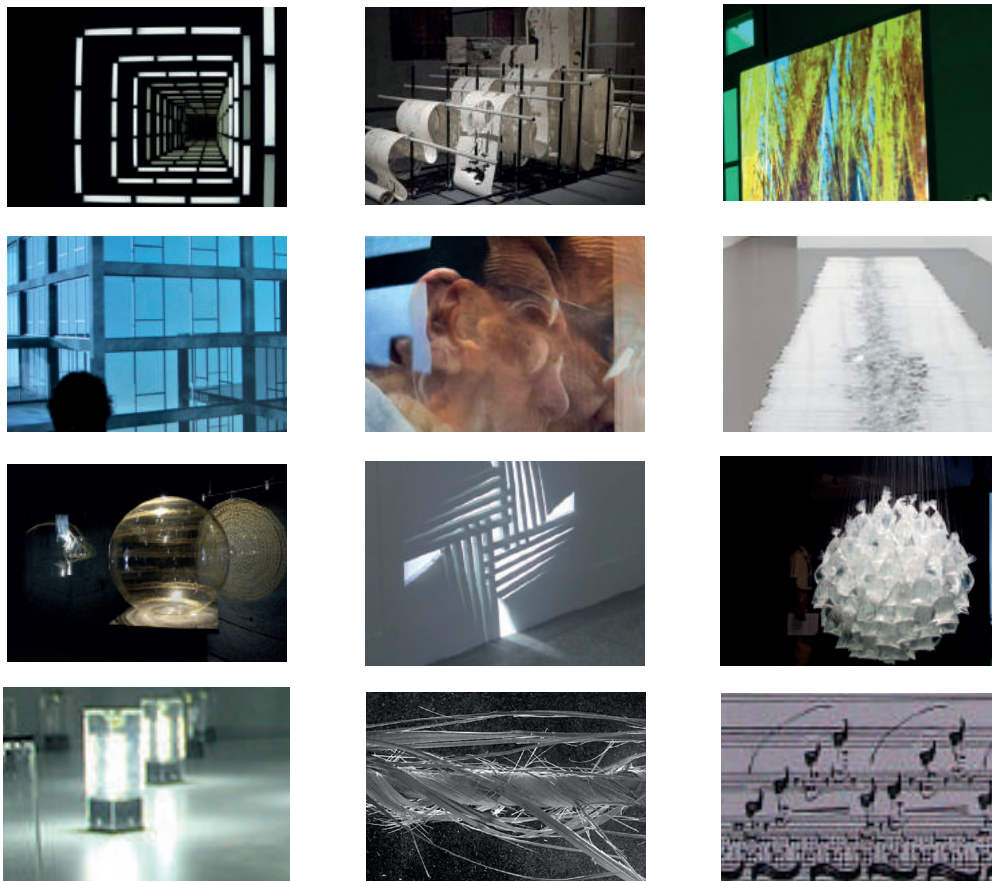


THROUGH THE LISTENING GLASS...

EXHIBITION 25TH AUGUST TO 23TH OCTOBER 2016

TOTAL MUSEUM OF CONTEMPORARY ART - SEOUL

YEAR FRANCE-KOREAN 2016



Chief Curator - Total Museum of Contemporary Art : **Nathalie Boseul Shin**

«Through the listening glass...»

Curator / commissaire : **James Giroudon**

Ingenierie : **Christophe Lebreton**

Technical assistance : **Jean Cyrille Burdet/Stéphanie Gouzil**

Exhibition produced by Grame-National center for musical creation/Lyon
in the context of Year France-Korean 2016, for the Total Museum Contemporary art of Seoul,
with the supports of French Institute with the City of Lyon and Wallonie-Bruxelles International

Modular course for sound and visual installations / Parcours modulable d'installations sonores et visuelles

**William Anastasi - Matt Coco - Iuan Hau Chiang - Michel François - Thomas Léon
Pierre Alain Jaffrennou - Denys Vinzant - Trafik / Yann Orlarey - Xiao Yu**



GRAME CNCM
11 COURS VERDUN GENSOU
69002 LYON
WWW.GRAME.FR
T. +33 (0)4 72 07 37 00
F. +33 (0)4 72 07 37 01



TOTAL MUSEUM
OF CONTEMPORARY ART



THROUGH THE LISTENING GLASS, SOUND & TRANSPARENCY

Cette exposition conçue pour le TotalMuseum s'inscrit dans un itinéraire qui se dessine sur les trois niveaux de l'architecture, en s'appuyant sur les qualités des volumes, entre lieux obscurs et d'autres en pleine lumière, en conservant les perspectives des grandes baies vitrées et l'inscription du musée dans l'environnement proche.

L'exposition affirme le principe de considérer le matériau sonore comme constitutif d'une œuvre conçue pour un espace visuel, développant l'idée d'une plasticité sonore, amplifiant l'idée même que toute œuvre d'art, peinture, sculpture..., possède sa propre dimension sonore en nous transmettant, en silence, quelques uns des bruissements du monde. Voir et écouter... La notion de « transparence » participe pleinement de ce processus de l'écoute et favorise un renversement de perspectives dans la mesure où le son peut être le déclencheur d'un espace plastique.

Le titre « Through the listening glass » est une évocation de l'ouvrage « Through the Looking-Glass »(1) écrit par Lewis Carroll en 1871, où le fait de franchir le miroir permet à la jeune héroïne Alice de pénétrer dans des mondes imaginaires, de se mouvoir dans des espaces inouïs. Pour l'exposition, cette traversée, de la transparence et de ses multiples reflets, devient sonore et se diffracte en d'innombrables échos.

Ainsi « Through the listening glass » réunit une douzaine d'installations traversées par des ondes lumineuses et des vibrations sonores, créant diverses situations d'écoute et incitant à une participation active du visiteur. L'idée de la « transparence » qui anime cette exposition relève d'une large polysémie. En variabilité et relativité incessante, elle caractérise de multiples domaines de la vie sociale, politique, morale, esthétique..., avec en visée le fantasme d'une transparence intégrale. Consistant plutôt en un filtrage du réel, elle induit d'emblée ce monde de correspondances et de métamorphoses entre plusieurs expressions, notamment de cette imbrication entre musiques et arts visuels.

« Comme de longs échos qui de loin se confondent... Les parfums, les couleurs et les sons se répondent » écrivait Charles Baudelaire en 1861 dans « Les Fleurs du mal » (2). Cette idée n'a cessé de vibrer au cœur de l'inconscient esthétique de la modernité (3). Aujourd'hui la musique et les arts plastiques ont acquis cette grande proximité dont rêvaient les protagonistes de l'« art total », par interférences, croisements, imprégnations.

Si les qualités optiques de certains matériaux, verres, liquides, lumières... constituent un terrain propice à ces interpénétrations, la transparence s'est aussi élargie à d'autres champs d'investigation, elle est au cœur de l'univers effervescent des communications et réseaux, jusqu'au foisonnement des espaces virtuels. Le sonore, espace purement vibratoire et totalement transparent, s'impose comme le fil d'Ariane de cette exposition. Translucide, il n'en demeure pas moins empreint d'une véritable matérialité à l'image des « Paroles gelées » décrites par Pantagruel dans l'ouvrage de François Rabelais (4) : splendides et poétiques prémonitions du concept de l'« objet sonore », énoncé par Pierre Schaeffer, émanant des voix, clameurs et fracas des batailles figés par la Mer Glaciale.

L'univers musical, à travers les constantes synergies entretenues, au fil des siècles, avec les technologies et le domaine des sciences, occupe une place centrale dans la construction de ces territoires mêlés. La musique n'a eu de cesse de se développer en tant qu'art médiatisé, ayant recours à des mécaniques complexes et innovantes. Dès le XVIIIème siècle, par exemple, on dénombre l'invention de plusieurs machines, comme le clavecin oculaire de l'abbé Louis Bertrand Castel, destinées à créer de la « musique colorée ». Le XXème siècle foisonne de ces nouvelles lutheries. C'est au cours des années 50 que la musique s'est imposée comme le premier art « numérique », par l'utilisation de l'ordinateur pour la composition et la synthèse. La numérisation a porté et accéléré le processus de dématérialisation de l'œuvre d'art, jusqu'à l'interopérabilité de chacun de ses éléments. Tout devient plus léger, en quelque sorte désincarné, mobile et transparent. L'œuvre, sous forme d'installation, est devenue polymorphe, à la fois tactile, immersive, interactive, mobile. Ainsi, visuel et sonore peuvent tout à la fois se renforcer, « s'augmenter » ou s'effacer l'un par l'autre : la mobilité qui s'immisce entre plusieurs domaines artistiques, le glissement d'une perception à l'autre, créent une multitude de situations inédites, à l'image d'une architecture de fils invisibles. Le « musical », peut en être, en tout ou partie, la colonne vertébrale : il s'agit bien du fil rouge tracé tout au long du parcours de « Through the listening glass ».

Le dispositif technologique et sonore, partie intégrante de l'œuvre, participe de la configuration de cet espace immatériel, dynamique et vibratoire. Il peut être déterminant de l'écriture du projet artistique. Si l'immatérialité de l'œuvre a toujours été présente dans l'histoire des arts, elle ne s'était jamais manifestée par l'absence de matière. Paradoxalement, c'est l'émergence du sonore comme matériau, enregistrable, donc appréhendable, qui aura comme effet de généraliser une approche « vibratoire » d'un espace devenu multidimensionnel où les frontières entre expressions artistiques s'amenuisent. Plus récemment, les technologies numériques de captation du mouvement, ont réintroduit la présence et puissance du geste, (notion d'« instrument augmenté »), et ont contribué à redonner « du corps » à un objet artistique en voie de désincarnation. Plus que de la représentation du mouvement, il est question de l'énergie (du geste) qui est ainsi « mémorisé ». Les processus d'interactivité s'appuient sur ces énergies invisibles pour inscrire la présence du public au cœur du projet de l'artiste.

Le parcours de « Through the listening glass » induit cette réflexion sur l'objet artistique : il devient trajectoires de lumières et sons (« 72 Impulse », « Time - Passing Through - Travel »), se reflète sans cesse sur lui même (« Coleslaw », « D'Ore et d'espace »), se répand en d'innombrables brisures (« Walking through a line of neon lights ») ou se fige en une situation d'attente (« Retenue d'eau »). « Coleslaw » introduit aussi une notion d'intemporalité : en jouant des innombrables variations de l'interprétation de musiques de Cole Porter, William Anastasi se filme à travers un jeu de miroirs. En une sorte d'écho à cette fluidité et en prélude aux transparences de « D'Ore et d'espace », « Glass House » de Thomas Léon dresse, de manière puissante, un bâtiment de verre, sorte de monstre architectural hybride aux innombrables réflexions et halos, environné de sonorités d'orgue de cristal. Thomas Léon s'appuie sur le scénario éponyme de Sergueï Eisenstein et de ses notes à propos d'une architecture de verre, impulsant une continuité immédiate entre l'intérieur et l'extérieur, en référence aux courants expressionnistes et constructivistes de cette période, ainsi qu'à Walter Gropius et Le Corbusier. Les images de Thomas Léon traduisent cette interpénétration, par les reflets des paysages urbains qui se mêlent aux sonorités du verre, dans un univers translucide immersif.

Comme un rêve éveillé, les ruissellements sonores des écritures à la feuille d'or de Denys Vinzant sur des plaques de verre créent un espace d'entrecroisements de lignes, de sons et de lumières, tout en se mêlant aux silhouettes du visiteur. Celui-ci est invité à se mettre à l'écoute, à capter le son du verre en vibrations, à tendre l'oreille et, de fait, à s'insérer dans le dispositif visuel.

Iuan Hau Chiang propose un parcours avec d'autres types d'interactions et de correspondances, celles de l'individu et de son environnement social et personnel, où la lumière et toutes sortes de vibrations configurent notre identité. « Time - Passing through - Travel » se présente comme une déambulation parmi un système original de modules sonores et lumineux, à la manière d'une trame en émergence du sol.

Alors que Iuan Hau Chiang privilégie les ambiances urbaines, Pierre Alain Jaffrenou avec l'installation interactive « greensounds » invite à une promenade au sein d'un univers végétal de parcs et jardins. La notion de « transparence » est prise dans un sens de « transportation », puisqu'il s'agit d'une récréation métaphorique d'un environnement naturel, d'un transfert de paysages sonore et visuel, en écho à une installation pérenne existant dans le Parc de Gerland à Lyon. « greensounds » puise dans une vaste bibliothèque de sons numérisés pour construire un monde entre réel et virtuel, mélange de sonorités d'insectes, de petits animaux et d'autres sons à caractère culturel ou ambiguë, au cœur d'une prégnance végétale. Le résultat compositionnel que calcule en temps réel l'ordinateur est totalement imprévisible et toujours renouvelé. À l'aide de son smartphone doté de capteurs de mouvements, le visiteur peut interagir sur l'élaboration sonore, sa mise en espace et son déroulement.

Un principe d'interaction est aussi au cœur de « 72 Impulse ». En une spectaculaire ligne de fuite, « 72 Impulse », de Trafik et Yann Orlarey, composée de 6 structures remplies de barres de leds et de percuteurs projette de multiples perspectives graphiques, plastiques et sonores. « 72 Impulse » s'appréhende comme une traversée où les sons n'ont ni timbre ni hauteur, où les lignes et volumes se construisent et se déconstruisent dans une atmosphère « sidérale ». Le public est sollicité pour jouer de ces combinatoires et trajectoires.

La partition suspendue et silencieuse de Matt Coco. « fantôme », en ouvrant l'itinéraire de l'exposition, précède les vibrations incessantes de « 72 Impulse ». « fantôme », constituée d'un rouleau d'une trentaine de mètres de long, joue des vides et de l'absence de sons. L'installation prend appui sur l'éclatement de l'image d'un paysage et de son évidement. Elle suggère une écoute imaginaire, à partir d'une technique qui consiste à évider une forme et à n'en garder que le plein, la matière restante est ainsi dénommée « fantôme ».

Les œuvres de Michel François procèdent aussi d'un rapport du sonore au silence, en faisant état de situations et d'événements déjà produits ou en attente. Pour « Walking through a line of neon lights », le public se projette dans les pas du marcheur, ressent le changement d'état du verre qui se brise et crisse de toutes parts, sans aucun bruit. « Retenue d'eau », immobile et silencieuse, dont l'issue n'est pas écrite, induit une alternance entre légèreté et pesanteur, vide et transparence, en attente d'un dénouement.

Plus discrète, et tout aussi silencieuse, la vidéoprojection « Seeing is Believing » de Iuan Hau Chiang nous introduit dans ces espaces confus entre vie réelle et monde virtuel en sollicitant directement l'architecture du lieu d'exposition. Avec « Thinking » de Xiao Yu, l'itinéraire de « Through the listening glass » intègre cinq installations où le sonore convoque directement notre imaginaire. L'énergie du bambou éclaté de « Thinking » renvoie aux tensions (sonores) passées et à venir, déjà ressenties dans les pièces de Michel François.

Les installations réunies pour l'exposition ont été produites, pour une partie d'entre elles, au Grame, centre national de création musicale et multimédia à Lyon. Leurs conceptions et réalisations relèvent autant du son que de l'image. Les technologies, omniprésentes, intégrés ou non au dispositif plastique, rendent possible ces multiples interférences composant ces paysages sonores translucides, aux esthétiques contrastées. Les qualités intrinsèques du verre, présent sous différentes apparences, dans plusieurs installations, renforcent cette poésie de la fluidité à travers ce parcours scénographié par le son et la lumière, en d'innombrables résonances.

« J'ai toujours tellement aimé le verre, qui est une espèce d'eau solidifiée, tangible, intangible entre nos doigts, une fragilité durable, une contenance spirituelle ... Le verre c'est du souffle solidifié, la frontière que se trace à elle-même, limitée par le dessin, l'expiration de notre haleine » (Paul Claudel - « L'œil écoute - Magie du verre » - 1937)

(1) «Through the Looking-Glass» qui fait suite aux «Aventures d'Alice au pays des merveilles» de Lewis Carroll a été publié en France pour la première fois en 1931 sous le titre «La Traversée du miroir». Le titre sera changé en «De l'autre côté du miroir» lors de la réédition de 1938.

(2) Comme de longs échos qui de loin se confondent

Dans une ténébreuse et profonde unité,
Vaste comme la nuit et comme la clarté,

Les parfums, les couleurs et les sons se répondent » Charles Baudelaire, Les Fleurs du Mal - Spleen et Idéal - IV. Correspondances 1861, GF Flammarion, 1991-2006, pages 63 (3) Les apories de l'art total : artiste, société, temporalités - Université Paris I-HiCSA et INHA - Janvier 2012 (Sous la direction de Julie Ramos et de Maria Stavrinaki)

Les apories de l'art total : artiste, société, temporalités - Université Paris I-HiCSA et INHA - Janvier 2012 (Sous la direction de Julie Ramos et de Maria Stavrinaki). La conjonction des arts est loin de se limiter à la modernité et traverse toutes les époques historiques et, probablement, les aires géographiques. Pour autant, la formulation du projet de sa « restauration » coïncide bel et bien avec l'acte de naissance de l'art total et survient, en tant que tel, à l'ère moderne : concevoir et réaliser un Art qui puisse réunir les arts ; un Art qui sache réunir les hommes. Le projet d'un art total serait donc, dès l'origine, fondé sur un manque, un défaut, une aporie. Issue des idéaux des Lumières, forgée dans le creuset du romantisme allemand, l'idée d'art total, revendiquée, refusée, occultée, voire refoulée, Si Wagner lui donne son nom en 1849 (Gesamtkunstwerk), l'idée apparaît autour de 1800 et survit à la création de Bayreuth. L'union des arts et les collaboration artistiques ne suffisent toutefois pas à qualifier l'art total. L'idéologie qui le sous-tend, celle d'une unité esthétique de l'art, d'une unité ontologique et politique de l'homme et de la communauté, celle, enfin, d'une histoire dotée de sens, méritent d'être interrogées dans leurs tensions et leurs apories.

(4) Francois Rabelais (1483 env.-1553) « Les Paroles Gelées » - Le Quart Livre (Chapitre 15 et 16)

« Ici est le confin de la mer Glaciale, sur laquelle fut, au commencement de l'hiver dernier passé, grosse et félonne bataille entre les Arismapiens et les Nephelibares. Lors gelèrent en l'air les paroles et cris des hommes et femmes, les chaplis des masses, les hurrys des harnais, des bardes, des hennissements des chevaux et tout autre effroi de combat.

... - «Tenez, tenez, dit Pantagruel, voyez-en ci qui encore ne sont dégelées» Lors nous jeta sus le tillac pleines mains de paroles gelées, et semblaient dragées perlées de diverses couleurs. Nous y vîmes des mots d'azur, des mots de sable, des mots dorés. Lesquels, être quelque peu échauffés entre nos mains fondaient comme neige, et les oyons réellement, mais ne les entendions car c'était langage barbare. »



THROUGH THE LISTENING GLASS, SOUND & TRANSPARENCY

This exhibition designed for TotalMuseum draws an itinerary on three levels, and integrates the architecture of the place, respecting and highlighting the qualities of volumes, alternating dark and luminous spaces, with the perspectives of the large windows opened in the surrounding environment.

The exhibition assures the principle of considering the sound material as a constituent material of an artwork designed for a visual space, developing the idea of sound plasticity, and even amplifying the idea that any work of art, painting, sculpture... has its own sound dimension providing us, in silence, with some rustlings of the world. To watch and to listen... The concept of «transparency» is fully involved in this process of listening and stimulates the inversion of perspectives insofar as the sound can be the initiator of a plastic space.

The title «Through the glass listening» is an evocation of the book «Through the Looking-Glass» (1) written by Lewis Carroll in 1871, where the act of crossing the mirror allows the young heroine Alice from entering imaginary worlds, to move in unheard spaces. For the exhibition, this crossing, from the transparency and its multiple reflections, becomes sound and is diffracted in countless echoes.

«Through the listening glass» gathers about twelve art works pierced by light waves and sound vibrations, creating various listening situations and offering an active visitor participation. The idea of «transparency» that motivates this exhibition suggests a broad multiple meanings. In constant variability and relativity, it characterizes many areas of social, political, moral, aesthetic..., with the objective of fantasy of full transparency. Consisting rather in a kind of filtering of reality, it induces at once this world of connections and transformations between multiple expressions, and in particular this interconnection between music and visual arts.

In «Les Fleurs du Mal» (1861), Charles Baudelaire wrote : «*Comme de longs échos qui de loin se confondent... Les parfums, les couleurs et les sons se répondent*» (2). This idea constantly vibrating in the heart of the unconscious aesthetics of modernity (3). Today the music and the visual arts have acquired this proximity dreamed by the protagonists of «total art», by interferences, crossings, impregnations.

If the optical qualities of some materials, glass, liquid, lights ... constitute a breeding ground for these interpenetrations, the transparency has also extended to other areas of investigation, it is central to the effervescent world of communications and networks, to proliferation of virtual spaces. The sound, purely vibratory and totally transparent space, has become the link of this exhibition. Translucent, it remains imbued with a true materiality like the «Words frozen» described by Pantagruel in the book by François Rabelais (4): beautiful and poetic premonitions of the concept of «sound object», announced by Pierre Schaeffer, emanating from voices, clamor and din of battles frozen by the Glacial Sea.

Music, through the constant synergies, over the centuries, maintained by technology and a scientific spirit, occupies a central place in the construction of these mixed territories. Music went on developing as an art linked to technology through complex and innovative mechanisms. From the eighteenth century, for example, several machines were invented, such as «ocular harpsichord» (clavecin oculaire) of Abbé Louis Bertrand Castel, intended to create «coloured music». The twentieth century is full of these new musical instruments factories. In the 50s, music has become the first «digital» art, by the use of the computer for composition and synthesis. The digitalization process focused and accelerated a process of dematerialization of the work of art, to the interoperability of each of its elements. Everything becomes lighter, disembodied, mobile and transparent. The artistic work, as an installation, has become polymorphic, and can be both tactile, immersive, interactive, mobile. So, visual and audio, at the same time, can strengthen, «increase» or erase each other: mobility, which meddles in between various artistic expressions, and the shift from a perception to another, both create a multitude of in-between states and unusual situations, just like an architecture made out of invisible threads. So, the sound can be fully or partly the spine of this interdisciplinarity: this is the common theme of the whole path of «Through the listening glass».

The technological and sound device is an integral part of the work, it is entirely involved in the configuration of this dynamic and vibratory intangible space. It can be decisive in the writing of the artistic project. If the idea of immateriality has always been present in the history of art, it had never been manifested by the absence of matter. Paradoxically, it is the emergence of sound as material, recordable, which will have the effect of generalizing a «vibration» approach to multidimensional space where the boundaries between artistic expressions are dwindling. Recently, the digital motion capture technology, have reintroduced the presence and power of gesture, (concept of «increased instrument» in the music environment), and helped to give their «body» to art objects in the process of dilution. More than the representation of movement, it is a question of energy and action that is «picked up». The interactive process is based on these invisible energies to include the presence of the public at the heart of the artist's project.

Thus, the path of «Through the listening glass» induces this thinking on the artistic object: this one can disappear, it becomes light and sound trajectories («72 Impulse», «Time - Passing Through - Travel»), it reflected incessantly on itself («Coleslaw», «D'Ore et d'espace»), it spreads into countless broken («Walking through a line of neon lights») or it freezes into a waiting position («Retenue d'eau»). «Coleslaw» introduces also a notion of timelessness: playing with innumerable variations of interpretation of Cole Porter's music, William Anastasi films himself throughout a game of mirrors.

As some kind of echo to this fluidity, and prelude to transparencies from «D'Ore et d'espace», «Glass House» by Thomas Léon, stands a powerful glass building, kind of hybrid architectural monster with countless reflections and halos, surrounded by organ tones of crystal. Thomas Léon is based on the eponymous scenario of Sergei Eisenstein and his thoughts on a glass architecture that would be in immediate continuity between inside and outside, with reference to current expressionist and constructivist of this period, well as to Walter Gropius and Le Corbusier. Images of Thomas Léon translate this interpenetration by reflections of urban landscapes mixed with the sounds of glass, in a translucent immersive universe.

As a day dream, golden leaf sound writings runoff of Denys Vinzant on glass plates create a space of lines, light and sound intersections, while mixing with visitors silhouettes. It is invited to hold an attitude of listening, being attentive to the sound of glass vibrations, and, indeed, to be part of the visual device.

Iuan Hau Chiang takes us on a journey that combines other types of interactions and connections, those of the individual and his social and personal environment, where light and all kinds of vibrations configure our identity. «Time - Passing through - Travel» presents itself as a stroll among an original sound and light structure, like a frame emerging from the ground.

While Iuan Hau Chiang gives his priority to urban atmosphere, Pierre Alain Jaffrennou invites us for a walk in a vegetal universe of parks and gardens in his « greensounds » installation. The notion « transparency » is considered here as a « transportation », as this artwork consists in a metaphorical recreation of natural environment, a transfer of sound and visual landscape, that echoes a permanent installation situated in the Gerland Parl in Lyon. « greensounds » takes its sources in a huge library of digital sounds and it constructs a specific world between the reality and virtuality: a mixture of sounds of insects, little animals and the other ones with a cultural character, or the last ones, that sound quite ambivalent in the heart of vegetal wealth. The composed result, calculated in live by the computer, is totally unforeseen and always renewed. With the help of a smartphone supplied with sensors of movement, a visitor can interact to a sound elaboration, to its space spread and its development.

The principle of interaction is also at the heart of «72 Impulse». In a spectacular vanishing point, Trafik and Yann Orlarey's «72 Impulse», composed of 6 structures and strips of LEDs and tools-impactors projects in multiple graphic, plastic and sound perspectives. «72 Impulse» is a crossing where sounds have never timbre nor pitch, where lines and volumes construct and deconstruct in a «sidereal» atmosphere. The public is requested to play with these combinations and trajectories.

Opening the itinerary of the exhibition, before the incessant vibrations of «72 Impulse», the visitor discovers the suspended and silent score of Matt Coco. «fantôme» is consisted of a roll of about thirty meters long, playing with empty and the absence of sound. The installation is based on the breakup of the image of a landscape and its recess. It suggests an imaginary listening, from a technique of hollowing out a form and keep only the full, the remaining material is so called «ghost».

The artworks of Michel François also have an interactive relationship of sound to silence, presenting situations and events already produced or waiting to be. To «Walking through a line of neon lights,» the public is projected in the steps of the walker, feels the change of state of the glass breaks and crunches everywhere, without any noise. « Retenue d'eau » of Michel François, still, silent and whose the outcome is not written, induces an alternation between lightness and weight, emptiness and transparency, waiting for an event.

More discreet, and equally silent, the video projection «Seeing is Believing» by Iuan Hau Chiang puts us into these spaces confused between real life and virtual world, soliciting directly the architecture of the exhibition space. With «Thinking» of Xiao Yu, the route of «Through the listening glass» includes five installations where the sound directly calls in our imagination. The energy of exploded bamboo of «Thinking» refers to (sound) tensions from the past and future, already felt to the artworks of Michel François.

These art works were produced, for some of them, by Grame, national center for musical creation and multimedia Lyon. Their conception and production take part as much from sound as from picture. Technology, which is omnipresent, is integrated in the visual architecture, and allows composing multiple interferences between these translucent soundscapes, with contrasted aesthetics. The inherent qualities of glass, with different appearances, present in several installations, reinforce this poetic fluidity along a scenography path by sound and light, in a multitude of resonances.

« J'ai toujours tellement aimé le verre, qui est une espèce d'eau solidifiée, tangible, intangible entre nos doigts, une fragilité durable, une contenance spirituelle ... Le verre c'est du souffle solidifié, la frontière que se trace à elle-même, limitée par le dessin, l'expiration de notre haleine ». Paul Claudel – « L'œil écoute – Magie du verre » – 1937

James Giroudon

(1) «Through the Looking-Glass» that follows the «Adventures of Alice in Wonderland» by Lewis Carroll was published in France for the first time in 1931 under the title «Crossing the mirror.». The title will be changed to «Through the Looking-Glass» during the 1938 reissue.

(2) Comme de longs échos qui de loin se confondent
«Dans une ténébreuse et profonde unité, Vaste comme la nuit et comme la clarté, Les parfums, les couleurs et les sons se répondent »
Charles Baudelaire, Les Fleurs du Mal - Spleen et Idéal - IV. Correspondances 1861, GF Flammarion, 1991-2006, pages 63

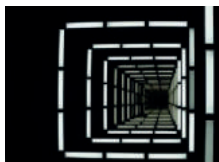
(3) Les apories de l'art total : artiste, société, temporalités - Université Paris I-HiCSA et INHA - Janvier 2012 (Sous la direction de Julie Ramos et de Maria Stavrinaki). The combination of the arts is far beyond modernity and goes through every period of History and probably through every geographical area too. However, the wording of the draft of its «restoration» indeed coincides with the birth of total art and occurs as such in the modern era : design and build an art that can meet the arts, an art that knows how to unite men. The project of a "total art" would be originally based on a lack, a defect, an aporia. Following the ideals of the Enlightenment, forged in the crucible of German romanticism, the idea of total art is claimed, denied, hidden or repressed. If Wagner gave it its name in 1849 (Gesamtkunstwerk), the idea appeared around 1800 and survived the creation of Bayreuth. The union of the arts and artistic cooperation are not sufficient to qualify the total art. The ideology that underlies it, this ideology of the aesthetic unity of art, of an ontological and political unity of man and the community, of story full of meaning, deserves to be questioned in their tensions and paradoxes.

(4) François Rabelais (1483 env.-1553) « Les Paroles Gelées » - Le Quart Livre (Chapitre 15 et 16)
« Ici est le confin de la mer Glaciale, sur laquelle fut, au commencement de l'hiver dernier passé, grosse et félonne bataille entre les Arismapiens et les Nephelibares. Lors gelèrent en l'air les paroles et cris des hommes et femmes, les chaplis des masses, les hurrys des harnais, des bardes, des hennissements des chevaux et tout autre effroi de combat.
... - «Tenez, tenez, dit Pantagruel, voyez-en ci qui encore ne sont dégelées» Lors nous jeta sus le tillac pleines mains de paroles gelées, et semblaient dragées perlées de diverses couleurs. Nous y vîmes des mots d'azur, des mots de sable, des mots dorés. Lesquels, être quelque peu échauffés entre nos mains fondaient comme neige, et les oyons réellement, mais ne les entendions car c'était langage barbare. »

SOUND INTERACTIVE INSTALLATION

72 IMPULSE

TRAFIK & YANN ORLAREY



INSTALLATION

FANTÔME

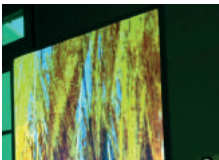
MATT COCO



SOUND INTERACTIVE INSTALLATION

GREEN SOUNDS

PIERRE ALAIN JAFFRENNOU



VIDEO AND SOUND INSTALLATION

GLASS HOUSE (LOCATION SCOUTING)

THOMAS LÉON



VIDEO

COLESLAW

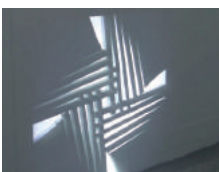
WILLIAM ANASTASI



VIDEO

SEEING IS BELIEVING

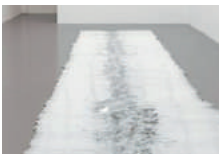
IUAN-HAU CHIANG



INSTALLATION

WALKING THROUGH A LINE OF NEON LIGHTS

MICHEL FRANÇOIS



SOUND AND VISUAL INSTALLATION

D'ORE ET D'ESPACE

DENYS VINZANT



INSTALLATION

RETENUE D'EAU (WATER RETAINMENT)

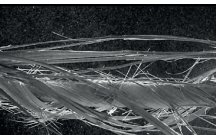
MICHEL FRANÇOIS



VIDEO

THINKING

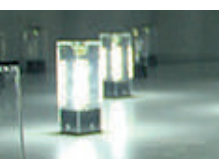
XIAO YU



SOUND AND VISUAL INSTALLATION

TIME.PASSING THROUGH.TRAVEL

IUAN-HAU CHIANG



SCORES

DENYS VINZANT



A L'ÉCOUTE DE LA TRANSPARENCE, FRAGMENTS D'UNE HISTOIRE DU VERRE

L'exposition « Through the listening glass » privilégie l'effet de transparence, particulièrement à travers le verre. Ce matériau, sous ses diverses formes, exprime une quête qui a été au cœur de la culture occidentale. Une esquisse de quelques unes des étapes d'une histoire de l'art appréhendée à travers ce filtre permet de mieux saisir les nouvelles aires de transparences que nous traversons aujourd'hui.

Le verre et le reflet dans l'art occidental,

Dans son essai d'histoire de l'art intitulé « La transparence et le reflet », Serge Bramly examine le verre et son usage à travers différentes cultures : le verre est perçu comme un élément distinctif entre l'art occidental et l'art d'autres civilisations. L'auteur mène une recherche extrêmement documentée de ce que la création doit à la transparence, et donc à la lumière, et à ses reflets. C'est une sorte de prisme de notre rapport à la nature, de notre représentation et construction mentale du monde. En ce sens, les vitraux et les mosaïques du Moyen-Âge, à l'apogée de la toute puissance et magnificence du verre, sont les vecteurs de transfigurations de la lumière physique vers la lumière divine : « On comprend ainsi comment l'Occident chrétien en faisant un distinguo entre lumière réelle et lumière divine, en imposant ce passage de l'une à l'autre par le verre, en opérant cette transfiguration du physique en mystique, comment l'Occident se coupa de la nature – avant de sortir du sacré, puis du religieux dans les siècles suivants » (page 193, op cit). Ainsi, si les lumières émanant des vitraux illuminent les vastes espaces des cathédrales, ceux-ci opèrent, paradoxalement, une coupure vis à vis de l'extérieur (contrairement, le plus souvent, à l'agencement des temples). Les cathédrales recréent un espace intermédiaire entre ici-bas et les territoires célestes, en filtrant la lumière, tout en conservant l'entière inaltérabilité du verre.

Serge Bramly établit le lien structurel entre les cultures fondées sur la recherche de perspective, sur les lois de l'optique et celles ayant recours au verre. Cette vision du monde est basée sur le traitement de l'espace à partir d'un observateur-ordonnateur régissant la réalité spatiale selon des critères de plans, de profondeurs et de lignes de fuite... à contrario d'autres cultures, comme l'art égyptien, relevant de l'aspectivité. Dès le II^{ème} siècle avant JC, alors que le verre devient de plus en plus translucide, l'art grec s'engage dans cette quête de la perspective. La représentation humaine, par l'art du portrait, tend à la ressemblance. Puis la civilisation romaine fera la fortune du verre. La « mimesis » et le désir de réalisme demeureront au centre de l'art occidental durant des siècles. Les peintres de la Renaissance rivalisèrent dans l'art des fenêtres et des miroirs. L'invention du tableau et de la peinture à l'huile, au cours de la première moitié du XV^{ème} siècle, permettaient, tout à la fois, de passer du religieux au profane et d'exceller dans l'art de peindre la transparence en simulant de multiples reflets. La grande diversité d'œuvres produites, de la peinture flamande à la construction de la galerie des Glaces au siècle de Louis XIV, devenaient un enjeu entre des savoir faire et des talents de plus en plus savants.

L'entrée dans la modernité,

Le verre est aussi le matériau, par excellence, qui a permis, au cours de la seconde moitié du XIX^{ème} siècle, l'entrée dans la modernité, avec les constructions spectaculaires de ces immenses cathédrales de fonte aux nefs transparentes que furent les Palais des Expositions universelles. Puis, les immeubles en verre s'imposèrent comme modèles, de par le monde, tout au long du XX^{ème} siècle; l'histoire de cette architecture de verre a néanmoins été un terrain de confrontations parmi des positions contrastées mêlant les utopies de Paul Scheebart et celles du constructivisme russe, les visions cristallines et cosmiques de Bruno Taut ou les tendances fonctionnalistes développées autour du Bauhaus...

Par ses qualités lumineuses et spatiales, du Crystal Palace de Joseph Paxton (exposition universelle de Londres en 1851) au pavillon de verre du Werkbund à Cologne de Bruno Taut (1914), le verre s'imposa donc comme l'emblème de la modernité industrielle et architecturale. Ce sont autour de ces théories et réflexions que Sergueï Eisenstein, élaborant le scénario de « Glasshouse » développera sa recherche sur un art de la « cinématisme ». Dans ses notes ("Notes pour une histoire générale du cinéma") citées par Antonio Somaini (2), il souligne l'apport de l'architecture japonaise, « avec ses parois semi-transparentes et ses portes coulissantes qui s'ouvrent sur la végétation entourant la maison », en tant qu'exemple emblématique : elle « offre une solution de continuité immédiate entre l'intérieur et l'extérieur, une ouverture complète à la nature ». Le paysage, qu'il soit urbain ou naturaliste, et l'architecture se déploient alors en un même geste. Dans son manifeste « Glasarchitektur » publié en 1914 (ed. Der Sturm Berlin), dédié à Bruno Taut, Paul Scheebart décline les transformations techniques, urbanistiques et sociales dûes à l'apport de l'architecture de verre qu'il appelle de ses vœux : celle-ci, irréversible à ses yeux, induira un changement profond de la planète fondé sur une meilleure harmonie de la société.

L'extension des aires de transparence,

Le recours à de nouveaux matériaux translucides, l'utilisation et manipulation de toutes sortes de plaques sensibles à la lumière, jusqu'à l'invention des Rayons X, marqueront l'histoire des arts, dès la fin du XIX^{ème} siècle. « C'est la perméabilité des supports à la lumière qui est à l'origine de la photographie, de Niepce à Talbot, et du négatif à la diapositive » (Philippe Junod « Nouvelles variations sur la transparence ») (3). Une sorte de contamination de la « valeur transparence imprègne progressivement, par delà les disciplines de la pensée et les idéologies, l'ensemble des développements et des innovations du temps. Architecture, photographie, éclairage public, radiographie...constituent autant d'inventions techniques qui vont de pair avec la transparence comme valeur, et comme vecteur, pour un accroissement de la visibilité comme objectif : un désir d'exactitude, une vision à la fois puritaine et positiviste de la netteté et de l'objectivité » (François Piron, p. 143 « Intouchable – L'idéal transparence ») (4).

La seconde moitié du XIX^{ème} siècle raffolera aussi des feux d'artifice, des constructions en verre multicolores... jusqu'aux dioramas composés de toiles translucides, peintes, de grandes dimensions, avec des jeux de lumières sophistiqués, pour des représentations de moments illustres, d'événements ou de faits historiques...

A cette même période, une attention particulière se porte aux phénomènes immatériels, à travers le spiritisme et d'autres mouvements occultes qui chercheront, notamment, à fixer (photographier) la pensée et d'en percer le secret.

Prémonitoire, la notion de « corps transparents », en élargissant la dimension purement « optique », avait été énoncée, dès le Moyen-Âge, par Robert Grosseteste, érudit et évêque. Robert Grosseteste s'inspirait lui-même des travaux de Ibn al-Haytam, mathématicien, philosophe et physicien du monde médiéval arabo-musulman (traités écrits deux siècles auparavant). Prônant que la lumière est à l'origine de toute chose, ces « corps transparents », en interaction avec les rayons lumineux et les mouvements sont les récepteurs, suivant des tracés géométriques précis, d'agrégats de lumières et de couleurs.

Ces nouvelles étendues de la notion de transparence concernent aussi l'appréhension des dimensions du monde physique. Robert Grosseteste travaillait sur la fabrication de lentilles et découvre, qu'une fois polies, elles peuvent servir de loupe. On pourrait établir une autre analogie entre les premières loupes (connues au XIII^{ème} siècle sous le terme de « pierres de lectures »), avec l'usage du microphone par l'effet grossissant qu'il produit sur l'écoute du son. Ces « pierres de lectures », faites en cristal de roche poli, étaient posées sur les textes afin d'en rendre plus aisée la lecture ; puis elles furent montées sur des lunettes permettant ainsi une mobilité accrue du regard. De la même manière, le microphone, en se glissant au plus près de la source sonore, ausculte le son, met à jour de multiples facettes, en révèle des aspects inouïs. Pierre Schaeffer en élaborera le concept d'objet sonore, idée née avec la « musique concrète » en 1948, dans les studios de la Maison de la Radio et Télévision Française (RTF). Le son fixé sur bande magnétique devient « objet sonore ». Cet enregistrement, tout comme le microphone, démultiplie les effets de loupe qui dévoile le son sous d'innombrables aspects. Le musicien ou l'ingénieur du son « tourne autour du son », l'ausculte. Le son, substance immatérielle et vibratoire, devient façonnable, appréhendable, matérialisé... Les importants travaux menés sous la direction de Pierre Schaeffer, dans les années 60, sous le nom du « Traité des objets musicaux » ont dressé une morpho-typologie du son et ont fait ressortir, outre ses qualités intrinsèques, sa dimension « relative » et pluridimensionnelle. Considéré comme une micro-structure, il peut s'appréhender selon différentes segmentations temporelles, sa perception en sera autant d'ordre intentionnel que définie selon des critères strictement acoustiques.

Au delà de faciliter la lecture et l'écoute, ces loupes (visuelles et auditives) révèlent des territoires invisibles à l'œil nu ou peu perceptibles à l'ouïe. Le verre, sous différentes formes sera ainsi à la base de toutes les découvertes scientifiques qui permettront, des microscopes aux télescopes, de pénétrer tout autant l'infiniment petit que l'infiniment grand.

Le verre et l'idée de transparence ont ainsi contribué à la formation de l'identité culturelle de l'art occidental. D'autres cultures n'ont pas été marquées par cette même importance accordée au reflet, que ce soit en Chine, en Indes, dans les pays de l'Islam ou d'Afrique, bien que le verre ait été « inventé » au Moyen Orient, en Mésopotamie et en Egypte (les premières fabrications de verres translucides apparaissant vers 1500 avant J.-C.). Si le verre a pu agir comme un filtre, opérer une transfiguration (divine) de la réalité, il contribuera aussi à rendre visible l'invisibilité du monde physique.

Les remises en cause,

Les arts, lors des premières décennies du XX^{ème} siècle en Occident, vont remettre en cause ces modèles fondés sur la transparence et la maîtrise de la perspective. L'œuvre de Marcel Duchamp intitulée le « Grand Verre » (1923), jouant des géométries pluridimensionnelles et des lois de la perspective, en cherchant à saisir ce qui échappe à la rétine, en signe l'apogée et signifie en même temps la fin d'un règne. Marcel Duchamp « s'était intéressé aux phénomènes de radiations extra-rétiniennes, au 'halo électrique', à la question des fluides et des rayons X. Duchamp entoure alors ses figures d'une 'aura' et marque par là une volonté de dépasser le réalisme et de créer une peinture de l'invisibilité » (5). Le « Nu descendant un escalier » (1912), inspiré des chronophotographies de Muybridge tente de saisir cette 'dimension invisible'.

En fait, c'est la transparence au delà de la subjectivité en considérant la visibilité, ou plus spécifiquement la « mise en visibilité » de l'objet artistique, qui est en jeu (François Piron, op. cit p. 143). L'auteur fait ressortir, à travers l'œuvre de Marcel Duchamp, la recherche « de nouvelles modalités du regard » et la réflexion sur le mode d'exposition. Le travail artistique privilégie le « cosa mentale », c'est à dire le concept et la pensée, par rapport à son expression. D'une certaine manière, l'œuvre de Marcel Duchamp est « une rupture avec un art rétinien fondée sur la représentation, subjective, parvenu à l'apogée d'un art basé sur une transparence d'ordre physique vis à vis de la nature ou de toute manifestation de la réalité physique, associé à des matériaux tels que le verre, l'eau, la lumière... ». L'ère des déconstructions, mais aussi les recherches de langages formels, les esthétiques du collage et les fortes influences des cultures extra-européennes jalonnent aussi ces premières décennies du XX^{ème} siècle, contribuant également à ces remises en cause de la primauté accordée au monde « physique » de la transparence.

Le modèle transparence,

La transparence s'impose dorénavant comme une nouvelle norme du regard. L'idéal vertueux de la transparence est une sorte de filtre lumineux qui contamine l'ensemble de la vie sociale, traçant de « nouveaux champs de relations en termes sociaux, politiques, esthétiques, intellectuels, psychanalytiques, etc. Plus que le recours systématique au verre ou au plexiglas au sein des aménagements communautaires, c'est à dire au phénomène physique caractéristique de ces matériaux, c'est bien la façon dont la « notion » transparence s'est imposée comme modèle progressiste essentiel qui reste le plus emblématique » (François Piron, op. cit p. 131).

Une semblable valeur progressiste anime la vision des artistes qui développent des projets interdisciplinaires avec des passages de plus en plus fréquents entre les expressions où les frontières sont désormais incertaines. La transparence, sous l'impact d'une numérisation généralisée de notre environnement, et particulièrement des éléments visuels et sonores, s'est déployée à travers un processus de communication permanent. Le verre, par ses qualités optiques, demeure un matériau privilégié pour exprimer ce nouvel état.

En fait, c'est le monde, tout autant que notre vision du monde, qui devient de plus en plus translucide ou qui donne l'illusion de le devenir : d'une transparence « localisée » autour d'un matériau, le verre, « territorialisée » sur le terrain de l'art occidental, elle caractérise peu à peu l'ensemble des cultures et des continents, au sein de réalités, invisibles et immatérielles, virtuelles et/ou augmentées devenues omniprésentes. L'idée de transparence, au delà de ses différents usages métaphoriques qui vont imprégner peu à peu l'ensemble de la vie sociale et politique, se déploie sur une nouvelle aire, à la dimension du « village planétaire ».

James Giroudon

(1) « La transparence et le reflet » de Serge Bramly – JC Lattès – Paris 2015

(2) Antonio Somaini, « Utopies et dystopies de la transparence. Eisenstein, Glass House, et le cinématisme de l'architecture de verre », Appareil [En ligne], 7 | 2011, mis en ligne le 05 avril 2011, consulté le 15 mars 2016. URL : <http://appareil.revues.org/1234> ; DOI : 10.4000/appareil.1234

(3) Philippe Junod, « Nouvelles variations sur la transparence », Revue Appareil [En ligne], Revue Appareil - n° 7 - 2011, Mis à jour le avril 2011 URL : <http://revues.mshparisnord.org/appareil/index.php?id=1197>

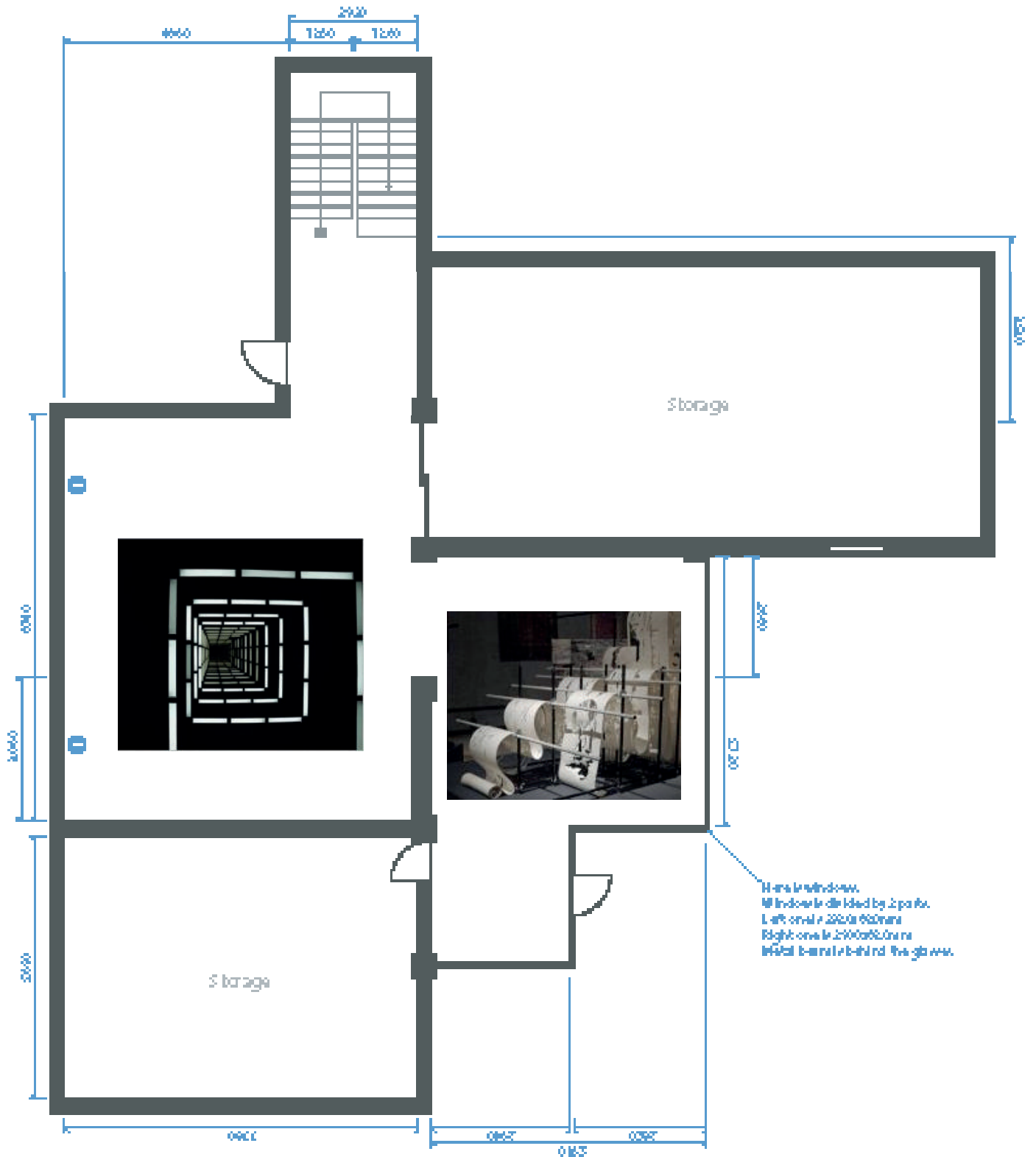
(4) François Piron, p. 143 « Intouchable – L'idéal transparence » catalogue d'exposition - Villa Arson 2006 - Nice/ éditions Xavier Barral).

(5) Préface de l'exposition « Marcel Duchamp, la peinture, même / septembre 2014 – janvier 2015- Centre Pompidou, Paris

TOTAL MUSEUM OF CONTEMPORARY ART - FLOOR PLAN - GROUND

INSTALLATION **FANTÔME** MATT COCO

SOUND INTERACTIVE INSTALLATION **72 IMPULSE** TRAFIK & YANN ORLAREY



SOUND INTERACTIVE INSTALLATION

72 IMPULSE

TRAFIK & YANN ORLAREY

Conception led-art :

Trafik

Musique et développement :

Yann Orlarey

conception dispositif sonore:

Christophe Lebreton

Technicien audio-numérique :

Anthony Capelli

Réalisations structures :

Lec

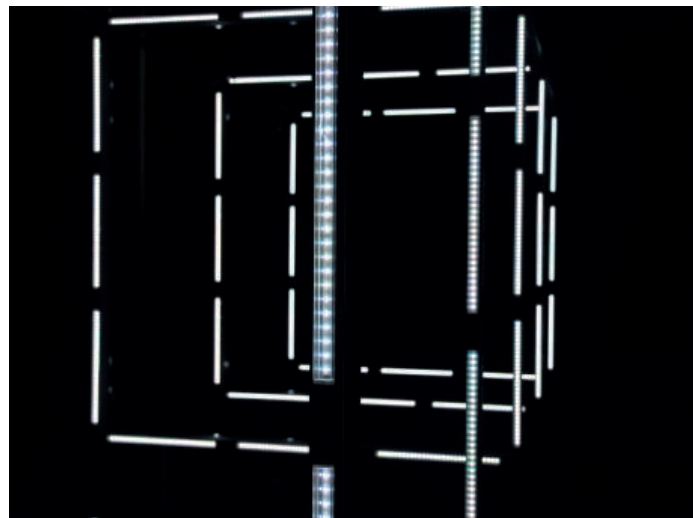
Usinage et connectique :

Art – Project

Commandes : Société Lec (Leds) et Grame (création sonore)

Production: Grame, Centre National de Création Musicale / Trafik / Lec

Création: Taipei Fine Arts Museum (septembre 2013)



Le projet 72/IMPULSE

72/IMPULSE est entrepris dans le cadre d'un travail collaboratif entre des artistes, développeurs et techniciens. Joël Rodière, Pierre Rodière et Yann Orlarey, au sein de Trafik et de Grame, en assurent la conception et les principaux développements. Ils avaient déjà créé ensemble le « Sonik Cube », installation lumineuse et sonore en interaction avec le public.

Initialement, les structures tubulaires et leur architecture de leds ont été imaginées par Trafik, et réalisées en partenariat avec les ingénieurs de la société spécialisée dans le domaine, Lec, créant ainsi une première version uniquement lumineuse, « 72 ».

Une œuvre immersive, sonore et lumineuse

Le projet de 72/IMPULSE est de créer une installation lumineuse, sonore et interactive composée de 6 structures autoportées. Chaque module comprend 12 barres de leds de 40 cm chacune. Positionnées les unes derrière les autres, les 6 structures dessinent un volume qui s'étire sur près de 6 m de long, 2,30 m de hauteur et 1,60 m de large. Chaque structure comporte 4 systèmes de modules percussifs. Lorsque l'installation s'anime, la lumière et le son en mouvement composent une chorégraphie sonore et visuelle, faite de trajectoires et de mouvements qui offrent une nouvelle appréhension de l'espace et modifient complètement le volume de base. L'installation est autonome, mais le spectateur peut interagir avec l'installation et créer de multiples jeux de profondeur à l'aide d'une tablette tactile, afin de créer ses propres logiques sonores et lumineuses. L'auditeur/spectateur est ainsi plongé au milieu de cette structure en vibrations, il peut être en état contemplatif, actif ou en interaction avec l'installation qui devient alors instrument.

Une technologie intégrée

Le dispositif technologique de 72/IMPULSE est partie intégrante de l'œuvre. Il est conçu dans un esprit d'hybridation entre les mondes numériques et physiques. Ainsi les sons ne sont ni synthétisés ni diffusés par haut-parleurs, mais physiquement produits par la structure matérielle de l'œuvre à partir d'un pilotage numériquement fin de petits percuteurs propulsés par des électro-aimants. Les boîtiers, placés sur les tubes, permettent de rentrer en résonance sur toute l'architecture de l'œuvre.

L'écriture sonore ne fait pas appel aux catégories traditionnelles du timbre et de la hauteur, et privilégie un vocabulaire fondé sur le rythme, la mobilité et la vitesse : autant de catégories auxquelles se prêtent plus particulièrement ces matériaux lumineux et sonores de morphologie itérative. Ainsi, 72/IMPULSE se propose d'explorer l'utilisation de sons extrêmement épurés, sans ornements, conçus comme de simples jalons délimitant l'espace-temps de l'œuvre.

The project 72/IMPULSE

72/IMPULSE is undertaken as part of a collaborative effort between artists, developers and technicians. Joel Rodière, Pierre Rodière and Yann Orlarey, within Trafik and Grame take in charge the design and the major developments. Some years ago, they had created together «Sonik Cube» light and sound installation in interaction with the public.

Initially, tubular structures and architecture of LEDs were invented by Trafik, and implemented in partnership with the engineers at the company specialized, Lec : in this way, they create the first version only luminous, «72.»

A work immersive sound and light

The project of « 72/IMPULSE » is to create an interactive light and sound installation made of six large metallic frames. Positioned one behind the other, the six frames define a volume that spans 2.3 meters in height, 1.6 meters in width, and nearly 6 meters in depth. Each frame contains 12 LEDs modules of 40 cm in length for the light, and four percussive elements for the sound.

When the installation runs, the lights and sounds produce a unique visual and sonic choreography, made of paths and movements. It induces a new vision of the space and completely reshapes the volume of the installation. The system is autonomous, but the visitor can interact with it. Using a touch pad, he can create its own sound and light logic, and play with the multiple depth levels of the installation. The listener / viewer is immersed in the middle of this vibrating structure. He can stay contemplative, he can move inside the structure or interact with the installation that in this case becomes an instrument to perform with.

An integrated technology

The technology of « 72/IMPULSE » is an integral part of the work. It is designed in a spirit of hybridization between the digital and physical worlds. Sounds are not synthesized neither reproduced through loudspeakers, but physically produced by the structure using digitally controlled electromagnetic percussions attached to the frames. The music composition does not appeal to the traditional categories of timbre and pitch, but favors a vocabulary based on rhythm, mobility and velocity: so many categories are well suited to these materials light and sound of an iteratively morphology. Thus, «72/IMPULSE » will explore the use of sounds extremely sleek, unadorned, designed as simple markers delimiting the space-time work.

TRAFIK

WWW.LAVITRINEDETRAFIK.COM

Trafik, est un bureau de développement graphique et multimédia. Du papier au pixel, nos réalisations s'inscrivent dans les champs culturels, institutionnels et industriels ; — à grande comme à petite échelle — sous la forme de documents imprimés, d'écrans, projections, d'installations... Le croisement d'expérimentations visuelles, plastiques et graphiques ou les expériences artistiques interactives nous fascine. Cette démarche intégrant certains codes de la culture numérique comme la convivialité, la collectivité, l'échange et la participation nous entraîne vers des projets singuliers, joyeux et décomplexés.

Trafik is a French creative studio based in Lyon. Our team specializes in punchy graphic and multimedia development, making our mark with our signature interactive work. From paper to pixels, we have successfully worked for cultural, institutional, and industrial clients, both big and small, creating printed documents, screens, projections and installations... Our singularity comes from our unique series of visual and graphic art creations and interactive artistic experiences which are, for the most part, designed in a participatory way. This initiative, integrating certain codes of numeric culture such as user-friendliness, community, exchange and transmission, enables us to create uninhibited, fun, and unique projects. and transmission, enables us to create uninhibited, fun, and unique projects.



Pierre Rodière (Trafik)

Graphic designer and artist. He graduated from the École nationale supérieure des Arts Décoratifs of Strasbourg (France). Pierre is co-founder of the Trafik studio, alongside with his brother Joel (developer). They still work together to imagine projects. Trafik is specialized in visual and graphic experimentation alongside with making interactive art experiences.

Joël Rodière (Trafik)

Multimedia developer. Co-founder of the Trafik studio. Self-educated. Fascinated by computers and the images they produce, Joel Rodière started learning programming languages early on. First with the Basic programming language on a ZX81 and assembler on an Amiga and Commodore 64 in the 80s. He acquired his first Windows computer in mid 90s to learn more advanced languages such as Java, C and C++. In 1997 when his brother Pierre suggests to start the graphic and digital design studio Trafik, he ceases the opportunity to continue learning languages and multimedia technologies, through unique and exciting projects. Programming related graphic design becomes for him a true means of expression.

YANN ORLAREY



Parallèlement à des études universitaires en sciences économiques et en informatique, Yann Orlarey a suivi la classe de musique électroacoustique du Conservatoire de Saint-Étienne. Membre du Grame depuis 1983, il est actuellement responsable du département recherche de cet organisme.

Ses travaux portent principalement sur les langages formels pour la composition musicale et les systèmes d'exploitation musicaux temps-réel. Il est auteur et co-auteur de

différents systèmes et logiciels musicaux.

Son répertoire musical comporte des pièces sur bande, des pièces interactives et des pièces instrumentales pour solistes, petites formations et orchestres. Pour la plupart, ses oeuvres font appel à des moyens informatiques, soit au niveau des situations de jeu instrumentale proposées aux interprètes, soit au niveau de la composition musicale proprement dite.

Plusieurs pièces sont le résultat d'un travail de co-écriture réalisé dans le cadre de Grame comme cela a été le cas avec le clarinettiste et compositeur Jérôme Dorival. Nombre de ses œuvres ont été jouées en Europe, mais aussi aux Etats Unis, au Canada, en Chine...

Yann Orlarey was born in 1959. While studying economics and computer science at Lyon's university, he also attended electroacoustic music classes at the conservatory in Saint-Etienne. He has been a member of Grame since 1983, and is currently the scientific director of this organization. His own research is concerned mainly with real-time operating systems and formal languages for musical composition and signal processing. He has created, alone or as part of a team, a number of musical systems and software, in particular the Faust programming language. His repertoire includes music on tape, interactive pieces, instrumental pieces for soloists, small groups and orchestras, and sound installations. Most of his works bring in computing techniques, either for the performers' instrumental playing situations or in the compositional process as such. Works by him have been played in Europe (both eastern and western), USA, Canada and China.

LEC

WWW.LEC.FR



Dans les années 60, des ingénieurs parviennent à produire un peu de lumière rouge avec une diode en matériau semi-conducteur constitué d'un mélange de gallium, d'arsenic et de phosphore. Ils ont mis au point la fabrication industrielle de la LED « Light Emitting Diode » .

Pierre VALANCOGNE, ingénieur en signalisation routière comprend immédiatement ce qu'elles peuvent apporter à son métier par leur fiabilité exceptionnelle et leur faible consommation. En assemblant ces diodes dans des enveloppes adaptées, il crée des instruments de signalisation lumineuse qui ne nécessitent que de très faibles budgets de maintenance et d'exploitation. Il établit à Lyon une société dédiée au balisage lumineux à LEDs : LEC.

De grands prescripteurs, notamment la Ville de Paris, expérimentent ces nouveautés pour marquer ou décorer avec originalité des oeuvres prestigieuses (Cour d'honneur du Palais Royal, Place Vendôme, Esplanade des Invalides, ...)

Depuis plus de 30 ans, des centaines de grands projets ont été équipés avec des balises et des projecteurs LEC et sont le témoignage permanent de leur longévité.

Le Méridien de Greenwich, les ponts de Dublin, le tunnel du Mont-Blanc, le Palacio Monserrate, le Château de Versailles, sont parmi les plus prestigieux.

INSTALLATION FANTÔME MATT COCO

installation

papier découpé, structure en métal et PVC, stryroglass,
vidéo noir et blanc

*cut paper, metal structure and PVC, stryroglass, black and
white video*

Various dimensions

fantôme est une installation prenant appui sur l'éclatement de l'image d'un paysage. Ce paysage est une vue de Fukushima après le tsunami de mars 2011.

Les formes constituant l'image de départ ont été dessinées de manière dissociée, mettant en péril la notion de « tout ». Ce procédé fait écho à une fable inventée par l'écrivain José Carlos Somoza dans *La clé de l'abîme*: « (...) un disciple apprit les bruits d'une forêt, puis les plantes, les animaux de la forêt, ensuite il voulut savoir ce qu'était une forêt, il réunit tout ce qu'il avait appris, et la forêt le dévora ».

Partant d'une image trouvée sur internet de la centrale de Fukushima après la catastrophe, des formes tracées puis évidées, nous emmènent vers une abstraction de la réalité. Cet événement catastrophique n'est pas le sujet principal, mais structure l'élaboration de cette installation.

Le vide a été fait à partir de formes dessinées puis découpées. Le titre vient de cette technique qui consiste à évider une forme et ne garder que le plein. La matière restante, évidée, est appelée « fantôme ».

La question du vide, autant que la question du potentiel, sont des points importants dans le travail de Matt Coco car ils structurent ses installations et sont des constituantes donnant de multiples réalités aux pièces réalisées.

Il existe une notion de « vide archéologique », composante liée à la croyance et à l'intensité du son. Des architectures religieuses ou païennes prenaient en compte la présence du vide afin d'accentuer le rapport au chant et à la spiritualité. On a analysé les emplacements des peintures rupestres dans une grotte comme faisant l'objet d'un placement stratégique par rapport aux potentialités sonores du site. On en déduit qu'un système plus complexe d'association image – son – mouvement constitue un principe important de l'art pariétal. Le son et les images semblent indissociables.

Le vide est ici la composante qui construit la pièce et lui donne une orientation qui s'est définie par la suite comme étant une écriture. Quelle qu'elle soit. Elle est appelée « partition graphique ». Le terme de partition a été choisi car il renvoie au son et à la notation.

À partir de cette notion d'écriture, *fantôme* est proposée comme matrice à langages : sonores, mémoriels, événementiels, sculpturaux, filmiques... Le principe d'interprétation prenant toujours en compte une réalité au préalable sonore et la notion d'espace comme paysage.

Il n'est plus question ici de donner naissance à une réalité sonore de la partition, mais de la garder seulement secrète et possible, structurante. Ainsi, des objets ayant potentiellement une réalité sonore, ont été imaginés par l'artiste comme appartenant à ce paysage abstrait. Un travail collaboratif est en cours avec un danseur, Benoît Caussé, qui travaille dans un premier temps à la constitution d'une tapisserie sonore mentale issue des formes de la partition. Celle-ci générera ainsi une chorégraphie. Le son est une partie manquante, structurant ces différentes propositions. Un possible fictif et fantasmé.



fantôme is an installation that takes an image of a bursting landscape in a support. This landscape is the view of Fukushima after the tsunami in March 2011.

The shapes of the first image were designed in a dissociative manner, compromising the concept of "everything".

This method echoes a fable invented by a writer José Carlos Somoza in *"The key of the abyss"*: « (...) a disciple learned the sounds of a forest, then the sounds of forest plants and animals, then he wanted to know what is a forest, he has united everything he had heard, and the forest devoured him ».

Starting with an image, found in the Internet, that represents Fukushima after the disaster, and then with traced and hollowed out shapes, it takes us to an abstraction of reality.

This catastrophic event is not the main subject, but it is a structure of the development of the installation.

The vacuum was made from drawn shapes that after were cut.

The title comes from this technique of hollowing out a form and keeping only the full part. The remaining hollowed out material is called «fantôme».

The question of vacuum, as far as the question of potential, are important points in the work of Matt Coco because they structure his installations and they are also constituents that give multiple realities to the realized parts.

There is a notion «archaeological vacuum», a component which is related to the faith and to intensity of sound. Religious or pagan architectures took into account the presence of the vacuum to increase their connection with singing and spirituality. We have analysed the location of wall paintings in a cave, as it was a strategic placement contributing to the connection with a sonic potential of the site. We have deduced that a system that has more complex association "image – sound – movement", such a system constitutes an important principle of wall art. Sounds and images seem to be inseparable.

The vacuum here is a component that creates the artwork and gives it a direction that defines itself as a writing later. Whatever is it. It is called « graphic score ». This term score was chosen because it refers to sound and to music notation.

With this concept of writing, *fantôme* is proposed as a matrix of languages: sound, memorial, factual, sculptural, filmic language... The principle of interpretation always takes into account sound reality beforehand as well as the concept of space as landscape.

There is no question here of giving birth to a sound reality of the score, but only to keep secret and something possible, something structuring. Thus, the objects that have their sound reality as well, they were imagined by the artist as belonging to this abstract landscape. A collaborative work with a dancer Benoit Caussé is in progress. At first time he works on creation of a sound and mental tapestry coming from the shapes of the score. So it will generate choreography. The sound is a missing part, structuring different proposals, fictitious and fantasized possible.

MATT COCO

Artiste née en 1974 vivant à Lyon, a étudié à l'école du Louvre à Paris et est diplômée de l'Institut d'Arts Visuels d'Orléans.

Au travers de l'installation, du dessin, de la vidéo et du son, Matt Coco développe une recherche transversale liée aux champs anthropologiques, architecturaux, littéraires et mémoriels.

Son travail consiste principalement en une réponse et analyse de territoires ou espaces au travers d'expositions, résidences en France et à l'étranger, de collaborations avec des artistes de disciplines différentes mais aussi de créations sonores empreintes de fictions radiophoniques.

La construction d'une histoire ou mémoire possible, la dialectique entre l'œuvre et le spectateur, l'œuvre comme espace de rencontre et de tous les possibles, font de son travail un univers changeant en constante évolution. Se construit au fur et à mesure des œuvres qu'elles soient installatives ou sonores, une sorte de fiction totale, un chantier d'analyse, qui interroge la construction narrative et le rapport entre réalité et fiction.

Utilisant des matériaux simples appartenant à des procédés de construction de maquettes, de classification muséales, son travail emprunte à différents univers leur langage pour créer une ambiguïté de statut de l'œuvre elle-même. Jouant sur les rapports d'échelle et la ré-actualisation permanente des œuvres, son travail induit en permanence une recherche perpétuelle et une fragilité d'existence.

Artist born in 1974, living in Lyon, studied at the Ecole du Louvre in Paris and is graduated from the Institute of Visual Arts of Orléans. Through installation, drawing, video and sound, Matt Coco develops a cross-linked research in anthropological, architectural, literary and memorial fields.

His artwork is mainly a response and analysis of territories or areas through exhibitions, residencies in France and abroad, of collaborations with artists from different disciplines but also of sound creations that are footprints of radio dramas.

A construction of a story or possible memory, a dialectic between work and a viewer, an artwork as a meeting space where all is possible – all this makes from his works a changing world in constant evolution. He constructs his artworks, installed or sonic, as a kind of total fiction that questions the narrative construction and the relationship between reality and fiction.

Using simple materials and methods such as one for constructing models, or a museum classification, he borrows the languages from different universes to create an ambiguity in the status of the work itself. Playing with the scale ratio and with a permanent updating of artworks, his work induces constantly a perpetual search and fragility of existence.



TOTAL MUSEUM OF CONTEMPORARY ART - FLOOR PLAN - MEZZ

INSTALLATION **GREEN SOUNDS** PIERRE ALAIN JAFFRENNOU

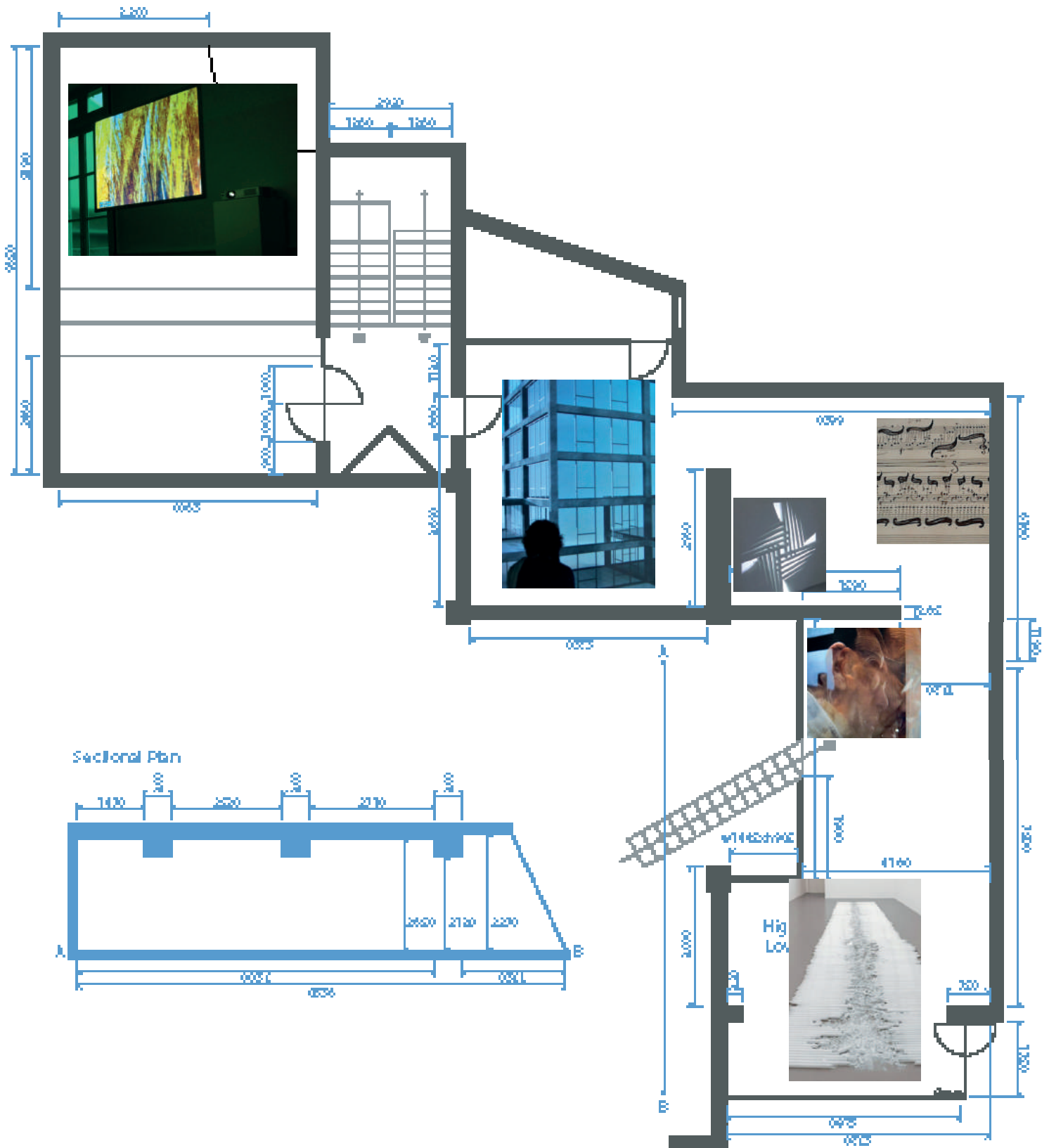
VIDEO AND SOUND INSTALLATION **GLASS HOUSE (LOCATION SCOUTING)** THOMAS LÉON

SCORES DENYS VINZANT

INSTALLATION **SEEING IS BELIEVING** IUAN HAU CHIANG

VIDEO **COLESLAW** WILLIAM ANASTASI

INSTALLATION **WALKING THROUGH A LINE OF NEON LIGHTS** MICHEL FRANÇOIS



VIDEO AND SOUND INSTALLATION

GLASS HOUSE (LOCATION SCOUTING)

THOMAS LÉON

Video and sound installation

Thomas Léon

Concept and video : **Thomas Léon**

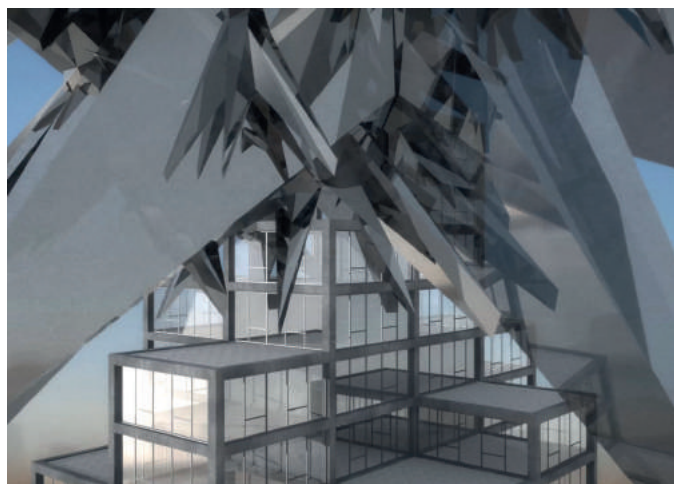
Cristal Baschet : **Catherine Brisset**

Assistance for musical realization: Max Bruckert/Grame

World premiere : Digital arts festival – Taipei – november 2011

French premiere: Biennale Musiques en Scène and La BF 15 - Lyon/ Lux
Scène nationale de Valence – February 2012

Production, residence and realization : Grame, national center for music
creation in Lyon, Digital Art Center Taipei (DAC), ENSBA-Lyon
Co-production la Muse en Circuit, national center for music creation in
Alfortville, with the support of French Institute (Taipei)



© T. Léon

Glass House : un film de repérage est un projet d'installation vidéo s'appuyant sur les notes de Sergueï Eisenstein pour un film non réalisé intitulé Glass House. L'installation consiste en une projection vidéo frontale de grand format et un dispositif sonore 5.1.

La vidéo dure une quinzaine de minutes et est réalisée entièrement en images de synthèse. Elle explore les ambiguïtés du projet d'Eisenstein à travers la mise en image et l'investigation d'un décor possible de son film. L'élément principal de la vidéo est un bâtiment hybride, sorte de monstre architectural explorant les sources de Glass House, et dans la continuité de ces recherches, l'architecture contemporaine en verre. Les principaux éléments utilisés pour créer le bâtiment sont notamment : la Glashaus de Bruno Taut et les descriptions de Paul Scheerbart pour Glasarchitektur (1914) et certains projets architecturaux de Frank Lloyd Wright (essentiellement la St. Mark's in-the-Bouwerie tower, 1930). L'ensemble des éléments architecturaux sont modélisés dans un logiciel 3D. A ces éléments générés par ordinateurs viennent s'ajouter des sources filmées et photographiées à Paris et Taipei.

La bande son de la vidéo est enregistrée à partir d'un cristal Baschet. Cet instrument mis au point en 1952 est composé de 54 tiges de verre accordées chromatiquement, frottées par les doigts de l'interprète. La vibration du verre est transmise à une plaque de métal par des tiges (métalliques également) de longueur variable qui déterminent la fréquence. L'amplification se fait au moyen de résonateurs en fibre de verre et en acier. La bande son est diffusée en 5.1 au sein d'un dispositif qui entoure le spectateur. Elle se déploie comme un paysage sonore qui entre en résonance avec l'image pour donner la sensation qu'on se déplace à l'intérieur du son, comme on se déplacerait dans une architecture.

Glass House (location scouting) - 2011

• Blu-ray 1080i50, 5.1 sound

• 15'52 minutes looped

A sound and video installation inspired by Sergei Eisenstein's notes for an unmade film called Glass House. The video explores the architectural sources of the Eisenstein project (both Expressionist and Modernist glass structures) while updating these sources through the introduction of contemporary or prospective architectural elements.

The soundtrack evolves spatially, on six speakers, and is made from the recordings of a Cristal Baschet, an instrument developed in 1952, comprised of chromatically-tuned glass stems, rubbed by the interpreter and amplified by fiberglass and steel resonators. The soundtrack unfolds like a soundscape, finding resonance with the image and giving the viewer the impression of moving around within the sound, as if it were an architectural structure.



THOMAS LÉON

ARTISTE PLASTICIEN



Né en 1981, à Dijon. Vit et travaille à Paris.

La plupart des travaux récents de Thomas Léon marquent une évolution sous la forme d'installations.

Ses œuvres sont régulièrement montrées lors de projections et d'expositions en France et à l'étranger : *Fantômes et œil mécanique* ENSBAL, Lyon (2015); *Fragments de la Marquise d'O (fantômes)* Agora, scène nationale d'Évry et de l'Essonne, Evry (2015); *Around the sounds* A4 Arts contemporary Center, Chengdu (2014); *Rendezvous 12* South African National Gallery, Cape Town (2012).

Le travail de Thomas Léon se construit conjointement à partir d'images en mouvement au sens large (cinéma, vidéo, infographie) et du dessin en images de synthèse. Il s'incarne principalement dans des films et installations vidéos et sonores, avec une place importante accordée à la spatialisation sonore. Il s'étend parfois à des objets accompagnant les installations : dessins, impressions numériques, volumes conçus par ordinateur.

Il puise ses sources dans les projets architecturaux des avantgardes et dans la littérature, dont il tire une partie de ses problématiques : les décalages complexes qui apparaissent entre un projet, sa représentation et sa mise en œuvre (architecture, urbanisme, modèles de sociétés) ; la pertinence d'usage des formes dans la durée ; les liens entre les questions de forme et les enjeux de pouvoir.

Ces problématiques s'articulent à des questionnements plus proprement esthétiques comme le rapport à la mimesis, l'évaluation des apports de la modernité, les valeurs formelles inhérentes à chaque médium et leur déplacement, l'engagement physique du spectateur, afin de produire des formes nouvelles.

Born 1981, Dijon (FR)

Lives and works in Paris (FR)

Much of Thomas Léon's recent artwork has evolved through installations. His works are regularly shown at screenings and exhibitions in France and abroad: *Réalités confondues*, at the BF15 in Lyon, France (2010); *Rencontres Internationales Paris / Berlin / Madrid*, at the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, Spain, and the Haus der Kulturen der Welt, Berlin, Germany (2009); *Le syndrome de Broadway*, at the Parc Saint-Léger art center, Pougues-les-eaux, France (2007); *Multipolaire*, at the Halle 14, Leipzig, Germany (2006).

Except «Glass House (location scouting),» he recently realized «Living in the Ice Age» (Conseil General of Seine-Saint-Denis, City of Pantin, The LAB) presented at "Slow Burn" organized by Fundament foundation, Tilburg (2013), "Rendez-vous 11" and "Rendez-vous 12" at The Institut Contemporary Art in Villeurbanne and the South African National Gallery in Cape Town (2011 and 2012).

Thomas Léon's artwork is based on computer tools, and more specifically, computer generated imagery. It takes shape in different mediums, from video art to digital prints, not to mention sound work or computer designed shapes.

Thomas Léon finds inspiration in Literature (Science Fiction novels and utopian literature) or Avant- Garde projects, which provide some of the problems haunting his artwork: complex relations between a project, its picturing and implementation (architecture, urbanism, ideal society models); links between questions of form and power issues.

These problems are connected to questions that are specifically aesthetic (relation between art and reality; valuation of modernism's inputs and of formal values inherent in each medium; mode and time of the first appearance of an artwork; the viewer's action) in order to question of models' and archetypes' persistence, and to producing new forms.

INTERACTIVE INSTALLATION-SMARTPHONE AND MULTIMEDIA

GREENSOUNDS

PIERRE-ALAIN JAFFRENNOU

greensounds

Interactive installation for smartphone and multimedia
(new version, world premiere)

Conception et environnement sonore : P.A.Jaffrennou
Assistance et ingénierie informatique:
Christophe Lebreton, Dominique Fober et Stephane Letz
Production Game, Centre National de Création Musicale

Création (première version) : 28 mars au 17 mai 2015 - Unlimited
- Espace d'exposition - L'Attrape couleurs / Lyon
Création de la version pour smartphones au Total Museum -
août 2016



Transparence : étymologiquement du latin trans au delà, à travers et parere, paraître, apparaître. Le projet de l'installation greensounds est bien de laisser transparaître les univers visuel et sonore de parcs et jardins en un lieu d'exposition par le biais de dispositifs technologiques. Il s'agit d'une récréation virtuelle et métaphorique d'un environnement naturel, d'une sorte de délocalisation, de transfert de paysages sonore et visuel.

Dans cet esprit, l'installation greensounds prend pour motif le Parc de Gerland de Lyon. Elle est une déclinaison interactive de l'installation Animots qui fonctionne de manière pérenne depuis décembre 2000 au cœur de ce parc. Animots consiste en une diffusion sonore qui semble provenir de multiples points de l'espace végétal du Parc. Les compositions sonores, suivant les moments, sont réalisées à partir de sons empruntant à trois typologies sonores différentes. Un premier type est caractérisé par des sons naturels, mimétiques, que l'on peut entendre dans les parcs, les jardins, la campagne, comme des sons d'oiseaux, de petits animaux, d'eau, de vent ... A l'opposé, une seconde catégorie est basée sur des sons de nature culturelle comme des sons instrumentaux, vocaux ou de synthèse joués tel quel ou après traitement sonore. Enfin, entre ces deux types, un troisième est façonné à partir de sons ambigus, entre nature et culture qui interrogent et provoquent un basculement de la perception tantôt d'un côté, tantôt de l'autre.

Là aussi, le choix d'une ou l'autre de ces catégories implique des situations d'écoute qui laissent transparaître des évocations, des questionnements bien différenciés. Ainsi par exemple, le promeneur écoutant peu être surpris par une situation sonore inhabituelle dans un parc, en opposition avec l'idée d'une signature sonore naturelle.

A la différence de Animots qui existe et mène sa vie dans un micro-monde, en indépendance totale avec le vivant du Parc, greensounds est une installation interactive influencée par le visiteur écoutant et manipulant. L'interface gestuelle entre ce dernier et le dispositif est son propre Smartphone. A partir d'une application téléchargeable il ajoute ou substitue au flux sonore dérivé de Animots de nouveaux événements dont le type, la spatialité, la vitesse seront interprétés à partir de ses propres gestes.

Un écho visuel du Parc de Gerland est proposé en parallèle, à partir d'une vidéo et d'une ambiance colorée. L'installation se déroule dans un espace intérieur à partir de 6 points de diffusion sonore.

Transparency: from Latin etymologically trans means "beyond", "through", and parere means "to seem", "to appear". The project of the greensounds installation is to let visual and sonic universe of parks and gardens transparent and to show it through a site of exhibition by means of technological devices. This artwork is a metaphorical and virtual recreation of natural environment, a kind of relocation and a transfer of audio and visual landscapes. It is in this spirit, that greensounds uses the Gerland Park in Lyon as the central motif of the installation. It is an interactive derivation of Animots, which is a permanent installation that functions in the heart of the park from December 2000. Animots consists of a sound diffusion, which comes from multiple points of the green space of the park. At different moments, the realisation of acoustic compositions is based on three different typologies of sounds. The first type is characterized by natural mimetic sounds, which can be heard in parks, gardens, countryside, as for example, a sound of birds, little animals, water or wind ... On the contrary, the second category is based on sounds of cultural nature: the sounds of instruments, voice or synthetic tone - recorded acoustically or with the use of sound processing. Finally, the third one is shaped of ambiguous sounds of nature and culture that question and provoke a modification of perception sometimes one way, sometimes the other.

Here also, the choice of one of the categories involve into listening situations that let appear very different evocations or questioning. For example, a walker, while listening it, can be surprised by an unusual sound in the park, which can be in the opposition to the idea of a natural sound signature. Unlike Animots that exists and lives its life in a micro-world, quite independently from the living creatures in the Park, greensounds is an interactive installation influenced by the visitors who can listen and manipulate it. It is his own smartphone that becomes the gestural interface and the device manipulating the installation. From a downloaded application, a visitor can add or replace sound streams, derived from Animots, by the creation of new kinds of sound with his own gesture, varying the interpretation of spatiality and velocity by himself.

In parallel, a visual echo of the Gerland Park is proposed in a video form with a colourful atmosphere. The installation takes place in an indoor space from 6 points of sound diffusion.

Installation interactive greensounds pour smartphones

Pour interagir avec l'installation greensounds:

- 1- connectez votre smartphone au réseau wifi «greensounds»,
- 2- réglez la «mise en veille de l'écran» à la plus grande valeur
- 3- téléchargez l'application «greensounds» à partir du flash code ci-dessous
- 4- démarrez l'application, un message WAIT vous est alors adressé et vous pourrez interagir lorsque l'interface de l'application s'affichera.



To interact with the installation greensounds:

- 1- connect your smartphone to the wireless network «greensounds»
- 2- set the «standby screen» to the highest value
- 3- Download the app «greensounds» from the flash code below
- 4- start the application, you WAIT message is then sent and you can interact when the application interface will appear.

Au cœur de l'installation, un ordinateur calcul et «joue» un environnement sonore choisi aléatoirement parmi 13 type de «compositions».

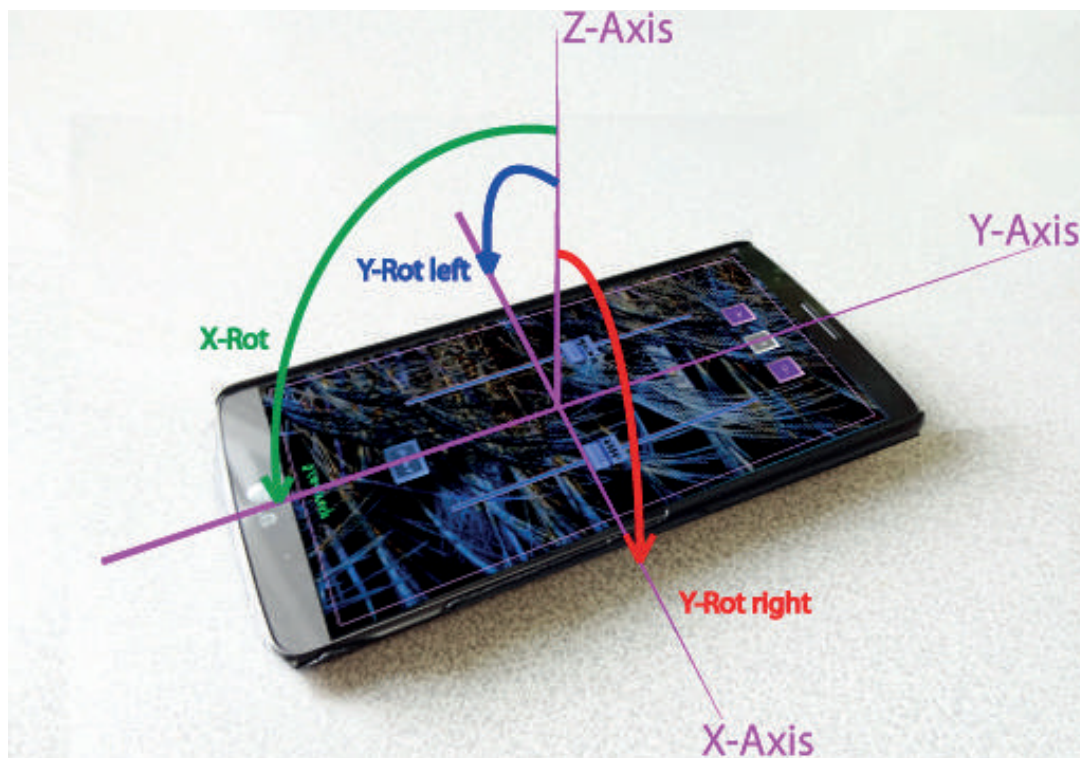
L'application «greensounds» dialogue avec l'environnement sonore en cours via 6 dispositifs gestuels associés au smartphone:

- Un curseur «space» permet de régler la «dimension» de l'espace d'écoute de small à large.
- Un second curseur «slider» permet d'ajuster un paramètre de la composition en cours.
- Trois boutons ON/OFF permettent d'enclencher le contrôle de trois paramètres en fonction de l'inclinaison du smartphone vers la gauche, la droite ou vers soi. En fonction du type de séquence en cours de 0 à 3 boutons sont affichés
- Enfin le bouton «Mode A» ou «Mode B» permet de basculer d'un mode de jeu à un autre.

At the heart of this installation, a computer calculates and «plays» a sound environment randomly chosen from 13 types of «compositions».

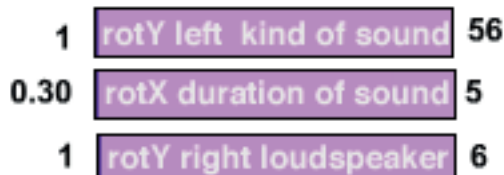
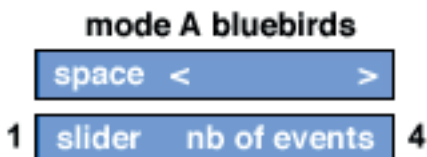
The application «greensounds» makes a dialogue with a current sound environment via 6 gestural devices associated with smartphone:

- The cursor «space» lets you regulate the «dimension» of listening space from small to large.
- The second cursor «slider» lets you adjust a parameter of current composition.
- Three buttons ON/OFF allow you to start the control of three parameters depending on the smartphone's tilt angle to the left, to the right or towards you. The buttons are displayed depending on the type of sequence on going, from 0 to 3.
- Finally, «Mode A» or «Mode B» button allow you to switch from one play mode to another.



Ces dispositifs figurent graphiquement en écho sur l'écran

These devices are graphically displayed as an echo on the projection screen.



Lorsque plusieurs utilisateurs sont présents, l'application permet à ces derniers de «jouer» à tour de rôle. Les utilisateurs en attente reçoivent un message WAIT. L'utilisateur en attente pourra «jouer» lorsque s'affiche l'écran de l'application sur le smartphone.

When multiple users are present, the application allows them to «play» in turn. The users on hold receive a WAIT message. A user on hold will «play» when the application screen is displayed on his smartphone.

Download:

flash code ---->

ou téléchargez l'application «greensounds» à partir de l'AppleStore ou de PlayStore

or download the application «greensounds» from the App Store or Play Store

or www.grame.fr/greensounds



PIERRE ALAIN JAFFRENNOU

COMPOSITEUR



Né en 1939 à Besançon. Chevalier des Palmes Académiques, chevalier de l'ordre des arts et des lettres.

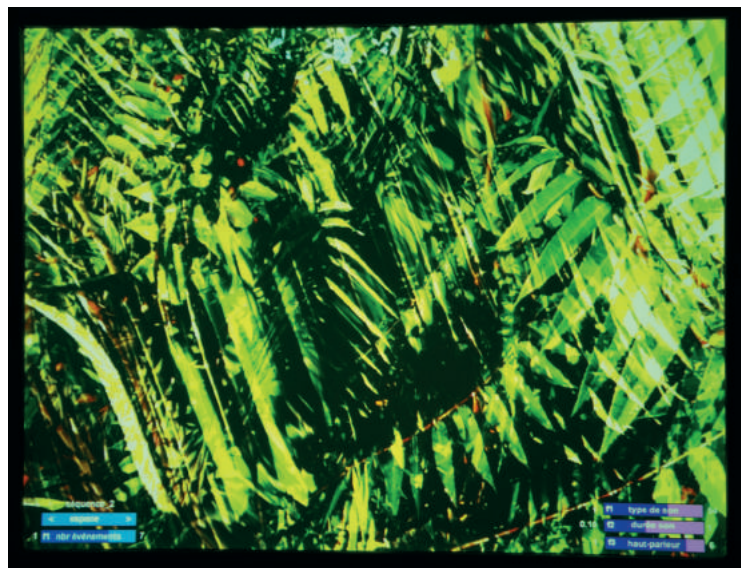
Études scientifiques universitaires en licences, maîtrise, DEA, et doctorat, dans les disciplines des mathématiques pures et appliquées, de la physique du globe, de la mécanique céleste, de la logique et de l'analyse des données à Strasbourg, Besançon et Lyon. Études musicales privées et au conservatoire de Besançon puis dans la classe de musique électroacoustique de Pierre SCHAEFFER au Conservatoire National Supérieur de Musique de Paris.

De 1963 à 1967 il est chargé de la musique, à la Comédie de Besançon. À la suite de ses études musicales il entre comme chercheur et compositeur au Groupe de Recherche Musicale ORTF-INA où il restera de 1971 à 1977. Dans ce cadre, il fonde avec Francis Regnier le laboratoire de recherche en informatique musicale de ce groupe qui centrera ses travaux sur la synthèse et le traitement des sons. En 1981, avec James Giroudon, à Lyon, il fonde GRAME, association de compositeurs et de chercheurs en musique contemporaine soutenu par la direction de la musique et de la danse et qui devient Centre National de Création Musicale en 1997. Puis il assume la fondation et la responsabilité scientifique, jusqu'en 1985, du laboratoire de recherche en informatique musicale de Grame, spécialisé dans l'étude des systèmes informatiques pour la création musicale. Il fut aussi professeur titulaire en arts et techniques de la représentation à l'école d'architecture de Lyon où il anima de nombreux travaux de recherche sur le thème «architecture et informatique». En 1989 il fonde ARIA, laboratoire d'applications et de recherches en informatique et architecture, habilité par le ministère de la culture. Jusqu'en 1997 il assure la responsabilité scientifique de ce groupe dont les travaux sont centrés sur la représentation, la simulation et la communication en architecture.



Ex-Teacher in "Arts and techniques of Representation" at the School of Architecture in Lyon. While studying sciences at the University of Strasbourg, Besançon and Lyon, Pierre-Alain Jaffrennou followed music studies at the conservatory and with private lessons, and in the electroacoustic class of Pierre Schaeffer at the National Superior Conservatory of Music in Paris. After these music studies, he became researcher for the Group of Music Research - ORTF - INA (GRM) where he created the computer music research laboratory. In 1981, with James Giroudon, he created Grame, national music creation center supported by the French Cultural Ministry. He is also professor with tenure in Arts and Techniques of Representation at the School of Architecture in Lyon, where he leads several research works about "Architecture and Computer Science".

His music works are varied : electroacoustic music, music with live electronic, instrumental music. His production is strongly marked by the contribution of computer in the process of music composition. He is also concerned with the space setting of the music in his work and its stagecraft. Particularly, he realizes important outdoor music shows with lot of means, and he creates sound and visual installations. His pieces are regularly played in France and abroad. Some of his works were commissioned by public and private organizations, and Pierre-Alain Jaffrennou received the Award of the French Record Academy for the collective record "Grame-Musiques numériques" in 1989, The First Prize for the national competition PUCE with the conception of SINFONIE, a sound spatialization system in 1984, The Golden Faust for his show "L'homme qui vole" (The Flying Man) presented in toulouse in 1991, The Bronze Faust in 1993 for "Jumelles", an opera co-written with James Giroudon, and in 1995, The Silver Faust for his video-movie "A voix basse" (In a low voice).



VIDEO

COLESLAW

WILLIAM ANASTASI

Sound work

William Anastasi

Coleslaw was executed 2003 and is 1.57 min duration.

DVD, Filmed by the artist, technical assistance by Paul Kuranko

It shows William Anastasi and his partner Dove Bradshaw performing a daily ritual playing piano and singing, performing music piece by Cole Porter. William Anastasi filmed himself through a mirror.

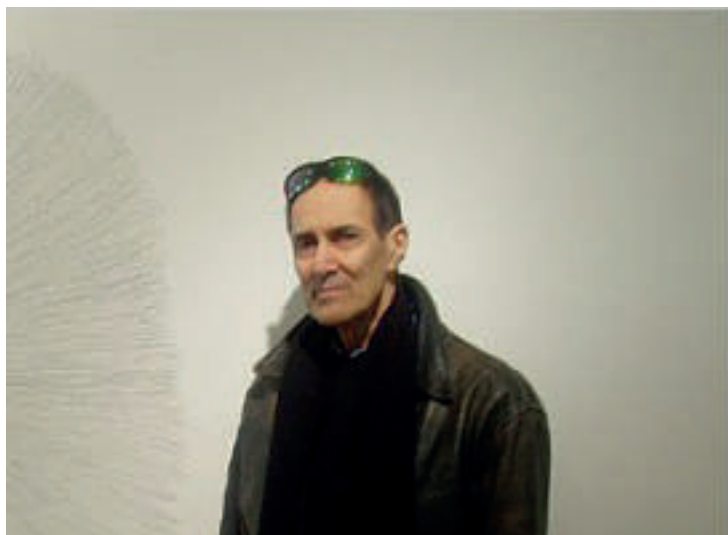
Collection of the artist – Galerie Jocelyn Wolff
- Paris

L'oeuvre montre William Anastasi et son partenaire Dove Bradshaw, dans une sorte de rituel quotidien voix et piano, jouant un morceau de musique de Cole Porter. William Anastasi se filme à travers un miroir.

Collection de l'artiste - Galerie Jocelyn Wolff
- Paris



WILLIAM ANASTASI



Born Philadelphia, PA, in 1933

Lives and works in New York, NY

William Anastasi is one of the founders of both Conceptual and Minimal Art - relevant works were made before the movements were named. These works, starting in 1961, include Relief and Microphone, among the earliest examples of Conceptual Art. Between 1963 and 1966, we have Sink - a clear demonstration of entropy - and Issue and Trespass - important forerunners to an entire class of works involving deconstruction. Sink (which combines his Conceptual and Minimal approaches) and En Route, are among the earliest forays into Minimal Art. Holding that after Duchamp there was no earthly reason why a blind man could not be an artist, his unsighted drawings were also started in 1963. His 1966/67 Six Sites broke the ground for an entire genre of exhibitions under the rubric Site Specific. Underlying his practice is his sense that the only thing that interests him about taste is that it is always changing.

PARTITIONS/SCORES

SCORES

DENYS VINZANT

Partitions manuscrites / handwritten scores

Denys VINZANT

«Filigranes d'Argent» : Série de 5 partitions - format 30x40 cm

«Vint l'Unicorne aux Sabots de Nuit» : Série de 7 tableaux en 14 Partitions - format 30x40 cm

«Filigranes d'Argent» : Set of 5 scores - format 30x40 cm

«Vint l'Unicorne aux Sabots de Nuit» : Set of 7 tables in 14 scores - - format 30x40 cm



«La musique est la transformation du temps en espace.»

Hermann Hesse - Le Loup des steppes

Dès ses premières compositions et bien avant les installations sonores, Denys Vinzant a toujours attaché une importance primordiale à la Partition comme objet en soi.

Dans ses musiques, il privilégie la précision de l'écriture, le contrepoint, la superposition des lignes plus que l'harmonie ou l'orchestration. Ce travail d'écriture, associé au geste musical, transparait au niveau de la partition et elle se manifeste par la qualité du dessin, du graphisme, de la calligraphie. Projeté dans le domaine des Beaux-Arts, on pourrait dire que son travail est plus proche d'un travail à l'encre, de la gravure que de la peinture et des mélanges de couleurs.

Une de ses préoccupation majeure est la représentation du temps dans l'espace qui peut prendre différentes formes : De ses œuvres réglées sur papier à musique aux notes écrites sur le verre, suspendues dans les airs (D'Ore et d'Espace).

Dans toutes ses partitions, qu'il s'agisse d'œuvres électroniques, mixtes ou instrumentales, la représentation du temps est exacte, c'est à dire proportionnelle à l'espace (alors que dans les éditions traditionnelles, une ronde prendra beaucoup moins de place que 16 doubles croches qui pourtant font la même durée, dans ses partitions, elles occuperont le même espace).

Ainsi, la partition devient l'image juste de la mémoire de la musique.

«Quand j'entends en moi une musique, je la vois tel un tout indissociable, à la fois sonore et visuel, en mouvement.»
Denys Vinzant

«La musique est la transformation du temps en espace.»

Hermann Hesse - Le Loup des steppes

Starting from his early compositions and sound installations, Denys Vinzant has always given essential importance to the Partition as an object in itself.

In his musics, he prefers precision of writing, counterpoint, superimposition of lines to harmony or orchestration. Associated with a musical gesture, this work of writing reveals on the level of music score and it manifests itself by its quality of graphic design, script, and calligraphy. We can say that his work, projected in the field of Fine Arts, is mostly an ink work or engraving art than a painting and colour mixture.

One of his major concerns is the representation of time in space that can take different forms: from his artworks ruled on music paper to the notes written on the glass, suspended in the air (D'Ore et d'Espace).

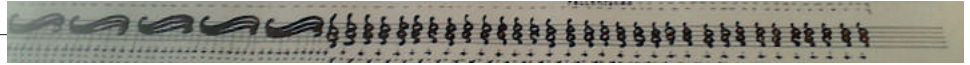
In all these scores, whether it is an electronic, mixed or instrumental work, the representation of time is exact, it means that it is proportional to the space (whereas in traditional editions, a whole note will take much less space than 16 sixteenth notes, however they are the same length, and in his scores, they occupy the same space).

Thus, a music score becomes an image of only memory of music.

“When I hear music in myself, I see it as an indivisible whole, audible and visual at the same time, in motion.”

Denys Vinzant





«VINT L'UNICORNE AUX SABOTS DE NUIT»

Denys VINZANT

Pièce pour Piano en sept tableaux.

“Vint l'unicorne aux sabots de nuit, à l'oeil de miséricorde ; ainsi vint-il et nous l'avons consigné dans le livre du sommeil.”

Roger Kowalski - A l'oiseau à la miséricorde

«Vint l'unicorne aux sabots de nuit» s'inscrit dans un ensemble de pièces pour piano, dont certaines avec dispositif, qui puisent leurs sources dans l'univers poétique. Cette dernière est inspirée de l'œuvre de Roger Kowalski, A l'oiseau à la miséricorde.

Cette pièce se présente sous forme de sept tableaux (constitués chacun de deux partitions) qui peuvent se jouer dans leur intégralité ou en partie dans l'ordre choisi par l'interprète. .

Dans chacun d'eux, à travers les ornements de l'écriture, apparaissent les traces de la Licorne, animal symbolique et fabuleux qui côtoie le «Merveilleux».

Travail d'écriture dans tous les sens du terme, la partition est conçue dès le départ comme un objet en soi destiné à être exposé séparément.

Les Tableaux N°1, 3, 4 et 7 sont exposés dans le cadre de « Through the listening glass »

Pièce créée le 6 Mars 1998
Amphithéâtre de l'Opéra de Lyon
dans le cadre des Musiques en Scène.

«FILIGRANES D'ARGENT»

Denys VINZANT

Pièce interactive pour percussions midi et ordinateur

Musique pour un percussionniste (clavier numérique, octopads) relié à un ensemble de synthétiseur et échantillonneur par un dispositif interactif développé à Grame avec l'environnement de programmation CLCE.

Semblables à des perles sur un fil, des notes s'égrènent sur des courbes dessinées par l'ordinateur selon le jeu de l'instrumentiste. Suivant les différentes parties et les modes de jeu, ces courbes, plus ou moins amples proportionnellement au geste (ou inversement) vont créer de multiples figures. Le grain de la «ciselure» varie de l'ordre de 50 à 20 millisecondes soit 20 à 50 notes par seconde. Tel le «fil» de l'orfèvre, les lignes s'entremêlent pouvant constituer ainsi, jusqu'à 160 notes par seconde.

L'exécution implique une attitude et une écoute particulière de la part de l'instrumentiste, chaque nouvelle note dépendant de la ligne que va tracer l'ordinateur, elle même induite par la note précédente. En fonction de son jeu, le dessin de la courbe sera à chaque fois différent. Aussi, la note n'arrive-t-elle pas à un instant déterminé par l'écriture mais par le mouvement.

Il s'agit d'un jeu, avec ses règles propres, différentes pour chaque partie, où l'ordinateur est considéré comme l'instrument de musique, instrument nouveau, avec ses propriétés, ses modes de jeu et sa façon à lui de se comporter.

Seul le 3ème mouvement est présenté dans le cadre de « Through the listening glass »

Pièce créée le 11 Décembre 1990
Concert département SONUS/CNSML de Lyon

«VINT L'UNICORNE AUX SABOTS DE NUIT»

Denys VINZANT

Music for Piano in seven scenes.

“Vint l'unicorne aux sabots de nuit, à l'oeil de miséricorde ; ainsi vint-il et nous l'avons consigné dans le livre du sommeil.”

Roger Kowalski - A l'oiseau à la miséricorde

«Vint l'unicorne aux sabots de nuit» is a part of an ensemble of piano pieces, some of them with a device, that look for their sources in a poetic universe. The latter is inspired by the work of Roger Kowalski, A l'oiseau à la miséricorde.

This artwork is presented with seven scenes (each consisting of two scores) that can be played entirely or partially in order chosen by the interpreter.

In each of them, through the ornaments of writing, traces of the Unicorn appear, this fabulous and symbolic animal that approaches the «Wonderful».

A work of writing in every sense, the score is thought from the beginning as an object in itself that is designed to be exposed separately.

The Scenes No. 1, 3, 4 and 7 are exposed as part of « Through the listening glass »

The artwork is created on March, 6, 1998
Amphitheatre of the Opéra de Lyon
As a part of the Musiques en Scène.

«FILIGRANES D'ARGENT»

Denys Vinzant

Interactive music for midi percussion and computer

Music for percussionist (keypad, octopads) connected to a set of synthesizer and sampler by an interactive device developed by Grame with CLCE programming environment.

Similar to beads on a string, notes strung on curves drawn by the computer according to the play of the instrumentalist.

Following different parts and play modes, these curves, more or less wide according to the gesture (or vice versa) will create multiple figures. The grain of the «chiselling» varies from about 50 to 20 milliseconds that is to say 20 to 50 notes per second. As the «wire» of the goldsmith, the lines are intertwined and can constitute up to 160 notes per second.

The performance involves an attitude and a particular listening from the player, each new note depending on the line that will trace the computer, itself induced by the previous note. Depending on his performance, the curve drawing will be different every time.

So, the note does not arrives at time determined by writing, but through movement.

This is a game with its own rules, different for each part, where the computer is considered as the musical instrument, the new instrument, with its properties, its play modes and its own way to perform.

Only the third movement is presented as part of « Through the listening glass »

Music created on December, 11, 1990
Concert department SONUS/CNSML de Lyon

VIDEO

SEEING IS BELIEVING

IUAN-HAU CHIANG

Video

Iuan-Hau Chiang

3D animation, projection mapping
2010 Collective Exhibition- Drawing Out
Conversations: "Seeing is Believing, Nanhai
Gallery, Taipei



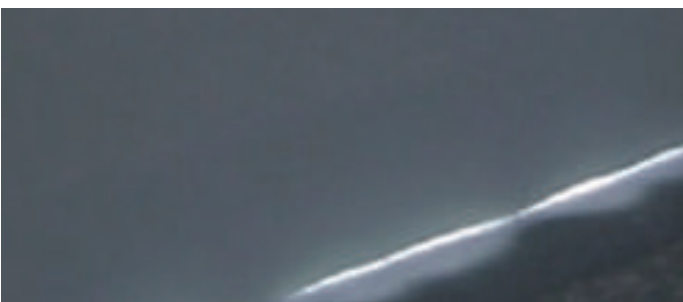
Creative Motivation

The space concept has transcended the barriers of culture and language due to technological advancement, well developed network, and more diversified living style. Science and technology seems to have totally reinvented the structure between the communication mode and relationships of people. Among the conventional catalysts that have narrowed the distance between people are personality, hobbies, personal characteristics, external images, styles, tastes, etc. In today's world after the transformation of science and technology, we no longer need to rely on these catalysts to link with others, but more fascinated personal "linking manner."

The new media have created a borderless nature of network space, while science and technology has fulfilled a utopian ideal world. We have opened one door after another to head towards the window of a beautiful brand new world.

There, it looks like a country with no melancholy, a vast space of no boundaries, and no exact constraints and regulations. This world seems to be constructed, existed and grown for every individual. The moment we enter it, time seems to be rapidly frozen and condensed. Everything here is so strange, terrifying and full of novelties, and yet so familiar, seems to have met before, and so much freedom just like being at home in our own private space. We communicate, share and fall in love, but we can always stay outside the window.

The 3D images projected on the wall have integrated the relationships between structure and perspective of exhibition space. Spectators should stand at a specific angle in order to focus on the correlation between the digital images and exhibition space. If you view the images from other angles, you will sacrifice the perspective correlation between the creation and space. Such creation of watching manner can highlight then the confused question of our real life on «entity» and «virtuality».



Argument créatif

Le concept d'espace a dépassé les barrières de la langue et de la culture grâce à l'avancement technologique, au développement des réseaux, ainsi qu'aux styles de vie de plus en plus diversifiés. La science et la technologie semblent avoir totalement réinventé la structure du mode de communication et des relations humaines. Parmi les catalyseurs conventionnels qui ont rapproché les distances entre les gens, on dénombre ceux liés à la personnalité, aux loisirs, aux caractéristiques individuelles, aux images extérieures, aux styles, goûts, etc. Dans le monde d'aujourd'hui, après les transformations dues à la science et à la technologie, nous n'avons plus besoin de compter sur ces catalyseurs pour se lier avec les autres, mais la manière de garder des liens « en ligne » est de plus en plus fascinante.

Les nouveaux médias ont créé cet espace du network sans frontières, alors que la science et la technologie ont façonné un monde idéal et utopique. Nous avons ouvert une porte après l'autre pour se diriger vers la fenêtre d'un nouveau monde merveilleux.

Là bas, tout ressemble à un pays sans mélancolie, à un espace vaste sans frontières, sans contraintes précises et règles. Il semble que ce monde a été construit et développé pour chaque individu. Dès l'instant où nous y rentrons, le temps semble être congelé et condensé. Tout est si étrange, terrifiant et plein de nouveautés, et pourtant si familier et déjà connu, et avec tant de liberté, comme si c'était notre espace privé, comme si c'était chez nous. Nous communiquons, partageons, nous tombons amoureux, et nous pouvons toujours rester en dehors de la fenêtre.

Les images 3D, projetés sur le mur, ont intégré les relations entre la structure et la perspective de l'espace d'exposition. Les spectateurs doivent se tenir à l'angle spécifique afin de se concentrer sur la corrélation entre les images numériques et l'espace d'exposition. Si vous regardez les images à partir d'autres angles, vous allez sacrifier la corrélation en perspective entre la création et de l'espace. Cette manière de créer le regard peut alors mettre en évidence la question confuse de notre vie réelle, entre «entité» et «virtualité».

INSTALLATION

WALKING THROUGH A LINE OF NEON LIGHTS

MICHEL FRANÇOIS

Michel François,
"Walking Through a Line of Neon Lights",
2004-2016
Dimensions variables

Collection Institut d'art contemporain, Rhône-Alpes
Vue de l'exposition - Institut d'art contemporain
Villeurbanne - 2012



«Walking through a line of neon lights» consiste en un tapis de néons blancs, parfaitement alignés et rompus en leur milieu. L'œuvre fut recréée pour l'exposition Plans d'évasion, à l'Institut d'art contemporain, Villeurbanne/Rhône-Alpes (12 mars - 9 mai 2010). De 2004 à 2010, Michel François a plusieurs fois utilisé ce principe artistique et notamment en 2005 au centre culturel flamand De Markten à Bruxelles, où l'œuvre fit l'objet d'une performance : en présence d'un public, l'artiste avançait sur l'alignement de néons, les brisant sous ses pas. L'intervention destructrice de l'artiste se confond ici avec l'acte créatif, un motif récurrent dans l'œuvre de Michel François (repris par exemple dans «Pièce à conviction», «Pavillon brisé», 2009). Cette pièce présente un intérêt à la fois esthétique et symbolique. C'est tout d'abord le plaisir visuel d'une matière qui change d'état et de qualités plastiques sous les pas du marcheur : la surface lisse et vitrée fait place à un amoncellement d'échardes et de poussières, une bande blanche tracée au milieu du chemin. L'utilisation des néons reprend en outre le thème du détournement des objets du quotidien, que l'artiste explique en ces mots : « des objets ont perdu leur fonction, [...], oblitération définitive, les objets ont cette mémoire, mais on n'en n'a plus l'usage.»

WALKING THROUGH A LINE OF NEON LIGHTS, 2004-2016

Au sol est présentée une rangée de néons brisés, piétinés par l'intervention directe de l'artiste. Installée dans l'axe de la porte, l'œuvre trace un chemin accidenté et confronte physiquement le visiteur à son franchissement de l'espace. Une fois de plus, c'est le verre brisé qui donne forme à l'acte artistique et qui interroge le rapport entre création et destruction.

« Walking through a line of neon lights » consists in a carpet of white neon lights, perfectly aligned and broken in the middle. This artwork was recreated for the exhibition named «Plans d'évasion», at the Institute of Contemporary Art, in Villeurbanne / Rhône-Alpes (the 12th of March - the 9th of May 2010). From 2004 to 2010, Michel François used many times this artistic principle and in particular in 2005 – at the Flemish cultural centre « De Markten » in Brussels, where his artwork became an object of a performance: in front of the audience, the artist was moving on the neon alignment, breaking them under his feet. This destructive artistic process blends with a creative action that has become a recurring motif of the work of Michel François (for example, it was used again in « Exhibit », « Broken Flag », 2009). This work is interesting both by its aesthetic and symbolic aspects. But first of all it is a visual pleasure to observe the material that changes its states, forms and plastic qualities under the feet of the walker: the smooth surface area of glass makes some room to some piles of splinters and dust, that leaves a white line in the middle of the path. The neon is also here used to express another idea – the idea of distortion of everyday objects that the artist explains by himself: « objects have lost their function, [...], a definitive obliteration, objects have this memory, but we do no longer use them. »

WALKING THROUGH A LINE OF NEON LIGHTS, 2004-2016

There is a line of broken neon, presented on the floor, trampled directly by the artist. The artwork is installed in the same line as the door and creates a broken path, leading the visitors facing physically the crossing of the space. Once again, it is the broken glass that gives sense to the artistic action and which questions the relationship between creation and destruction.

MICHEL FRANÇOIS

/



Artiste belge Michel François naît en 1956 à Saint-Trond.

Par la sculpture, la photographie, la vidéo et les installations, Michel François s'accapare, bouscule et interroge une réalité qu'il a depuis longtemps pour habitude de parcourir en nomade. Du réel, Michel François prélève, recadre et repositionne des fragments, zoome des situations, fige des instants qui mis en lumière traduisent la subjectivité

de l'être, déterminent sa singularité et son irréductibilité à des schémas et à des modèles uniformes.

Le regard profondément ludique, poétique et généreux de Michel François fait de l'environnement proche un spectacle exotique et sensuel où le jeu et la surprise, mais aussi la gravité et l'incongruité, révèlent l'épaisseur et la densité de l'humain. Conformément à son regard par zapping, Michel François a développé dans son travail une attitude de recyclage qui questionne la valeur et la pérennité de l'oeuvre d'art dans le système actuel de l'information et de la marchandise. Comme une banque de données, ses oeuvres sont constamment réexploitées et réactivées. Le travail de Michel François travaille également sur la mise en scène de l'objet et cherche ainsi à reformater l'oeuvre et l'exposition, à dynamiser les rapports entre art et réalité.

Michel François is a conceptual artist and he makes sculptures, videos, photographs, printed matter (posters and newspapers), paintings and installations. He claims no signature style but creates a web of shifting connections between his works and in each different exhibition. The titles of his solo exhibitions often point to his interest in contemporary reality, offices, domestic environments, surveillance, psychology and the police state. To cite just a few: State of Being, Urban Placarding, Expanded Bureau, Déjà vu, Theatre of Operations and Pieces of Evidence. The meanings in his works accumulate over time and vary according to their disposition in space, or the context. In a manner similar to that of the Arte Povera artists, François uses great economy of means to transform seemingly uncomplicated objects and materials, or traces of past events, into deeply resonant carriers of meaning. His work can be seen as exploration of cause and effect, and the ways in which simple gestures can change the status of an object or have important consequences. A number of recent sculptural works, without immediately revealing their origins or the way they were made, invite the viewer to consider the degree to which the hand of the artist, or chance, played a role in their formation: his lace-like wall sculptures, for example, are the result of the thermic shock provoked by pouring molten bronze onto a cold floor. He also collects drawings and transforms them into sculptures known as Scribbles.

He represented Belgium at the Venice Biennale with Ann Veronica Janssens in 1999 and his work was included in Documenta IX, Kassel, in 1993.

Michel François was born in Saint-Trond, Belgium, in 1956. He lives and works in Brussels.

SOUND AND VISUAL INSTALLATION

D'ORE ET D'ESPACE

DENYS VINZANT

D'ore et d'espace, Denys Vinzant

Music - graphic design, setting in space : Denys Vinzant

System design vibration plates : Michel Stiévenart

Modular installation consisting of glass plates sound for exhibition to Total Museum :

Partitions Mandala
Partition Ver luisant
Partitions Runes,
Partitions Sphère
Partitions Rosace
Partitions Lumières
&
Livres de Verre

World premiere (first version) in the context of Biennale Musiques en Scène 2000, Atrium Cour des Loges de Lyon

Commission version 2001: Amphithéâtre/national Opéra of Lyon

Technical realization : Guillaume Blanc

Lights : Jean Cyrille Burdet/ Stéphanie Gouzil

Production : Grame, national center for new music

Work in progress, D'Ore et d'Espace, commencé en 2000, inclut, à ce jour, plusieurs installations : D'Ore et d'Espace, Le Livre de Verre et Partitions Cristal pour ne plus former qu'une seule et même oeuvre. Installation modulaire constituée par plus de deux cent partitions sur verre, chaque exposition est l'occasion d'une nouvelle création proposant des « architectures imaginaires » en fonction de l'espace qu'elle occupe.

D'Ore et d'Espace (D'ore ou d'ores, du latin "hoc hora": "à cet instant") est constituée d'un ensemble de plaques de verre dont la plupart sont sonores.

Sonorités cristallines, "notes - perles", ruissellements sonores, l'installation de Denys Vinzant présente un ensemble de partitions écrites à l'encre dorée sur des plaques de verre ou verre à vitrail et feuilles d'or. Par l'intermédiaire de transducteurs fixés sur les plaques, le son se propage à la surface du verre qui vibre, jouant ainsi le rôle de la membrane du haut-parleur. Travail d'écriture, jeux de transparence où le sonore et le visuel se répondent, les partitions figurent l'intégralité de la musique que l'on entend.

"Partition Runes", "Partitions Mandalas", "Partitions Ver luisant", "Partitions Volutes", écrites à la main par l'artiste lui-même, dessinent des arabesques finement ouvragées. L'ensemble présente deux thèmes musicaux aux multiples variations (miroirs, augmentations, incrustations,...etc.) sur un fond de ruissellements sonores calculés par ordinateur. Une résonance profonde émane du verre qui apporte sa propre coloration à cette musique de cristal qui s'écoute comme le ruissellement d'une eau aérienne.

Conçue comme une boîte à musique géante, l'installation devient une scène où l'auditeur déambule au gré des jeux de lumières, d'ombres et de transparences qui dialoguent entre eux.

Livres de verre

Les "Livres de Verre" sont des partitions écrites pour soprano, d'après des poèmes de William Blake. Ces chants ont été créés par Marie Fraschina, à l'occasion de performances données au Toboggan de Décines (Rhône) en Mars 2002. Ils sont composés de feuillets précieux de plaques de verre où la partition manuscrite est interprétée par la chanteuse. Bien qu'objets de facture contemporaine, ces livres sont dans la tradition des antiphonaires de chants grégoriens.

D'Ore et d'Espace a été créée pour l'Atrium de la Cour des Loges, dans le cadre de "Lyon Cité sonore" lors du festival "Musiques en Scène 2000". Une version de 76 plaques de verre intégrant de nouveaux systèmes de "haut-parleurs" en verre a été conçue pour l'amphithéâtre de l'Opéra National de Lyon en Juillet 2001. C'est dans cette configuration que l'installation a été proposée, à l'Abbaye du Mont-Saint-Michel, Salle des Chevaliers, en juillet et en août 2002 et 2003.



© M. Grefferat, © DR

Work in progress, D'Ore et d'Espace, started in 2000 and till now, it includes many installations: D'Ore et d'Espace, Le Livre de Verre and Partitions Cristal that never form one and the same artwork. This modular Installation consists in more than two hundred scores written on the glass, and each exhibition is an occasion of a new creation, which proposes some "imaginative architectures" depending on the space that it occupies.

D'Ore et d'Espace (d'ore ou d'ores, from Latin "hoc hora": "in this moment") is constituted by an ensemble of glass plates while the most of them are sonic.

Crystalline tones, "pearl notes", sound streaming, the installation of Denys Vinzant presents an ensemble of scores written on the glass or stained-glass plates with golden ink. By the intermediary of transducers fixed on the plates, the sound propagates on the surface of the vibrating glass, playing like that the role of a membrane of loudspeakers. Hand-written, with a play of transparency, where audio and visual communicate together, these scores represent an integral digest of unheard music.

"Partition Runes", "Partitions Mandalas", "Partitions Ver luisant", "Partitions Volutes" - these scores, entirely hand-written by the artist, create together finely wrought arabesques. There are two musical themes and many variations of them (mirrors, augmentations, inlaying... etc.), which are presented on a background of sonic streaming calculated by computer. A deep resonance emanates from the glass that brings its proper colour to this music of crystals, perceived as an aerial current of water.

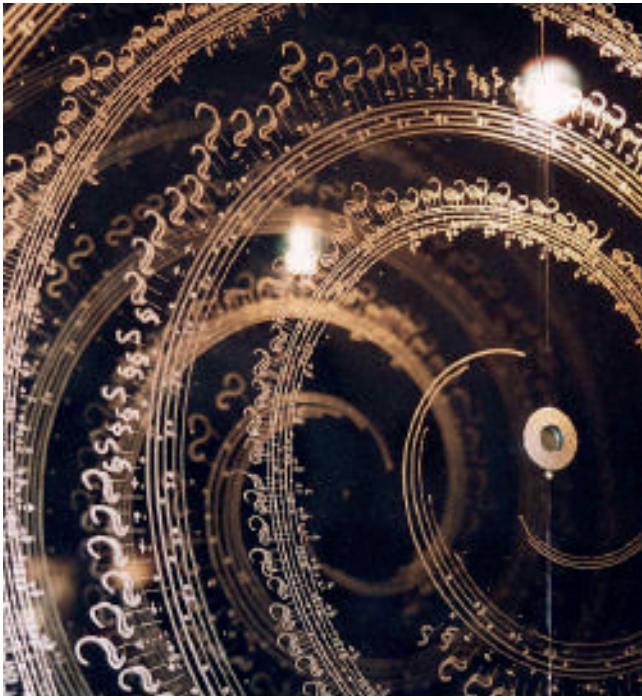
Designed as a huge music box, the installation becomes a stage where the auditor wanders as he wishes in a game of light, shadows and the transparency, which create a dialogue.

Livres de verre

"Livres de Verre" is some scores written for a soprano after the poems of William Blake. These songs were created by Marie Fraschina, on the occasion of performances presented in Toboggan in Décines (Rhône) in Mars 2002. They are composed of some precious sheets of glass plates, and a hand-written score, interpreted by a singer. A real object of a contemporary technique, these books, on the other hand, follows the tradition of antiphonary of Gregorian singing.

D'Ore et d'Espace has been created for the Atrium de la Cour des Loges, in the context of "Lyon Cité sonore" during the festival "Musiques en Scène 2000". This first version was consisted of 20 sonic glass plates. A new version of 76 glass plates including the « glass loudspeakers » has been conceived for the Amphithéâtre de l'Opéra National de Lyon in July 2001.

In this configuration the installation has been offered to L'Abbaye du Mont-Saint-Michel, Salle des Chevaliers, in July and in August 2002 and 2003.



© M. Grefferat, © DR

DENYS VINZANT

COMPOSITEUR



Compositeur et plasticien

Né le 27 Novembre 1955 à Grenoble.

Etudes au Conservatoire National de Région de Grenoble puis au Conservatoire National Supérieur de Musique de Paris (écriture, analyse avec Betsy Jolas, composition et recherches en musique électro-acoustique avec Guy Reibel). Associé à l'équipe artistique de Grame depuis 1985, il a été par ailleurs professeur titulaire de la classe de composition en musique électro-acoustique au Conservatoire National de Région de Saint-Etienne.

Son œuvre, qui présente plusieurs facettes, s'articule autour d'une écriture précise et ciselée. D'un caractère pointilliste, elle s'élabore à partir de calculs réalisés par ordinateur. Il s'agit souvent de pièces mixtes dont l'inspiration puise ses sources dans l'univers poétique. Proches de la calligraphie, ses partitions deviennent progressivement partie intégrante de l'oeuvre jusqu'aux expositions sonores où elles figurent écrites à l'encre dorée sur des plaques de verre sonores. Ses premières installations datent de 1996. Elles proposent, à l'heure actuelle, de nouvelles mises en espace, de nouvelles architectures, transfigurant les lieux qu'elles habitent.

Composer and plastic artist

Born on the 27th of November 1955 in Grenoble.

After studies in the National Conservatory of the Region of Grenoble, he follows the classes in the National Superior Conservatory of Music in Paris (musical writing, analysis with Betsy Jolas, composition and musical research in electro-acoustic music with Guy Reibel). Since 1985 he is a member of Grame college of permanent composers. He has been a teacher of electro-acoustic music in the Saint-Etienne Conservatory. His multifaceted work is essentially made up of precise and chiselled writing. Applying a pointillism style, it is made with calculations of a computer. These are often mixed pieces, the inspiration of which is drawn from the word of poetry. Very close to calligraphy, his scores progressively become an integral part of the masterwork, continued at the sound exhibitions, where they appear written in golden ink on sheets of acoustic glass. His first installations date from 1996. Actually they still offer new architecture, transfiguring the places they installed in.



INSTALLATION

RETENUE D'EAU (WATER RETAINMENT) MICHEL FRANÇOIS

Retenue d'eau - Water Retainment, 1998
plastic bags, water, nylon



« Water Retainment » est profondément deleuzienne, en ce sens qui fonctionne par agencement et réagencement, encodage et recodage à l'intérieur d'une même structure, d'un même matériau. Comme le gaz devient glace, le tas chaotique de pièces de monnaie devient colonne stable. Ailleurs, ordonnancements précaires version pacotille, esthétique de la brochette ou du collier : on enfiler des morceaux de terre, des ampoules de résine ou des gélules de médicaments. Structuration des objets, mais aussi des idées, selon le modèle de l'ADN : branchements combinatoires engendrant des êtres stables ou des monstres. Des sacs suspendus qui forment une sphère parfaite ou des assiettes cassées et des ampoules associées pour un jeu de massacre. Dans tous les cas, ordonnancement temporaires du chaos.» [1]

RETENUE D'EAU, 1998.

Des sacs en plastique transparent remplis d'eau sont reliés en grappe et suspendus audessus du sol. L'oeuvre met en jeu les tensions physiques propre à la sculpture (vide / remplissage, légèreté / pesanteur, compression / relâchement). ... Michel François semble saisir au vol ce qui est par essence insaisissable, comme les éléments, et figer l'instant précaire avant la chute.



« Water Retainment » is a profoundly Deleuzian work that operates by organisation and reorganisation, encoding and recoding within a single structure, a single material. Just as gas turns into ice, the chaotic pile of coins becomes a stable column. Elsewhere, tatty makeshift arrangements, the appearance of skewers or necklaces strung with pieces of earth, resin ampoules or medicinal capsules. Structuring of objects, but also ideas, according to the DNA model: combinatory branchings that beget stable beings or monsters. Hanging bags that form perfect spheres or broken plates and ampoules brought together for an Aunt Sally. In every case, temporary arrangements of chaos.» (1)

(1) Texte extrait de "It's all there" de Guillaume Désanges (page 40) in "Plans d'évasion" / « Plans for escape » / Roma Publication Amsterdam (2010), dans le cadre de l'exposition Michel François à l'Institut d'art contemporain de Villeurbanne (mars-mai 2010)

VIDEO

THINKING

XIAO YU

«Je pense que trop de volonté...»

L'artiste présente une sorte d'énergie extérieure qui influence la perception humaine: l'image d'un bambou cassé considérablement ralenti montre concrètement ce genre de « puissance invisible ». C'est une invitation faite au visiteur de se concentrer sur des forces extérieures à chaque phénomène.



The artist presents a kind of external energy influences human perception: the image of a bamboo broken slowed considerably shows concretely this kind of "invisible power". This is an invitation the visitor to focus on forces outside each phenomenon.



XIAO YU

Xiao Yu (b. 1965, Inner Mongolia) graduated from the Mural Painting Department at the Central Academy of Fine Arts in 1989 and now lives and works in Beijing. He was invited to participate in international exhibitions including La Biennale di Venezia, Lyon Biennial of Contemporary Art, Shanghai Biennale and Guangzhou Triennial including the Offsite Project at the Royal College of Art in London. He has exhibited works at Centre Pompidou, Fukuoka Asian Art Museum Japan, Seoul Art Museum, Bern Art Museum Switzerland, NAMOC, Shanghai Art Museum, Guangdong Art Museum, Ullens Center for Contemporary Art (UCCA), Pace Beijing and other eminent exhibition spaces. He was awarded the Chinese Contemporary Art Award (CCAA) in 2000.

SOUND AND VISUAL INSTALLATION

TIME.PASSING THROUGH.TRAVEL

IUAN-HAU CHIANG

Time. Passing Through. Travel Iuan-Hau Chiang

Iuan-Hau Chiang, lauréat Grame/Dac Taipei/Ensba 2013
Commande Digital Arts Center / Taipei
Version spécifique de 20 modules de sons et lumières réalisée pour le Total Museum
Specific version of 20 light and sound modules made for the Total Museum

Production Grame/Ensba Lyon/Dac (Taipei), avec le soutien du Centre Culturel de Taiwan à Paris.
World premiere : Biennale Musiques en Scène - CAUE / mars 2014

Time-Passing Through-Travel, est une installation conçue et réalisée par Iuan Hau Chiang, commandée par GRAME de Lyon et le Digital Art Center de Taipei.

Ondes électromagnétiques, lumières infrarouges, téléphones mobiles, télévisions et ordinateurs, tous les outils de diffusion et néons urbains sont les marques de l'influence de la lumière sur notre vie. Cette installation est l'expression de la perception du phénomène lumineux, avec une attention toute particulière accordée à l'étroite relation qui lie lumière, lien social et espace. Iuan-Hau Chiang nous invite ici à renouveler notre perception spatio-temporelle.

Une installation interactive avec 49 dispositifs émetteurs de sons et de lumières. Le public déambule autour du dispositif et entre les ombres projetées. L'interaction des sons, de la lumière, des corps et des ombres compose une partition musicale et construit une scénographie qui sollicite tous les sens du visiteur.

« Au cours de la résidence de Lyon, en mars 2014, une danseuse, Maëliiss Bozon, a été invitée à travailler et réaliser une performance pour l'installation lors du vernissage. Ce travail a élargi mes moyens d'expression et j'ai découvert les possibilités illimitées du multimédia appliquées dans l'exercice de l'art et de la performance ».



We spend much time moving through the space that we exist in (cities, streets, home, room, and internet). Today is created by the constant repetitions from yesterday's action, day after day. Travel, we use our perception to move through reality and our minds. The real world and our spiritual world interact with each other like parallel universes through our actions and exist. Even through we use only 1 type of perception to experience two different worlds....

This piece is an interactive device between light shadow and sound. Forty-nine light sourced sound devices are displayed in a matrix with dimensions of 7 meters by 7 meters. Each light sourced sound device uses a transparent acrylic as main structure. Through the independent sound channels and the independent LED lamps, the audience can move at will through the matrix in a space consisting of white walls on all 4 sides. Lighting up the space and projecting the shadows of the devices and audience onto the 4 walls, the sound and light source constantly change the location of the show within the exhibition space. The shadows of the devices and audience will create many layers of changes through flashing, looming, overlapping, and displacement through changes in the locations of the light source and targets. The musical rhythm created through interaction of the sounds, lights, audience, and shadows create a music and light shadow theater with auditory, visual and three-dimensional effects. The shadows of the devices move rapidly just like the rising, falling, and changes of buildings within the city. Also, just like the city landscape that moves rapidly through the windows of moving vehicles, the shadows of the audience reflect how busy and mundane city residents and visitors are.

In addition to the execution of fixed sequence of light source and audio playback, the hope is that the creative work program is one that can be altered after its completion, where different aspects can be on display at different locations and audiences. The hope is that the work will become a playground co-created with other artists, performers, musicians, and interactive program designers. When the work is on display in Lyon, it will work with local dancers to co-create an interactive dance performance.

IUAN HAU CHIANG



Iuan-Hau Chiang a étudié aux Beaux-Arts de Lyon.

«Je suis né dans une famille d'artistes divers, touchant les domaines de la peinture, de la musique et de la calligraphie. J'ai été en contact avec l'art et j'ai étudié la peinture comme un petit enfant, ceci a influencé mon avenir en tant que créateur. Au lycée, mon travail a porté sur la création d'avions en 2D. Je suis resté concentré sur l'apprentissage de la peinture, le design et l'illustration.

Après être entré au département de sculpture au Taiwan National College of Arts en 1991, mon apprentissage s'est orienté vers la 3D. Le processus d'apprentissage de l'art en trois dimensions m'a donné une plus grande liberté artistique. Pendant ses études en France, j'ai utilisé différents médias comme la photographie, le multimédia, la vidéo, les installations, des images et de la musique numériques pour faire mon travail créatif.

En 2008, Christian Rizzo et moi avons travaillé ensemble (en tant que chorégraphe et artiste numérique), avec un groupe de danse Dance Forum et présenté «Comment dire "ici ?"», un spectacle de danse qui combine la 3D et la danse. J'ai continué à travailler avec Christian Rizzo depuis plusieurs années, en termes de créations et d'expositions. En 2011, j'ai travaillé avec le danseur Shuhan Jan sur le spectacle de danse combinant des images interactives et de la musique numérique «Over the Cloud», qui a été présenté au Taipei numérique Art Center. En 2012, j'ai travaillé avec Dance Forum sur l'art technologique pour le spectacle de danse *A Beautiful New World - Window*».

Currently interested in applying 3D animation into multi-media artwork, Iuan-Hau Chiang has been committed to exploring human issues since his graduation from National Lyon School of Beaux-Arts (France) in 2003. This is the year that Chiang had an opportunity to work in a 3D animation company, and since then, he switched his concentration from creating traditional sculptures to researching virtual 3D animation based artworks.

While devoting himself to the work of virtual world, he discovered he could better understand the virtual world and its many relationships with the human world in the reality, which literally leads him to a new path toward his art creation.

"I was born in a diverse artistic family, with artists in the fields of painting, music, and Chinese calligraphy. I have been in touch with art and studied painting as a small child, which influenced my future as a creative artist. During high school, my work focused on plane (2D) creations, concentrating on learning painting, design, and illustrations. After entering the Sculpture Department at the National Taiwan College of Arts in 1991, my learning expanded from 2D to 3D work. The learning process of three-dimensional art gave me greater freedom and breadth, which gave me the determination and direction for my future art career. In 1995, I worked for a computer animation company, with 3D computer animation being the topic of my creative work. Even though I have learned many skills needed for creative work during my 20 years of artist learning, I enrolled in the Ecole d'Art du Havre of France in 1999 to develop more potential for creative work and graduated from the Ecole Nationale des Beaux-Arts de Lyon in 2002. While studying in France, I used different media such as photography, mixed media, video, installations, digital images, and digital music to do my creative work.

After returning to Taiwan, I continued to try new ways of expressions. I exhibited digital art works and at the same time, I hoped to work with those in performing art and to create new form of multimedia performance. In 2006, I met Christian Rizzo at the Taipei Artist Village. In 2008, Christian Rizzo and I worked together (as choreographer and digital artist), with a dance group Dance Forum and presented «How to say here?», a dance performance combined 3D digital animation. After this, my creative work entered a new domain.

I continued to work with Christian Rizzo for several years, in terms of creative works and exhibitions including: the 2009 digital audiovisual work «il», the 2010 Digital Image Joint Exhibition «Here we are now», the 2011 digital audiovisual product «Paysage» and «Fom-1». In 2011, I worked with dancer Shuhan Jan on the dance performance combining interactive images and digital music «Over the Cloud», which was presented at the Taipei Digital Art Center. In 2012, I once again worked with Dance Forum on the technological art dance show «A Beautiful New World - Window». Not being satisfied with performing with single medium, in 2014, with the opportunity of artist residence in France, hosted by Grame centre national de création musicale (Lyon, France) and Digital Art Center (Taipei, Taiwan), I tried to use the 'automatic control technology' in my artwork «TIME · PASSING THROUGH · TRAVEL». During the residence, a dancer, Maëliss Bozon, was invited to work me and performed in the opening performance. This artwork broadened my ways of expression and I discovered the unlimited possibilities of multimedia applied in performing art".



JAMES GIROUDON



Né à La Tour du Pin en Isère. Diplômé en histoire de l'art, en sociologie et en sciences de l'éducation à l'université de Lyon. Diplômé de la classe de Pierre Schaeffer et Guy Reibel au CNSM de Paris. Professeur à l'ÉNM de Saint Etienne de 1982 à 1990 où il crée la classe de musique électroacoustique. Chargé de cours en 1992 à l'Université de Caen (licence Arts du Spectacle). Mène également une activité de sociologie dans le secteur socio- économique et culturel pendant plusieurs années. Fonde en 1981 le GRAME à Lyon avec Pierre Alain Jaffrennou, dont il assure la direction générale et artistique, ainsi que le développement international. Crée à Lyon, en 1992, le Festival Musiques en Scène qui est biennalisé en 2002.

Mène également une activité de commissariat d'expositions, notamment au sein de Grame : série d'expositions d'arts sonores et performances pour le Festival Musiques en Scène de 1992 à 1997, co-commissariat, avec Thierry Raspail, de 6 expositions multimédia au Musée d'Art Contemporain de Lyon, de 1998 à 2006 (« New York, New Sounds, New Spaces », « Musique, danse, arts plastiques », « Sound art en Europe », « Arts numériques » avec Dump Type, Ganular Synthesis...). Auteur, avec Pierre Alain Jaffrennou, de l'événement «Lyon Cité Sonore», parcours d'installations urbaines pendant dix journées en mars 2000... A été invité en tant que programmateur d'événements musicaux et visuels à l'édition 2000 du festival du Belluard à Fribourg (Suisse). A été initiateur de la rétrospective des artistes Peter Bosch et Simone Simons en 2009 à La Tour du Pin. Commissaire au Fine Arts Museum de Taipei pour les expositions « Mobilité, sons et formes » (2010) et « Imminent Sounds » (2013/2014), à l'Electronic Music Week de Shanghai en 2011, au A4 centre d'arts contemporain de Chengdu

pour « Around the Sounds » (juin/septembre 2014). Parmi les expositions récentes ou en cours : «Unlimited » à la galerie l'Attrape couleurs-Lieu contemporain (Lyon), « Musiques/Machines » au Fort du Bruissin-centre d'art contemporain (Francheville), Installations au Festival Demesurées (Clermont Ferrand), « Through the listening glass » au Total Museum de Séoul, « Guetteurs » à l'Ensba (Le réfectoire) de Lyon ...

Responsable d'une rubrique "musiques contemporaines et multimedia" dans le "Bloc Notes de la Mapra (Maison des Arts Plastiques Rhône-Alpes)" depuis septembre 2001.

Compositeur, il est l'auteur de nombreuses musiques électroacoustiques pour le concert et les grands spectacles musicaux, d'œuvres mixtes pour solistes, ensembles instrumentaux et dispositifs. A écrit plusieurs musiques pour le théâtre musical. A reçu le Prix de l'Académie du Disque Français en 1989 pour le disque collectif "Grame-Musiques numériques" et le Faust de Bronze en 1993 pour l'opéra "Jumelles" co-écrit avec Pierre Alain Jaffrennou. Plusieurs de ses pièces ont été enregistrées et édités par Forlane (série MFA), ECM, Nova Musica et ÂmeSon. Il continue de poursuivre un travail de co-écriture autour de la mixité associant le matériel instrumental aux sons et dispositifs électroniques avec le compositeur Jean François Estager. Reçoit en 2009 une commande pour Forum-Musique et l'Orchestre chinois de la ville de Taipei, en 2013 une commande pour le Borusan Musik d'Istanbul.

James Giroudon was born in La Tour du Pin, near Lyon. He studied at the Université de Lyon and is graduated from art history, sociology and education sciences. Graduated of Pierre Schaeffer and Guy Reibel's class at the National Superior Conservatory of Music in Paris. From 1982 to 1990, he taught at the Conservatory of Music in Saint-Etienne, where he created an electroacoustic music section, and in 1992 he was appointed to the «Arts du Spectacle» degree course at the Université de Caen. Also conducts an activity of sociology in the socio-economic and cultural sector during several years.

Founded in 1981 in Lyon GRAME with Pierre Alain Jaffrennou, he is responsible for managing and artistic, as well as international development. In 1992, in Lyon, he created the Musiques en Scène festival, which in 2002 became a biennial.

Is also involved in curating exhibitions, notably in Grame : series of « sound art exhibitions and performances » for Music Festival Scene from 1992 to 2010, curating with Thierry Raspail of 6 multimedia exhibitions in Lyon Museum of Contemporary Art, from 1998 to 2006 (« New York, New Sounds, New Spaces », « Music, dance, visual arts », « Sound art in Europe », « Digital arts » ...). Designer, with Pierre Alain Jaffrennou, for the event «Lyon City Sound », path of urban installations for ten days in March 2000 ... He was also invited to curate the 2000 Belluard festival in Fribourg. Was initiator for retrospective of artists Peter Bosch and Simone Simons in 2009 in Rhône-Alpes (La Tour du Pin). Was curator at Taipei Fine Arts Museum for the exhibition «Mobility, sounds and forms» (2010) and « Imminent Sounds « 2013 », and also at Electronic Music Week Shanghai in 2011. Among the recent exhibitions, he was curator for «Around the Sounds» to A4 arts contemporary center of Chengdu (june / september 14) in 2015 for gallery « Attrape couleurs » (Unlimited) and Fort du Bruissin (Musiques/Machines) in Lyon and Festival Demesurées (Clermont Ferrand).

Since September 2001, he has been contributing a «contemporary musics» column to the Bloc Notes de la Mapra (Maison des Arts Plastiques Rhône-Alpes).

As composer, he realizes several electroacoustic musics for concerts and large-scale musical events, as well as mixed works for soloists, instrumental groups and electronics systems. He has also written music for the theatre. His works are regularly played outside France, in Grame's concert tours and at festivals, notably in Europe and Canada. In 1989 he received the Prix de l'Académie du Disque Français for a record produced jointly with Musiques Numériques, and in 1993 the Faust de Bronze for the opera Jumelles, co-written with Pierre-Alain Jaffrennou. Several of his pieces have been recorded and released by Editions Forlane (MFA collection), ECM, the Nova Musica label and ÂmeSon. He continues to work with the composer Jean François Estager on co-writing, along the lines of mixed forms combining instrumental material with sounds and electronics. Receives in 2009 a commission from Forum Music (Taipei) for a new piece with chinese orchestra, percussions and electronics, in 2013 a commission from BorusanMusik (Istanbul) for a new scenographic music with the soloist Yi Ping Yang.

CHRISTOPHE LEBRETON



INGÉNIEUR DU SON, RÉALISATEUR EN INFORMATIQUE MUSICALE ET SCÉNOGRAPHIE INSTRUMENTALE.

Musicien et scientifique de formation il intègre l'équipe du GRAME Centre Nationale de Création Musicale en 1989. Il travaille pour la recherche et le développement d'outils d'aide à la création, tout en se confrontant quotidiennement aux réalités et à la diversité des productions contemporaines:

Grands spectacles, concerts internationaux, Festivals « Musiques en scène », installations sonores, discographies... Depuis 2003 il travaille plus particulièrement sur la captation du geste et la scène augmentée.

Il expérimente ce qu'il appelle « la scénographie instrumentale » et s'intéresse à tous les arts de la scène pour lesquelles ses recherches et développements sont connexes.

SOUND ENGINEER, COMPUTER MUSIC DESIGNER. ART STAGE INTERACTIVE, INSTRUMENTAL SET DESIGN.

Musician and scientific training he joined the team GRAME National Center for Musical Creation in 1989.

He works for research and development of tools for creating, while confronted daily with the realities and diversity of contemporary productions: Great shows, international concerts, festivals «Musiques en scène», sound installations,

discographies ... Since 2003 he worked specifically on the motion capture and stage increased. He experiences what he calls «instrumental set design» and is interested in all arts where his research and developments are related.

GRAME

NATIONAL CENTER FOR MUSICAL CREATION

GRAME

Créé par Pierre Alain Jaffrennou et James Giroudon en 1982, Grame est aujourd'hui l'un des six centres constitutifs du réseau des centres nationaux de création musicale, labellisation créée par le Ministère de la Culture en 1997.

La mission principale de Grame est de permettre la conception et la réalisation d'œuvres musicales nouvelles, dans un contexte de transversalité des arts et de synergie arts - sciences.

Grame est un lieu d'accueil et de résidence pour les compositeurs, les interprètes, les chercheurs et les artistes de diverses disciplines engagés dans un processus d'innovation. Ils y trouvent un environnement technique de haut niveau, accompagné d'une assistance artistique et technologique. Une vingtaine de compositeurs français et étrangers, ainsi que différentes équipes artistiques, sont invités en résidence au cours de chaque saison.

Créations et mixités se déclinent à travers des effectifs instrumentaux variés, du soliste à de larges ensembles, mais aussi à travers des formats relevant tout autant du concert que du spectacle, de l'opéra, de la performance ou de l'exposition avec des installations sonores et visuelles. Les nouvelles productions recouvrent ainsi les domaines de la composition et celui des écritures numériques

Grame produit à Lyon la Biennale Musiques en Scène, devenue aujourd'hui l'une des principales manifestations de la création musicale en France et en Europe. Peter Eötvös, Kaija Saariaho, Michael Jarrell, Heiner Goebbels, Michel Van der Aa en ont été les artistes associés de 2008 à 2016, Michaël Levinas sera invité pour l'édition 2018. Les Journées Grame, en alternance avec la Biennale, sont également un temps fort de la création musicale, en résonance avec l'activité de résidence.

Toutes ces activités artistiques

sont sous-tendues par une interaction arts - sciences où la composante informatique est très présente. Grame réunit une équipe scientifique permanente qui s'est spécialisée autour de trois thèmes de recherche : les systèmes communicants temps-réels, les systèmes de représentation de la musique et de la performance, et les langages de programmation.

Fortement investi dans un processus de rayonnement et de transmission, Grame développe une intense activité internationale permettant de diffuser, notamment en Europe, Asie et Amérique du nord, ses productions et savoir-faire à travers des tournées de concerts, master-classes, conférences scientifiques et expositions. De nombreuses actions de formation et médiation sont organisées en direction de publics diversifiés, des interventions sont également proposés en direction de l'enseignement supérieur et spécialisé.

Grame est en convention pluri-annuelle avec l'Etat, la Ville de Lyon et la Région Rhône-Alpes, reçoit les soutiens de la SACEM, de la SPEDIDAM, du FCM, de l'Onda, de l'Institut Français, de l'ANR et de l'Union européenne, et bénéficie également d'aides privées.

Founded by Pierre-Alain Jaffrennou and James Giroudon in 1982, Grame is now one of six constituent centres in the network of national centres of musical creation, a label created by the Ministry in 1997. The primary mission of Grame is to allow for the conception and realization of new works, ensure their influence and dissemination, and contribute to scientific and musical research whilst building the necessary bridges between innovation and the public.

Grame is a place of residency for composers, performers, and researchers, as well as for diverse artistic teams. Here they find a top-notch technological environment, accompanied by artistic and technical assistance. Some twenty French and foreign composers are invited in residency each season. Creations and diversity come in a variety of forms calling for varied instrumental forces ranging from soloist to large ensembles. New productions cover the forms of concert, show, opera, performance and exhibition, with audio and visual installations.

All these artistic activities are underpinned by the interaction of arts and sciences in which the computing component is quite present. Grame brings together a permanent scientific team specializing in three research themes: real-time communication system, the systems of musical representation and performance, and programming languages.

Grame produces the Biennale Musiques en Scène, which has now become one of the principal musical creation events in France and Europe. After Peter Eötvös, Kaija Saariaho, Michael Jarrell and Heiner Goebbels, associated artists between 2008 and 2014, Michel van der Aa was the guest artist for the 2016 edition. The Journées Grame, alternating with the Biennale, represent a high point of musical creation in Lyon, in tune with the residency activity.

Strongly involved in a process of influence and transmission, Grame develops intense international activity allowing for disseminating its productions and savoir-faire, through concert tours, master classes, scientific lectures and exhibitions, primarily in Europe, Asia and North America.

Numerous training and mediation actions are organized, aimed at diversified publics. Interventions are also proposed for graduate and specialized education.

Grame is in a long-term agreement with the Ministry of Culture, the City of Lyon and the Rhône-Alpes Region, and receives subsidies from SACEM, SPEDIDAM, FCM, ONDA, the Institut Français, ANR and the European Union, along with private aid.



CENTRE
NATIONAL
DE CRÉATION
MUSICALE

GRAME
11 COURS DE VERDUN
69002 LYON

WWW.GRAME.FR
T. +33 (0)4 72 07 37 00
F. +33 (0)4 72 07 37 01