jeux vidéo et j'ai conçu une série de vidéos qui assemblent des glitchs enregistrés à partir de mon Atari 2600. J'ai toujours plaisir à essayer de capturer le fantôme dans la machine, surtout l'heure actuelle où les signaux sont plus difficiles à détecter en raison de technologies "plus intelligentes". Au royaume des écrans bleus, la majorité des signaux instables est censurée.
J'ai récemment travaillé sur une nouvelle collaboration, avec RKO, intitulée *Temporary Temple*. C'est l'illustration d'un projet JAWA 2.0 improvisé en live, alliant la complexité des modifications rapides à une attention équitable accordée aux extraits audio et visuels. C'est un défi, car je préfère composer avec un BPM élevé. Normalement, je travaille exclusivement dans une chronologie où mon taux d'images (NTSC 29.97fps) dicte le tempo. Au fond, il s'agit juste d'apprendre à utiliser un nouvel instrument et ses paramètres .
Que je joue mes morceaux sur des albums vidéo dans Virtual DJ ou que j'improvise avec *Temporary Temple*, il est certain que la performance audiovisuelle se révèle être une nouvelle pratique artistique à part entière. Comme pour JAWA, l'unification de la composition AV représente une dialectique de supports originaux distincts. La vidéo a toujours eu cette urgence qui fait défaut au film : court-circuiter le processus de développement, visionner directement l'enregistrement et le manipuler dans l'instant. L'unification de l'audio et la vidéo comme éléments de la composition a engendré une troisième forme de sensibilité artistique.

COVER © V-ATAK

Pirates of Breakcore Island, cover art for V-Atak

/// Le projet *Temporary Temple* utilise la musique et les logiciels vidéo en même temps. Ces programmes fonctionnent bien de manière indépendante car ils ont des applications spécifiques.
Jusqu'à récemment, toute tentative de les associer s'était avérée instable. Je me souviens m'être enthousiasmé lorsque le logiciel de Coldcut (VJamm Pro) est sorti, alors qu'il n'était pas assez stable pour gérer les BPM et la banque d'extraits que je voulais utiliser. La même chose vaut pour à peu près tous les outils AV que j'ai essayés. Je suis optimiste par rapport aux progrès que Robin et moi accomplissons avec *Temporary Temple*, qui est incroyablement stable avec une latence quasi nulle. À force, les machines vont bien finir par rattraper leur retard. La prochaine étape du projet consiste à y inclure davantage d'écrans ou de "voix".

//// Je pense que la visée du travail détermine la méthode de distribution. Le marché de l'art mondial et le circuit des galeries ont polarisé les objectifs et les pratiques, il en va de même pour les œuvres basées sur de nouveaux médias.
Je suis co-fondateur du collectif d'art média FAMEFAME (2002-2007). Pour ce projet, nous avions créé un label de musique indie, qui vendait des produits sous forme multiple, en édition limitée : des t-shirts, des DVD, et même des vinyles. Notre principal objectif a toujours été centré sur les événements, car ils nous permettent de tester nos expériences sur un large public. FAMEFAME était une expérience d'art social, selon moi la meilleure manifestation de l'art. L'idéal serait un modèle de rémunération qui ne réduise pas la qualité du travail et ne compromette pas la création mais, comme en témoigne le marché de l'art, c'est tout simplement impossible à l'heure actuelle.

///// *Temporary Temple* est toujours d'actualité et je travaille sur un autre projet vidéo à Toronto, intitulé *Towers Open Fire*. Il s'agit d'une collaboration avec Elenore Chesnutt, ma compagne et co-fondatrice de FAMEFAME. Je me dirige également vers des installations qui utilisent à la fois l'analogique classique et les technologies numériques interactives et je viens de sortir un album AV sur V-Atak. □

PHOTOS © TASMAN RICHARDSON

Goin' Back to Kali

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ The Burroughs and Gyson cut-up method has hugely influenced me. So was the film *Videodrome* by David Cronenberg. Although it was fictional, it inspired me to research and develop the JAWA method, which in many ways is the functional and real manipulation of audiences that Cronenberg speculated on. Using the syntax of the spectacle against itself comes from the Situationists. The glorification of speed and hostility towards museums/galleries comes from the Futurists.
The use of satirical collage was inspired by the Dadaists. Information entropy and compressed knowledge found in popular iconography was taught to me by my professor at OCA (The Ontario College of Art), Derek Robinson.

// There is no separation between the sound and image in my work. What is seen is what is heard. The source clips are simply edited rapidly and with a specific frame count in mind. This way, I can layer complex edits on top of one another and they fit like jigsaw pieces. This is part of the JAWA technique that I developed for my thesis at OCA in 1996.
I work with alternate sources of video. Not only appropriating from existing cinematic imagery, but capturing elusive glitches. I collect old video game consoles and I've dedicated an entire series of videos to editing glitches captured from my Atari 2600. I still enjoy trying to capture the ghost in the machine, especially now, as signals are harder to detect as a result of "smarter" technology. Most unstable signals are censored into the realm of blue screens.
Recently, I've been working on a new collaboration, with RKO, called *Temporary Temple*. This is JAWA 2.0 in which the complexity of rapid edits and equal attention to visual and audio selection is improvised and performed live. It's challenging, since I prefer to compose at a high BPM. Normally, I work exclusively in a timeline where my frame rate (NTSC 29.97fps) dictates the tempo. Now, it's just a matter of learning a new instrument with new demands.
So, whether I'm playing my tracks like video albums in Virtual DJ or improvising with *Temporary Temple*, I have no doubt that A/V performance is a new and distinct artistic practice. JAWA or the unification of A/V composition is itself a dialectic of the original separate mediums. Video has always had an immediacy that film lacks: bypassing the developing process, skipping straight to seeing what is recorded, and manipulating that recording with instant results. Unifying the elements of composition from audio and video has given birth to a third sensibility.

/// The *Temporary Temple* project uses music and video software together. These programs work well independently, since they specialize in their tasks. Until recently, any attempt to make them work together was unstable. I remember being really excited when Coldcut's software (VJamm Pro) came out, and then finding it just wasn't stable enough to run the BPM and clip bank I want. The same goes for just about every A/V solution I've come across. I'm pleased to say that Robin and I are making progress with *Temporary Temple*. It's incredibly stable and the latency is near zero so it's only a matter of time before the hardware catches up. The next step is expanding the project to include more screens or "voices".

//// I think the work's aim determines the distribution method. The global art market and gallery circuit have polarized goals and practices, the same applies to new media artworks. I co-founded a media arts collective called FAMEFAME (2002-2007). During that time we ran things like an indie record label. Releasing products as limited edition multiples, t-shirt designs, DVDs, even vinyl.
The main focus was always the events, since they let us test our experiments on large audiences. FAMEFAME was a social art experiment, which, for me, is the best application of art. I wish there were a practical, money-making model that didn't diminish the quality of the work and compromise the art; but, as evidenced by the art market, that simply isn't possible, for now.

///// *Temporary Temple* continues and I have another "video band" I'm working on in Toronto called *Towers Open Fire*. It's a collaboration with Elenore Chesnutt, FAMEFAME co-founder, as well as my partner. I'm also branching into installation art with projects that use both classic analogue and interactive digital technologies. I also just released an A/V album on V-Atak. □

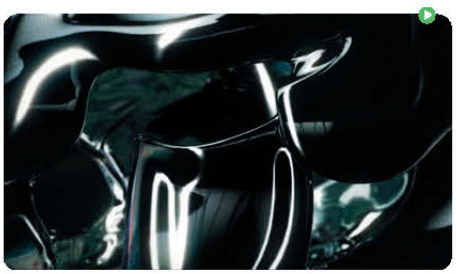
RKO

www.v-atak.com/artists/rko-whois

/ De formation autodidacte, je suis principalement et fortement inspiré par le cinéma et la musique. Et je suis autant inspiré par des cinéastes tels que Shinyo Tsukamoto pour l'expérimentation visuelle, ou Gus Van Sant et Lynch pour leurs structures narratives décalées, que par Ryu Murakami pour l'ambiance de ses bouquins…
Le cyberpunk reste une excellente source d'inspiration. C'est très dur pour moi de limiter mes influences à quelques noms !

// La liaison entre image et son a une particularité à mes yeux : cela me permet de garder une structure narrative visuelle tout en utilisant la composition sonore pour plonger le spectateur dans un univers décalé. Bien sûr, le son et l'image ensemble sont plus à voir comme une expérience cinématographique que musicale. Pour moi, la musique se suffit d'un point de vue émotionnel, et n'a pas de nécessité à être couplée à l'image. Le mélange des deux est donc une expérience à part. Dans la performance intitulée *Lifesteak*, premier projet composé avec Tzii, j'ai utilisé le son des vidéos, que je scratchais et montais, en live qui était ensuite filtré avec des effets par Tzii. La composition image et son est assez particulière. Lorsque j'utilise le son des images, je ne le fais pas tourner en boucle trop longtemps car on se lasse d'une image beaucoup plus vite qu'un son (dans le cas d'une rythmique par exemple). A contrario, on peut se permettre des phases narratives plus intenses pour plonger le spectateur au cœur de la performance.
Tasman Richardson et moi sommes en train de finaliser nos recherches communes dans notre projet *Temporary Temple*, que nous avons joué cette année au festival VisionSonic'09. Ce projet est inspiré de la musique concrète et du cut-up. Notre contrainte est de ne rien tourner ou fabriquer, mais d'utiliser uniquement des samples A/V. Nous puisons dans des films, des documentaires, toutes sortes d'images et de sons en rapport avec les religions et grâce auxquels nous re-créons un rituel audiovisuel.

En ce moment j'ai aussi envie de sortir un peu du tout informatisé, pour me consacrer à des projets tels que *Carbon 14* : une sorte de cinéma préhistorique sur lequel nous travaillons avec YroYto. Pour ce projet, nous n'utilisons que des micro-contacts et caméras. L'image et le son étant fabriqués grâce à nos manipulations. Nous avons tenté avec ce projet de garder un côté le plus brut possible. La diffusion principale pour mes travaux reste la diffusion live. Notamment pour *Carbon 14*, car le public peut observer nos façons de manipuler et de filmer en macro et voit le résultat en vidéo projetée en temps réel.



© RKO

Death Marrach (V-Atak), 2008

Parallèlement, sur V-Atak, le label dont je m'occupe en partie, nous essayons d'éliminer les supports pour diffuser les travaux des artistes intégrés dans ce label. Récemment, avec *Pirates of Breakcore Island* de Tasman Richardson, nous avons fait la première sortie entièrement numérique : tout se fait en téléchargement. Dans les mois qui viennent, nous allons rendre accessible tout le catalogue V-Atak en téléchargement, dont une partie sera payante. Les éditions physiques que nous réalisons sont toutes des sorties faites à la main dans le but de créer des objets singuliers et uniques.

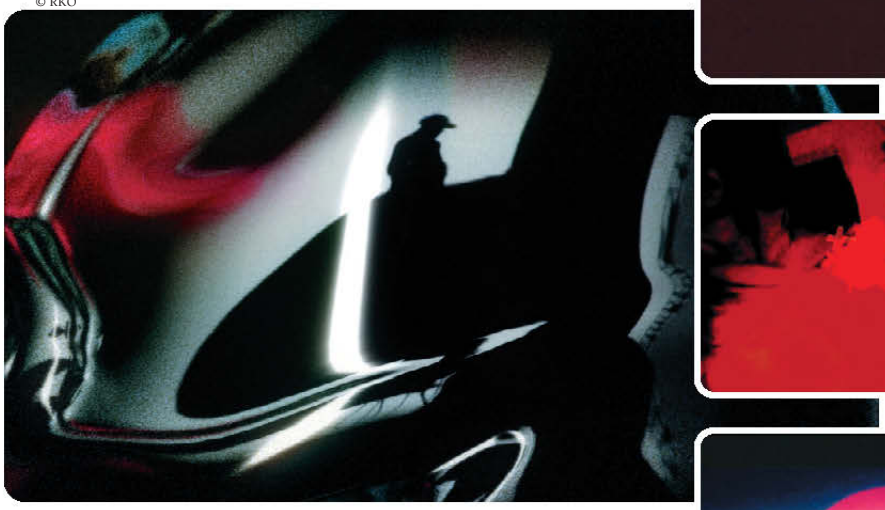
/// Les évolutions technologiques me permettent de composer et jouer grâce à un ordinateur.

Pour *Temporary Temple*, par exemple, le son et l'image sont pilotés conjointement sur chacune des machines, reliées entre elles en midi.
Les évolutions technologiques me permettent de construire, petit à petit, un instrument me laissant la possibilité d'improviser. J'essaie de développer des techniques et des outils me permettant de me rapprocher au maximum des outils de création tels qu'un piano ou une caméra ! Cela me donnerait ainsi la possibilité de composer en live.

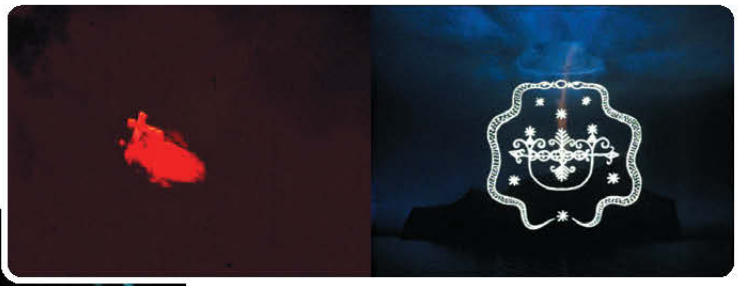
//// La performance en public ! Que ce soit festival ou concert : j'ai joué dans des musées, discothèques, galeries d'art, cinémas, salles de concert, squatts… C'est dans ces situations qu'il est le plus facile de contrôler la diffusion. Si j'enregistre pour un support tel que le DVD ou la télé, la composition sera différente d'une composition prévue pour une performance. Il est, à mon avis, beaucoup plus dur de capter l'attention d'un spectateur chez lui qu'en situation de live où une personne vient spécialement pour vivre un évènement. Concernant l'audio-vidéo, il est plus compliqué "d'écouter" un DVD chez soi.
Cela monopolise seulement 2 de nos sens.
Par contre, quand on prend le temps de vivre cette performance, cela reste pour moi une expérience particulière. Chose différente avec la musique qui peut être appréciée en fond d'ambiance ou à plein volume. L'audio est omni-directionnel quand l'image, elle, est complètement directionnelle !

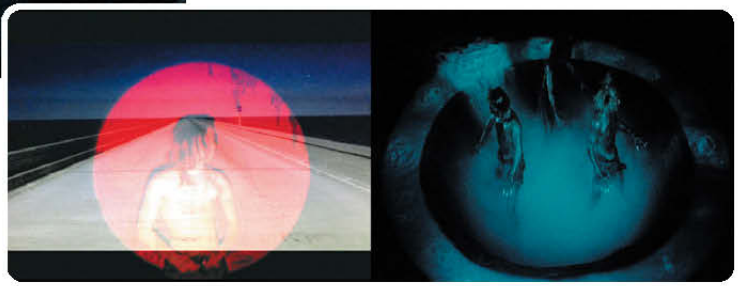
///// Tout d'abord terminer *Temporary Temple*. Nous faisons également une résidence à Créteil, au centre Rebérioux. J'espère ensuite tourner un peu avec Tasman dans des festivals. Parallèlement, je produis *ANTI*, une nouvelle compilation d'artistes qui sortira sur V-Atak en DVD et en download courant février… Et je n'oublierai pas de citer un projet commun avec YroYto, VisionSonic'10. J'espère que l'on pourra faire encore évoluer le festival qui a déjà été un franc succès sur la version 2009 !

© RKO



DEATH MARIACHI (V-Atak),
2008





© RKO / TASMAN RICHARDSON

TEMPORARY TEMPLE,
Rko & Tasman Richardson (V-Atak),
2010

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ I'm self-educated, and my main, most powerful influence, is cinema and music. I've been inspired by movie makers like Shinyo Tsukamoto, for their visual experiments, Gus van Sant and Lynch, for their equivocal narrative structures, and Ryu Murakami for his use of ambiance and his books...
And cyberpunk remains an excellent source of inspiration. I find it quite hard to sum up my influences in a few names !

// I see something unique about the link between sound and image : it allows me to hold on to a narrative structure, while using musical compositions to plunge the spectator into a cryptic, ambivalent universe. Of course, when you combine sound and images, it should be seen as a more cinematographic than musical experience. To my mind, music is emotionally self-sufficient, and has no need to be combined with images. So mixing them together creates an entirely different experience. In the first performance I composed with Tzii, called *Lifesteak*, I used sound coming off of videos, which I would mix and edit live, and which would subsequently get filtered through Tzii's effects. Image and sound composition is quite singular. When I use sound off of images, I don't let them loop for very long, because you get tired of images much more quickly than sounds (if you take a rhythm, for example). On the other hand, it's possible to use longer narrative phases, which plunge the spectator into the heart of the performance.
Tasman Richardson and I are currently finishing the joint research for our *Temporary Temple* project, which we played this year at the VisionSonic'09 festival. The project had gotten its inspiration from concrete music and from cut-ups. The constraint was to neither make nor film any new materials, but to use solely AV samples. We dipped into movies, documentaries, all sorts of religious sounds and images, which we used to reassemble an audiovisual ritual.
I'm also currently inclined to step away from using exclusively computers, and to spend time on projects like *Carbon 14*, which is a sort of prehistoric cinema project that I'm working on with YroYto. We are only using micro-switches and cameras for that project. We create sound and image using these tools.
We've tried to keep things as coarse as possible during this project. The primary means of distribution for my projects is live performances. This is particularly the case for *Carbon 14*, because the audience can watch the way we control and film up close, and see the video results, which we project in real time.
At the same time, with V-Atak, the label I help manage, we're trying to entirely dematerialize the distribution of the label's artists. Tasman Richardson's *Pirates of Breakcore Island* was our first totally digital production : it's completely downloadable. In the next few months, V-Atak's entire catalogue is going to become downloadable, some of which will be free. Our material productions are all hand made, with the goal of creating one-of-a-kind, unique objects.

/// Technological progress has made it possible for me to compose and perform with a computer. In *Temporary Temple*, for example, the sound and the image are jointly controlled on each machine, which are linked together via a midi connection. Technical progress makes it possible for me to gradually put together an instrument I can improvise with. I try to develop techniques and tools that take me as close as possible to piano and camera-like creative instruments! That's what makes it possible for me to compose live.

//// Performing in front of an audience! Whether during a festival or for a concert; I've played in museums, night clubs, art galleries, cinemas, concert halls, squats… Those are the situations where you have the least difficulty controlling diffusion. When I record for a DVD or the television, the composition will be different from the one I'd use for a performance. I think it's far more difficult to capture the attention of a spectator who's watching you in his or her home than when you're performing live, in which case people have knowingly come to watch the event. As for audio-video, it's more complicated to "listen" to a DVD at home. It only involves using two of your senses. However, when you take the time to really live the performance, what you get, I think, is an exceptional experience. A different thing when the music can be listened to as background ambiance or at full volume. Audio is omni-directional, whereas the image is completely directional!

///// First of all, finish *Temporary Temple*. We're also doing a residency at Créteil, at the Rebérioux Center. Then I'm hoping to go on a festival tour with Tasman.
I'm also producing *ANTI*, a new compilation of various artists that V-Atak is going to put out on DVD and via downloads, in February… And I shan't forget to mention the joint project me and YroYto are working on together, VisionSonic'10.
I hope we'll be able to improve further on that festival, which had already been a great success in 2009!

RYBN

http://rybn.org

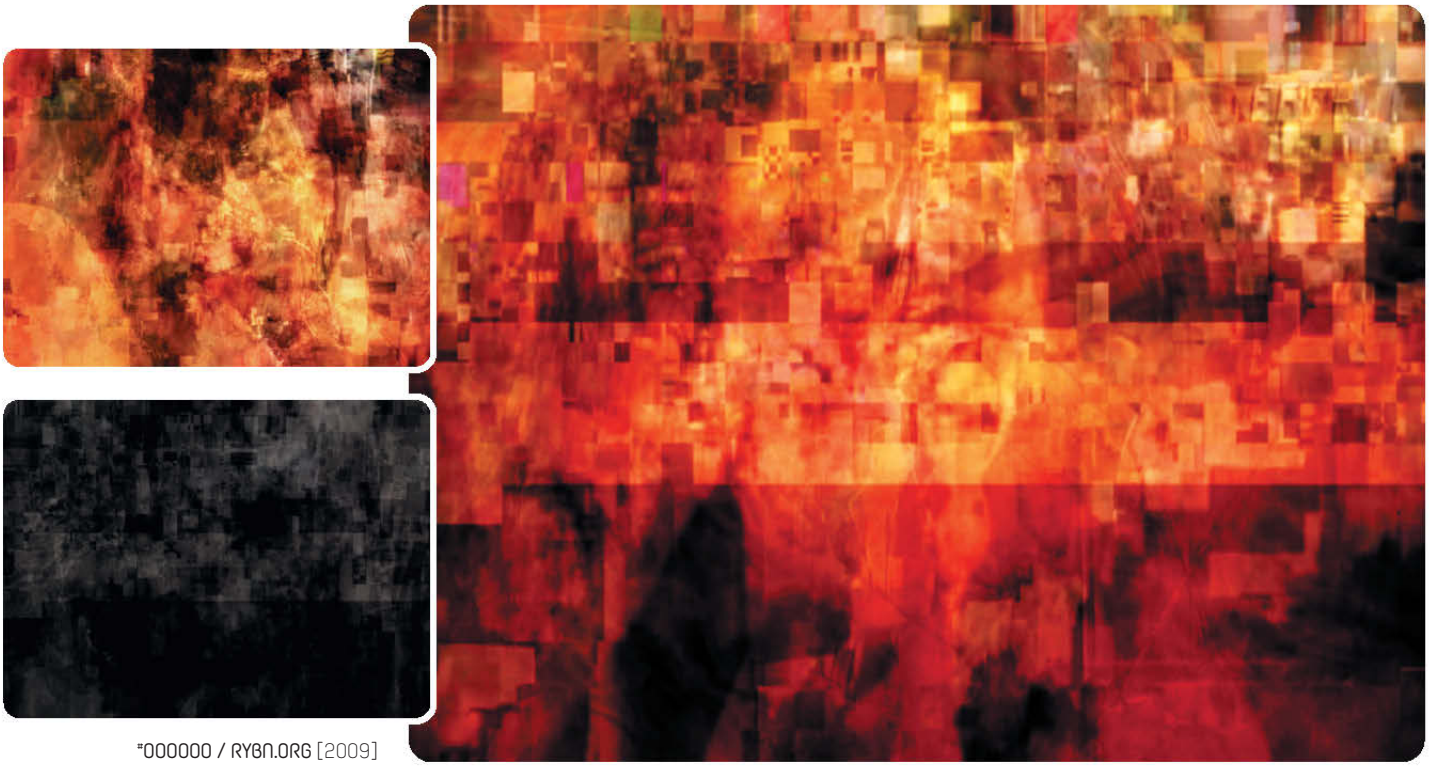
/ Web | Paris Artcore Open Source 2004 | Paris Villette Numérique Emergence 2004 | Paris Résonance Aux 2004 | Helsinki Pixelache 2005 | Montreuil Germination 2005 | Berlin Transmediale 2006 | Paris Némo 2006 | Malaupixel 2006 | Sanjose Isea / Livecinemanights 2006 | Paris Malaupixel 2007 | Montréal Elektra 2007 | Paris Cannibalcaniche 2006 | Jogjakarta Cellsbutton 2007 | Ars Electronica 2007 | Bruxelles Cannibalcaniche 2007 | Paris Art Kill Mains d'Œuvres 2007 | Helsinki Pixelache 2008 | Paris Vision'R 2008 | Aberdeen Recoded 2008 | Barcelona Hangar Nitcasm 2008 | Cadaques Tramuntana 2008 | Skopje Chain Reaction 2008 | Paris Eb0.1 2008 | Bruxelles Cimatics 2008 | Bruxelles Internet Disorders 2008 | Berlin Art Kill Club Transmediale 2009 | Helsinki Art Kill Pixelache 2009 | Bruxelles Ovot / V.O.S.T 2009 | Paris Art Kill Malaupixel 2009 | Paris Hsf 2009 | Paris I-R-L#01 2009 | Cologne Tinynoisecamp 2009 | Créteil VisionSonic 2009 | Paris Nouveau Festival 2009
Evelina Domnitch & Dmitry Gefland & TeZ | Sonolevitation [ru] http://portablepalace.com/levitation.htm
Erich Berger | Tempest [at] http://randomseed.org/tempest/
Michael Sellam & Vincent Epplay | The Intergalactic Afrofuturist Space Door [fr] http://michael.sellam.free.fr/projects/Theintergalactifcafrofuturistspacedoor/index.html
HeHe | Siren Shield [fr] http://hehe.org.free.fr/hehe/siren/index.html
chdh [fr] www.chdh.net
Art Of Faillure | Corpus [fr] http://artoffailure.free.fr/index.php?/projects/corpus-fr/
vinylvideo (Gebhard Sengmüller, Martin Diamant, Günter Erhart & Best Before) www.vinylvideo.com/
Servovalve | Public Anemie [fr] www.servovalve.org/
Anne Roquigny | WJS [fr] http://wj-s.org/
Venzha Christ [HONF] | Operation Room Total Solution [id] http://natural-fiber.com/
Igor Stromajer & Brane Zorman | Ballettikka Internettikka www.intima.org/bi
Tengal Drilon | Sinemusikalye [ph] http://tengalgorhythm.blogspot.com/
JoDi | Folksomy.Alpha [be/nl] www.folksomy.net/
Cellule d'Intervention Metamkine [fr] http://metamkine.free.fr
The User | Symphony for dot matrix printers [ca] www.theuser.org
Ulf Langeinrich | Drift [at] www.sonicacts.com/wordpress/?p=41
Terminalbeach | Heart Chamber Orchestra [at] http://heartchamberorchestra.org/
Granluar Synthesis | Pol [at] www.epidemic.net/news/contnewsgs.html
Kurt Hentshläger | Feed [at] www.hentschlager.info/portfolio/feed/feed.html
Russel Haswell & Florian Hecker | Upic Diffusion [uk/de] http://haswellhecker.blogspot.com/
Antoine Schmitt & Vincent Epplay | Display Pixel III [fr] www.viplayland.net/displaypixel.html
Valentina Vuksic | Trippin Through Runtime [ch] http://2009.pixelache.ac/projects/tripping-through-runtime/
Venzha Christ [HONF] | Electrocore [id] http://natural-fiber.com/
Tim Jaeger & Alex Dragulescu | Respam [us] http://sq.ro/respam.php
Ryoji Ikeda | Datamatics [jp] www.arcadi.fr/artistesetoeuvres/artisteoeuvre.php?id=630
Ray XXXX | Pulse [ca] www.ray-xxxx.com/
Thomas Begin | Full Spectrum [ca] http://frere-contraire.com/
Thomas McIntosh | Ondulation [ca] http://www.ondulation.net/
Michael Sellam | Ode To Joy [fr] http://michael.sellam.free.fr/projects/Odetojoy/index.html
Wunderlitzer | Multiplicity + Saturation [fr] http://wunderlitzermusic.free.fr
Yann Leguay & Jerome Fino | Macro Cutter Off [fr] www.phonotopy.org
Art Of Faillure | The Voice [fr] http://artoffailure.free.fr/index.php?/projects/the-voice-fr/
Joachim Montessuis | Eros:Agape [fr] www.eternalnetwork.org/jm/eros.html
Démolécularisation | ****be a hero [fr] & Let's Go To town [fr] http://projectsinge.free.fr/
Isjtar | Catatonic State Society [be] http://isjtar.org/
Edwin Van Der Heide | LSP [nl] www.evdh.net/lsp/index.html
Nika Autor & Miha Ciglar | A small contribution to the genesis of everyday life [si] www.ciglar.mur.at/ www.autor.si
Irene Agrivine, Bagus Budiarto, Budi Prakosa [HONF] | P.A.D.I [id] http://natural-fiber.com/
Purform | Faust technology [ca] www.purform.com/03_c.html
Szkieve | Miniatures Express [ca] www.hushush.com/szkieve/projects_miniatures_express.html
Thomas Ouellet Fredericks & Danny Perreault | TvEstroy [ca] www.tvestroy.danslchamp.org/
Sonom.org | Farophono Sinfonia [es] http://sonom.org/
Neuronoise (Alex Posada & Carlos Martinez) | Mitosis [es] www.neuronoise.org
Solu & Arbol | Kaamos Trilogy [fi/es] www.solu.org
Scott Arford | TVIV [us] www.7hz.org/s_arford/tviv.html

// []
rybn.org | IIS004 [fr] http://rybn.org
rybn.org | Cryptome [fr] http://rybn.org
rybn.org | 95MM [fr] http://rybn.org
rybn.org | Antidatamining [fr] www.antidatamining.net
rybn.org | Monochrome [fr] http://youtube.com/monochromatiq
rybn.org | #000000 [fr] http://rybn.org
rybn.org | EEE008 [fr] http://rybn.org
[]

/// []
[]

//// []
[]

///// []
Repulsive Society (w/ Yann Leguay) | Presbyacusis 2 2 20 000 hz [fr] www.repulsivesociety.net



© RYBN

*000000 / RYBN.ORG [2009]

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Web | Paris Artcore Open Source 2004 | Paris Villette Numérique Emergence 2004 | Paris Résonance Aux 2004 | Helsinki Pixelache 2005 | Montreuil Germination 2005 | Berlin Transmediale 2006 | Paris Némo 2006 | Malaupixel 2006 | Sanjose Isea / Livecinemanights 2006 | Paris Malaupixel 2007 | Montréal Elektra 2007 | Paris Cannibalcaniche 2006 | Jogjakarta Cellsbutton 2007 | Ars Electronica 2007 | Bruxelles Cannibalcaniche 2007 | Paris Art Kill Mains d'Œuvres 2007 | Helsinki Pixelache 2008 | Paris Vision'R 2008 | Aberdeen Recoded 2008 | Barcelona Hangar Nitcasm 2008 | Cadaques Tramuntana 2008 | Skopje Chain Reaction 2008 | Paris Eb0.1 2008 | Bruxelles Cimatics 2008 | Bruxelles Internet Disorders 2008 | Berlin Art Kill Club Transmediale 2009 | Helsinki Art Kill Pixelache 2009 | Bruxelles Ovot / V.O.S.T 2009 | Paris Art Kill Malaupixel 2009 | Paris Hsf 2009 | Paris I-R-L#01 2009 | Cologne Tinynoisecamp 2009 | Créteil VisionSonic 2009 | Paris Nouveau Festival 2009

Evelina Domnitch & Dmitry Gefland & TeZ | Sonolevitation [ru] http://portablepalace.com/levitation.htm

Erich Berger | Tempest [at] http://randomseed.org/tempest/

Michael Sellam & Vincent Epplay | The Intergalactic Afrofuturist Space Door [fr] http://michael.sellam.free.fr/projects/Theintergalactifcafrofuturistspace-door/index.html

HeHe | Siren Shield [fr] http://hehe.org.free.fr/hehe/siren/index.html

chdh [fr] www.chdh.net

Art Of Faillure | Corpus [fr] http://artoffailure.free.fr/index.php?/projects/corpus-fr/

vinylvideo (Gebhard Sengmüller, Martin Diamant, Günter Erhart & Best Before) www.vinylvideo.com/

Servovalve | Public Anemie [fr] www.servovalve.org/

Anne Roquigny | WJS [fr] http://wj-s.org/

Venzha Christ [HONF] | Operation Room Total Solution [id] http://natural-fiber.com/

Igor Stromajer & Brane Zorman | Balletikka Internettikka www.intima.org/bi

Tengal Drilon | Sinemusikalye [ph] http://tengalgorhythm.blogspot.com/

JoDi | Folksomy.Alpha [be/nl] www.folksomy.net/

Cellule d'Intervention Metamkine [fr] http://metamkine.free.fr

The User | Symphony for dot matrix printers [ca] www.theuser.org

Ulf Langeinrich | Drift [at] www.sonicacts.com/wordpress/?p=41

Terminalbeach | Heart Chamber Orchestra [at] http://heartchamberorchestra.org/

Granluar Synthesis | Pol [at] www.epidemic.net/news/contnewsgs.html

Kurt Hentshläger | Feed [at] www.hentschlager.info/portfolio/feed/feed.html

Russel Haswell & Florian Hecker | Upic Diffusion [uk/de] http://haswellhecker.blogspot.com/

Antoine Schmitt & Vincent Epplay | Display Pixel III [fr] www.viplayland.net/displaypixel.html

Valentina Vuksic | Trippin Through Runtime [ch] http://2009.pixelache.ac/projects/tripping-through-runtime/

Venzha Christ [HONF] | Electrocore [id] http://natural-fiber.com/

Tim Jaeger & Alex Dragulescu | Respam [us] http://sq.ro/respam.php

Ryoji Ikeda | Datamatics [jp] www.arcadi.fr/artistesetoeuvres/artisteoeuvre.php?id=630

Ray XXXX | Pulse [ca] www.ray-xxxx.com/

Thomas Begin | Full Spectrum [ca] http://frere-contraire.com/

Thomas McIntosh | Ondulation [ca] http://www.ondulation.net/

Michael Sellam | Ode To Joy [fr] http://michael.sellam.free.fr/projects/Odetojoy/index.html

Wunderlitzer | Multiplicity + Saturation [fr] http://wunderlitzermusic.free.fr

Yann Leguay & Jerome Fino | Macro Cutter Off [fr] www.phonotopy.org

Art Of Faillure | The Voice [fr] http://artoffailure.free.fr/index.php?/projects/the-voice-fr/

Joachim Montessuis | Eros:Agape [fr] www.eternalnetwork.org/jm/eros.html

Démolécularisation | ****be a hero [fr] & Let's Go To town [fr] http://projectsinge.free.fr/

Isjtar | Catatonic State Society [be] http://isjtar.org/

Edwin Van Der Heide | LSP [nl] www.evdh.net/lsp/index.html

Nika Autor & Miha Ciglar | A small contribution to the genesis of everyday life [si] www.ciglar.mur.at/ www.autor.si

Irene Agrivine, Bagus Budiarto, Budi Prakosa [HONF] | P.A.D.I [id] http://natural-fiber.com/

Purform | Faust technology [ca] www.purform.com/03_c.html

Szkieve | Miniatures Express [ca] www.hushush.com/szkieve/projects_miniatures_express.html

Thomas Ouellet Fredericks & Danny Perreault | TvEstroy [ca] www.tvestroy.danslchamp.org/

Sonom.org | Farophono Sinfonia [es] http://sonom.org/

Neuronoise (Alex Posada & Carlos Martinez) | Mitosis [es] www.neuronoise.org

Solu & Arbol | Kaamos Trilogy [fi/es] www.solu.org

Scott Arford | TVIV [us] www.7hz.org/s_arford/tviv.html

// []

rybn.org | IIS004 [fr] http://rybn.org

rybn.org | Cryptome [fr] http://rybn.org

rybn.org | 95MM [fr] http://rybn.org

rybn.org | Antidatamining [fr] www.antidatamining.net

rybn.org | Monochrome [fr] http://youtube.com/monochromatiq

rybn.org | #000000 [fr] http://rybn.org

rybn.org | EEE008 [fr] http://rybn.org

[]

/// []

[]

//// []

[]

///// []

Repulsive Society (w/ Yann Leguay) | Presbyacusis 2 2 20 000 hz [fr] www.repulsivesociety.net

CHRIS SALTER

www.chrissalter.com

/ Mon parcours hybride a débuté par une formation académique dans de nombreuses disciplines (économie, philosophie, création sonore numérique, critique et mise en scène de théâtre), mais j'ai aussi collaboré, à mes débuts, avec des artistes majeurs de l'art de la performance, comme Peter Sellars et William Forsythe, lorsqu'il dirigeait le Frankfurt Ballet.
Tout mon travail artistique questionne la *performance* – ma formation artistique. Ce qui m'intéresse, c'est de développer des domaines de recherches comme l'installation, l'architecture, les systèmes d'interaction. Par performance, j'entends non seulement l'art performatif, mais aussi toute pratique artistique centrée sur les processus temporels et dynamiques dépassant l'objet statique et ses représentations. Mes influences sont à la croisée des genres, de l'architecture au théâtre, en passant par la philosophie ou le design.

// L'*audio-vision* (pour citer Michel Chion) est un élément de ma pratique toujours délimité par un important contexte scénographique spatio-temporel qui ne s'arrête pas à l'écran. Par exemple, dans le projet *Schwelle* (Seuil), la première partie est strictement constituée d'image et de son : un travail en haute définition de 36 minutes explorant l'expérience de l'espace liminaire entre la vie et la dissolution du corps.
À Berlin, lors de la Tesla-Transmediale en 2007, les spectateurs étaient assis par terre à hauteur d'écran (à l'opposé du dispositif cinématographique) et commençaient à perdre de vue les limites l'image : ce cadre, qui hante les médias depuis la Grèce Antique. En même temps, le son spatialisé venait de sources identifiables mais aussi de champs immersifs à l'arrière et directement face au public. Cette proposition ressemble à celle de Wagner au Festspielhaus de Bayreuth en 1876 : il avait alors transformé la scène en une surface plane et distante grâce à des images en 2D et créé une chambre de résonnance à travers l'incroyable acoustique du théâtre. Dans *Air XY*, une commande avec Erik Adigard pour la Biennale d'architecture de Venise en 2008, nous avons également joué sur la tension entre surface et espace : un écran géant était orienté à 45° afin de pouvoir montrer au public une surface courbe dans l'architecture de l'Arsenal. Derrière l'écran, des formes projetées sur le sol s'agrandissaient dans un champ de brume. Ainsi, le point de focalisation se trouvait sur l'image projetée à l'écran, mais aussi sur la lumière construisant un volume dynamique dans l'air, comme dans le travail d'Anthony Mc Call dans les années soixante.

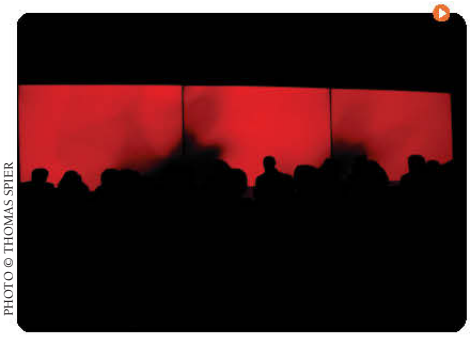


PHOTO © THOMAS SPIER

Schwelle, Part 1, Tesla/Transmediale, 2007

/// Nous ne pouvons échapper à la *technè* – dans le sens étymologique de "savoir-faire".
Comme Bernard Stiegler l'affirme, les techniques sont *la poursuite de [l'évolution de] la vie par d'autres moyens que la vie*. La technologie est un principe d'organisation au-delà d'une extension ou une prothèse de l'individu, comme le dit McLuhan. C'est plutôt nous qui incarnons la technique.
Bien sûr, nous assimilons à de nouvelles techniques des phénomènes tels que la puissance informatique, les projecteurs dont les images peuvent être vues en plein jour ou des systèmes audio aux rapports S/N très bas.
Tous ces moyens sont essentiels pour façonner de nouvelles perceptions. J'aime cette citation de Rumi que Bill Viola reprend souvent: *les nouveaux organes de la perception résultent de la nécessité. Par conséquent, augmente ta nécessité si tu veux augmenter ta perception.*

//// Je m'intéresse aux évènements *co-présents* et *incarnés*, les contextes performatifs sont donc pour moi les plus passionnants. Cela vient de l'effet de la technologie en temps réel, basée sur une expérience du corps – la pure précision des dispositifs A/V haut de gamme, l'air ou la lumière se mouvant dans un environnement physique. Ce sentiment avoisine ce que Dewey appelait la "vitalité augmentée". Internet, les DVD, les applications d'IPhone sont des formats légitimes et des modèles uniques de distribution mais les expériences qu'ils induisent sont très éloignées de l'intensité de la performance live.

///// Je m'intéresse de plus en plus aux déficits sensoriels, les éléments manquants dans ce paradigme audio-visuel, la carence d'image ou de son. Cette recherche est d'autant plus pertinente que nous sommes actuellement bombardés 24h/24h d'images et de sons. Rappelons les incroyables explorations de Robert Irwin qui au milieu des années 60 a progressivement mis le monde phénoménal en suspens et continué ainsi à tout réduire jusqu'à révéler le processus de perception comme un art autonome.
Je travaille sur un nouveau projet traitant de ces seuils perceptifs que Fechner appelait *la différence à peine visible* : la plus petite différence mesurable entre le début de deux stimuli. C'est un environnement à réduction sensorielle pour une seule personne qui associe une pénombre quasi-totale à des phénomènes de stimulation sensorielle très faibles. Le prototype sera présenté au nouveau centre EMPAC début mars 2010 et la première aura lieu en Europe dans le courant de l'été 2010. □

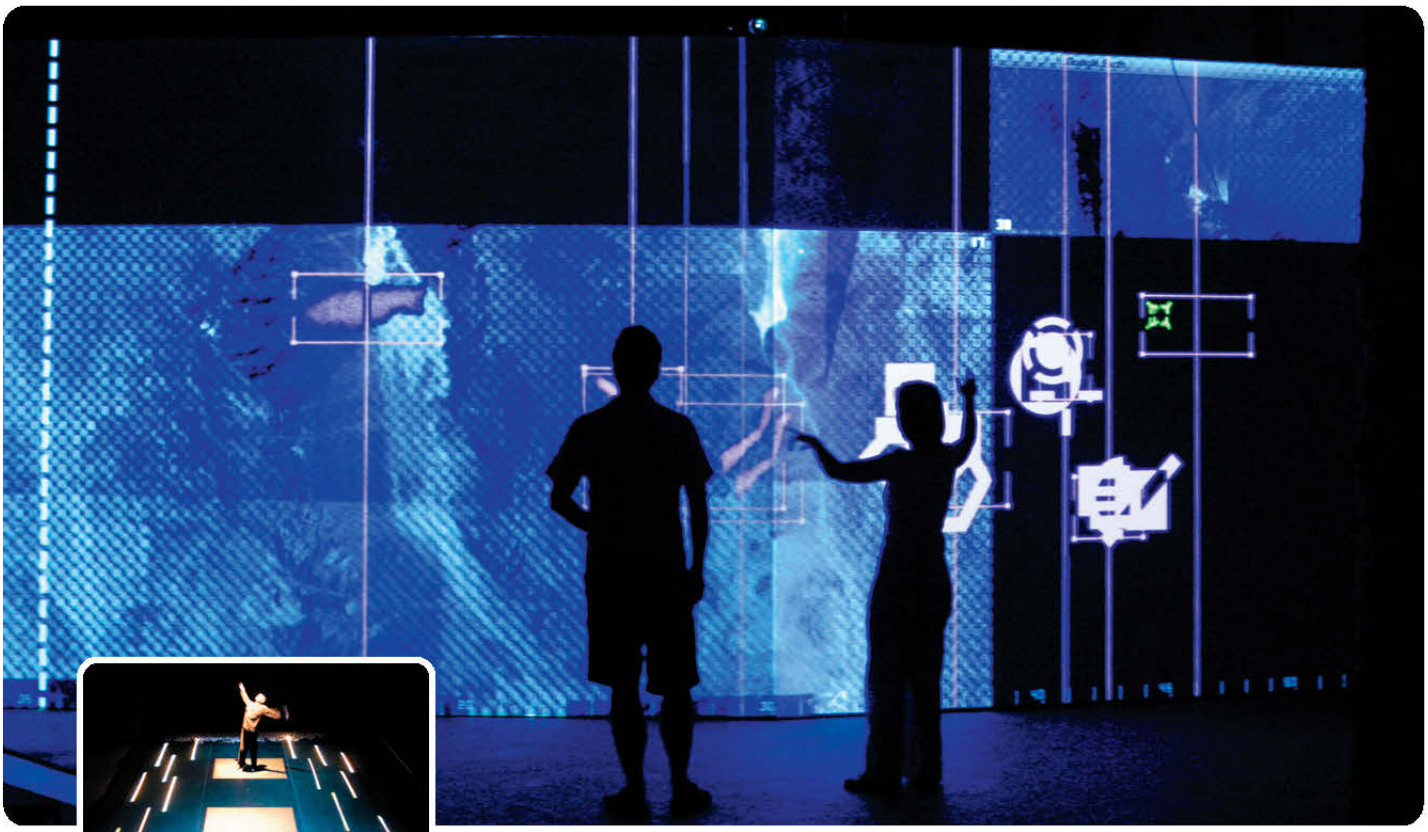


PHOTO © ANKE BURGER

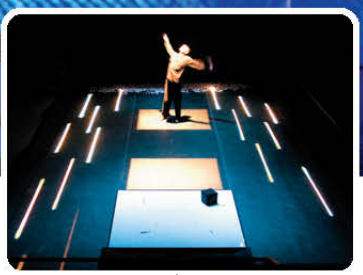


PHOTO © ISABELLE DUBÉ - ELEKTRA

Schwelle, Part II,
Elektra and Place des Arts / Cinquième Salle, 2007

Air XY, Erik Adigard/M.A.D. & Chris Salter,
Venice Biennale (Architecture), 2008

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ The best word to describe my background is hybrid. I have academic training in a range of disciplines (Economics, Philosophy, Computer-Generated Sound and Theater Directing/Dramatic Criticism) but also collaborated early on with major artists in the area of performance, like Peter Sellars and William Forsythe, when he ran the Frankfurt Ballet. Succinctly, all of my artistic work deals with this question of *performance* – that is the area I'm artistically trained in and most interested in expanding into the realms of installation, architecture, interaction systems and other research. By performance, I don't just mean the performing arts but any artistic practice where there is a focus on dynamic and temporal processes over static objects and representations. So, my artistic references and influences are across many different fields, from architecture and theater to dance, philosophy and design.

// The *audio-vision* (to cite Michel Chion) part of my work is always framed within a larger spatio-temporal scenographic context and doesn't just stop at the screen. For example, in the three-part project *Schwelle* (Threshold), the first part is strictly image and sound – a 36-minute HD work exploring the experience of the liminal space between life and the dissolution of the body.

In Berlin at Tesla-Transmediale in 2007, the audience sat on the floor at the same height as the screen and since both viewer and image were on the same physical level (as opposed to cinema), they began to lose the borders of the image – the frame, which has haunted media practices since the Greeks. At the same time, sound was spatialized not only as typical point sources but fields behind and directly in front of the audience. Its somewhat analogous to what Wagner did in the Festspielhaus in Bayreuth in 1876-he turned the stage into a flat, distant surface by 2-D images while simultaneously, created a resonance chamber through the theater's incredible acoustics.
In *Air XY*, a commission with Erik Adigard for the 2008 Venice Architecture Biennale, we also played with this tension between surface and space – an enormous screen was angled at 45 degrees so that one had to deal with the bent surface placed inside the real architecture of the Arsenale.
Behind the screen, however, were forms projected onto the ground which grew in size through a field of haze – thus, focusing not only on the image that hits the surface but also like Anthony Mc Call's work in 1960s, the light in the air that constructs a dynamic volume.

/// We can't escape *technè* – in the sense given by the etymology of the word – as making. As Bernard Stiegler states, technics is *the pursuit of the evolution of the living by other means than life*. Technology is a *technic*, an ordering principle that is a less an extension or prosthesis of us, like McLuhan says, but rather we are already technical. Of course, what we understand as new technics such as computational power, higher lumen projectors that can be seen in broad daylight and audio devices with very low S/N ratios, all of these are important to shape perception in new ways. So in the ways we can shift perception through technics, yes. But I always return to a quote from Rumi that Bill Viola frequently cites: *new organs of perception come about as a result of necessity. Therefore, increase your necessity so you can increase your perception*.

//// Well, since I'm interested in embodied, co-present events, I would argue that performative contexts are the most compelling for me – this has to do with the affect of technology on real time, bodily-based experience – the sheer precision of high end A/V display systems, moving air or light in a physical environment. This is something akin to what Dewey called "heightened vitality". There is a certain intensity to these kinds of "live" situations. Online, DVD, IPhone apps are all legitimate and unique distribution models – but these bring about *very different* experiences for the spectator than live performance.

///// I'm increasingly exploring sensory deficits – the missing components in this audio-visual paradigm. The lack of image or sound. Such sensory deficits seem to be worth exploring in an age where we are bombarded 24/7 with audio and image. Go back to Robert Irwin's incredible explorations in the mid 1960s. He gradually suspended the phenomenal world and kept reducing everything until he came to look at the process of perception as the artistic work.
I'm working on a new project dealing again with such perceptual thresholds; what Fechner termed the *just noticeable difference* – the smallest possible measurable perceptual difference between the onset of two different stimuli. This project is a kind of sensory reduction environment for one person at a time and combines near darkness with extraordinary low levels of sensory phenomena with bodily affect. This will have a first prototype showing at the new EMPAC center in early March 2010 and then the premiere will be in Europe later in the summer of 2010.

SATI

www.myspace.com/eyehearsati
www.ricklecube.com

/ **Jesse :** J'ai toujours baigné dans un univers riche en musiques et en images, avec mon père artiste peintre et ma mère à la guitare folk. Cet environnement m'a amené à découvrir l'écriture musicale et l'improvisation. Plus tard, lors de mes études en Grande-Bretagne, j'ai découvert la possibilité d'improviser avec des images et des vidéos, au même moment où je découvrais les sorties des labels Warp et Ninja Tunes. L'esprit communautaire de la scène VJ alimenté par l'essor d'Internet m'a beaucoup aidé. C'est pourquoi j'ai créé le site VJfrance en 2004. Mes inspirations sont nombreuses, mais la principale reste mon environnement; qu'il soit urbain ou naturel. C'est à partir des expériences sensorielles du monde qui m'entoure que je nourris ma créativité.
Erwan : Pour ma part, j'ai étudié le piano classique, en m'intéressant très tôt à d'autres styles. Je jouais de la guitare et de la basse en rock, puis je me suis passionné pour les musiques électroniques, la musique de film, ainsi que la vidéo, sans pour autant la pratiquer. Mes influences sont donc très diverses en termes de création musicale ! Pour citer toutefois quelques références actuelles, j'affectionne particulièrement le nouvel album de Moderat, le travail sonore de Tim Hecker, mais aussi la musique de Joe Hisaichi, dans un style plus classique.

// L'avantage du travail audiovisuel est qu'il permet de renforcer les sensations en combinant différents médias. Pour nous, c'est une recherche constante dans laquelle chaque nouveau projet prend une route un peu différente. Durant 2 ans, avec SATI, nous avons cherché à synchroniser l'image sur le son de façon très rythmique. La sensation immédiate que cela procure nous intéresse toujours autant. Mais à travers notre dernière création, *L'Odyssée de Rick le cube*, nous avons pris plus de distance. Nous utilisons toujours des synchronisations, mais pour renforcer les sensations à des moments ponctuels, et plus rarement de façon rythmique. Aujourd'hui, nous travaillons sur des projets plus scénarisés, dans lesquels les différentes scènes ont leur propre ambiance visuelle et sonore. Elles sont en fait le cœur de notre recherche artistique.

Logo, création Jesse Lucas

La synchronisation n'est donc plus une fin en soi, c'est un outil parmi d'autres qui nous permet d'enrichir nos créations audiovisuelles.
Pour nous, l'interprétation de l'œuvre sur scène distingue le live audio-vidéo de son cousin le plus proche, le cinéma. Lors d'une projection cinématographique, le spectateur plonge dans le film et en oublie l'instant présent. Pendant une performance, l'artiste sert d'interface. Ainsi, le spectateur plonge dans l'oeuvre tout en gardant un pied dans la réalité. Il vit alors un moment unique.
Dans certains cas, il peut même devenir acteur si l'artiste lui en donne les moyens. L'aspect scénique reste pour nous important. C'est en cela que la performance audiovisuelle est une discipline à part entière, bien qu'empreinte de nombreuses formes d'art déjà existantes.

/// Il est évident que la démocratisation des outils numériques a permis à plus de gens de manipuler l'audiovisuel, que ce soit pour du live ou de la création de contenu. Cependant, les artistes continuent à créer leurs propres outils, ou à détourner les outils déjà existants dans le but d'atteindre leurs objectifs artistiques. Certains artistes sont donc autant les moteurs de l'innovation technologique que leurs utilisateurs. Il y a un aller-retour permanent entre l'innovation et la création artistique. En ce qui nous concerne, les avancées technologiques vont nous permettre de proposer une performance plus vivante scéniquement.

//// La performance audiovisuelle, par ses différents aspects (image, son, narration, jeu de scène…) et ses codes empruntés de médias grand public, permet d'attirer un spectateur non-initié et de l'amener à apprécier des univers différents de ceux qui constituent son quotidien. Il est donc nécessaire de mettre en avant les festivals qui soutiennent cette forme artistique, et de permettre au grand public d'y avoir accès. C'est ce qui nous a poussé à créer le spectacle jeune et tout public, *L'Odyssée de Rick le cube*.
Selon nous, certaines de ces performances peuvent trouver aussi leur place dans des festivals déjà existants (cinéma, musique…). Les supports de diffusion numériques permettent de garder des traces des performances et d'attirer un public, mais ils ne peuvent en aucun cas se substituer à la scène.
Par contre, le contenu audiovisuel retranscrit et réinterprété peut permettre de créer une œuvre singulière.

///// Depuis octobre 2009, nous tournons *L'Odyssée de Rick le cube* et, parallèlement, nous travaillons à l'écriture du nouveau projet de SATI, la découverte du monde qui nous entoure à travers le regard d'un personnage qui défie les lois de l'espace et du temps. Cette journée passée à ses côtés sera l'occasion de ressentir notre monde d'une manière différente. Ce projet arrivera à terme en octobre 2010.

PHOTO © JOANNIE LEMERCIER (ANTI VJ)

Rolling balls,
Festival Mapping @ Genève,
2008

PHOTO © LAURE BOMBAIL

"On the cloud", Festival Visionsonic
(Cinesthesy 1.0) @ Créteil, 2008

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ **Jesse:** I've always bathed in a rich musical and visual universe, thanks to my father, who is a painter, and my mother who plays folk guitar. Growing up in this environment, I discovered musical composition and improvisation. Later on, as a student in Britain, at the same time I was discovering Warp and Ninja Tunes productions, I discovered that it was possible to improvise with images and video as well. The community feeling of the VJ scene, spurred on by the rise of internet, was extremely helpful to me. That's why I created the internet site VJfrance, in 2004. I've known many sources of inspiration, but my main inspiration is my environment, be it urban or natural. My creativity feeds off my sensory experience of the world around me.
Erwan: I studied the piano, myself. I started out with classical music, and quickly branched out to other styles. I played rock guitar and bass, and was very excited when I discovered electronic music and movie sound tracks, as well as video, although I didn't actually use it myself. My musical creation has had a wide variety of influences! But I'll mention a few current references; I particularly like Moderat's new album, Tim Hecker's sound work, as well as Joe Hisaichi's more classical style.

// The advantage of audiovisual work is that you can reinforce people's sensations by mixing different types of media. We're constantly exploring new things, and each new project follows a slightly different path. For two years, with SATI, we tried to synchronise images and sound in a very rythmic way. We're still interested in the types of sensations that can create. With our latest creation, though, *L'Odyssée de Rick le cube*, we pulled back somewhat. We still use synchronization, but mainly to reinforce people's sensations at very precise moments, and not often rythmically. We're working on more scripted projects today, and each stage has its own visual and sound ambiance. The stage is at the heart of our artistic exploration. Synchronization isn't a goal in itself, but one of many tools we use to enhance our audiovisual creations. For us, the difference between live audio-video performance and it's closest relative, the cinema, is that, in the former, the piece is acted out on stage. In the cinema, the spectator plunges into the film and forgets the present moment. During a performance, the artist acts like an interface. As a result, the spectator plunges into the piece but keeps one foot firmly in reality. It's a unique moment. In some cases, he can even become a part of the piece, if the artist gives him the means to do so. What happens on stage is still important for us. Which is why audiovisual performances are a discipline in and of themselves, in spite of the fact that they're fed into by other, older art forms.

/// Certainly, the democratization of digital devices has made it possible for more people to work in the audiovisual field, be it in live performances or on content creation. However, artists are continuing to create their own tools, or using other tools, in unorthodox ways, to reach their artistic objectives. Some artists are not only users, but generators of technological innovation. There's a constant flux between innovation and artistic creation. Personally, technological progress will help us create a more animated, energetic stage performance.

//// Because of its various different facets (images, sound, narration, use of the stage, etc.) and the codes it borrows from mass media, audiovisual performances are capable of attracting the uninitiated, and helping them appreciate worlds that are different from their daily lives. So we have to continue to promote festivals that support this art form, making it accessible to the public at large. Which is why we created *L'Odyssée de Rick le cube*, a show for young people and general audiences.
We think some of these performances have their place in pre-existing festivals (cinema, music, etc.). The tools used for digital dissemination make it possible to record performances and attract audiences, but under no circumstances should they actually replace the stage peformance. However, transcribing and re-enacting audiovisual content is a means of creating a unique piece of work.

///// *L'Odyssée de Rick le cube* has been on the road since October 2009, and, simultaneously, we're writing SATI's new piece, a discovery of the world around us through the eyes of a character who defies the laws of time and space. Spending a day with him will be an opportunity to feel the world we live in, in an entirely different way. The piece is due out in October 2010. □

ANTOINE SCHMITT

www.gratin.org/as

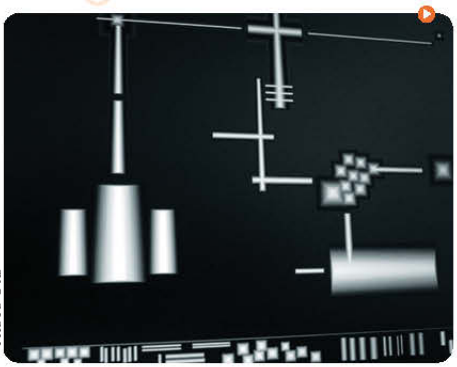


PHOTO © AS

Nanomachine, 2002

/ Par ordre chronologique, je suis programmeur autodidacte, ingénieur Telecom Paris, puis autodidacte artiste plasticien, au sens large : création d'objets, de situations et de performances.
Ma démarche artistique a été fortement influencée par les idées de John Cage, par les actes de Kasimir Malevitch, par les problématiques de Samuel Beckett, par les visions de Philip K. Dick, par la pensée de Douglas Hofstadter (*Gödel, Escher, Bach : les brins d'une guirlande éternelle* et *Vues de l'esprit : fantaisies et réflexions sur l'être et l'âme* ; co-écrit avec Daniel Dennett) et par la philosophie de Schopenhauer (*Le monde comme volonté et comme représentation*). On peut aussi citer Sigmund Freud et le cinéaste expérimental Norman McLaren.

// Les performances audio/visuelles ne constituent pas pour moi une nouvelle discipline : elles constituent une des facettes de ma recherche plastique sur les systèmes semi-autonomes.
Comme l'ensemble de mon travail plastique, mes travaux dans le champ des performances audio/visuelles s'articulent autour de la confrontation d'un humain avec un système. L'intention est de questionner notre condition d'être libre agissant sur et dans le monde (système de volonté dans un système de réalité). Le sonore et le visuel sont conçus comme des manifestations du système sous-jacent, dont ils font partie et auquel ils nous donnent accès.
Dans mes installations, la confrontation se fait avec le spectateur. Dans mes performances, elle se fait avec le performer. Les systèmes mis en oeuvre possèdent tous une part plus ou moins grande d'autonomie propre : ils marchent aussi tout seuls. La semi-autonomie, le dérèglement du système et de ses manifestations visuelles et sonores constituent mon vocabulaire artistique.
L'improvisation préparée du ou des performers confrontée à l'improvisation programmée du dispositif constitue le principal mode de composition *instantanée* (pour reprendre la formule du Drame Musical Instantané).
Le vocabulaire plastique de base de mes performances audio/visuelles consiste en une projection visuelle et une diffusion sonore provenant de l'écran, pour constituer une unité son-image qui renvoie au système sous-jacent. Le ou les performers sont visibles mais pas forcément centraux. C'est le cas pour la *Nanomachine*, ainsi que pour *Display Pixel* avec Vincent Epplay par exemple.
Dans *Nabaz'mob*, créé avec Jean-Jacques Birgé, les performers sont des robots-lapins, sonores et lumineux eux-mêmes. Dans *Gameplay*, créé avec les chorégraphes Anne Holst et Jean-Marc Matos, et le danseur Benjamin Aliot Pagès de la compagnie KDanse, la projection visuelle se fait sur le sol autour du danseur et le son provient de la scène.

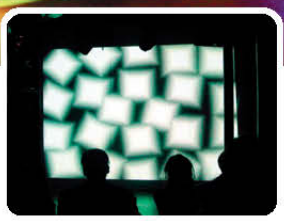
/// Je n'utilise les innovations technologiques que lorsqu'elles sont utiles pour mon propos ou pour la réalisation de pièces. L'innovation en soi ne m'intéresse pas, j'ai même tendance à être plutôt low-tech : je préfère me concentrer sur le propos et la forme plutôt que sur la technique et ses problèmes et donc à privilégier les solutions techniques éprouvées, simples et robustes.
Par contre, l'ordinateur, aussi simple soit-il, est indispensable et central à mon travail, à la fois par sa dimension programmable (je fabrique, moi-même, les systèmes semi-libres que je mets en oeuvre) et par sa dimension de matrice de médias (une même matrice pour l'image, le son et l'action). Ces deux spécificités en font d'ailleurs à mon sens un matériau artistique unique dans l'histoire de l'art.

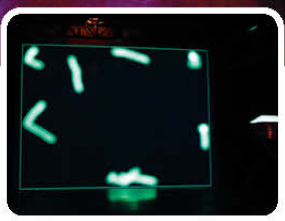
//// Les performances audio/visuelles ne sont jamais mieux vues et entendues qu'en live : le canal de diffusion principal reste les circuits des concerts de musique électronique ou les festivals d'arts médiatiques. Le DVD reste une bonne option de documentation.

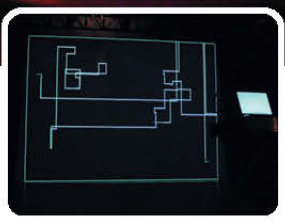
///// Dans le domaine des performances audio/visuelles, je travaille actuellement avec mon acolyte Jean-Jacques Birgé à l'écriture d'une nouvelle performance autour de la notion de news live, avec deux newsmen. Je réfléchis aussi à une nouvelle performance personnelle articulant musique et précognition.

PHOTO © JEAN-JAQUES BIRGÉ

Nabaz'mob,
Jean-Jaques Birgé &
Antoine Schmitt







Display Pixel 3,
Vincent Epplay & Antoine Schmitt
PHOTOS © VINCENT EPPLAY

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ In chronological order, I'm a self-taught programmer, a Paris Telecom engineer, then a self-taught visual artist, in the wider sense of the word: creating objects, situations and performances. My philosophy and methods, as an artist, have been strongly influenced by the ideas of John Cage, the actions of Kasimir Malevitch, the issues raised by Samuel Beckett, the vision of Philip K. Dick, the theories of Douglas Hofstadter (*Gödel, Escher, Bach : les brins d'une guirlande éternelle* and *Vues de l'esprit : fantaisies et réflexions sur l'être et l'âme; co-written by Daniel Dennett)* and by the philosophy of Schopenhauer (*The world as will and representation*). You can also add Sigmund Freud and the experimental film maker Normal McLaren.

// I'm not new to the practice of audio/visual performances: it's one aspect of my visual research into semi-autonomous systems. As with all of my visual art work, the work I've done in the field of audio/visual performances revolves around the confrontation of human beings and systems. The idea is to call into question our condtion as free beings acting within and upon the world (a system based on will, within a system of reality). The visual and sound dimensions of the performance are conceived of as expressions of the underlying system; they are at the same time a part of it, and provide access to it.
In my installations, the confrontation is with the spectator. In my performances, it takes place with the performer. The systems I set up are all, to a greater or lesser extent, intrinsically autonomous, in that they can also run themselves.
My artistic vocabulary is made up of semi-autonomy, and the disruption of the system, and its manifestations.
There are the performer(s), with their pre-arranged improvisation, confronting the pre-programmed improvisation of the machines: this is the primary source of *instanteous* composition (to borrow an expression from The Instantaneous Musical Drama).
The basic visual vocabulary of my audio-visual performances is made up of a visual projection and sound coming from the screen, creating a unity of sound and image which brings us back to the underlying system.
The performer(s) are visible, but they're not necessarily center stage.
Nanomachine, and *Display Pixel*, which I did with Vincent Epplay, are typical of this. In *Nabaz'mob*, which I created with Jean-Jaques Birgé, the performers are robot-rabbits, themselves made up of sound and light. In *Gameplay*, created alongside choreographers Anne Holst and Jean-Marc Matos, and the dancer Benjamin Aliot Pagès from the company KDanse, the image is projected on the floor around the dancer, and the sound comes out of the stage.
I'm not new to the practice of audio/visual performances: it's one facet of my visual research into semi-autonomous systems.

/// I use technological innovations only when I need them to convey my message or to create my pieces. I'm not interested in innovation as such. I'm actually a rather low-tech person, usually; I prefer to concentrate on my message and the forms I use, rather than technology and its problems. That means that I tend to use simple, powerful, and proven technical solutions.
The computer, however simple a tool it might be, is essential and central to my work, for one thing because it's programmable (I manufacture my semi-autonomous systems myself) and for another because it provides me with a media matrix (a single matrix for images, sound and action). Because of these two dimensions, I believe that, as an artistic tool, the computer is unique in the history of art to this day.

//// The best way to hear and see audio-visual performances is at a live show; the main places where you can see them are on the electronic music concert circuit or at media arts festivals. The DVD, though, is quite useful for recording the performance.

///// In the audio-visual performance field, alongside my accomplice Jean-Jacques Birgé, I'm currently writing a new performance about the idea of live news, using two newsmen. I'm also considering a new personal performance piece bringing together music and precognition. ▫

SYNCHRONATOR

http://synchronator.com

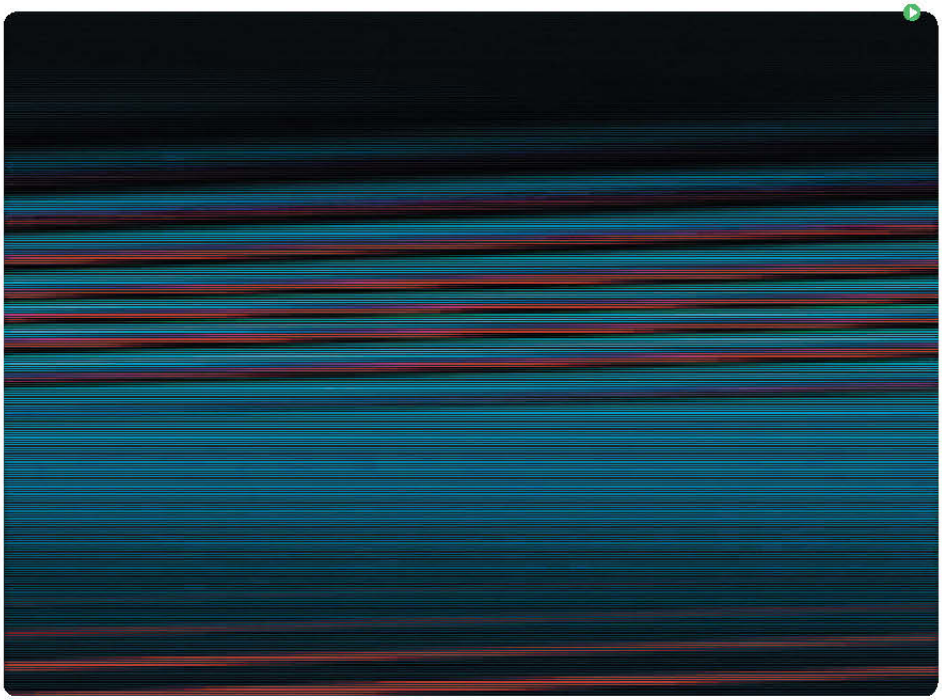


PHOTO © SYNCHRONATOR

50Hz Variations [still], 2009

/ Les deux artistes de Synchronator — Bas van Koolwijk < http://basvankoolwijk.com > and Gert-Jan Prins < http://gip.info > — ont une formation en musique électronique et en arts plastiques.

// Le dispositif Synchronator permet de visualiser les sons sur chaque canal de couleur primaire du signal vidéo. Ce système ajoute des rythmes de synchronisation vidéo et des signaux de codage couleur à l'audio, parvenant à masquer l'entrée vidéo en tant que signal composite. Les manipulations vidéo sont réalisées uniquement à partir de l'entrée audio, un seul signal est produit à la fois pour la vidéo et l'audio. L'interprétation vidéo de ce signal obéit à la logique du format vidéo. Certaines fréquences audio fonctionnent mieux que d'autres dans un format vidéo. Cela influence directement notre utilisation des sons et leur impact sur la composition. En 2010, on peut difficilement qualifier de "nouvelle" discipline artistique la performance audio/vidéo. C'est seulement lorsqu'un projet A/V est bien mené, qu'il utilise pleinement et de manière autonome le potentiel de son support, que l'on peut alors parler de discipline à part entière.

/// Sur un plan purement pratique, l'apparition de composants électroniques plus petits et moins chers ont permis à Synchronator d'accéder à certaines technologies. Cependant, les progrès techniques modifient les possibilités d'expression artistique. Les règles sont réécrites et influencent le travail artistique. Ce processus peut avoir des conséquences majeures sur les langages graphiques et sonores utilisés dans la production de l'œuvre. C'est lorsque ce processus s'enclenche que le projet se met véritablement à vivre. Pour générer une vision nouvelle, ces avancées techniques ne doivent pas forcément être révolutionnaires. Il suffit parfois d'une légère amélioration de la technologie existante pour faire toute la différence.

//// Tous les modèles de distribution sont viables, chacun a ses propres avantages. Avec Synchronator nous préférons le live, plutôt qu'un support DVD. Étant donné que toutes nos performances live sont ponctuelles et totalement improvisées, elles répondent au contexte dans lequel elles se déroulent.

///// Nous essayons d'améliorer encore les possibilités d'entrée du signal dans le Synchronator. Nos performances et leurs dispositifs évoluent pareillement. Tant que cette dynamique existera, l'aventure se poursuivra. Les membres individuels de Synchronator travaillent également sur leurs propres projets.

PHOTOS © SYNCHRONATOR

Prototype, 2006

Synchronator [still], 2008

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Bas van Koolwijk < http://basvankoolwijk.com > and Gert-Jan Prins < http://gip.info >, both Synchronator artists have backgrounds in electronic music and visual arts.

// The Synchronator device enables you to visualize your sounds on each of the primary color channels of the video signal. It adds video sync pulses and colour coding signals to the audio, effectively disguising the input as a composite video signal. Manipulations of the video are done only with the audio input; one signal is produced for video as well as audio. The video interpretation of that signal is based on the logic behind the video format.
The fact that some audio frequencies work better than others within the video format, has a direct influence on what one does with that particular sound and therefore the composition. In 2010 one can hardly call audio/video performances a "new" artistic discipline anymore. When carried out properly, that is to say when an AV project uses the potential of its medium in an autonomous way, it may certainly be considered a discipline in its own right.

/// On a very practical level, smaller and cheaper electronic components meant that the technology for Synchronator came within our reach. More importantly however, when technical breakthroughs change the possibilities for artistic expression this also effects how work will proceed at an artistic level. The rules get rewritten. This process can have serious consequences on the graphic and sound language which is used to compose the work. It is when that process kicks in that a project truly becomes alive.
These technical breakthroughs do not always have to be of a revolutionary nature to create a new insight, sometimes a small improvement on existing technology can make all the difference.

//// All distribution models are viable, as each has its own advantages. With Synchronator we prefer the live setting best. Since all our live performances are fully improvised, these are one-off events which relate to the ambience in which they take place. Beats watching a DVD anytime.

///// We are still improving the ways to feed signal into the Synchronator and our performances with the devices are evolving likewise. As long as that is the case the project will continue…
Meanwhile the individual members of Synchronator are both working on their own projects as well.

TELCOSYSTEM

www.telcosystems.net

/ Nous travaillons ensemble depuis 2001. Nous avons tous étudié au Conservatoire Royal de La Haye, Gideon et moi-même dans la section multidisciplinaire Image et Son et David dans la section Sonologie. Nous partageons un intérêt commun pour les nouvelles approches de compositions audiovisuelles et développons à cet effet nos propres solutions, matériel informatique et logiciels.
Nous avons un passé commun d'instrumentistes, des années à jouer dans des groupes, ce qui explique notre intérêt pour l'aspect "en temps réel" des technologies que nous développons et la façon dont ces technologies nous permettent d'interagir avec les machines. Il en découle une œuvre où l'on voit le résultat direct de procédés en temps réel, qui esquivent les phases de montage et de postproduction.

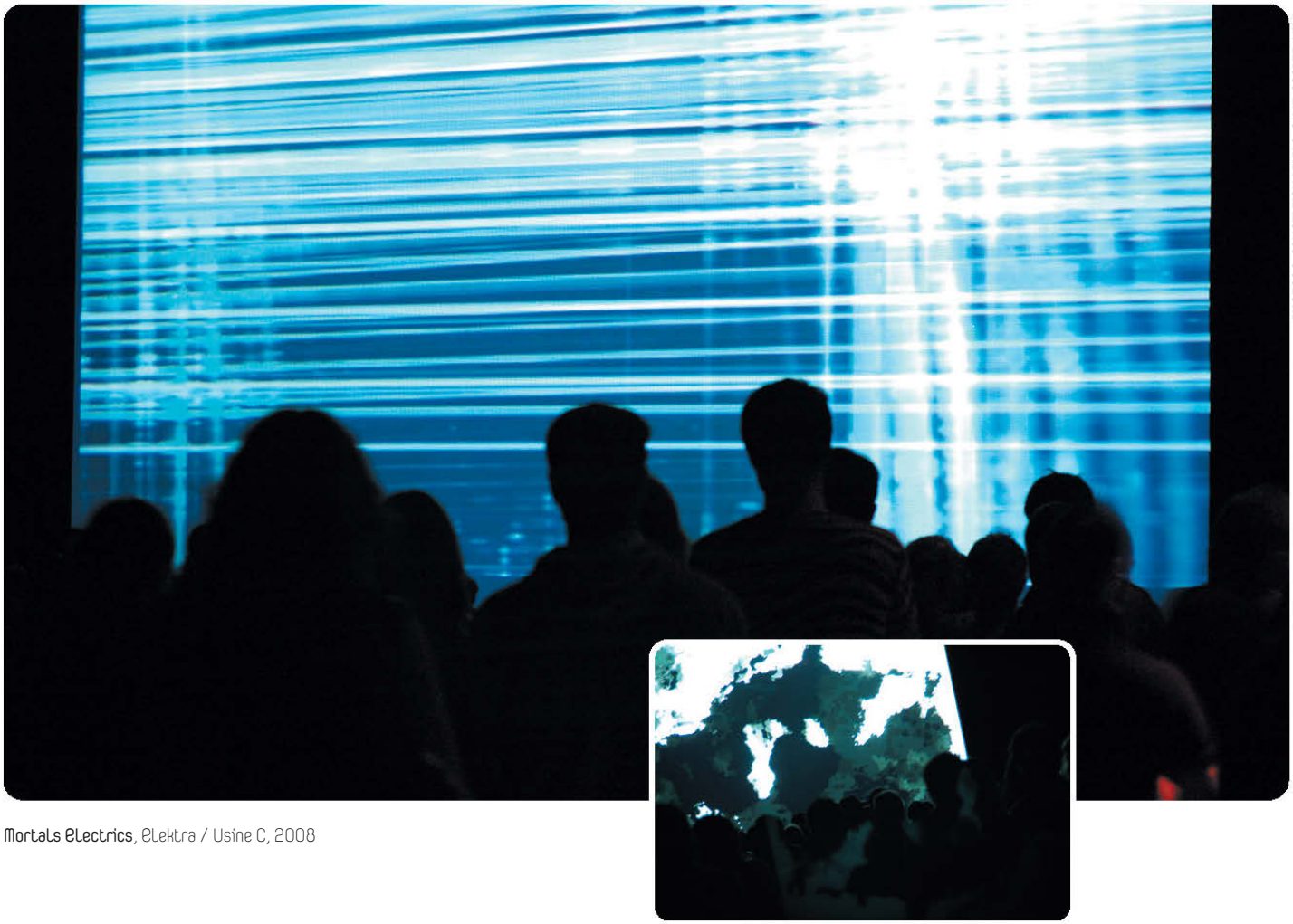
PHOTO © LEVY & CAMIL SCORTEANU

// Nous ne concevons pas notre travail en termes d'audio/vidéo, mais plutôt en termes d'art numérique destiné à créer des expériences et des espaces immersifs. Mais au bout du compte, les courts-métrages expérimentaux et l'art numérique ne sont pas des choses nouvelles. Il existe une tradition de plusieurs décennies de travaux et d'expériences dans cette veine, avec des gens comme Manfred Mohr, The Whitney Brothers, Jordan Belson, Lejaren Hiller, Naut Humon, Granular Synthesis… Notre travail comporte trois aspects interdépendants : l'apport humain, un processus semi-autonome à l'intérieur des machines et le résultat final. Nous adoptons le rôle d'instrumentiste ou de chef d'orchestre dans des performances live qui ressemblent à des installations fantômes. Les processus mettent en œuvre des idées liées au chaos, à la dynamique de groupe, à l'évolution et à l'auto-organisation.
La production finale se présente sous différentes formes allant de l'impression sur du celluloïd à un espace d'installation équipé de douze écrans et enceintes. Un travail peut se développer à partir de l'une de ces trois modalités : l'apport, le processus ou le résultat.
En termes de contenu, nous nous intéressons particulièrement à la traduction de processus abstraits et génératifs en son et en images.
Cela signifie, par exemple, que nous ne souhaitons pas travailler avec du matériau préenregistré ou des samples. Ce que vous voyez et entendez est généré en temps réel, à l'intérieur des machines.

/// Les conditions de notre production sont définies par la technologie que nous utilisons et si les outils actuels n'existaient pas, nous ferions probablement tout autre chose. Notre travail porte sur la perception et les expériences physiques.
Par conséquent nous adoptons avec enthousiasme chaque avancée technologique qui permet d'explorer de nouveaux champs d'électricité expressive, de mécanismes et des façons innovantes de transformer nos règles codées et notre logique en expériences physiques.

//// Nous avons développé et effectué des recherches sur différents modèles. Jusqu'à présent le cœur de notre distribution repose sur l'association de performances, de projections et d'expositions. Les nouveaux médias et les festivals de cinéma sont parfaitement adaptés à notre travail, mais les musées et les galeries répondent tout autant à ce modèle. Les formats DVD et Internet ne conviennent pas vraiment à une distribution directe de nos travaux, ils manquent d'ampleur, d'impact physique et de qualité.
Cependant ces supports fonctionnent lorsqu'il s'agit de communiquer nos idées et informer le public quant à nos activités.
Tandis que la technologie continue à progresser, les modèles de distribution évoluent eux aussi ; le plus "normal" des films est maintenant distribué dans les cinémas sous forme numérique.
Nous participons également à un intéressant projet collaboratif international qui consiste à diffuser en stream de la vidéo de haute définition 1080p et du son *surround*. En général, où que nous montrions notre travail, nous avons la chance de rencontrer des organisateurs qui partagent notre intérêt pour l'exploration des limites de la perception humaine, ce qui nous permet d'optimiser la dynamique globale de notre production visuelle et sonore.

///// Nous venons de terminer une petite publication (livre + DVD) sur notre dernière installation audiovisuelle en multicanal, intitulée *12_Series*. Elle contient plusieurs essais, beaucoup d'images et le DVD présente des enregistrements de l'œuvre. Nous travaillons sur un nouveau film.
Cette fois nous allons le distribuer non seulement en 35mm cinémascope, mais nous allons également expérimenter les formats en haute définition numérique pour voir comment les modèles actuels des lecteurs et des projecteurs gèrent la qualité établie de la projection analogique. Nous l'essaierons aussi sur des écrans de très petite résolution comme celui de l'iPhone, pour voir s'il est possible de transmettre sur un format interactif de poche l'expérience que nous avons conçue.
L'autre projet est une recherche sur des solutions hybrides alliant les matières sonores et imprimées. Cela nous permettra de visualiser nos processus d'une manière semblable aux partitions musicales, tout en révélant le résultat audible.
Nous allons aussi lancer les préparatifs d'une nouvelle performance audiovisuelle live, toujours avec du son *surround* et de possibles projections stéréoscopiques en temps réel. □



PHOTOS © CONCEPTION LEVY & CAMIL SCORTEANU

Mortals Electrics, Elektra / Usine C, 2008

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ We have been working together since 2001. We all studied at the Royal Conservatory in The Hague. Gideon and I studied at the Interfaculty of Image and Sound, David studied at the department of Sonology. We share a common interest in new approaches for audiovisual compositions and for this we develop our own hardware and software solutions. The fact that we share an instrumentalist past, years of playing in bands, explains our interest in the real-time aspect of the technologies we develop, and the way these technologies allow us to interact with the machines. This results in work that shows the direct output of real-time processes, skipping the editing and post-production phases alltogether.

// We see what we do not so much in terms of audio/video, but more in terms of computer art and creating immersive experiences and spaces. But in the end, experimental (short) films and computer art are not all that new. There is a long tradition spanning several decades of works and experiments in this direction, with people like Manfred Mohr, The Whitney Brothers, Jordan Belson, Lejaren Hiller, Naut Humon, Granular Synthesis and so forth.
You can describe our work dividing it into three interdependent parts: our human input, a semi-autonomous process inside the machines and the final output. Our input has ranged from an instrumentalist or conductor role in live performances to non-existing in installations. The processes implement ideas connected to chaos, group dynamics, evolution and self-organization and the final output has scaled from print to celluloid to a twelve screen and speaker installation space. A work can evolve from an idea concerning any of these three parts: input, process or output.
In terms of content we are most interested in the translation of abstract, generative processes into sound and images. This means for instance that we won't work with pre-recorded material or samples. What you see and hear is generated in real-time, inside the machines.

/// The conditions for our work are defined by the technology we use, so if the current technology was non-existent we would probably make something very different. Where our work deals with perception and physical experiences, any technological advance that provides us with tools to investigate new areas of expressive electricity and mechanics and new ways of translating our coded rules and logic into physical experiences are embraced.

//// We have been developing and investigating different models and until now for us the combination of performances, screenings and exhibitions have been the core of our distribution. New Media, Art & technology and filmfestivals show our work a lot, but also museums and galleries fit well in this model. DVD's and Internet are not really suitable for direct distribution of our work, it lacks scale, physical impact and quality, but it works well to communicate our ideas and inform the world what we are doing. But as technology progresses these distribution models keep evolving as well; most 'normal' films in the cinemas are now distributed digitally and there is also an interesting international collaborative project for live streaming of 1080p hi-resolution video and surround sound in which we're participating. In general, wherever we show our work we benefit greatly from organizers who share our interest in exploring the limits of the human perception, enabling us to maximize the full dynamics of our visual and audible output.

///// We have just finished a small publication, Book + DVD, on our most recent multichannel audiovisual installation *12_Series*. It contains several essays, a lot of images and the DVD features recordings of the work. We are working on a new film, this time we will distribute it not only on 35mm cinemascope, but we will also experiment with digital HD formats to see how the current models of players and projectors holds up against the proven quality of analog projection, and with very small-screen iPhone resolution to see if we can translate the experience we created to an interactive pocket-sized medium.
Another project is research into hybrid solutions for audio and printed matter. This will allow us to visualize our processes in a way that is related to musical scores while at the same time revealing the audible result. We will also start preparations for a new audiovisual live performance, again with surround sound, and possibly with real-time stereoscopic projections. □

TEZ

www.tez.it

/ J'ai étudié l'informatique musicale à la fin des années 80 tout en pratiquant la musique électronique et expérimentale. Dans les années 90, j'ai commencé à développer mes propres idées et techniques pour connecter le son, l'image et la lumière dans une direction qui préfigure mon activité artistique actuelle : la fusion sensorielle et l'immersion.
Les principales influences et références artistiques de ma démarche se trouvent dans différents champs artistiques et scientifiques : Nikola Tesla, Ilya Prigogine, Max Matthews, la Darmstadt School et les pionniers de la musique par ordinateur (Risset, Chowning, Truax), la musique industrielle et le field recording, de Brion Gysin à Granular Synthesis en passant par L'Amsterdam School of Architecture of Morphoechology…

// Mon travail se concentre sur la relation entre les champs vibratoires et la perception humaine. L'espace est le facteur clé où les oscillations (son/lumière) et les sens du récepteur révèlent leur "présence". J'essaie de construire et de composer pour des espaces physiques étudiés, où les fluctuations et les perturbations se propagent et s'amplifient afin de créer une sensation insolite et une plasticité de la conscience.Toutes les disciplines artistiques traitent de ces éléments sans tenir compte du degré de conscience du créateur et du spectateur… L'art est pour moi la possibilité de moduler ces champs vibratoires.

/// La technologie est utile à la création artistique en ce qu'elle lui procure des instruments plus raffinés, précis et accessibles. Nous ne devons pas oublier que la plupart de la technologie que nous utilisons pour nos recherches, le "laser", par exemple, provient en grande partie de la recherche scientifique et de ses applications militaires.
Une éducation appropriée et non-conventionnelle est nécessaire pour se libérer des produits standard destinés à la consommation de masse et pour exploiter la totalité du spectre des possibilités technologiques généralement disponibles dans les seuls laboratoires de pointe. Néanmoins, il est toujours possible de pirater des systèmes ou d'inventer et construire de nouveaux dispositifs capables d'engendrer des explorations créatives d'imprévisibles horizons. Le nouveau paradigme de l'art est défini par la figure de l'artiste-scientifique-inventeur attaché à une vision holistique de la réalité. Ce que nous connaissons de l'Art Média est déjà obsolète dans son essence même.

PHOTO © NASTII KORNEICHIK

//// J'aime l'idée de changer d'échelle quand vient le moment de diffuser mes projets artistiques. Tous les moyens sont bons à condition que l'élément spatial soit préservé, ce qui n'est pas toujours possible. Il existe de nombreuses façons, par exemple, de diffuser du son en multi-canal sur disque ou sur Internet mais la transmission sonore doit souvent se conformer à des standards de basse qualité, minimisant l'effet original. L'installation représente donc le haut de cette échelle pour vraiment créer la courbe de l'espace-temps psychophysique nécessaire à une sensation totale d'immersion.

///// Je travaille sur trois nouveaux projets: deux installations et une performance. *Baptisterium* est un environnement immersif caractérisé par une plateforme en fibre de verre octogonale et sept panneaux motorisés où la lumière et le son se déploient dans un morphisme d'architecture dédié aux sens. L'audio, tactile et spatialisé, associé à des projections lumineuses plasma, ultraviolets et laser dynamiques catalysent le phénomène vibratoire et les mécanismes perceptifs afin d'englober le public dans une expérience cinétique et synesthésique.
Clepsydra est une sculpture anthropomorphe constituée de mécanismes de diapasons montés sur des protubérances et activés par des champs électromagnétiques, dressés au centre d'une mince flaque circulaire. Une mélodie différente (générative), accordée sur une gamme diatonique, est jouée toutes les heures et visualisée par des formations d'ondes propagées à la surface de la flaque sonorisée. Le système électrique et mécanique fonctionne à l'énergie solaire et magnétique de type "overunity".
Anharmonium est une performance qui a pour but d'explorer l'allure des interférences de la science photonique et les oscillations sonores spatialisées, combinant les techniques de cymatique (science des vibrations et formes) et le faisceau laser pour une spectroscopie vibratoire amplifiée. Je travaille également sur un cube-ambisonique proposant un environnement sonore immersif pour une nouvelle installation/performance de Sonia Cillari, intégrée à une série collaborative de projets au sein de notre Laboratoire Optofonica à Amsterdam. □

PHOTO © DMITRY GELFAND

Anharmonium, 2010

Optofonica Capsule, 2008

PHOTO © ROEL BACKAERT

pv868, Elektra, Montreal, 2008

PHOTO © CAMIL SCORTEANU, CONCEPTION LÉVY

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ I've studied Music Informatics at the end of the 80's while I was already busy playing electronic and experimental music. In the 90's I started developing my own ideas and techniques for connecting sound and image/light towards those aspects that now characterize my creative activity : sensory-fusion and immersivity. The main influences and artistic references range from different fields of art and science: from Nikola Tesla to Ilya Prigogine, from Max Matthews, the Darmstadt school and the early pioneers of computer music (Risset, Chowning, Truax) to industrial music and field recordings, from Brion Gysin to Granular Synthesis, from the Amsterdamse School of Architecture to Morphoechology…

// My work is focused on the relationship between vibrational fields and human perception. Space is the key factor where both the oscillations (sound/light) and the senses of the receiver reveal their "presence". I try to construct and compose for dedicated physical spaces where indeed these (often hidden) fluctuations and perturbations propagate and get magnified in order to create an unordinary sensation and plasticity of consciousness. All artistic disciplines deal with these elements regardless of the level of awareness of the creator and the spectator… art is for me the ability of modulating these vibrational fields.

/// Technology is helping great deal to provide more refined, precise and accessible instruments for artistic creation. We must not forget that most of the technology we use for our purposes mostly derives from scientific research and military applications. Think about "laser" for example. Proper and unconventional education is necessary not to become slaves of the banal standards provided for the consumers market and to take advantage of the full spectrum of possibilities, normally available only at hi-tech labs and facilities. Nonetheless it is always possible to hack systems or invent and construct new devices that could lead creative investigations to unpredictable horizons. The new paradigm of art is defined by the figure of the artist-scientist-inventor bound to a holistic vision of reality. What we know as media-art is already obsolete in its very essence.

//// I like the idea of scalability when it comes to distribution of my artistic projects. All means are fine as long as the "spatial" element is preserved and that's not always possible. There are many ways, for example, to distribute multichannel sound on disc or internet, but they often have to comply to low-quality standards that end up minimizing the original effect. Installations are at the top of this scale as they allow to truly create the psychophysical space-time warping necessary for a full sensory immersion.

///// I'm working on three new projects: two installations and one performance. *Baptisterium* is an immersive environment featuring a fiberglass octagonal platform and seven motorized panels where light and sound unfold in a morphing architecture for the senses. Tactile and spatialized audio, coupled with plasma, ultraviolet and laser light dynamic projections catalyze both vibrational phenomena and perceptual mechanisms to envelope the audience in a kinetic and synesthetic experience.
Clepsydra is an anthropomorphic sculpture, featuring tuning forks mechanisms mounted over protuberances and activated by electromagnetic fields, standing in the middle of a flat thin circular pool. A different (generative) melody, tuned on a diatonic scale, is played at each hour and it's visualized by the respective wave formations propagating on the surface of the water of the sonicated pool. The electrical and mechanical system is powered by solar and "overunity" magnetic energy.
Anharmonium is a performance that aims to explore the allure of the interferences of photonic and spatialized sonic oscillations, combining techniques of cymatics and laser lighting for a magnified vibrational spectroscopy. I'm also working on an ambisonic-cube immersive sound environment for a new installation/performance by Sonia Cillari, as part of a collaborative series of projects at our Optofonica Laboratory in Amsterdam. □

THE LIGHT SURGEONS
CHRISTOPHER THOMAS ALLEN
www.thelightsurgeons.co.uk

PHOTO © THE LIGHT SURGEONS

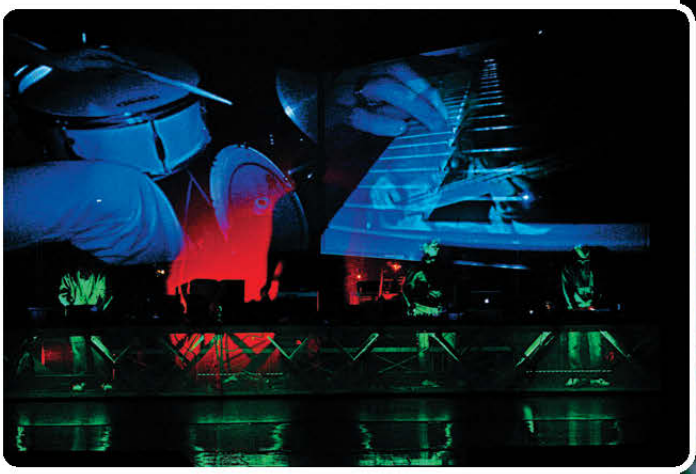
/ J'ai une formation de graphiste. J'ai étudié le design et les nouveaux médias à Portsmouth au début des années 90 avant de retourner à Londres pour travailler pendant une courte période dans une maison de disques. Mes influences sont nombreuses, mais j'aime particulièrement la musique, le design et le cinéma. À l'origine, je voulais faire de la création de génériques de film et j'admirais le travail de Saul Bass, mais les possibilités de regrouper animations graphiques, séquences filmées et musique au sein d'une performance live m'ont ouvert l'esprit à tout un tas de choses. Maintenant, je trouve mes influences un peu partout, dans les travaux d'autres artistes et dans mes propres expériences ou bien en voyageant et en rencontrant de nouvelles personnes.

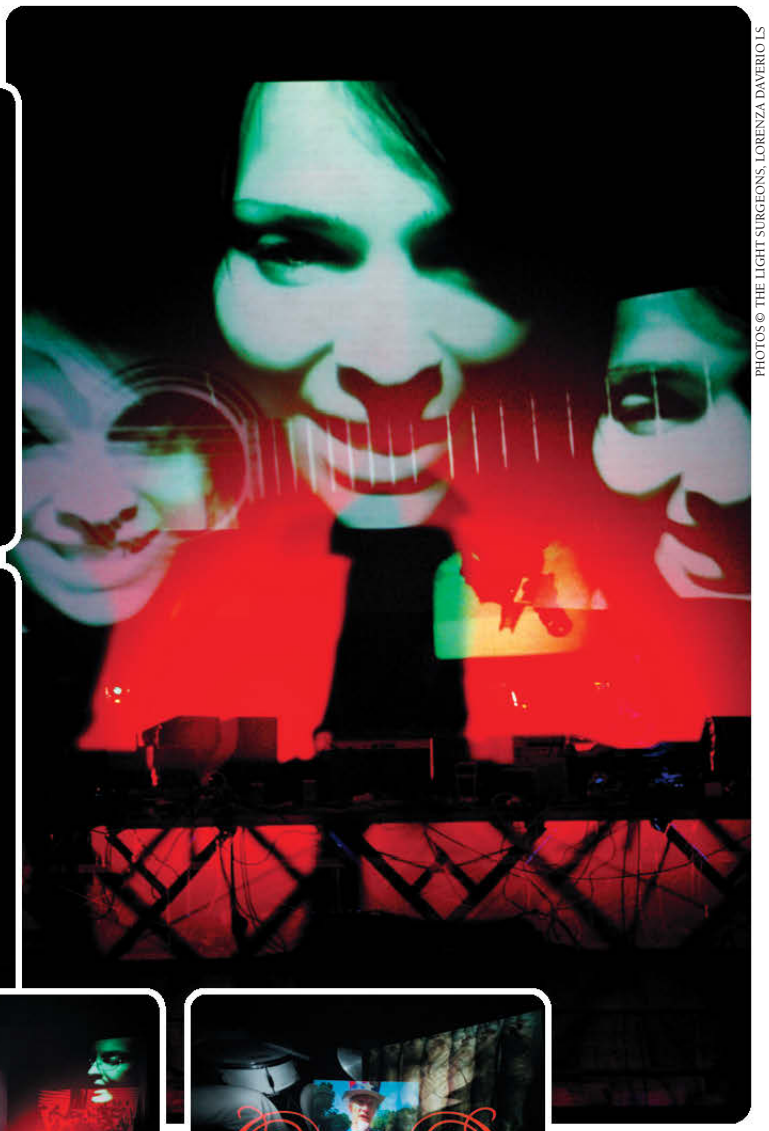
// Je pense que c'est le terme "Live Cinema" qui décrit le mieux mon travail de performance à partir d'extraits de documentaires, d'interviews, d'images et d'animation tissés en un assemblage de différents médias porteurs de sens. Ces travaux nécessitent de longues périodes de recherche, de production, de montage, d'animation et de création musicale. Ils ne diffèrent d'une production cinématographique que dans la façon dont ils sont présentés. Je crois que l'art de la performance a toujours évolué pour refléter la période dans laquelle elle s'inscrit. Aujourd'hui, les médias d'information, le texte, l'image en mouvement et l'interactivité appartiennent tous à notre environnement culturel collectif.

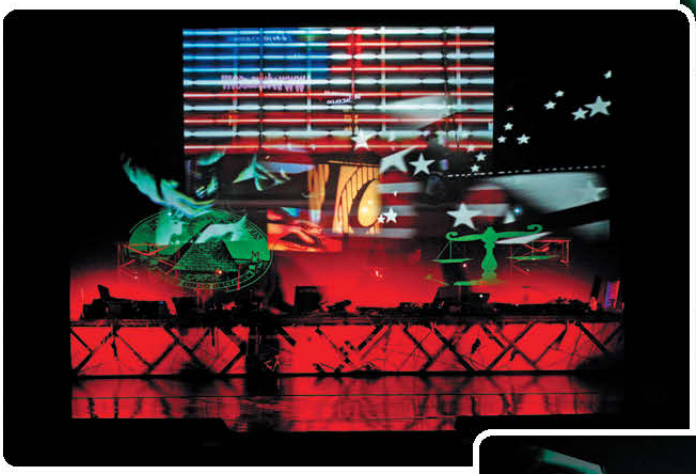
/// L'avènement de la caméra vidéo numérique a représenté pour moi une avancée cruciale. Jusqu'alors, la réalisation et le montage vidéo avaient été très coûteux et donc élitistes. L'arrivée des logiciels Firewire et Final Cut Pro a démocratisé la production et m'a ouvert au monde de la réalisation de documentaires. En termes de progrès à venir, j'ai hâte de jouer avec de nouveaux instruments audiovisuels et de pouvoir créer des environnements toujours plus immersifs grâce aux nouvelles technologies 3D.

//// L'expérience d'une œuvre audiovisuelle live est toujours mieux en direct et de grands festivals à travers le monde diffusent ce type de travaux. Je pense toujours que le format DVD a un véritable potentiel pour explorer d'autres territoires, mais les coûts et l'impact environnemental du disque le rendent peu viable. De par son accélération constante, le web est en passe de devenir le lieu où les œuvres audiovisuelles pourront être distribuées et remixées. J'ai hâte de voir naître une communauté saine de labels Internet qui publie et soutienne cette forme de travail transversal.

///// Je suis en train de terminer une installation d'art média grand format pour le Museum of London. Intitulée *LDN24,* cette œuvre est un assemblage de productions cinématographiques et de créations de logiciel en collaboration avec le groupe Field, qui trace un portrait de Londres sur un cycle de 24 heures. Il aura fallu plusieurs mois de travail et nous avons filmé énormément de séquences dans toute la ville. Cette installation sera ouverte au public au printemps 2010 et en exposition permanente jusqu'en 2012.







PHOTOS © THE LIGHT SURGEONS, LORENZA DAVERIO LS

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ My background is in graphic design. I studied design & media in Portsmouth in the early 90's before returning to London to work for a short period of time in at a record label. My influences have been many but particularly music, design and cinema. Originally I wanted to get into creating film titles and loved the work of Saul Bass but the possibilities of combining motion graphics, filmmaking and music within a live performance opened my mind to so many things. Now I find my influences everywhere, in the work of other artists and in my own experiences travelling and meeting new people.

// I think the term "Live Cinema" best describes my performance based work, it draws on documentary material, interviews, footage and animation and weaves them into a collage of different media with a meaning. These works take a long time to create. They require long periods of research, production, editing, animation and music production. They are no different from a film production except in the way they are presented. I think performance art has always evolved to reflect the times its living in. Information media, text and the moving image along with interactivity are all part of our collective cultural environment now.

/// The advent of the digital video camera was a major step forward for me. Up until then, creating and editing video had been a very expensive and therefore elitist pursuit. The arrival of Firewire and Final Cut Pro broke down the barriers of production and opened my mind to the world of documentary film making. In terms of breakthroughs to come, I look forward to playing new audiovisual instruments and creating ever more immersive environments with the new 3D technologies.

//// Live audio visual work is always best experienced live and there are some great festivals internationally that are show casing these types of works. I still think the DVD's format has potential to go places it hasn't been yet but the costs and environmental impact of disc's seems to make them uneconomic. I think as the web speeds become ever faster, this will be the space for audio visual works to be distributed, remixed and I look forward to seeing a healthy new community of web labels supporting and publishing this form of cross media work.

///// I'm currently putting the finishing touches to a large-scale media art installation for the Museum of London. It's called *LDN24* and it's a combination of film production and software creation in collaboration with a group called Field that forms a portrait of London over a 24-hour cycle. Its taken many months work and we've been filming tones of footage all over the city. It opens to the public in spring this year and we be on permanent display until 2012.

TRANSFORMA

www.transforma.de

PHOTO © TRANSFORMA AND MARKUS HÜBNER

/ Notre collaboration a débuté aux beaux-arts de Berlin. On venait d'horizons artistiques différents, mais on travaillait à peu près tous dans les domaines du cinéma expérimental et du design. Nos influences sont évidemment propres à chacun, cependant il existe des points de convergence notamment pour ce qui est de la science-fiction, des musiques électroniques, de l'histoire naturelle, de la danse, de la nourriture, du surnaturel et des cultures anciennes.
Une grande partie de nos œuvres est plutôt autoréférentielle. C'est sûrement dû au fait d'avoir travaillé si longtemps ensemble...

// Transforma a commencé comme un collectif purement visuel mais depuis peu nous créons de l'audio directement lié à des images.
Le travail en studio est le point de départ de la majorité de nos visuels. Nous travaillons beaucoup avec des accessoires bricolés, des mises en scènes d'éclairages et de nombreuses expérimentations avec la caméra. Nous aimons instaurer un cadre de travail précis laissant néanmoins beaucoup de place à l'improvisation et la plupart des images que nous tournons à l'intérieur de ces paramètres n'ont pas été prévues ni scénarisées. Au final, les séances de montage s'avèrent vraiment surprenantes !
Jusqu'à récemment, la partie audio provenait d'artistes extérieurs à notre structure. Parfois on sollicitait ces collaborations, d'autres fois on nous demandait de produire des images pour une musique spécifique, comme ce fut le cas avec Apparat ou Chloé. Pour SYNKEN, il y a eu un rapprochement simultané avec O.S.T. et nous avons produit le DVD de manière similaire.
En ce moment, nous tentons de produire à la fois l'audio et les images, en utilisant un mélange de sons enregistrés pendant les tournages et de sons issus de logiciels et d'appareils numériques.
Les gens auront toujours tendance à jouer avec les propriétés de la lumière et du son entremêlées. Pour nous, les performances AV s'inscrivent dans cette tradition et rien n'est nouveau.

/// Le logiciel de mix a permis de voyager de manière beaucoup plus légère et il nous tarde de voir évoluer la technologie de la diode électroluminescente organique qui pourrait un jour remplacer le vidéo projecteur.

//// Il est peu probable qu'un seul modèle convienne à tous les artistes. Chaque projet doit avoir sa propre démarche. Pour le moment, nous sommes très enthousiastes à l'idée de faire des lives, nous allons donc centrer nos efforts sur les performances dans le cadre de festivals.

///// Nous venons de terminer le projet *Operators*, une performance AV où un personnage central effectue une série d'expérimentations acoustiques et visuelles. Actuellement, nous collaborons avec l'artiste français Yroyto sur la nouvelle aventure Asynthome. Cette œuvre se démarquera un peu de Transforma dans le sens où nous construisons un récit audiovisuel directement sur scène.

PHOTOS © TRANSFORMA AND MARKUS HÜBNER

Operators,
Transforma and Markus Hübner

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ we started working together while at art school in Berlin. we came from different artistic backgrounds but we are all working loosely in the fields of experimental filmmaking and design.
Our influences are are obviously all individual, but there are commonalities in science fiction, electronic music, natural history, dance, food, the supernatural and ancient cultures. A lot of our work is fairly self referential, something which has come from working together for so long i suppose.

// Transforma began as a solely visual collective but have recently begun working with audio in direct combination with images. The staring point for the majority of a lot of our images is in the studio. we work extensively with handmade props, lighting situations and a lot of experimentation with the camera.
We like to set up a defined working situation with plenty of room for improvisation and most of the images we create within these parameters haven't been planned or story-boarded.
This makes for quite interesting editing sessions afterwards !
The audio level up until recently has come from a third party. Sometimes the collaboration was initiated by us, sometimes we were asked to produce images for a specific music, as was the case with Apparat or Chloé.
With SYNKEN we came together with O.S.T. simultaneously and produced the DVD in a similar manner. At the moment we are experimenting with producing both the audio and the pictures ourselves, using a combination of sound captured during filming and sound hard-/software. People have and always will play with the properties of light and sound in combination with one another. To us, audio/video performances are in that tradition and nothing new.

/// The software mixer has made travel a lot lighter. very much looking forward to developments in organic led technology which could eventually replace the video projector.

//// There is unlikely to be one model which suits all artists. each project must have its own approach. We are very much interested in live excursions at the moment, so we will be focusing our efforts on performing at festivals.

///// We have recently completed the *Operators* project. An AV performance where a central character performs a series of acoustic and visual experiments. Currently, we are collaborating with the French artist Yroyto on the new venture Asynthome. This will be somewhat of an excursion from Transforma's work to date as we create an audio visual narrative directly on stage. □

TVESTROY

http://tvestroy.danslchamp.org

/ L'esthétique de Tvestroy (Thomas Ouellet Fredericks + Danny Perreault) est grandement influencée par les génériques de films de science-fiction des années 70-80, mais elle s'inspire avant tout d'une anecdote réelle : celle de Vrillon, une entité extra-terrestre qui aurait diffusé sur les ondes télévisuelles un message de paix intergalactique. On entend un extrait de ce message en introduction de la performance.
Ce qui suit l'introduction est une composition qui évoque le signal qu'auraient pu générer les extra-terrestres pour nous hypnotiser. C'est sans aucun doute les performances de Granular Synthesis, et par la suite les pièces *vidéo-musique*, telles que celles de Thibault-Breuleux (Purform), qui sont à la base de notre intérêt pour ce type de pratique. Sans oublier Istvan Kantor, dont l'attitude punk et l'utilisation du texte dans ses vidéos a été une inspiration pour les défilements de textes dans l'introduction de Tvestroy.

// Pour décrire le rapport visuel/sonore dans Tvestroy, nous utilisons le terme *électrovidéoacoustique* qui se définit en tant qu'un assemblage audiovisuel, réalisé à partir d'éléments enregistrés et/ou synthétisés, dont les composants visuels et auditifs sont indissociables. L'électrovidéoacoustique emprunte beaucoup à l'électroacoustique, mais traite le son et l'image sur le même pied d'égalité électrique. À partir de cette uniformisation des signaux audiovisuels, on interconnecte les entrées et sorties d'une multitude d'appareils sans distinction.
Dans le cas de Tvestroy, nous "bendons" la vidéo vers l'audio en déconstruisant l'influx électrique d'un signal vidéo VGA en trois signaux audio, soit un signal pour chacune des trois couleurs fondamentales. L'expérience cinesthésique du son et de l'image est totale puisque que le son entendu est simplement l'électricité du câblage vidéo redirigée vers la console audio. Les pièces audio-vidéo ne constituent pas une nouvelle discipline, bien qu'elles soient assez récentes : pensons au *poème électronique* de Varèse présenté en 1958 en Belgique, et aux œuvres du Canadien McLaren qui expérimentait l'image électronique dès les années 60.
Ce qui est différent maintenant, c'est la possibilité de faire du temps réel et l'accessibilité de ces pratiques. Il serait intéressant de renommer "spectacle d'art numérique" ce type de présentation.
Et dans le "spectacle d'art numérique", nous incluons d'emblée les présentations en direct dont les médiums peuvent être le son et la vidéo, mais qui peuvent aussi inclure lumière, robotique et autres technologies scéniques. Plusieurs artistes explorent le lien entre le sonore et le visuel en ne limitant pas la partie visuelle au seul médium vidéo. C'est le cas entre autres avec Edwin Van Der Heide avec sa pièce *LSP*, dans laquelle l'aspect visuel de l'œuvre est produit par des lasers.

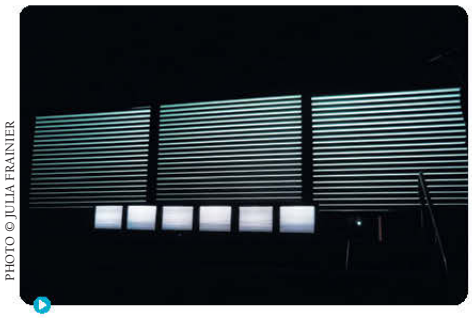
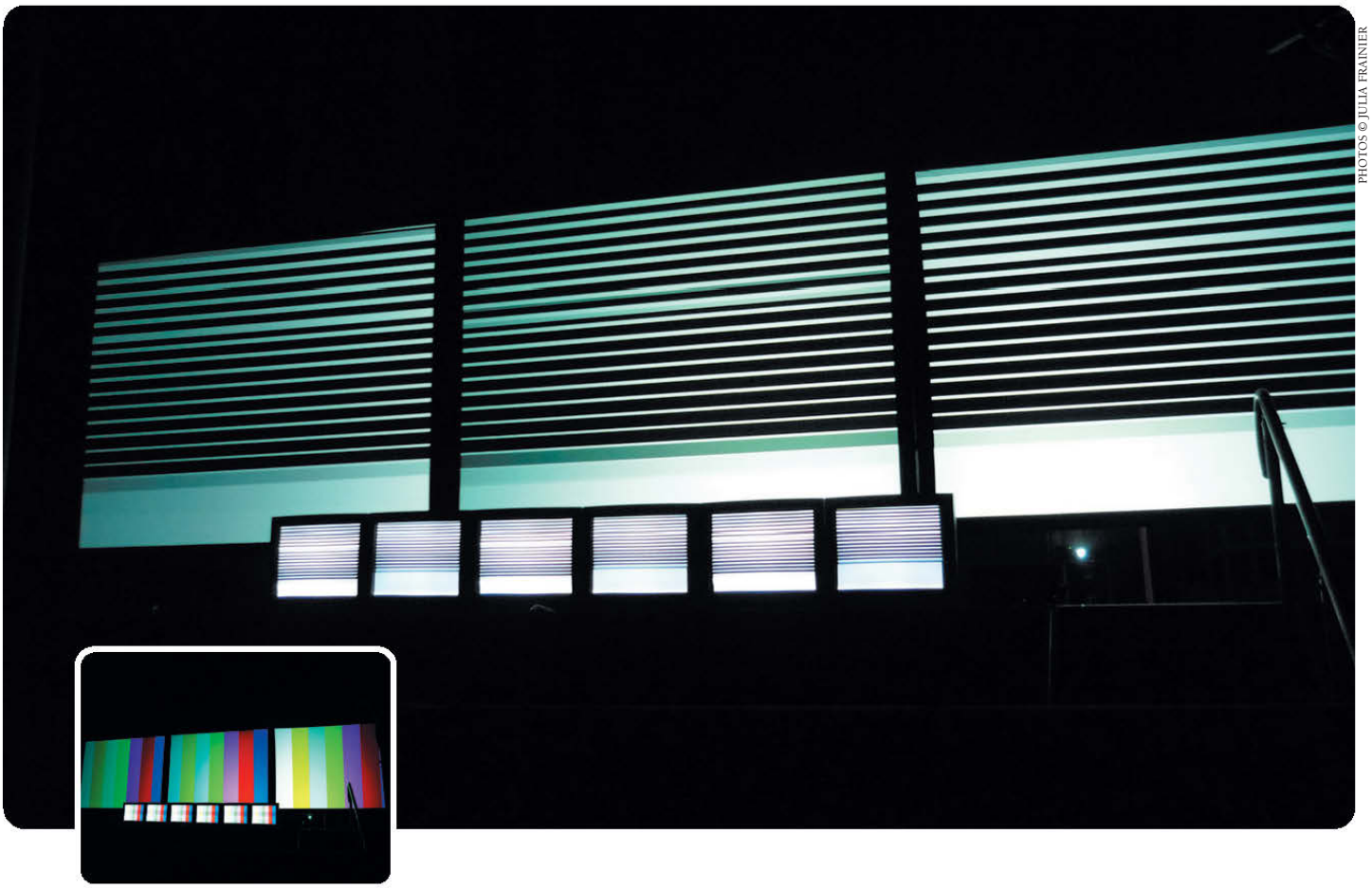


PHOTO © JULIA FRAINIER

/// **TOF :** l"open source" est la plus grande évolution technologique et sociale qui a influencé notre travail. Tvestroy a été réalisé avec Pure Data et c'est suite à de nombreuses recherches sur Wikipedia que nous nous sommes informés sur Vrillon et les caractéristiques électriques des fils audio et vidéo.
DP : l'évolution technologique, telle celle proposée par le "marché", peut devenir assez angoissante. Il est intéressant de voir comment les artistes peuvent tirer profit de certaines technologies qui ne sont plus nécessairement jugées comme étant de pointe, mais dont le potentiel n'a pas été complètement révélé par leur usage fonctionnel. C'est ce que nous avons exploré au travers les pièces *Vetroy* et *Tvestroy*. Il s'agit de démontrer le potentiel inexploité d'un appareil, le téléviseur à tube, que l'industrie nous invite à mettre aux oubliettes. *Tvestroy* prouve qu'il est possible de créer une pièce immersive en mettant de l'avant l'effet d'échelle sans pour autant tomber dans la nécessité des technologies haute définition coûteuses.

//// Il serait intéressant d'investir davantage la place publique et de sortir l'art numérique des lieux de rencontre spécialisés. Quant à la diffusion, l'initiative de l'équipe du festival Elektra à Montréal, qui a démarré le Marché International du Numérique, a beaucoup contribué à la circulation de Tvestroy. Ce type d'évènement, de réseautage entre artistes et diffuseurs, repris récemment à Bruxelles par l'équipe de Cimatics, assure une visibilité des œuvres pour les diffuseurs, mais aussi une meilleure connaissance des structures de diffusion pour les artistes.

///// **TOF :** Pour l'instant, nous travaillons sur nos projets individuels, mais cela n'exclut pas une autre collaboration. Après le blanc et noir de *Tvestroy,* je m'intéresse de plus en plus au monochrome vidéo (dans le sens de peinture monochrome), si telle chose peut bien exister. Et même ultérieurement au "nochrome", mais ça c'est une autre histoire !
DP : Je travaille sur une installation performative de vidéo fragmentée, dans l'espace tridimensionnel. M'inspirant de la projection architecturale et du mapping vidéo, j'aimerais créer une pièce dans laquelle la vidéo n'est plus frontale mais partout dans l'espace comme c'est le cas pour le son.
Le projet est encore au stade d'esquisse, il reprend certains concepts de *Tvestroy*, telle que la vidéo multicanals et la scénographie de l'espace de présentation. Nous réfléchissons prochainement à créer un kit Tvestroy pour équipements audiovisuels domestiques. Ce kit comprendra le DVD, sans le son de la performance, avec les raccords nécessaires pour transformer le signal vidéo en son.



PHOTOS © JULIA FRAINIER

/ Tvestroy's (Thomas Ouellet Fredericks + Danny Perreault) esthetics were hugely influenced by 1970-80s science fiction movie credits, but above all by a true story: the story of Vrillon, an alien being that is said to have sent a television wave broadcast of an intergalactic message of peace. You can hear an excerpt of that message in the show's introduction. What follows the introduction is a composition similar to the signals the aliens might have generated in order to hypnotize us. Granular Synthesis' performances, and later *video-music* pieces, like those of Thibeault-Breuleux (Pureform), are surely at the source of our interest in this type of practice. Not to mention Istvan Kantor, whose punk attitude, and the way he uses texts in his videos, were an inspiration for the use of scrolling texts in Tvestroy's introduction.

// We use the term *electrovideoacoustic* to describe the sound/visuals relationship in Tvestroy: an audiovisual construction using synthesized and/or recorded elements whose visual and sound components are inseparable. Electrovideoacoustics owes a lot to electroacoustics, but it puts images and sound on the same electrical footing. Due to the resulting standardization of audiovisual signals, we can hook up the inputs and outputs of a large number of devices indifferently. In Tvestroy, we "bend" video into audio by breaking the electric inflow of a VGA video signal down into three audio signals, one signal for each of the fundamental colors. It's a total cinesthetic sound and image experience because the sound you hear is simply the product of rerouting the electricity from the video wiring into the audio console. Though relatively recent, audio-video art isn't a new discipline; take, for example, the *electronic poem* presented by Varese in Belgium, in 1958, or the pieces of McLaren, a Canadian who was experimenting with electronic images as early on as the 1960s. What's new, today, is the ability to do it in real time, and how accessible these practices have become. It would be interesting to rename this type of presentation a "digital art show". We'd automatically include in the "digital art show" live performances using video and sound media, but equally light, robotics, and other sorts of stage technology. A lot of artists are exploring the connection between sound and visuals, without limiting the visual medium they use to video. That's what Edwin Van Der Heide has been doing, for example with *LSP*, in which the piece's visuals are produced by lasers.

/// **TOF:** "Open source" is the biggest technological and social step forward that has influenced our work. Tvestroy was created using Pure Data, and it was thanks to numerous Wikipedia searches that we learned about Vrillon and the electrical properties of audio and video wires.
DP: Technological progress, like that offered by the "market", can actually get to be pretty frightening. It's interesting to see how artists are capable of taking advantage of technology that isn't necessarily considered to be in the vanguard, but whose potential had never been completely brought to bear, at least not in its functional role. That's what we explored in *Vetroy* and in *Tvestroy*. We wanted to demonstrate the untapped potential of one machine, the cathode tube television, now considered, industrially speaking, to be a has been. *Tvestroy* is proof that you can create an immersive piece by focusing on the scale effect, without necessarily being obliged to use expensive high definition technology.

//// It would be interesting to occupy public space further, and to take digital art beyond specialized events. As for distribution, the Montreal Elektra festival team, who founded the International Marketplace for Digital Arts, considerably boosted Tvestroy's circulation. That kind of event, with its artist/distributor networking, which was reproduced recently by the Cimatics team in Brussels, helps make pieces more visible for distributors, but also provides artists with a better understanding of the distribution process.

///// **TOF:** For now, we're each working on our own individual projects, but that doesn't mean we won't work together again in the future. After Tvestroy's black and white, I've become increasingly interested in monochrome video (monochrome, as in monochrome painting), insofar as such a thing even exists. And, after that, "nochrome", even, but that's a whole other story!
DP: I'm working on a performance installation made up of video fragments, in a three dimensional space. I was inspired by architectural projection and video mapping, to create a piece in which the video is no longer frontal, but surrounds you in space, much the same way that sound does. The project is still in the outline stage for now, but it'll reproduce some of the concepts that went into *Tvestroy*, such as multicast video and stage scenography. We're thinking about creating a Tvestroy kit soon, designed for household audiovisual equipment. It'll include a DVD, minus the audio, and all the necessary connections to transform the video signal into sound. ◻

UVA

www.uva.co.uk

PHOTO © UVA/JAMES MEDCRAFT

Massive Attack Live, Royal Festival Hall, 2008

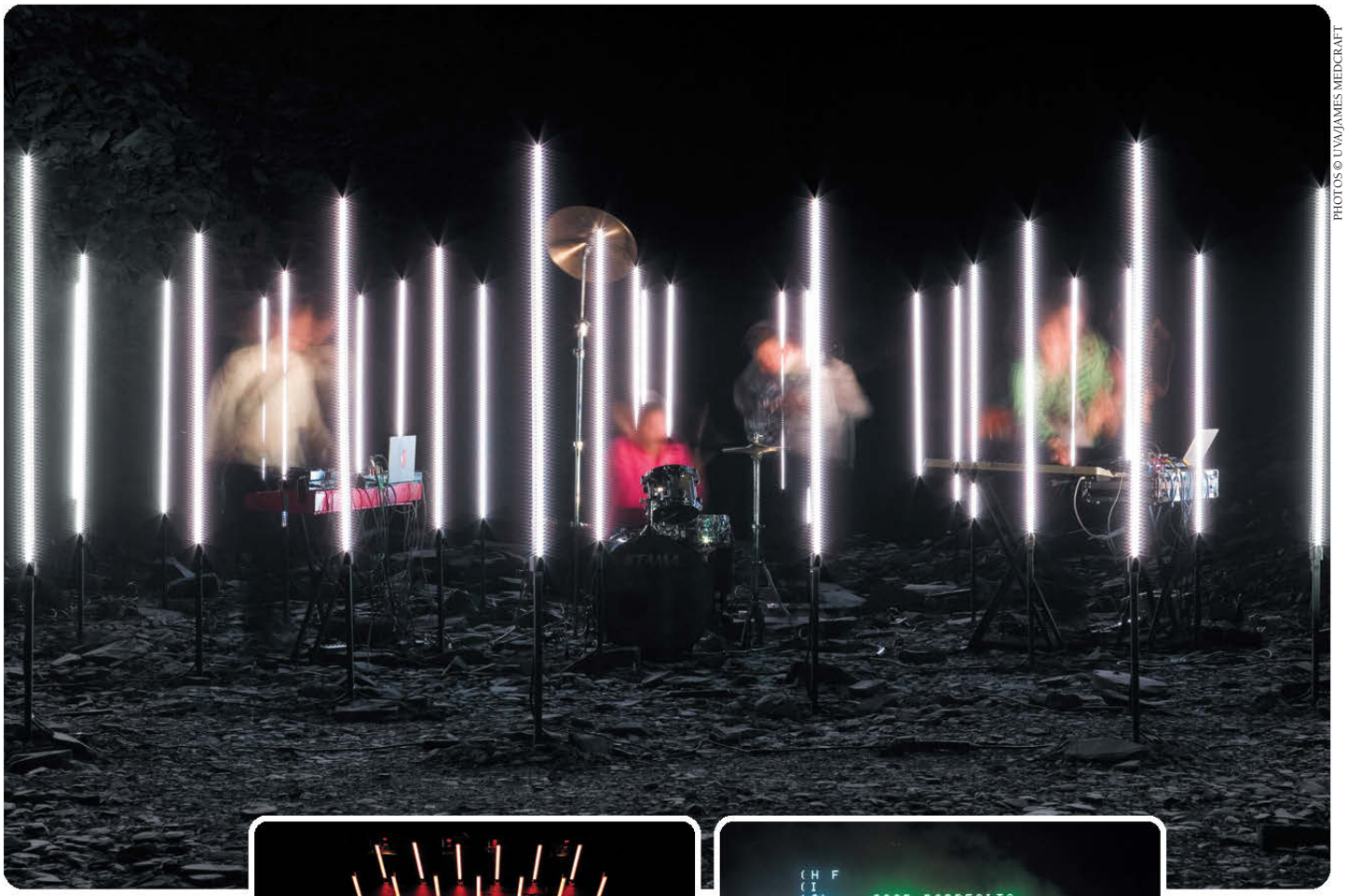
/ UVA — United Visual Artists — a été créé en 2003 par ses trois directeurs Chris Bird, Ash Nehru et moi-même, (Matt Clark), avec chacun sa spécificité : je suis artiste et graphiste, Chris est chef de projets et Ash développeur de logiciels. Nous avons démarré notre entreprise avec la volonté de créer des visuels innovants pour la performance live. Depuis, nous nous sommes diversifiés : 18 personnes font maintenant partie de l'équipe et notre travail varie considérablement. Nous produisons des installations et des sculptures, du design d'architectures lumineuses, des films, des expériences diverses ... difficile de dire ce qui nous inspire en tant que groupe de personnes issues de milieux et d'éducations très différents. Pour ma part, j'ai été influencé par un large éventail d'artistes et de designers comme Ryoji Ikeda, Carsten Nicolai, Tokujin Yoshioka, Robert Irwin, Olafur Elliason, James Turrell, entre autres.

// Dès le début d'UVA, le son et la lumière ont été intrinsèquement liés et nous leur avons accordé la même importance. Que ce soit le travail visuel que nous réalisons pour des musiciens et des groupes, ou nos propres installations, les deux éléments doivent fonctionner ensemble pour renforcer l'ambiance ou le message que nous essayons de transmettre. Nous produisons très peu d'installations dont l'élément sonore soit "linéaire" — en d'autres termes, nous n'avons pas l'habitude de passer un morceau en play-back — nous utilisons plutôt une bande-son qui évolue au fil du temps en réponse à certains facteurs. Nous travaillons avec de nombreux musiciens dans une approche collaborative pour créer une partition d'œuvre générative. En tant que forme d'art audio/vidéo, la performance existe depuis les années 60. L'accès aux technologies s'étant démocratisé, la performance audiovisuelle est maintenant intégrée à une gamme plus large de formes artistiques. Dans notre travail, c'est le public qui fait la performance.

/// Nous utilisons souvent des technologies insolites, mais ce n'est pas la "nouveauté" qui nous intéresse, c'est plus l'étrangeté, la possibilité qu'elles offrent de créer une sensation de magie ou d'émerveillement. Elles n'ont jamais vraiment été une fin en soi, mais plutôt un outil que nous utilisons pour produire une expérience à laquelle les gens peuvent se connecter sur le plan sensible et intellectuel.

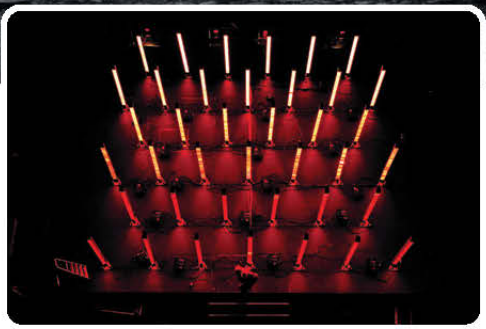
//// La mondialisation croissante de ces pratiques rend indispensable la documentation des projets de manière claire et élégante. Beaucoup plus de gens découvrent notre travail à travers des photos et des vidéos sur Internet que dans un espace physique. Cependant, ils ne peuvent vraiment bénéficier ainsi que d'une expérience diminuée. Pour nous, il n'existe aucun substitut à la présence effective.

///// Nous avons récemment reçu une importante commande pour deux installations publiques en mai 2010 à Toronto. UVA été sélectionné face à Gunda Förster, Ken Lum, Erwin Redl et Jennifer Steinkamp. Nous travaillons également sur une nouvelle installation interactive qui devrait être terminée en mars 2010.
Nous envisageons l'avenir avec plus de liberté pour repousser les limites de notre travail d'installation dynamique. Nous souhaitons développer la recherche technologique et la mêler à des éléments de performance live pour trouver de nouvelles directions. □



PHOTOS © UVA/JAMES MEDCRAFT

Music video
For Battles
'Tonto'



Volume
@ the V&A Museum,
London, 2006

Massive Attack Live,
100th Window Tour,
2003

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ UVA — United Visual Artists — was formed in 2003 by the three Directors, myself (Matt Clark), Chris Bird and Ash Nehru. Each with our own distinct specialism; my self as an artist and designer, Chris a production designer and Ash a software developer. We started the company with a vision to create innovative visual designs for live performance. Since then we have diversified, there are 18 people now and our work varies considerably. We create installations and sculptures, design architectural lighting, make films, create experiences... It's difficult to say what inspires us as a group of people as we all come from very different backgrounds and educations.
I however have been influenced by a wide variety of artists and designers such as Ryoji Ikeda, Carsten Nicolai, Tokujin Yoshioka, Robert Irwin, Olafur Elliason, James Turrell, to name a few.

// From the very start of UVA, sound and light have been intrinsically linked, and given equal importance. Whether it is the visual work we create for musicians and bands, or our own installations, the two elements need to work together to reinforce the mood or message we are trying to convey. We rarely create installations which have a "linear" sound component — in other words, it's usually not a tune that is being played back — more an evolving soundtrack which shifts over time in response to certain factors.
We work with a number of musicians and it's a collaborative approach when creating a generative score for a work. As an art-form audio/video performance has been around since the 60s. Given the wider access to these technologies, audio/video performance is now integrated into a wider range of artforms. In our work it is the audience who is the performed.

/// We frequently use unusual technologies in our work, but it's not the "newness" that interests us, exactly - more the unfamiliarity, the opportunity they provide to create a sense of magic or wonder.
It's never really been an end in itself, more a tool we use to create an experience people can relate to on an emotional and intellectual level.

//// There's an increasing globalisation of these things which makes it vital to document the projects in a clear and elegant way. Far more people discover our work through photos and videos on the internet than could ever see it in physical space, but they are really only getting half the experience. For us, there is no real substitute to actually "being there".

///// We have recently received a major commission for two public installations in Toronto from which UVA were selected from a short list of Gunda Foerster, Ken Lum, Erwin Redl and Jennifer Steinkamp. This is due for completion in May 2010. We are also working on a new interactive installation due for completion in march 2010. We definitely see the future in terms of getting the freedom to push the boundaries in our responsive installation work, exploring technology more in-depth, and blending that with elements of live performance to find new directions.

EDWIN VAN DER HEIDE

www.evdh.net

PHOTO © ISABELLE DUBÉ

/ J'ai étudié la Sonologie au Conservatoire Royal de La Haye. Je me suis particulièrement intéressé à l'élargissement de la notion de composition (à des qualités spatiales, environnementales et interactives). Ma recherche de prédilection porte sur les propriétés spatiales de différents supports.

// Dans *LSP*, je prends pour point de départ les relations directes entre le son et la lumière (en dehors des projections 2D). Je dirais que c'est une performance qui établit une architecture dynamique par le biais de la lumière et du son. Le public est au coeur d'un espace en mutation. Ce nouvel espace fait à la fois référence à l'espace physique et à des formes plus abstraites et plus éloignées de notre espace familier. Les performances A/V actuelles sont une discipline distincte, mais je crois qu'il y a tellement de formes possibles qu'elles ne peuvent rentrer dans un cadre unique. Ce qui se passe aujourd'hui va certainement se déployer dans plusieurs directions.

/// Les avancées purement techniques ne sont pas vraiment importantes dans mon travail. Je m'intéresse surtout aux aspects comportementaux des médias qui se rapportent à la physique et aux mathématiques. J'accorde une importance particulière aux découvertes et aux développements fondamentaux (comme l'invention de la radio ou de l'ordinateur). Les découvertes du moment, ou celles du passé, ne sont pas toujours pertinentes, tout dépend de la façon dont elles sont utilisées.

//// Je ne crois pas qu'il y ait des modèles universels et idéaux de distribution. La forme de présentation dépend totalement du type de travail. Certaines œuvres sont parfaitement adaptées aux formats DVD ou à Internet. À l'inverse, *LSP* est une œuvre qui ne fonctionne que dans un espace physique réel.

///// Je me consacre essentiellement à de nouvelles installations (pas de performances). Je travaille par exemple sur une commande pour une installation sonore architecturale dans l'espace public et sur une installation qui diffère de *LSP* dans ses recherches sur les relations entre le son et la lumière. Cette dernière pièce est destinée à un espace muséal intérieur. □

PHOTOS © ISABELLE DUBÉ

Laser Sound Performance, Elektra Usine C, 2007

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ I have studied Sonology at the Royal Conservatory in The Hague. After the study I have developed a strong interest in expanding the term composition into composing space, composing environments and composing interaction.
I'm especially interested in researching and using the spatial properties of different (physical) media.

// In *LSP* I'm taking direct relationships between sound & light (not 2d projection) as starting point. I would call it a performance that establishes a dynamic architecture by means of light and sound. The audience is right in the middle of a transforming space. This new space has both references to physical space and more abstract shapes that refer less to space as we know it. Currently it might seem that A/V performances form a separate discipline. I believe however that there are so many different possible forms that you can not speak about one discipline. What is happening now will develop in many different directions.

/// Pure technical breakthroughs are not that important in my work. I'm interested in the behavioral aspects of media and that connects first of all to physics and mathematics. Fundamental discoveries and developments are interesting to me (good examples are the invention the radio or the computer). Wether they are current discoveries or have taken place in the past is often not so relevant. It is about how they are being used.

//// I don't believe that there is a general 'best suiting' distribution model. The presentation form totally depends on the kind of work. There are works that work well on DVD or internet. *LSP* on the other hand is a work that only works inside a real physical space.

///// I'm mainly working on new installations (not performances). I'm working for example on a commission for an architectural sound installation in public space and I'm working on an installation that is a different way then *LSP* researches relationships between sound and light. This last piece is meant for indoor museum like spaces. □

XLR PROJECT

www.xlrproject.net

/ Créé et dirigé depuis 1999 par Nicolas Ticot, alias "Nico Tico", XLR Project sort de son premier territoire d'élections et s'étend aujourd'hui à de nouveaux projets artistiques relevant de l'art numérique, de la création de logiciels et du Net Art en performance. En effet, après 10 ans d'expérience dans le domaine du VJing (scénographies, lives, installations…), dans des lieux aussi différents que la MAPRA (Maison des Arts Plastique Rhône-Alpes), la Fête des Lumières (Lyon), Mapping Festival (Genève), Le Planétarium (Lyon), Les Subsistances (Lyon), la Biennale du Design (St Étienne), la Maison POP (Paris), l'Institut Franco-Japonnais (Yokohama-Japon), Olares Alternativos (Portugal), Gallery The Point (New-York)… XLR Project tend à se développer à l'International.

// À travers les multiples projets que nous développons, XLR Project garde une identité forte en se positionnant comme vecteur d'expériences sensorielles. Nous travaillons sur un alliage de matières sonores et visuelles qui est la base de nos créations. En soi, ces deux supports sont pour nous complémentaires puisque l'image génère le son et inversement.
À cela nous intégrons des modules, tels le Micro Interactif ou X Cube, pour donner du poids et plus de sens à nos installations.
Nous travaillons souvent en collaboration avec d'autres intervenants (artistes, public). C'est la richesse de notre travail. En effet, nous pensons et développons nos créations au fil des rencontres que nous faisons. Et au vu de ces échanges, entre créateurs d'images, de musiques, de mouvements, nous aboutissons à un objet artistique fini. Nous sommes sur un rapport de complémentarité, d'alliage entre plusieurs disciplines (danse, son, scénographie…).
Dans notre conception des choses, l'un ne va pas sans l'autre. Ce dialogue numérique donne naissance à nos créations artistiques. Nous travaillons le numérique sous toutes ses formes et dans toutes les sphères : institutions, alternatives, privées, underground.

PHOTO © CHARLÈNE GUÉRIN

UFO 77, Les Subsistances @ Lyon, 2009

/// L'évolution technologique a modifié nos réalisations en termes qualitatif et quantitatif. Nos processus de création prennent racines dans le multimédia, au sens originel du terme. Nous développons et programmons nos propres logiciels, ce qui nous permet de pousser encore plus loin nos créations.
Par exemple, nous diffusons une performance, *Connexion #*, définie comme spectacle multimédia via Internet. Il s'agit d'une double performance se déroulant simultanément en deux points géographiquement distincts. L'interaction, via Internet, entre la danseuse (située en France) et les musiciens (situés au Japon) crée un spectacle sonore et visuel. La danseuse, équipée de capteurs de mouvements, révèle et modifie le son et l'image. Sans l'évolution technologique, il nous aurait été plus difficile de réaliser ce spectacle. En cela, l'impact des progrès techniques enrichit sans cesse nos créations.

//// Ces nouvelles formes multimédia sont résolument condamnées à rentrer dans le domaine public et donc se fondre dans les circuits habituels tels que les théâtres, les salles de concerts, les galeries d'art, mais aussi la rue et, si on pousse plus loin dans le virtuel, les jeux vidéo qui confondent réalité et imaginaire, réel et virtuel. Mais surtout, le vrai challenge va aussi se jouer à travers Internet et le Net Art.

///// Nous produirons sur l'année à venir la performance *UFO 77* composée de trois acteurs instrumentistes (Yôko Higashi, Lionel Marchetti et Nicolas Ticot), avec comme support visuel et sonore un objet en lévitation. De décembre 2010 à février 2011, nous réaliserons une installation en images génératives sur le site de la patinoire de la RedBrick Warehouse à Yokohama, au Japon. Et nous espérons diffuser nos autres installations lors de festivals, biennales ou autres événements en liens avec l'art numérique, en France et surtout à l'étranger. □

PHOTO © JONATHAN HOWELL

Planétarium @ Soleil,
Planétarium de Vaulx en Velin, 2007

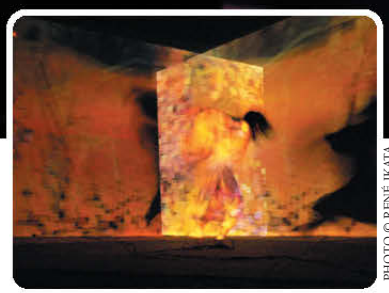


PHOTO © RENÉ IKATA

Doki Doki @ Festival Traverse Vidéo,
Toulouse, 2007

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ Nicolas Ticot, alias "Nico Tico," launched XLR Project in 1999, and has directed it ever since. It is currently moving out of its territory of predilection, and spreading into new artistic projects, in the domains of digital arts, software creation, and performance Net Art. Indeed, after ten years of VJing experience (stage design, live shows, installations, etc.) in places as different as the MAPRA (Maison des Arts Plastique Rhône-Alpes), the Fête des Lumières (Lyon), the Mapping Festival (Genève), the Planétarium (Lyon), the Subsistances (Lyon), the Design Biennial (St Étienne), the Maison POP (Paris), the Franco-Japanese Institute (Yokohama, Japan), Olares Alternativos (Portugal), Gallery The Point (New-York), and others, XLR Project is becoming increasingly active internationally.

// XLR Project has maintained a strong sense of identity throughout its numerous projects, by becoming a vector for sensory experiences. The raw material we use for our creations is an alloy of sonic and visual materials. These two media are, for us, intrinsically complementary, because images generate sound, and vice versa. We integrate modules such as Micro Interactif or X Cube, into our creations, in order to give weight, and greater meaning, to our installations.
We work together alongside other participants (artists, the public). That's what makes our work so rich. In fact, we elaborate, and develop our creations, in function of our interactions with other people. As a result of these encounters with people who design music, images, and movement, we work towards a finished artistic object. Our approach is based on complementarity, on creating a composite between different disciplines (dance, sound, stagecraft, etc.). The way we see things, one thing doesn't go without the other. This digital dialogue is at the source of our artistic creations. Our digital work comes in all different shapes, and is produced in all different contexts, institutional to alternative, private or underground environments.

/// Technological progress has had a qualitative and quantitative impact on our productions. Our creative process is rooted in multimedia, in the original meaning of the term. We develop and program our own software, which allows us to push our creations even further.
For example, we've distributed *Connexion #*, which has been defined as an Internet-based multimedia performance. It's a dual performance which takes place simultaneously in two geographically distinct locations. The internet-liaised interaction, between the dancer (in France) and the musicians (in Japan), results in a visual and audio performance.
The dancer, who is equipped with movement sensors, unveils and modifies the sound and the image. Without the technological progress, producing that kind of show would have been difficult. That's how technical progress is constantly enriching our creations.

//// These new forms of multimedia are, inexorably, going to enter the public domain, and merge with more common distribution circuits such as the theater, concert halls, and art galleries, as well as the street; and, if we push a little further into the digital realm, with the video games that confound reality and the imagination, the virtual and the real. Above all, though, the real challenge will play itself out on the internet, and with Net Art.

///// During the upcoming year we're going to produce *UFO 77*, a show made up of three musicians (Yôko Higashi, Lionel Marchetti and Nicolas Ticot). A levitating object will be the show's visual and aural vehicle. Between December 2010 and February 2011, we'll be producing a generative image installation at the RedBrick Warehouse skating rink in Yokohama, in Japan. And we're hoping to distribute our other installations at festivals, biennials, and other digital arts events, both in France and, especially, abroad. □

YRO

www.yroyto.com

PHOTO © D.R.

G_m0, 2009

/ Musicien et plasticien-vidéaste, je porte une attention toute particulière à la relation entre l'image et le son en plaçant la manipulation au cœur du processus même de création. Je m'attache à la notion d'instrument audiovisuel (ensemble logiciel + interface) et dispositifs propices à l'improvisation et au jeu.
Les performances *Eile, Asynthome* ou encore *Satyro* présentent la fabrication "artisanale" de l'image et du son devant le public en jouant volontairement sur un aspect low-tech (www.avoka.fr).
Dans *Eile*, l'intégralité de l'image et du son sont créés en direct, à la fin de la performance les vidéos et la musique qui ont servi (et été fabriquées) pendant la performance disparaissent définitivement de la mémoire de l'ordinateur, l'œuvre garde un aspect éphémère et non reproductible.
J'aime l'improvisation, l'imperfection, une certaine mise en danger, l'utilisation de la vidéo comme une matière brute et non intellectualisée, j'aime rater et réussir… Mes influences sont Joseph Beuys, Steve Reich, John Cage, Moholy-Nagy, Fluxus, Holger Hiller, Michel Gondry, Norman MacLaren, Matthew Barney…

// Il serait facile de se dire qu'aujourd'hui nous sommes en train d'inventer une nouvelle forme d'art et que ce que l'on fait n'a jamais existé auparavant, sans prendre en compte le passé et la tradition de la performance dans l'art contemporain.
Mon travail, loin d'inventer de nouveaux langages même s'il utilise des nouveaux outils, s'inscrit dans la lignée d'une histoire riche et complexe qui depuis longtemps mélange la photographie, la musique, la vidéo, la philosophie, la danse, etc. Le terme performance Audio/Vidéo en devient même trop réducteur pour certains artistes A/V qui sont beaucoup plus que simplement du son et de l'image.

/// Il est toujours difficile de parler de la technologie qui est une notion qui vieillit mal, qui est rapidement obsolète, surtout depuis ces 20 dernières années.
Je pense que les évolutions technologiques ont peu d'influences directes sur mon travail. Je me pose toujours la question de ce que je veux faire et raconter; ensuite je mets dessus des mots, des objets, des processus et enfin des solutions techniques pour y arriver. Mon travail se veut, en apparence, de plus en plus low-tech. Les technologies complexes et les ordinateurs sont en train de disparaître de l'espace scénique pour ne pas l'encombrer. De mon point de vue, dans un premier temps, il n'y a aucun intérêt pour le public de savoir si j'utilise un Mac ou un PC ou encore PureData ou un autre logiciel complexe, des capteurs et autre technologie d'interaction.

//// Le principal circuit de la performance est, de fait, l'instant de la représentation ; qu'elle ait lieu dans un festival, une galerie, une rue… La performance ne peut être vraiment appréciée que face à l'œuvre qui se joue. Tout enregistrement photographique, sonore ou vidéo devient une nouvelle forme d'art, un nouvel objet matérialisé ou dématérialisé de la performance. Il est important de garder une trace figée de cet art vivant bien que la chose ne soit pas des plus aisée.
Je suis personnellement très impliqué dans l'archivage lors du festival ou des soirées Visionsonic (édition de DVDs, enregistrement systématique de performances…). Il est difficile de garder une trace la plus neutre et fidèle possible de la performance. On réfléchit actuellement à différentes et nouvelles manières de réaliser ces films. On peut trouver des extraits en ligne sur Internet de ces archives vidéo (http://archives.visionsonic.net).
En termes de diffusion, depuis la première édition du festival Visionsonic, nous avons diffusé l'intégralité des performances sur Internet (vidéo en streaming). C'est un support intéressant qui, malgré la distance, garde l'aspect du direct.
Nous allons développer, dans les prochaines éditions du festival, cet aspect de retransmission en direct et en différé (www.visionsonic.net).
Je coordonne également les PIXELS Transversaux (www.lespixelstransversaux.net). C'est un espace de travail créé en 2007 et dédié en particulier à la performance A/V (conseil, matériel spécifique, aide à la production…) et qui accueille de nombreux artistes/projets en résidence de création : Sati, Rko, Nth Synthesis, HP Process, RVB en Alpha, Homemade Collectif… La structure s'est engagée depuis peu dans la co-production de projets innovants d'artistes reconnus ou en devenir : Asynthome (Transforma & Yroyto), Transit (V-Atak), SATI (AVoka).

///// Parmi les projets en cours, il y a *Asynthome*, en collaboration avec le collectif Berlinois Transforma (www.asynthome.net). La première aura lieu au festival Nemo, en avril 2010. Et toujours *EILE* où j'exécute, à l'aide de son banc-titre artisanal (caméras, micros et logiciel spécifique), une partition improvisée et entièrement jouée en direct à l'aide de cailloux, de billes, de bouts de papiers et de ficelles. Je joue avec des notions d'échelles et de tailles, de bruits et d'impacts… pour fabriquer un cinéma étrange et entêtant. La vidéo est texturée et granuleuse, le son est concret et bruitiste.

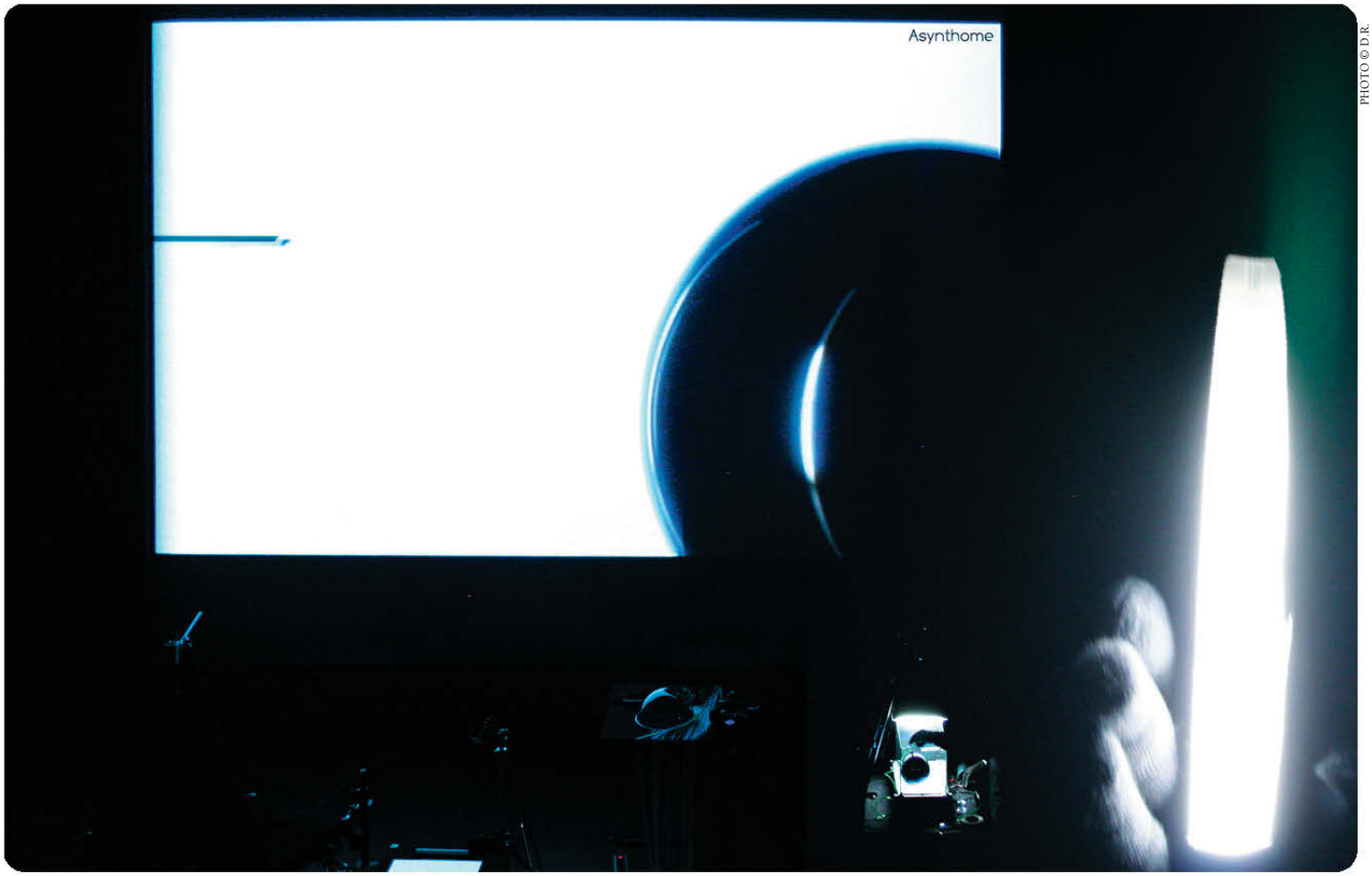


PHOTO © D.R.

Asynthome, 2009

LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

/ As a visual/video artist, I'm particularly attentive to the relationship between sound and image. Indeed, I put their practice at the very heart of the creative process. I feel strongly about audiovisual instruments (the interface + software ensemble), and systems, lending themselves to play and improvisation. Performances like *Eile, Asynthome* and *Satyro* show the audience a "craftsman's" production of image and sound, by playing, purposely, on their low-tech qualities (www.avoka.fr).
In *Eile*, 100 percent of the sound and images are created live; the sound and video used (and made) during the performance are permanently erased from the computer's memory when it's over, and so the piece has this ephemeral, one-of-a-kind quality. I like improvisation, imperfection, flirting with danger, using video as a raw, rather than intellectual, material, I like failure and success. My influences are Joseph Beuys, Steve Reich, John Cage, Moholy-Nagy, Fluxus, Holger Hiller, Michel Gondry, Norman MacLaren, Matthew Barney…

// It would be easy to say to ourselves, today, that we're currently inventing a new art form, and that we're making things that have never existed before, without taking into account the past, and the traditions, of contemporary performance art. In spite of using new tools, I don't see my work as creating new languages; I see it as part of a rich and complex history which has long mixed together photography, music, video, philosophy, dance, etc. The term Audio/Video performance can consequently be an over-simplification, for some A/V artists who use far more than just sound and image.

/// It's always difficult to talk about technology, because it ages badly, and because it quickly becomes obsolete, as it has done especially for the last 20 years.
I think that technological progress has a limited direct influence on my work. The question I always ask is, what do I want to do, what do I want to express; then I put words on it, and add objects, and processes, and finally I find the technical solutions to make it happen.
My work should become, in appearance, increasingly low-tech. Complicated technology and computers are disappearing from the stage, helping to make it look less crowded. From my point of view, there's no immediate benefit in the audience knowing if I use a PC or a Mac or PureData, or some other sophisticated software, or sensors, or some other form of technological interaction.

//// The de facto primary circuit for the performance is the show itself, whether it's happening at a festival, in a gallery, or on the street... You can only appreciate the performance if you're watching the piece being played. Any photo, video or sound recording will become a new art form, a new materialized, or dematerialized, performance object. It's not the easiest thing in the world, but it's important to create a fixed record of this live art.
I'm personally quite involved in Visionsonic festival and party archiving (DVD production, systematic recording of the performances, etc.). It's quite difficult to keep a neutral and accurate record of the performance. We're currently thinking about different new ways of making these films. You can find excerpts of these video archives online (http://archives.visionsonic.net).
Concerning distribution, since the first Visionsonic festival, we've made all of the performances available on the internet (video streaming). It's a useful medium which, in spite of the distance, nonetheless retains that live quality.
We're going to work on further developing live and pre-recorded rebroadcasting for the upcoming editions of the festival (www.visionsonic.net).
I'm also coordinating the PIXELS Transversaux platform (www.lespixels-transversaux.net). It's a workspace that was opened in 2007, dedicated to A/V performance (advice, special materials, production subsidies, etc.). It offers creative residencies to artists/projects: Sati, Rko, Nth Synthesis, HP Process, RVB en Alpha, Homemade Collectif… It's also recently gotten involved with co-producing innovative projects from well-known, or soon to be well-known artists: Asynthome (Transforma & Yroyto), Transit (V-Atak), SATI (AVoka).

///// Current projects include *Asynthome*, in partnership with the Berlin-based collective Transforma (www.asynthome.net). The first performance will take place at the Nemo festival, in April 2010.
And there's still *EILE*, where I use a home-made rostrum camera (cameras, microphones, special software) to play a totally improvised live piece, using pebbles, marbles, pieces of paper and string. I play with the notions of size and scale, sounds and impacts, to create a strange and heady cinema. The image is textured and grainy, and the sound is concrete, noise music. □

Festivals

Voici une sélection de festivals dédiés aux performances audiovisuelles.
L'agenda complet des festivals d'art numérique (+ 350 références) figure dans le Guide des Festivals Numériques annuel de MCD. Edition 2010/11 (bilingue anglais/français) publiée en mai 2010.

Here is a selection of international festivals dedicated to Live A/V.
Each year, MCD is publishing a complete Guide of Digital Art Festivals (+ 350 festivals).
Next issue 2010/11 (bilingual french-english) to be released in may 2010.

Ars Electronica
Linz, Austria
‹www.aec.at›

AV Festival
Newcastle, UK.
‹www.avfestival.co.uk›

Cimatics
Bruxelles, Belgique
‹www.cimatics.com›

Digital Art Festival
Taipei, Taiwan
‹www.dac.tw/index.html›

Dissonanze
Roma, Italy
‹www.dissonanze.it›

Dis-Patch
Belgrade, Tchecolovaquie
‹www.dis-patch.com›

Elektra
Montréal, Quebec
‹www.elektramontreal.ca›

Festival Nemo
Paris, France
‹www.arcadi.fr›

File
Sao Paulo, Brésil
‹www.filefestival.org›

LMP
Rome, Italy
‹www.liveperformersmeeting.com›

Mapping
Geneva, Switzerland
‹www.mappingfestival.com›

Microwaves
Hong Kong, China
‹www.microwavefest.net›

Onedotzero
London, UK and other countries
‹www.onedotzero.com›

Rec Madrid
Madrid, Spain
‹www.recmadrid.com›

Shanghai Earts
Shanghai, Chine
‹www.shearts.org›

STRP
Eindhoven, The Netherlands
‹www.strp.nl›

Today's Art
The Hague, The Netherlands
‹http://portal.todaysart.nl›

Transmediale / CTM
Berlin, Germany
‹www.transmediale.de›

VAE
Lima, Peru
‹www.festivalvae.com›

Vision'R
Paris, France
‹www.vision-r.org›

Visionsonic
Créteil, France
‹www.visionsonic.net›

WRO
Wroclaw, Poland
‹http://wrocenter.pl›

Zemos98
Sevilla, Spain
‹www.zemos98.org›

Zero1
San Jose, CA, USA
‹http://zero1.org›

NEWS ARTISTS ARTWORKS FESTIVALS ART CENTERS TRENDS GALLERIES AGENDA

digita|arti

digital art international

la communauté internationale de l'**art numérique**

the international community dedicated to **digital art**

www.digitalarti.com

illustration © Electronic Shadow

WHO'S

MCD - Musiques & Cultures Digitales
Publication bimestrielle distribuée par abonnement

DIRECTRICE DE LA REDACTION : Anne-Cécile Worms, < nc@digitalmcd.com >

RÉDACTEUR EN CHEF : Laurent Diouf, < laurent@digitalmcd.com >

RÉDACTEURS : Laurent Catala, < lcatala@digitalmcd.com >

ONT CONTRIBUÉ ÉGALEMENT À CE NUMÉRO HORS SÉRIE :

Alain Thibault, directeur artistique d'Elektra < www.elektramontreal.ca >

Blanca Regina aka whiteemotion,
Blanca Regina Pérez-Bustamante Yábar aka whitee, enseignante,
chargée de production et de développement de projets liés au son et à l'image
dans leurs dimensions performatives et narratives.
Blanca Regina Pérez-Bustamante Yábar aka whitee, teacher, creative
and developer of projects related with sound and image and its performative
and narrative dimensions.
< www.whiteemotion.com >

Gilles Alvarez,
Directeur du Pôle Arts de l'image d'Arcadi, Directeur artistique du festival Némo
< www.arcadi.fr >

Mia Makela (solu.org),
Mia Makela (SOLU) est finlandaise, artiste des nouveaux medias et du live cinéma,
enseignante et curatrice, résidant actuellement à Berlin.
Mia Makela (SOLU) is finnish media+live cinema artist, teacher, investigator
and curator currently residing in Berlin.
< http://solu.org >

PRODUCTION & RELATION AVEC LES ARTISTES :
Sarah Taurinya, < production@digitalmcd.com >

COORDINATION & PARTENARIAT :
Amélie Sinard, < amelie@digitalmcd.com >

DIRECTEUR ARTISTIQUE :
Autrement le Design - Antoine Leroux, < antoine.leroux@autrementledesign.fr >

GRAPHISTES :
Yann Lobry, < ian@digitalmcd.com > Françoise Favennec, < francoise.fav@orange.fr >

WEBMASTER : Guillaume Dumont / Attitude,
< guillaume.dumont@attitude-net.com >

ADRESSE :
Musiques & Cultures Digitales, 8 rue du Général Renault - 75011 Paris
Téléphone : 01 48 05 88 27

MCD / HORS-SÉRIE LIVE AV
est une publication de l'association Musiques & Cultures Digitales, réalisée avec le soutien du Ministère de la Culture (Secrétariat général / Service de la coordination des politiques culturelles et de l'innovation), Arcadi (Etablissement public de coopération culturelle créé par la Région Île-de-France, en collaboration avec l'État, Drac) et Elektra à Montréal. Présidente, Directrice de la publication : Hadda Fizir

Imprimerie : Adria 123 d.o.o. - Gubčeva 5 - 6250 Ilirska Bistrica - Slovénie - Europe
Tél. : +386 41 256 030 - www.Print-Planet.Net

Couverture : Photo © alva noto, xerrox (2006/2007), custom-made visuals for live performance, courtesy Carsten Nicolai, Berlin, Germany

Distribution / Diffusion / Monde
K.D. Presse, 14 rue des messageries 75010, Paris
Tél. : + 0033 (0) 1 42 46 02 20 - Fax : + 0033 (0) 1 42 46 10 08 - Site : www.kdpresse.com

Commande en ligne : www.digitalmcd.com

All rights reserved.
ISBN 9782952987219
ISSN en cours
Dépôt légal à parution : avril 2010

Site : www.digitalmcd.com
e-mail : contact@digitalmcd.com
Myspace : www.myspace.com/digitalmcd
SECOND LIFE : île (island) >Cultures Digitales<
http://slurl.com/secondlife/Cultures%20Digitales/216/206/24

WJ-SPOTS est un projet imaginé et conçu par Anne Roquigny, curatrice nouveaux médias ‹www.wj-s.org›, qui invite des artistes, critiques, penseurs, inventeurs, chercheurs, commissaires artistiques et organisateurs d'événement à faire un point sur 15 années de création en réseau.

WJ-SPOTS is a project that was conceived of and designed by media curator Anne Roquigny ‹www.wj-s.org›, in which artists, critics, thinkers, inventors, researchers, curators, organizers and producers of cultural events are invited to look back on 15 years of Internet history.

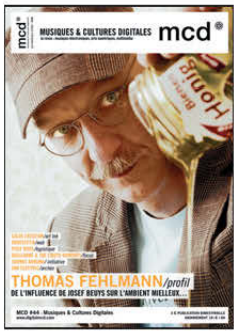
Avec/with : Aliette G Certhoux, Agnès de Cayeux, Anne Laforet, Anne-Marie Morice, Annick Rivoire, Annie Abrahams, Antoine Schmitt, Bruno Alacoque aka weweje aka s.u.n aka datatank, Albertine Meunier, Christophe Bruno, Collectif MU, Cyril Thomas, David Guez, David-Olivier Lartigaud, Douglas Edric Stanley, Elisabeth Klimoff, Emmanuel Vergès , Eléonore Hellio, Etienne Cliquet, Fred Forest, Grégoire Courtois aka Troudair, Gregory Chatonsky, Isabelle Arvers, Ivan Chabanaud, Jacques Perconte, Jérôme Joy, Jocelyne Quelo, Joëlle Bitton, Julie Morel, Lucille Calmel, Mabuseki Margherita Balzerani, Martine Neddam aka Mouchette, Michaël Borras aka Systaime, Nathalie Magnan, Nicolas Frespech, Nicolas Maigret, Olga Kisseleva, Olivier Auber, Olivier Forest, Peter Sinclair, RYBN, Thierry Théolier aka THTH, Xavier Faltot.

Les vidéos de WJ-SPOTS #1 sont disponibles sur
WJ-SPOTS #1 videos are available on
www.digitalarti.com

Le hors-série WJ-SPOTS # 1 est en vente sur
WJ-SPOTS #1 publication is for sale on
www.digitalmcd.com

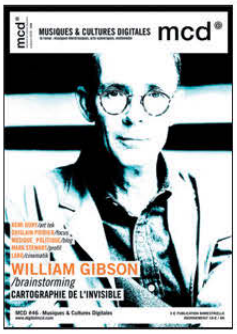
104 pages, bilingue, 9 € (ou/or 7€ pdf format)

mcd #43



mcd #44

mcd #45



mcd #46

mcd #47

mcd #48

mcd #49

mcd #50

mcd #51

mcd #52

mcd #53

mcd #54

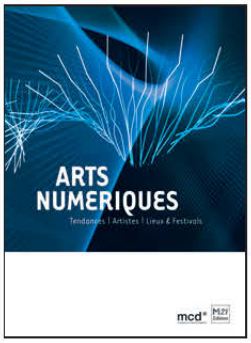
mcd #55

mcd #56

mcd #57

mcd - Guide des festivals numériques 2009/2010

2010/2011 - FR/UK



mcd - Arts Numériques, "Tendances, Artistes, Lieux & Festivals"

FR

Anciens numéros et abonnement en ligne / Order online

www.digitalmcd.com

Je m'abonne à MCD

☐ **1 an** (6 numéros) : **30 €** / Vente au numéro : 5 €

Je commande le(s) numéro(s) hors série / Order special issue(s) (FR/UK)

☐ WJSPOTS#1, 15 ans de création artistique sur Internet / 15 years of artistic creation on the Internet : 9 € (7 € digital format)

☐ Guide des festivals numériques / Digital festivals guide / 2010-2011 : 9 €

☐ Le livre *Arts Numériques, "Tendances, Artistes, Lieux & Festivals"* : 27,55 € (fr)

Nom/name : ..... Prénom/First name : .....

Adresse/Adress : .....

Ville-Code postal/City-Zip code: ..... Email : .....

Renvoyer bon abonnement + règlement par chèque à l'ordre de MCD / Subscription form and payment to be returned to :
Musiques & Cultures Digitales, 8 rue du Général Renault, 75011 Paris, France.

REMERCIEMENTS/THANKS

À tous les artistes pour leurs contributions / We thank all the artists for their contributions
Jean-Christophe Théobalt, Ministère de la Culture et Communication,
(Secrétariat général / Service de la coordination des politiques culturelles et de l'innovation)
Gilles Alvarez & Julien Taib, Arcadi-Némo
Alain Thibault, Ana Ascencio, Nathalie Bachand & Julia Frainier, Elektra
Malo Girod de l'Ain & Laurent Hentz, Digitalarti
Blanca Regina aka whiteemotion
Mia Makela
Anne Roquigny
RYBN
Yro Yto
RKO
Valérie Vivancos, traduction/translation
Mohamed Ali Oummih, traduction/translation
Stefan Simoncic

AVEC LE SOUTIEN DE/WITH THE SUPPORT OF

Ministère de la Culture et Communication
(Secrétariat général / Service de la coordination des politiques culturelles et de l'innovation)
< www.culture.fr >

ARCADI-NÉMO
Arcadi, Établissement public de coopération culturelle créé par la Région Île-de-France,
en collaboration avec l'État (DRAC).
< www.arcadi.fr >
< www.festivalnemo.fr >

ELEKTRA
< www.elektramontreal.ca >
< blog.elektramontreal.ca >

Digital Art International
< www.digitalarti.com >

ELEKTRA II

FESTIVAL INTERNATIONAL ARTS NUMÉRIQUES

5 AU 9 MAI 2010 MONTRÉAL, CANADA

ELEKTRAMONTREAL.CA

elektra ACREQ présente en collaboration avec USINE TAXI CINÉMATHÈQUE QUÉBÉCOISE

Conseil des arts et des lettres Québec · Conseil des Arts du Canada · Canada Council for the Arts · CONSEIL DES ARTS DE MONTRÉAL · Patrimoine canadien · Canadian Heritage · Montréal · GOETHE-INSTITUT MONTRÉAL · ARCADI · esse arts + opinions · mcd

LIVE A/V

PERFORMANCES AUDIOVISUELLES

FRANÇAIS/ENGLISH

MUSIQUES & CULTURES DIGITALES <MCD> PRÉSENTE CE HORS-SÉRIE DÉDIÉ AUX PERFORMANCES AUDIOVISUELLES. AU SOMMAIRE, LIVE CINÉMA, NOUVELLES TENDANCES DU VJING ET DES ARTS VISUELS, DIVERSITÉ DES PRATIQUES ARTISTIQUES MIXANT SONS ET IMAGES EN TEMPS RÉEL, FESTIVALS ...

MUSIQUES & CULTURES DIGITALES <MCD> PRESENTS THIS SPECIAL ISSUE DEDICATED TO LIVE AV: LIVE CINEMA, NEW TRENDS IN VJING AND VISUAL ARTS, DIVERSITY OF ARTISTIC PRACTICES MIXING SOUND AND IMAGES IN REAL TIME, FESTIVALS...

AVEC LES PORTRAITS DE 52 ARTISTES INTERNATIONAUX DE LA SCÈNE A/V (AUDIO/VISUEL)
WITH 52 PORTRAITS OF ARTISTS FROM THE A/V SCENE

Abstract Birds, Addictive TV, AntiVJ, Cécile Babiole, Matthew Biederman, Frank Bretschneider, Byetone, Cellule d'Intervention Metamkine, chdh, Defasten, Demolecurisation, Evelina Domnitch & Dmitry Gelfand, Louis Dufort, D-Fuse, Exyst, Gangpol & Mit, HC Gilje, Kurt Hentschläger, Ryoji Ikeda, incite/, JoDi, Yuki Kawamura, Herman Kolgen, Ryoichi Kurokawa, LAb[au], Ulf Langheinrich, lsd room, Mikomikona, Joachim Montessuis, Mylicon/EN, Carsten Nicolai, Otolab, Julien Ottavi aka The Noiser, Jean Piché, PurForm, Quayola, Tasman Richardson, RKO, RYbN, Chris Salter, SATI, Antoine Schmitt, Synchronator, Telcosystems, TeZ, The Light Surgeons / Christopher Thomas Allen, Transforma, TvEstroy, UVA United Visual Artists, Edwin Van Der Heide, XLR project, Yro

COMMANDE EN LIGNE / ORDER ONLINE : WWW.DIGITALMCD.COM

DISTRIBUTION KDPRESSE

RETROUVEZ LA COMMUNAUTÉ DES ARTISTES LIVE A/V SUR : WWW.DIGITALARTI.COM
THE INTERNATIONAL DIGITAL ART COMMUNITY ONLINE: WWW.DIGITALARTI.COM

FOND/BACKGROUND : TEZ – TEXT CAPTION : PV868 © PHOTO BY CAMIL SCORTEANU, CONCEPTION LÉVY