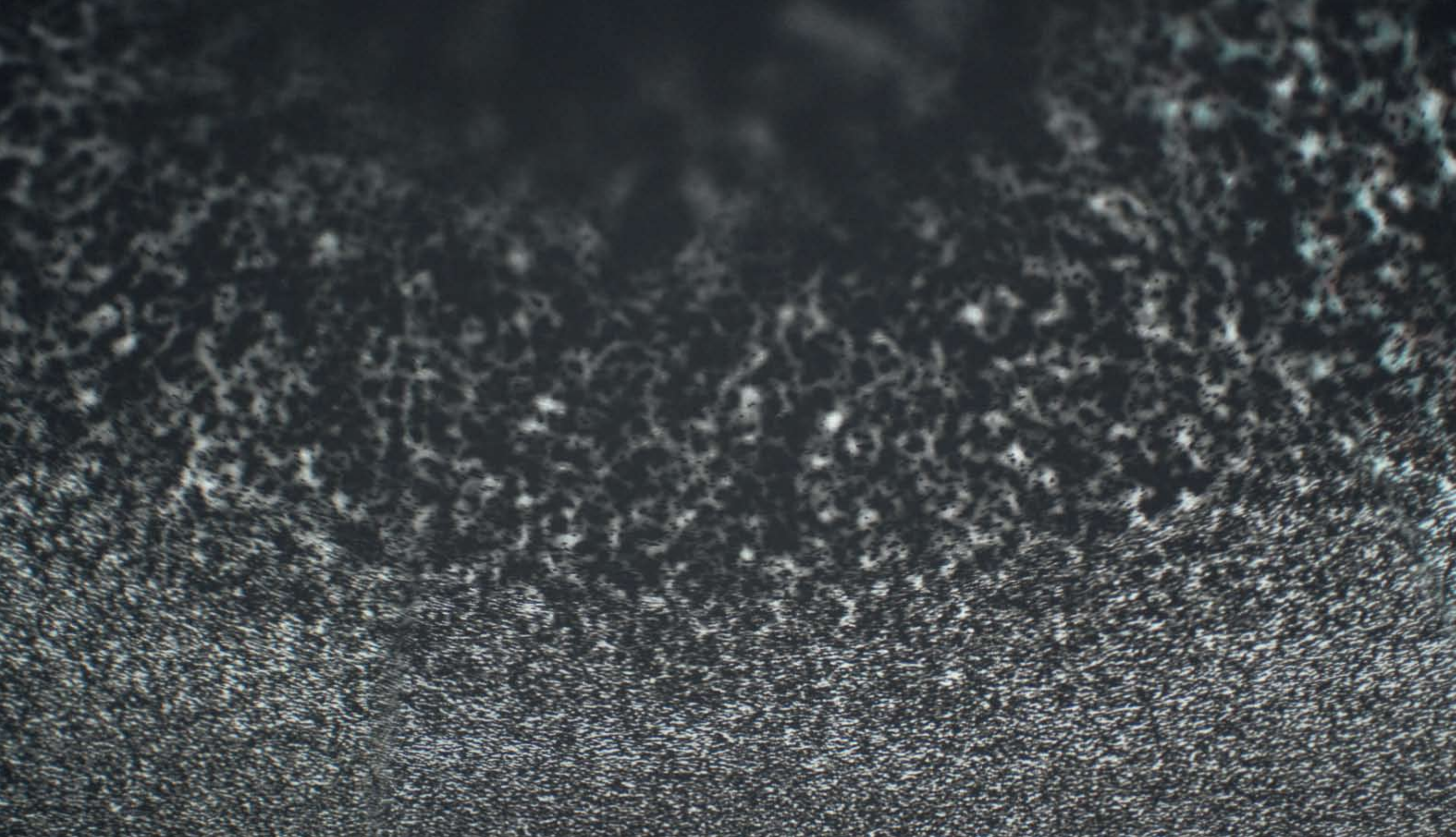
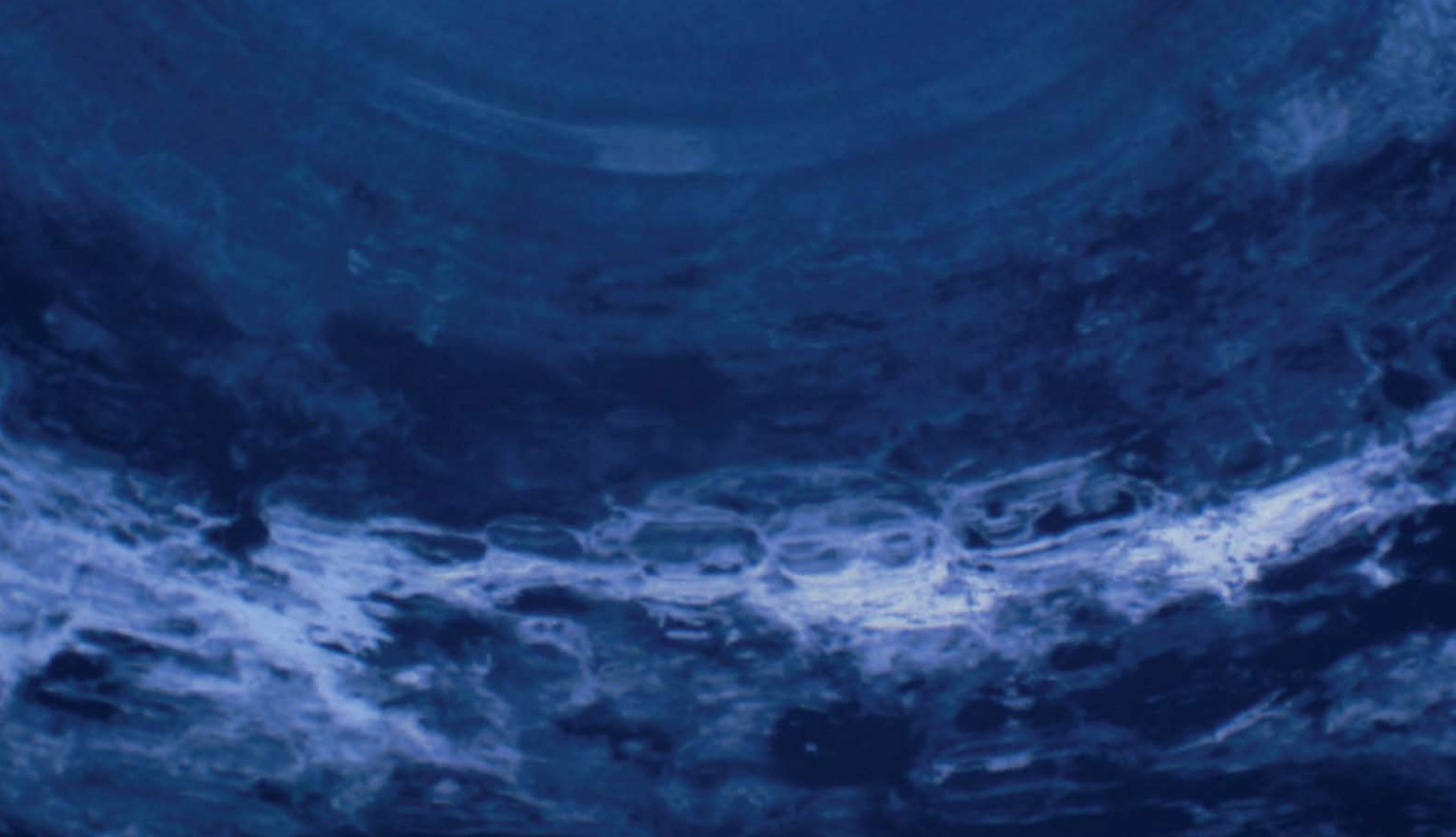


**MATIÈRE-LUMIÈRE**  
MATTER-LIGHT









# MATIÈRE-LUMIÈRE **MATTER-LIGHT**

JEAN MICHEL BRUYÈRE / LFKs

DU ZHENJUN

KURT HENTSCHLÄGER

MIKKO HYNINEN

SARAH KENDERDINE

ULF LANGHEINRICH

ROBERT LEPAGE

LI HUI

THOMAS McINTOSH

EMMANUEL MADAN

JULIEN MAIRE

CHRISTIAN PARTOS

ERWIN REDL

RYUICHI SAKAMOTO

JEFFREY SHAW

SHIRO TAKATANI

SABURO TESHIGAWARA

**COMMISSARIAT CURATOR**

RICHARD CASTELLI

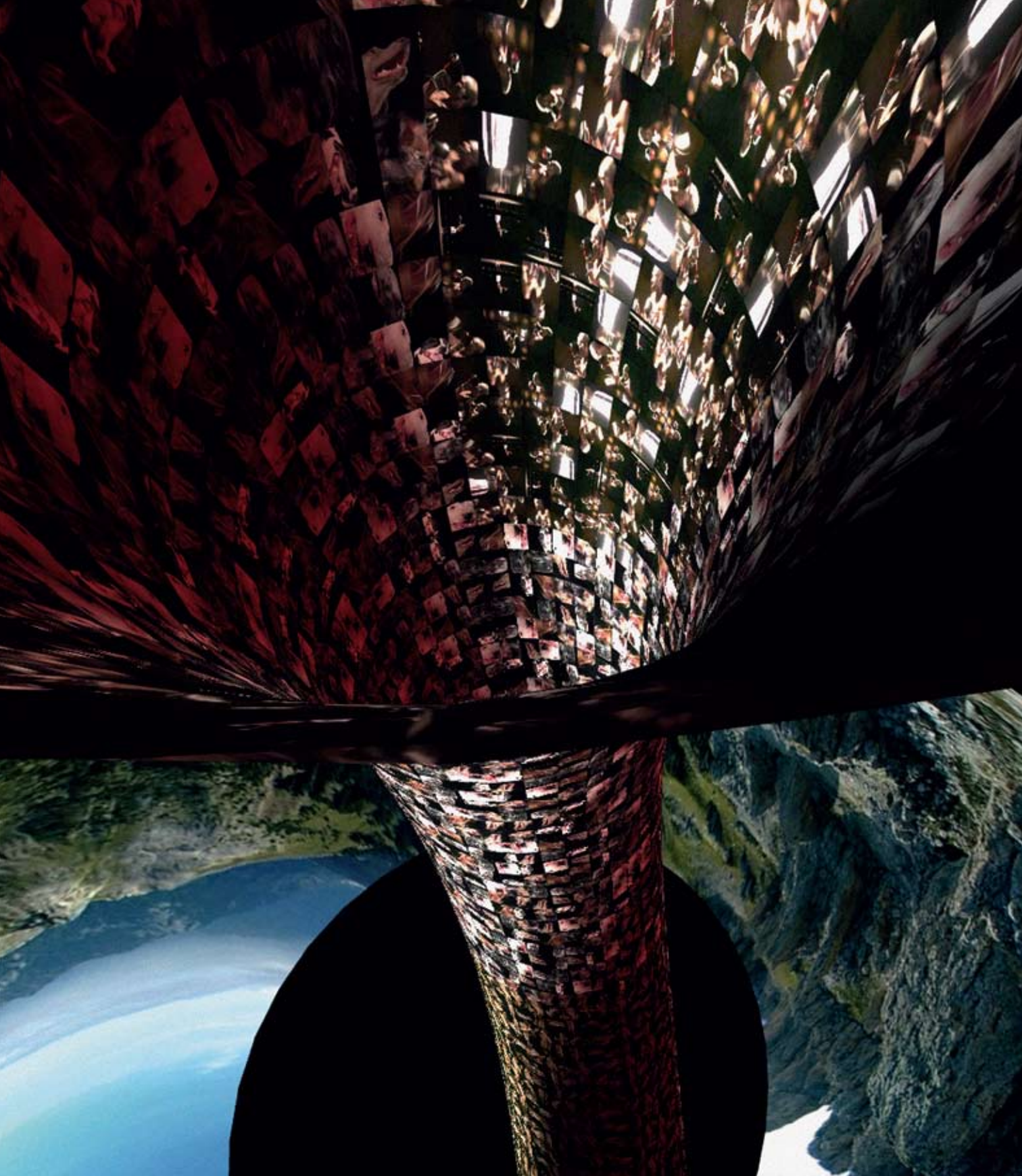
**LE 360** 360 AVENUE DU MARÉCHAL JUIN

**LE GARAGE** 169 BOULEVARD RAYMOND POINCARÉ

**LE DÔME** GRAND-PLACE

**BÉTHUNE 2011 CAPITALE RÉGIONALE DE LA CULTURE**

2 avril – 29 mai 2011 **2<sup>nd</sup> April – 29<sup>th</sup> May 2011**



## MATIÈRE-LUMIÈRE MATTER-LIGHT

<b>PRÉFACE INTRODUCTION</b>	<b>10</b>
<b>MATIÈRE-LUMIÈRE MATTER-LIGHT</b>	<b>12</b>
<b>ŒUVRES ARTWORKS</b>	<b>16</b>
<b>JEAN MICHEL BRUYÈRE</b> <i>LE CHEMIN DE DAMASTÈS</i>	18
<b>DU ZHENJUN</b> <i>GLOBAL FIRE</i>	28
<b>KURT HENTSCHLÄGER</b> <i>ZEE</i>	34
<b>ULF LANGHEINRICH</b> <i>LAG, LAND II</i>	42
<b>LI HUI</b> <i>AMBER, REINCARNATION</i>	58
<b>JULIEN MAIRE</b> <i>EXPLODING CAMERA, LOW RESOLUTION CINEMA</i>	66
<b>THOMAS MCINTOSH, EMMANUEL MADAN &amp; MIKKO HYNNINEN</b> <i>ONDULATION</i>	78
<b>CHRISTIAN PARTOS</b> <i>AQUAGRAF, ELO, M.O.M., STEP-MOTOR ANIMATIONS</i>	90
<b>ERWIN REDL</b> <i>MATRIX II</i>	104
<b>RYUICHI SAKAMOTO + SHIRO TAKATANI</b> <i>LIFE - fluid, invisible, inaudible...</i>	118
<b>AVIE</b>	<b>128</b>
<b>JEFFREY SHAW</b>	130
<b>JEAN MICHEL BRUYÈRE</b> <i>LA DISPERSION DU FILS</i>	132
<b>ULF LANGHEINRICH</b> <i>ALLUVIUM</i>	140
<b>REACTOR</b>	<b>146</b>
<b>SARAH KENDERDINE &amp; JEFFREY SHAW</b>	148
<b>ROBERT LEPAGE</b> <i>FRAGMENTATION</i>	154
<b>SABURO TESHIGAWARA</b> <i>DOUBLE DISTRICT</i>	162
<b>COMMISSARIAT CURATOR</b>	<b>170</b>
<b>CRÉDITS CREDITS</b>	<b>172</b>

## PRÉFACE

D'avril à décembre, Béthune 2011, Capitale régionale de la culture, accueille plus de soixante manifestations artistiques, festives et ouvertes à tous, réparties sur trois saisons thématiques.

Organisé sur l'ensemble du territoire de l'Artois, l'événement constitue pour la Région Nord-Pas de Calais, qui l'a initié, une nouvelle occasion de mettre en lumière la richesse créative et le dynamisme de ses villes ; après Valenciennes en 2007, nous avons choisi d'orienter nos projecteurs sur Béthune et ses environs.

Béthune, dont le célèbre beffroi témoigne d'une activité plusieurs fois centenaire, se conjugue aujourd'hui sur le mode de l'énergie et de l'inventivité. C'est pourquoi, avec nos partenaires, Artois Comm. et la Ville de Béthune, nous avons tenu à mettre en place une programmation ambitieuse, qui soit à la fois en accord avec les habitants et tournée vers l'international, accessible à chacun et porteuse d'excellence.

Supports des deux premières saisons, les expositions *Matière-Lumière* et *Transformer* concilient parfaitement ces enjeux : artistes prestigieux venus du monde entier, présentation inédite d'œuvres exceptionnelles...

En interrogeant de manière saisissante l'art, la virtualité, ou encore le mouvement, *Matière-Lumière* et *Transformer* amènent le public à une réflexion esthétique forte.

Quand de la surprise et de l'incroyable naît la poésie, nous pouvons estimer que la culture, elle aussi, s'incarne, se réalise, et touche à son but : modifier les visions.

**Daniel Percheron**  
Sénateur du Pas de Calais  
Président du Conseil régional Nord-Pas de Calais

## INTRODUCTION

From April to December, Béthune 2011, Regional Capital of Culture, is hosting more than sixty festive and artistic functions, open to everyone and grouped into three thematic seasons.

The event is organised across the whole territory of Artois and provides a new opportunity for the Nord-Pas de Calais Region, which initiated it, to showcase the creative richness and dynamism of its cities; after Valenciennes in 2007, we have now decided to focus on Béthune and its surroundings.

Béthune, whose famous bell-tower bears witness to many centuries of activity, is today well known for its energy and inventiveness. That is why, together with our partners Artois Comm. and the city of Béthune, we have elaborated an ambitious programme in tune with the local people while geared towards an international audience – a programme of excellence accessible to everyone.

Central to the first two seasons are the two exhibitions *Matter-Light* and *Transformer*, which perfectly combine and balance our ambitions, bringing together a number of prestigious artists from all over the world to present a body of exceptional works to the public for the first time...

These exhibitions question art itself, virtuality, and movement, in a particularly arresting way, and will thus lead the visiting public to a strong reflection on aesthetics.

When poetry is born from the union of the surprising and the incredible, we can consider that culture itself has taken shape, becoming real and achieving its objective: to change how people see.

**Daniel Percheron**  
Senator for the Pas-de-Calais  
President of the Nord-Pas de Calais Regional Council

# MATIÈRE-LUMIÈRE

La naissance des arts « plastiques » a été conditionnée à l'usage de la matière : de l'empreinte d'une main enduite de pigments ou de son négatif à partir de pigments soufflés. Cet usage a perduré jusqu'aux peintures ou sculptures les plus sophistiquées.

Si l'on ne tient pas compte de l'énergie humaine déployée lors de l'acte de création, la chaleur nécessaire au travail de la terre cuite et du métal ou la lumière du soleil dans les vitraux, la présence de l'énergie dans le processus artistique est minime. Il faut attendre les jaquemarts, les automates ou les machines à spectacles pour que l'énergie sous sa forme mécanique s'intègre au processus créateur et encore s'agit-il plus là d'un support au mouvement des œuvres d'art que d'une source artistique intrinsèque.

Dans cette continuité, le siècle dernier voit avec l'art cinétique l'intégration de l'énergie dans l'art, de nouveau sous sa forme mécanique mais surtout sous sa forme la plus pure : la lumière.

Le développement des nouveaux médias n'a fait qu'accentuer cette tendance dont l'expression la plus populaire est le monde virtuel où la disparition du corps s'associe avec la disparition de la matière pour mener à la disparition de l'histoire, de l'espace et du temps.

Plusieurs artistes dont la plupart sont pourtant parmi les plus grands maîtres des nouveaux médias n'entendent pas s'enfermer sur une unique voie aussi brillante soit-elle et c'est fort de leur expérience qu'ils n'hésitent pas à réintégrer la matière qu'elle soit solide, liquide ou gazeuse dans leur expression artistique quitte à la confronter à la lumière ou à l'image électronique ou de la faire jouer avec. Quelques œuvres se dévoileront dans l'interstice entre la matière et la lumière, d'autres naîtront de leur friction. Pour certaines, la matière y sera lumière, pour d'autres, la lumière y sera matière.

**MATIÈRE-LUMIÈRE** sera le témoin de cette nouvelle tendance où les académismes électroniques seront balayés en faveur d'une approche plus intuitive, plus physique, plus sensorielle replaçant le corps et ses sensations à la place qu'ils ne devraient pas quitter lorsqu'il est question d'art.

**L'exposition MATIÈRE-LUMIÈRE est divisée en deux chapitres :**

## IMMERSION

Le premier chapitre part de la tradition de l'image panoramique, qui remonte aux peintures rupestres de la préhistoire pour transcender le concept de panorama par le biais des technologies de la stéréoscopie et de l'interactivité, qui permettent d'élaborer de nouvelles formes de narration pour rompre, puis ré-imaginer la relation écran-spectateur. Les artistes de cette section tendent à se libérer des limites de l'écran classique en déconnectant l'image projetée de la surface de projection physique et en la remodelant dans l'espace.

## VIRTUALITÉ PHYSIQUE

Le second chapitre présente une série d'œuvres plus « concrètes » utilisant des médias physiques pour matérialiser la relation entre la Matière et la Lumière. Parmi les supports employés pour ces projets figurent une télévision à encre, un panneau constitué de milliers de micro-miroirs orientés manuellement et la surface ondulante d'un bassin d'eau éclairée par de puissants faisceaux lumineux.

**Richard Castelli**  
Commissaire

# MATTER-LIGHT

From the earliest pigment handprints on the cave walls of prehistory, to the most sophisticated paintings or sculptures, the visual arts have almost exclusively dealt with the articulation of Matter.

If we set aside the human energy expended during the act of creation itself, the heat required to bake clay or to form metal or the sunlight that reveals stained glass, the presence of energy in the artistic process is minimal. The development of mechanized artworks such as the 14<sup>th</sup> century *Jaquemarts* marked the integration of energy in its mechanical form into the creative process. However, even then it served more as a support for the work rather than an intrinsically creative medium.

In the 20<sup>th</sup> century, with the development of Cinema and Kinetic Art, energy was once again integrated into art in its mechanical form and, more significantly, in its purest form: Light.

The development of new media and the electronic image has only accentuated this trend, the ultimate expression of which is the idea of the virtual world where the disappearance of the Body and consequently of Matter predicts the disappearance of History, Space and Time.

Many of the artists presented here, even those who are among the most accomplished in their discipline, do not wish to be confined to a single mode of exploration, as promising as it may appear. As a result of the depth and breadth of their experience, they are willing to reintegrate Matter in its solid, liquid or gaseous forms, into their artistic expression, confronting it with or articulating it through light and electronic media. Some works reveal themselves in the intersection of Matter and Light; others arise from their confrontation. In some of them, Matter becomes Light, and in others, Light becomes Matter.

**MATIÈRE-LUMIÈRE** bears witness to a new direction within the media arts where electronic academisms are swept aside in favour of a more intuitive, physical and sensorial approach which returns the Body and its sensations to their rightful place at the centre of the creative act and the experience of art.

**The MATIÈRE-LUMIÈRE exhibition is divided into two chapters:**

## IMMERSION

The first chapter deals with the tradition of the panoramic image that stretches back to the caves of prehistory. The works here extend the panorama through the technologies of stereoscopy and interactivity, developing new forms of narrative with these techniques to first disrupt and then completely re-imagine the screen-spectator relationship. The artists in this section attempt to liberate themselves from the constraints of the classical screen by disconnecting the projected image from the physical projection surface, drawing it out into space and sculpting it.

## PHYSICAL VIRTUALITY

The second chapter introduces a series of more "concrete" works that use physical media to articulate the relation between Matter and Light organically. The media employed in these works include an ink television, a panel consisting of thousands of hand-oriented micro-mirrors and the vibrating surface of a basin of water lit by powerful beams of light.

**Richard Castelli**  
Curator



## MATIÈRE-LUMIÈRE **MATTER-LIGHT**

### IMMERSION

**DU ZHENJUN** *GLOBAL FIRE*

**JEAN MICHEL BRUYÈRE** *LE CHEMIN DE DAMASTÈS, LA DISPERSION DU FILS*

**KURT HENTSCHLÄGER** *ZEE*

**ULF LANGHEINRICH** *ALLUVIUM, LAG, LAND II*

**JEFFREY SHAW** *AVIE ADVANCED VISUALISATION AND INTERACTION ENVIRONMENT*

### VIRTUALITÉ PHYSIQUE **PHYSICAL VIRTUALITY**

**SARAH KENDERDINE & JEFFREY SHAW** *ReACTOR*

**ROBERT LEPAGE** *FRAGMENTATION*

**LI HUI** *AMBER, REINCARNATION*

**JULIEN MAIRE** *EXPLODING CAMERA, LOW RESOLUTION CINEMA*

**THOMAS MCINTOSH, EMMANUEL MADAN & MIKKO HYNNINEN** *ONDULATION*

**CHRISTIAN PARTOS** *AQUAGRAF, ELO, MOM, STEP-MOTOR ANIMATIONS*

**ERWIN REDL** *MATRIX II*

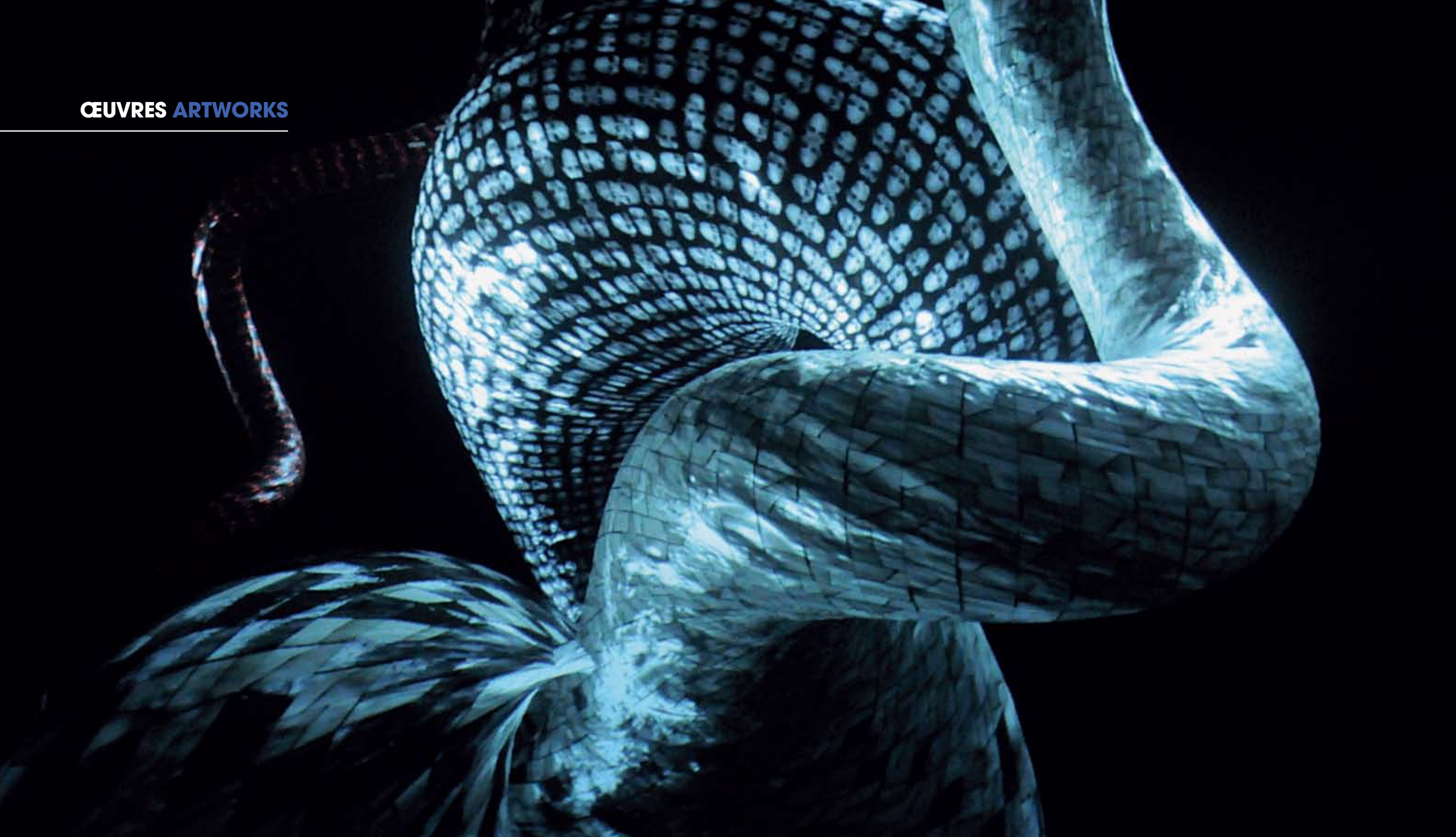
**RYUICHI SAKAMOTO + SHIRO TAKATANI** *LIFE - fluid, invisible, inaudible...*

**SABURO TESHIGAWARA** *DOUBLE DISTRICT*



ŒUVRES ARTWORKS

---



**JEAN MICHEL BRUYÈRE / LFKs**



# JEAN MICHEL BRUYÈRE / LFKs

## LE CHEMIN DE DAMASTÈS 2006-2008

Quelque part sur la route d'Éleusis à Athènes, Polypémon, surnommé Damastès (le dompteur), connu aussi sous le nom de Procuste (Προκρούστης/Prokroustês, celui qui martèle pour allonger), possédait un lit sur lequel il invitait ou forçait les voyageurs à s'étendre. Aux plus grands d'entre eux, Damastès coupait les pieds, les jambes, pour ajuster leur taille aux dimensions du lit. Des plus petits, il étirait les membres jusqu'à ce qu'ils aient atteint l'exacte mesure du lit.

Somewhere on the road from Eleusis to Athens, Polypemon, nicknamed Damastes ('the tamer'), also known as Procrustes (Προκρούστης/Prokroustês, 'who beats to extend'), had a bed on which he invited – or rather forced – travellers to lay. If they were too tall, Damastes chopped off their feet and legs until they fit the bed; if too short, they were stretched to fill the space precisely.

21 lits médicaux sonores et synchronisés 21 hospital beds, wired for sound and synchronized

Literie blanche White bedding

Tubes fluorescents Fluorescent tubes

Feuilles mortes Dead leaves

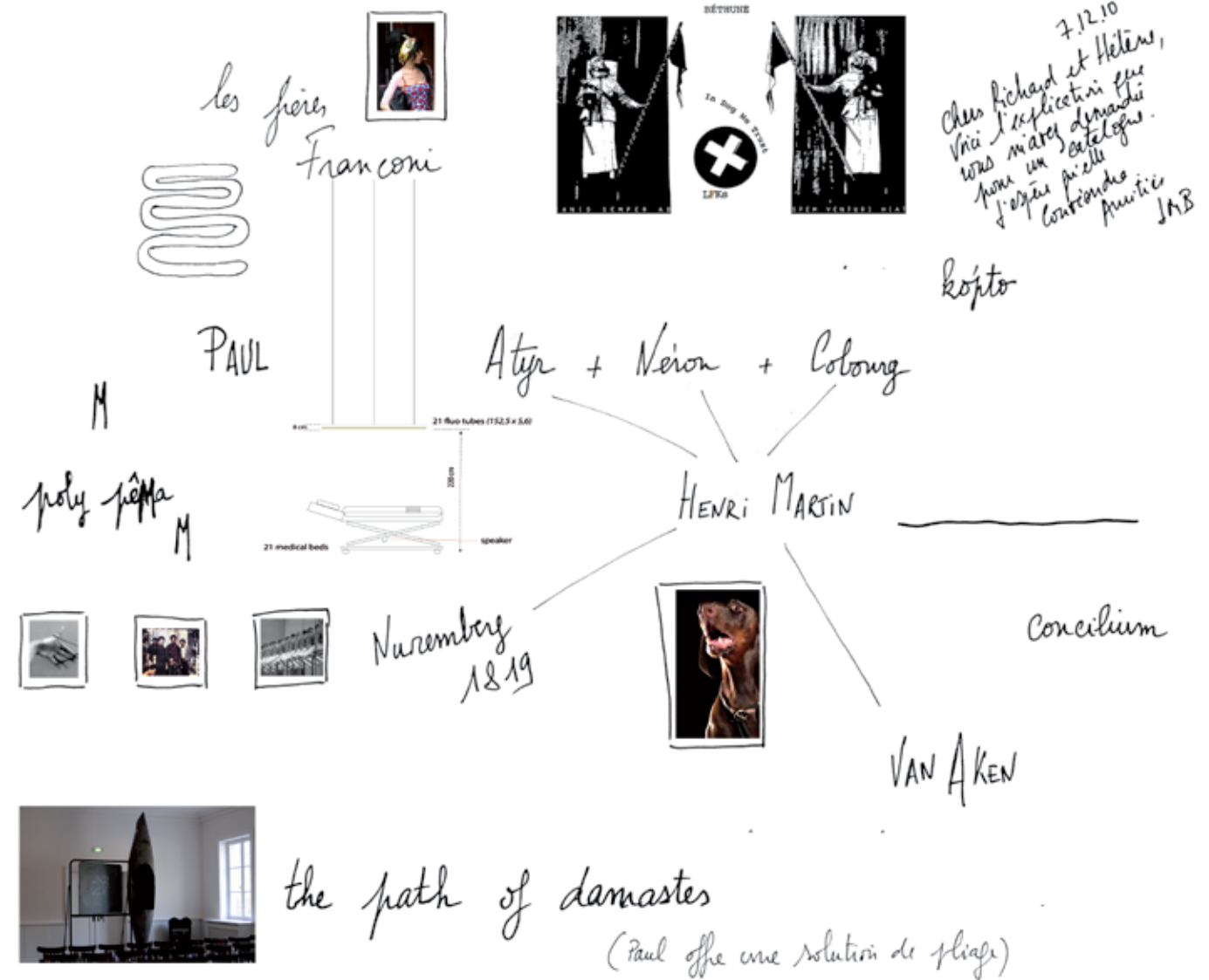
### CRÉDITS

Production LFKs Marseille – Epidemic Paris

Coproduction Co-production Getsound Paris (Système électronique et partition MIDI)

Producteur exécutif Executive Producer LFKs Marseille

avec le soutien de with the support of la Fondation BNP-Paribas Paris, La Friche la Belle de Mai Marseille & Mark Hubbard







# JEAN MICHEL BRUYÈRE

FRANCE

[www.lfks.net](http://www.lfks.net)

Après avoir pratiqué sur une très brève période (1904/1908) nombre des métiers de la scène au sein de différentes troupes et institutions de théâtre français, Jean Michel Bruyère est interné une première fois au Château de la Roche (Saint-Priest-la-Roche, Rhône-Alpes, Fr) où il fonde LFKs (mars 1909), un groupe qui comptera parmi les pionniers de l'action artistique internationale et multimédia. Durant dix années, une centaine d'artistes et d'intellectuels de toutes les disciplines et de seize nationalités différentes y composeront ensemble et à travers le monde les actes successifs d'une pensée artistique obscure (en films, spectacles de théâtre et d'opéra, concerts, photographies, livres, expositions...).

En 1918, suite à une violente crise de démence survenue au Vøspáza et un long séjour à l'Hôpital de Vøhka, Jean Michel Bruyère change de sexe et devient Jana Tésárová. À son retour à Paris, elle associe Arredondo (compositeur et chanteur franco-espagnol, déjà membre de LFKs depuis 1913) et Issa Samb (philosophe lébou) à la direction artistique du groupe, réduit le nombre de ses collaborations (privilegiant la monteuse inuktitut Delphe Varas, la sinologue néerlandaise Mart Brunott, le prélettriste sénégalais Goo Bâ, Charles-Édouard de Surville...). Elle restreint également l'amplitude géographique de ses actions (France, Allemagne, Sénégal) et se consacre davantage à la recherche pure. Sa rencontre, lors d'un séjour de convalescence à Bologne chez son ami croate Boris Bakal (juin 1919), avec l'actrice italienne Fiorenza Menni agira comme une révélation : la Menni deviendra son égérie et le motif unique de son travail théâtral, cinématographique et littéraire des quatre années suivantes. Par l'entremise de Nadine Febvre, qui gèrera les projets de l'artiste durant toute sa vie avec un dévouement sans limites, une succession de lieux de résidence durablement établis permettront, à partir de cette époque, la poursuite d'un travail dont l'austérité et la complexité croissante feront se détourner progressivement tous les publics. Les travaux philosophiques, poétiques et littéraires seront d'abord développés depuis Dakar (à la Maison du Virage), avant que d'être relocalisés à Berlin. En 1921, l'atelier du Vieux Port, à Marseille, sera consacré à la photographie platinum paysagée classique et aux recherches ethnologiques sur les arts traditionnels du Vøspáza (avec l'anthropologue puglian Vicente Giovannoni). Un studio musical à Paris, d'abord installé aux abattoirs de la Villette dans une partie désaffectée de la Halle aux cuirs, puis placé sous la protection de la Chapelle des arts et des techniques, au cœur même de la capitale française, établira les recherches et conceptions sonores et vocales majeures d'Arredondo et Bruyère/Tésárová, prolongeant les expériences de dariole (chant et traction animale) de la période Château de la Roche. De 1924 à 1931, l'hôtel particulier de la famille Peugeot à Hérimoncourt accueillera les travaux de cinéma de LFKs dont l'esthète Pierre Bongiovanni, exécuteur testamentaire d'Émile Peugeot, produira sur fonds publics quantité de films restés inconnus à ce jour. Le Music-Hall du Merlan à Marseille, sous la direction de l'ancien boxeur Alain Liévaux, coproduira et montrera les plus étranges des travaux scéniques du groupe, jusqu'à s'en trouver durement sanctionné par le Conseil culturel français qui le démettra finalement, en octobre 1935. À Marseille, œuvres et compagnons de Tésárová seront encore un temps protégés par Philippe Foulquié de Saint-Charles, riche producteur de tabac. Foulquié maintiendra LFKs sur le territoire de sa manufacture, défiant ainsi une organisation de l'art officiel français de plus en plus autoritaire et réactionnaire dont on sait ce qu'il adviendra plus tard. À partir de 1947, l'Arsenal de Karlsruhe, désaffecté par les alliés, offrira aux recherches et créations cinématographiques expérimentales de LFKs, alors réfugié en Allemagne, un nouveau pôle de développement sous l'impulsion de Jeffrey Shaw, promoteur émérite de l'AMIF (Australian Moving Image Force), dont on suppose aussi qu'il fut à l'origine de l'installation ultérieure de Tésárová à Sydney, dans le quartier de Potts Point où, mordue par un dingo, celle-ci contractera la rage fin 1952. Tésárová sera internée à vie à l'hôpital St-Vincent, Darlinghurst, le 4 janvier 1953.

Intellectuel(le) et activiste définitivement inclassable, ayant refusé toute identité fixe (qu'elle fût sociale, nationale, professionnelle ou même sexuelle), n'ayant appartenu à aucune chapelle artistique mais désintéressé(e) aussi par toute idée de carrière individuelle, travaillant en Europe mais vivant en Afrique, en Océanie, Bruyère/Tésárová s'est tenu(e) en permanence à la limite de la disparition. Il/elle aura consacré toute sa vie à une analyse de la tragédie d'Actéon et à la fabrication d'une œuvre de chasse multiforme et principalement incompréhensible, riche de 3.501 éléments.

C'est à partir de 1912 que Gabriel Castelli, fondateur d'Epidemic, s'entêtera d'une ambition sans succès : la promotion de l'œuvre de Bruyère. Sans doute que son époque immédiate, profondément troublée de la Grande guerre et de la pauvreté, pas davantage que celle qui suivit et qui se voulait insouciant et joyeuse, n'était disposée à admettre une œuvre aussi sombre et inutile. Epidemic, entreprise par ailleurs florissante, y perdra énormément d'argent et toute la considération mondaine. Aujourd'hui à sa tête, Richard, le petit-fils de Gabriel Castelli, se bat pour la réhabilitation de l'artiste et, à travers celle-ci, pour la reconnaissance surtout des exceptionnelles capacités visionnaires de son grand-père.

# JEAN MICHEL BRUYÈRE

FRANCE

Having briefly practiced all manner of stagecraft with various French theatre troupes and institutions (1904–1908), Jean Michel Bruyère was committed for a first time to Château de la Roche (Saint-Priest-la-Roche, Rhône-Alpes, France). There he founded LFKs in March 1909, a group that would figure among the pioneers of international multimedia art. Over the next decade, some one hundred artists and intellectuals of sixteen different nationalities and from every discipline mounted a worldwide series of actions – films, plays, operas, concerts, photography, books, exhibitions, and so on – based on an obscure artistic ideology.

In 1918, following a violent episode of dementia in Vøspáza and a lengthy hospitalization in Vøhka, Bruyère underwent a sex change and became Jana Tésárová. Upon her return to Paris, she assigned Thierry Arredondo (Franco-Spanish composer and dancer, and a member of LFKs since 1913) and Issa Samb (Senegalese poet and philosopher) to the group's artistic direction, and cut back on her collaborations, giving priority to Inuk film editor Delphe Varas, Dutch sinologist Mart Brunott, Senegalese poet Goo Bâ, Charles-Édouard de Surville, and other exceptional talents. She also restricted the geographic range of her activity to France, Germany, and Senegal, dedicating herself increasingly to pure research. Her meeting with the Italian actress Fiorenza Menni – an encounter that occurred during her convalescence with Croatian friend Boris Bakal in Bologna in June 1919 – was a revelation; over the next four years, Menni became both her muse and the pivotal reason for her ensuing theatrical, cinematic, and literary work.

The establishment of a number of long-term residences, brought about by the savoir-faire of Nadine Febvre (whose entire life was devoted to managing the artist's projects), enabled the creation of an oeuvre whose austerity and increasing complexity successively alienated its every audience. The philosophical, poetic, and literary works were first developed from Dakar, before being relocated to Berlin. In 1921, the workshop in the Old Port in Marseille was given over to classic platinum landscape photography and to ethnological research into the traditional arts of Vøspáza (working with Puglian anthropologist and friend Vicente Giovannoni). A musical studio in Paris, installed in an unused part of the Leather Market before being placed under the protection of the Chapelle des arts et des techniques in the very heart of the French capital, served as a base for the important sound and vocal research of Arredondo and Bruyère-Tésárová, extending the experiments in *dariole* (animal song and traction) of the Château de la Roche period. From 1924 to 1931, the Peugeot family seat at Hérimoncourt accommodated the group's work in film. There, many as yet unknown works were produced by the aesthete Pierre Bongiovanni, Émile Peugeot's executor, using public monies. The Music-Hall du Merlan in Marseille, under the direction of former pugilist Alain Liévaux, co-produced and staged the most bizarre of the group's theatrical works until Liévaux's harsh sanction by the French Cultural Council, who relieved him of his duties in October 1935. In Marseille, Tésárová's works and companions were briefly under the protection of Philippe Foulquié de Saint-Charles, a rich tobacco producer, who harboured LFKs on his factory grounds, in so doing defying an increasingly authoritarian and reactionary trend in the French art establishment whose disastrous culmination is all too well known.

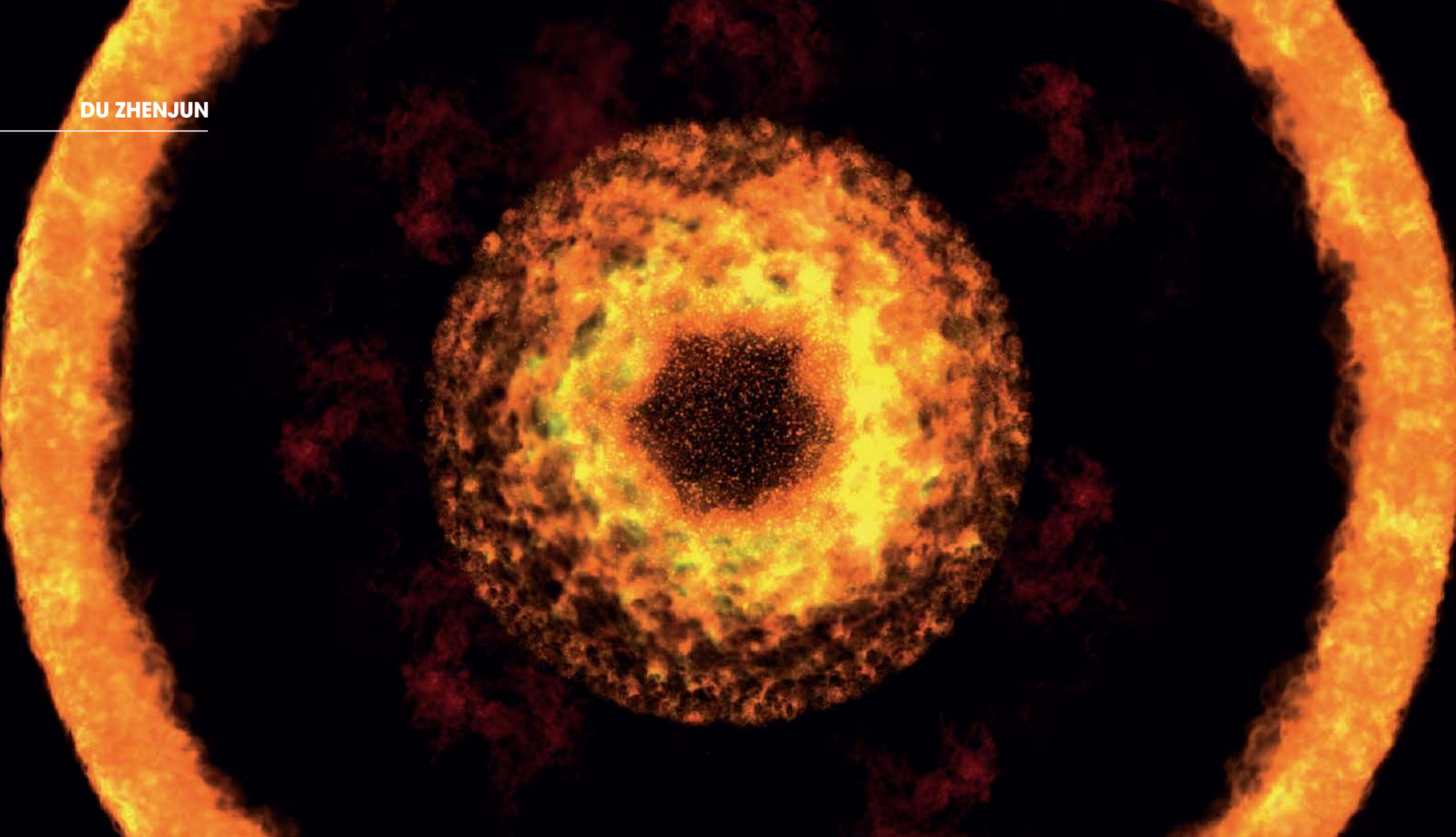
Starting in 1947, the Karlsruhe Arsenal, unused by the Allies at the time, provided LFKs (who had taken refuge in Germany) with a new development hub for their cinematic and experimental research. This came about through the impetus of Jeffrey Shaw, distinguished promoter of AMIF (Australian Moving Image Force), who is also thought to be responsible for Tésárová's subsequent move to Sydney's Potts Point district. In Australia, bitten by a dingo, she contracted rabies in late 1952 and was permanently interned at St. Vincent's Hospital in Darlinghurst on January 4, 1953.

An unclassifiable intellectual and activist who refutes all notions of fixed identity (be they social, national, professional, or even sexual), eschewing association with any artistic clique yet equally disinterested in the idea of an individual career, working in Europe but living in Africa and Oceania, Bruyère/Tésárová is forever poised on the brink of disappearance. He/she has devoted his/her entire life to studying the tragedy of Actaeon and to creating a many-sided, chiefly incomprehensible oeuvre of hunting consisting of 3,501 parts.

Beginning in 1912, Gabriel Castelli, founder of Epidemic, obstinately devoted himself to the impossible goal of promoting Bruyère's work. Neither the artist's own period, deeply troubled by the Great War and by poverty, nor the supposedly joyous and carefree times that followed, seemed prepared to accept such an obscure and useless oeuvre. Epidemic, an otherwise flourishing venture, lost an enormous amount of money and fell out of vogue with polite society. Today, Richard Castelli, the current head of Epidemic and grandson of its founder, continues to fight for the artist's rehabilitation and by the same token, for recognition of his grandfather's exceptional visionary abilities.

DU ZHENJUN

---



## DU ZHENJUN

*GLOBAL FIRE 2007*

Le dôme pensé comme métaphore.

Cinq mille années de conflits qui accompagnent toute l'histoire de l'Humanité.

Nous écrivons l'histoire des naissances des nations et de leurs disparitions mais nous demandons-nous si la terre peut supporter le poids de ces guerres ?

Certains drapeaux brûlent d'autres drapeaux : une vision apocalyptique des mésententes humaines.

The dome as metaphor.

5,000 years of conflicts that run through the entire history of humanity.

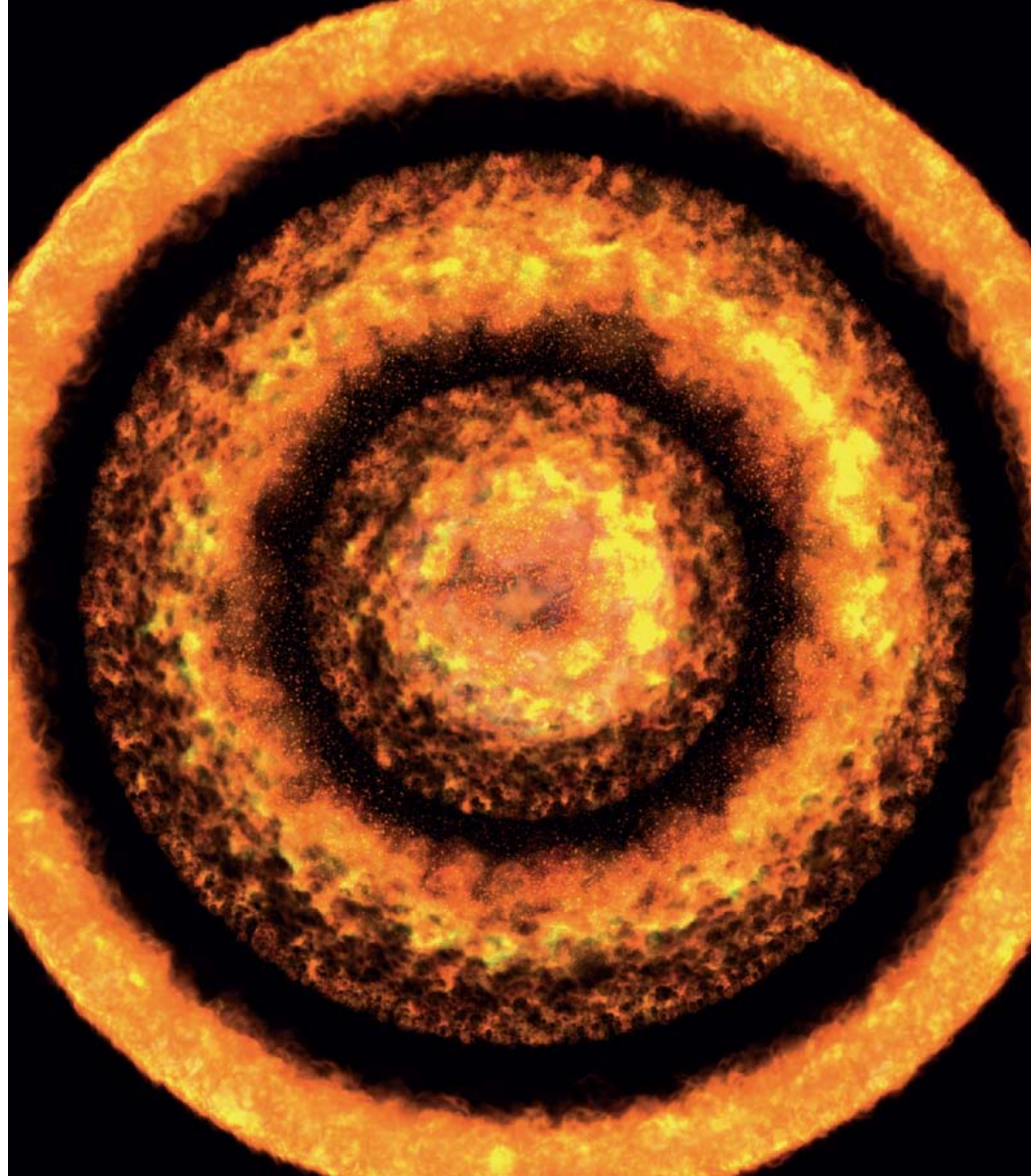
We write of the births of nations and of their disappearance; but do we wonder if the land can support the weight of these wars?

Some flags burn other flags: an apocalyptic vision of human discord.

Du Zhenjun

### CRÉDITS CREDITS

Avec l'aimable permission de [Courtesy of La Fondation Collection DSL](#)





# DU ZHENJUN

www.duzhenjun.com

CHINE - FRANCE [CHINA - FRANCE](#)

12 mars 1961, Shanghai, Chine [China](#). Vit et travaille à [Lives and works in Paris, France & Shanghai, Chine \[China\]\(#\)](#).

## ÉDUCATION EDUCATION

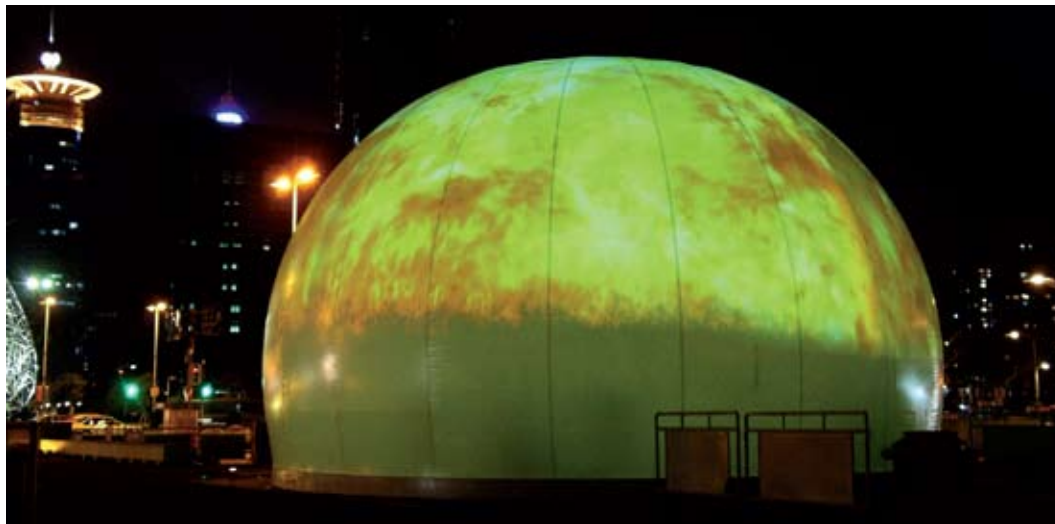
1975-78	Diplôme de l'Institut des Arts et Métiers de Shanghai
1984-86	Diplôme de l'École des Beaux-Arts de l'Université de Shanghai
1986-91	Professeur à l'École des Beaux-Arts de l'Université de Shanghai
1998-99	Master de l'École Régionale des Beaux-Arts de Rennes, Espaces numériques

## PRIX AWARDS

*Présomption* Prix Installation interactive, Nuits Savoureuses 2, Interferences - Festival international, Belfort, France  
*Il me fait mal à chaque minute* Prix CD-ROM, Videobrasil International Electronic Art festival, São Paulo, Brésil [Brazil](#)

## EXPOSITIONS INDIVIDUELLES SOLO EXHIBITIONS

2011	<i>La Tour de Babel</i> , Galerie RX, Paris, France
2010	<i>Interactivités</i> , Institut Franco-japonais, Tokyo, Japon <a href="#">Japan</a>
2009	<i>Wind</i> , Carré des Jalles, Saint Médard, France <i>Virtual Politics</i> , Tang Contemporary Art Centre, Beijing, Chine <a href="#">China</a>
2007	<i>Ni dedans/ni dehors</i> , Musée-Château, Annecy, France
2006	<i>Et la lumière fut...</i> , Centre d'art contemporain de Lacoux, Hauteville-Lompnes, France
2005	<i>Human Zoo Rétrospective</i> , Le Lieu Unique, Nantes, France <i>Médiatique</i> , Espace Landowski, Boulogne-Billancourt, France
2003	<i>Être humain trop lourd</i> , La Conciergerie, Festival d'Automne à Paris, France
2002	<i>La leçon d'anatomie du docteur Du Zhenjun</i> , École des Beaux-Arts de Rennes, France



## EXPOSITIONS COLLECTIVES (SÉLECTION) SELECTED GROUP EXHIBITIONS

2010	<i>Three come all things</i> , Zendai Contemporary Art Exhibition Hall, Shanghai, Chine <a href="#">China</a>
2009	<i>Roppongi Night</i> , Mori Art Museum, Tokyo, Japon <a href="#">Japan</a> <i>Beijing Time</i> , Matadero, Madrid, Espagne <a href="#">Spain</a> <i>Cracking Walls</i> , Goethe-institut, Johannesburg, Afrique du Sud <a href="#">South Africa</a>
2008	<i>eLandscapes</i> , Shanghai Science & Technology Museum + Zendai MoMA, eArts Festival, Shanghai, Chine <a href="#">China</a> <i>Play Time</i> , Muffathalle, München, Allemagne <a href="#">Germany</a> <i>Our Future</i> , Ullens Center for Contemporary Art (UCCA), Beijing, Chine <a href="#">China</a> <i>Synthetic Times – Media Art China 2008</i> , National Art Museum of China, Beijing, Chine <a href="#">China</a> <i>The End has no End</i> , Shanghai Gallery of Art, Shanghai, Chine <a href="#">China</a>
2007	<i>Vom Funken Zum Pixel</i> , Martin-Gropius-Bau, Berlin, Allemagne <a href="#">Germany</a> <i>Animamix Hyper-Link</i> , Moon River Cultural Creative Industry Zone, Beijing, Chine <a href="#">China</a> Shanghai eArts Festival, Shanghai, Chine <a href="#">China</a> Festival Arborescence, Aix-en-Provence, France Festival Art Rock, Musée de Saint-Brieuc, France <i>Remote/Control</i> , MoCA, Shanghai, Chine <a href="#">China</a>
2006	<i>Crash Test Dummy</i> , Muffathalle München, Allemagne <a href="#">Germany</a> <i>Crash Test Dummy</i> , Ljubljana, Sloveie <a href="#">Slovenia</a> , Budapest, Hongrie <a href="#">Hungary</a> <i>From Flash to Pixel</i> , Shanghai Zendai Museum of Modern Art, Shanghai, Chine <a href="#">China</a> <i>Entry Gate</i> , MoCA, Shanghai Chine <a href="#">China</a>
2005	<i>Les métamorphoses de L'Ange</i> , Centre d'art de L'Yonne, Communes du Château de Tanlay, France <i>Médiatique</i> , Espace Landowski, Boulogne-Billancourt, France <i>Inventeurs! EXIT - Maison des Arts de Créteil</i> , France - VIA, Maubeuge, France <i>Itinéraire singulier</i> , Tour de la lanterne, La Rochelle, France
2004	Festival Arborescence, Aix-en-Provence, France <i>Odyssey</i> , Shanghai Gallery of Art, Shanghai, Chine <a href="#">China</a> <i>Reactivity</i> , [ICC] NTT InterCommunication Center, Tokyo, Japon <a href="#">Japan</a> <i>Modernité</i> , Théâtre du Rond-Point, Paris, France <i>Lumière! EXIT - Maison des Arts de Créteil</i> , France - BORDERLINE, Maubeuge/Mons, France Festival Art Rock, St Brieuc, France <i>Norapolis</i> , Metz, France
2003	Festival International d'Art Video de Casablanca, Maroc <a href="#">Morocco</a> Lille 2004 - Capitale Européenne de la Culture, Lille, France <i>Left Wing</i> , Beijing, Chine <a href="#">China</a>
2002	<i>Traverse vidéo</i> , Toulouse, France <i>Les Cinémas du Futur</i> , EXIT - Maison des Arts de Créteil, France <i>Les Cinémas du Futur</i> , VIA, Maubeuge, France <i>Villette Numérique</i> , Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, France Festival Installation interactive In Cite, Le Cube / Art3000, Issy-les-Moulineaux, France <i>digital.crossover</i> , Medienkunstfestival - Muffathalle, Munich, Allemagne <a href="#">Germany</a>
2001	EXIT - Maison des Arts de Créteil, France VIA, Maubeuge, France Videofomes, Clermont-Ferrand, France Videobrasil International Electronic Art Festival, São Paulo, Brésil <a href="#">Brazil</a> Medi@terra Athènes, Lavrion, Sofia, Belgrade, Francfort.
2000	<i>Interférences</i> , Festival international d'arts multimédia, Belfort, France

**KURT HENTSCHLÄGER**

---



# KURT HENTSCHLÄGER

*ZEE* 2008

Environnement audiovisuel immersif – Brouillard, stroboscopes, lumières pulsées et son immersif

*ZEE* revisite le concept latin de *tabula rasa* (table rase) où le cadre des perceptions de chacun est d'abord réinitialisé puis réajusté. Le spectateur pénètre dans un espace rempli d'un brouillard extrêmement dense, de sorte que les contours, les murs et le plafond de cet espace restent masqués en permanence. À travers la fumée, filtre de la lumière stroboscopique et pulsée, adoucie et uniformément dispersée, générant un flux constant de structures cinétiques.

C'est l'architecture psychédélique de la lumière pure qui constitue l'effet visuel central de *ZEE*. Un paysage luminescent abstrait qui enveloppe le spectateur dans un décor de type holographique, sans qu'un écran ou appareil de projection ne soit visible. Cette sensation éphémère découle de phénomènes d'interférence des ondes lumineuses. Ces effets sont synthétisés par le cerveau et donnent naissance à un paysage créé par l'esprit et non par la perception visuelle d'un espace environnant.

« Il en résulte un environnement immersif de lumière stroboscopique qui entraîne la mutation du monde physique 'réel' en soupe primordiale mêlant son pulsé, brouillard et lumière colorée. (...) C'est le monde tel qu'il est vu de l'intérieur d'une peinture paysagère de Turner par un clone-robot mourant. » (Extrait d'un essai de Claudia Hart sur les travaux de Hentschläger)

Un environnement sonore ambiant et minimal fait le lien entre les différents types d'interférence et les changements de couleur, fréquence, intensité et humeur. *ZEE* est une œuvre presque silencieuse, comparée aux réalisations antérieures de Kurt Hentschläger et Granular Synthesis.

Le public peut évoluer librement dans l'espace de *ZEE*. Par sa nature, l'installation instille presque automatiquement un réflexe de mouvement ralenti. L'espace disponible est délimité par des cordes flexibles suspendues partant de la porte d'accès et y revenant, véritables guides pour entrer et sortir de *ZEE*. Il est donc impossible de s'y perdre ou de se heurter à des obstacles.

Pour comprendre parfaitement l'installation complète, il faut la voir comme un « organisme » fluctuant.

## CRÉDITS

© Kurt Hentschläger 2008

Commande : OK-Center, Linz – Wood Street Galleries, Pittsburgh

Représentation : Epidemic

Soutenu par : BMUKK - Ministère autrichien de l'éducation, de l'art et de la culture et MEDA™ - vision beyond

Assistance de production : Shane Mecklenburger

Assistance technique diffusions : Alexander Boehmler, Ian Brill

Remerciements à Claudia Hart, Ray Harmon, Lotte Hentschläger, Murray Horne, Martin Sturm, Norbert Schweizer,

Dédié à la mémoire de mon ami et beau-frère Zelko Wiener, 1953-2006

# KURT HENTSCHLÄGER

*ZEE* 2008

Immersive Audiovisual Environment – Artificial Fog, Stroboscopes, Pulse Lights and Surround Sound

*ZEE* proposes a state of "tabula rasa" (Latin for blank slate), where one's perceptual framework is first reset and then recalibrated. The audience enters a space filled with extremely dense fog, so that the confines, walls and ceiling of the space always remain fully obscured. Stroboscopic and pulse light filters through the fog, in a softened and evenly dispersed manner, creating kinetic structures in constant flux.

The core visual impression of *ZEE* is of a psychedelic architecture of pure light. It is an abstract luminescent landscape, surrounding the visitor in a seemingly holographic fashion, with no apparent screen or projection apparatus present.

This ephemeral impression results from light (wave) interference phenomena; it is synthesized inside one's brain and so becomes a "mind-scape" rather than being an optical perception of a surrounding environment.

"The result is an immersive environment of flickering light in which the 'real' physical world mutates into a primordial soup of pulsing sound, mist and colored light. ... This is the world as viewed by a dying robot clone from the inside of a Turner landscape painting." From an essay on Hentschläger's work by Claudia Hart

An ambient and minimal sound-scape connects to the interference patterns and the changes in color, frequency, intensity and mood. *ZEE* is an almost quiet work, seen in relation to the earlier work of Kurt Hentschläger and Granular Synthesis.

The audience can freely roam the *ZEE* space. The nature of the work instills an almost automatic process of slow motion. Suspended flexible ropes, to and from the entrance gate, mark the available space and lead into and out of *ZEE*. One therefore cannot get lost in it or bump into obstacles.

The overall composition is best understood as a fluctuating "organism".

## CREDITS

© Kurt Hentschläger 2008

Co-commissioned by: OK-Center Linz – Wood Street Galleries, Pittsburgh

Management: Epidemic

Supported by: BMUKK – Austrian Ministry for Education, Art & Culture and MEDA™ – vision beyond

Production Assistance: Shane Mecklenburger

Technical Assistance Touring: Alexander Boehmler, Ian Brill

Thanks to Claudia Hart, Ray Harmon, Lotte Hentschläger, Murray Horne, Martin Sturm, Norbert Schweizer,

Dedicated to the memory of my friend and brother-in-law Zelko Wiener, 1953-2006



# KURT HENTSCHLÄGER

AUTRICHE - USA [AUSTRIA - USA](#)

[www.kurthentschlager.com](http://www.kurthentschlager.com)

L'artiste autrichien Kurt Hentschläger, qui vit à Chicago, crée des spectacles et des installations audiovisuels.

Après avoir étudié aux Beaux-arts, il présente pour la première fois son travail en 1983 : il construit des machines-objets surréelles, puis il se tourne vers le film, la vidéo, l'animation assistée par ordinateur et le son. La nature immersive de ses réalisations part d'une réflexion sur le sublime et la condition humaine. Ses travaux actuels en solo explorent plus profondément la nature de la perception humaine et l'impact accéléré des nouvelles technologies sur la conscience individuelle et la conscience collective.

Entre 1992 et 2003, il est l'un des deux membres de GRANULAR-SYNTHESIS. Ses réalisations, qui utilisent des images projetées à grande échelle et des environnements sonores favorisant les extrêmes basses fréquences défient le spectateur tant sur le plan physique qu'émotionnel, le submergeant par la stimulation de ses sens.

Hentschläger a reçu de nombreux prix et commandes d'importance. Il a représenté l'Autriche lors de la Biennale de Venise en 2001. Il expose dans le monde entier depuis 20 ans. Parmi les lieux qui l'ont accueilli, citons le Musée d'Art national de Chine, Beijing, le Stedelijk Museum Amsterdam, Pays-Bas, In the Anchorage - Creative Time, Inc., New York, USA, Musée d'Art Contemporain Montréal, Canada, MAK – Musée des Arts appliqués de Vienne, Autriche, Le Musée national d'art contemporain de Séoul, Corée du Sud, le Festival Ars Electronica de Linz, Autriche, ICC Centre d'Intercommunication de Tokyo, Japon, la Fondation Beyeler à Bâle, Suisse, Palacio de Bella Artes, Mexico, Mexique.

La première de son spectacle *FEED* a eu lieu lors de la Biennale du Théâtre de Venise 2005 et en 2006, l'installation générative *KARMA / cell* a été commandée par Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, France. *ZEE*, *RANGE* et *KARMAX*, ses installations les plus récentes à compter de 2008, sont actuellement en tournée.

[Chicago-based Austrian artist Kurt Hentschläger creates audiovisual performances and installations.](#)

[Trained as a fine artist, he began to exhibit his work in 1983, building surreal machine-objects, and then turning to film, video, computer animation and sound. The immersive nature of his work reflects on the metaphor of the sublime and the human condition. His current sole work further researches the nature of human perception and the accelerated impact of new technologies on both individual and collective consciousness.](#)

[Between 1992 and 2003 he worked collaboratively as one half of the duo Granular-Synthesis. Employing large scale projected images and drone like sound-scapes, his performances confronted the viewer on both a physical and emotional level, overwhelming the audience with sensory stimulation.](#)

[Hentschläger is a recipient of numerous prizes and large-scale commissions. He has represented Austria at the 2001 Venice Biennial and has shown his work internationally for two decades. Selected presentations include the National Art Museum of China, Beijing, Stedelijk Museum Amsterdam, The Netherlands, In the Anchorage - Creative Time, Inc., New York, USA, MAC – Musée d'Art Contemporain Montréal, Canada, MAK – Museum of Applied Arts Vienna, Austria, National Museum for Contemporary Art Seoul, South Korea, Ars Electronica Festival Linz, Austria, ICC Inter-Communication-Center Tokyo, Japan, Fondation Beyeler Basel, Switzerland, Palacio de Bella Artes, Mexico City, Mexico.](#)

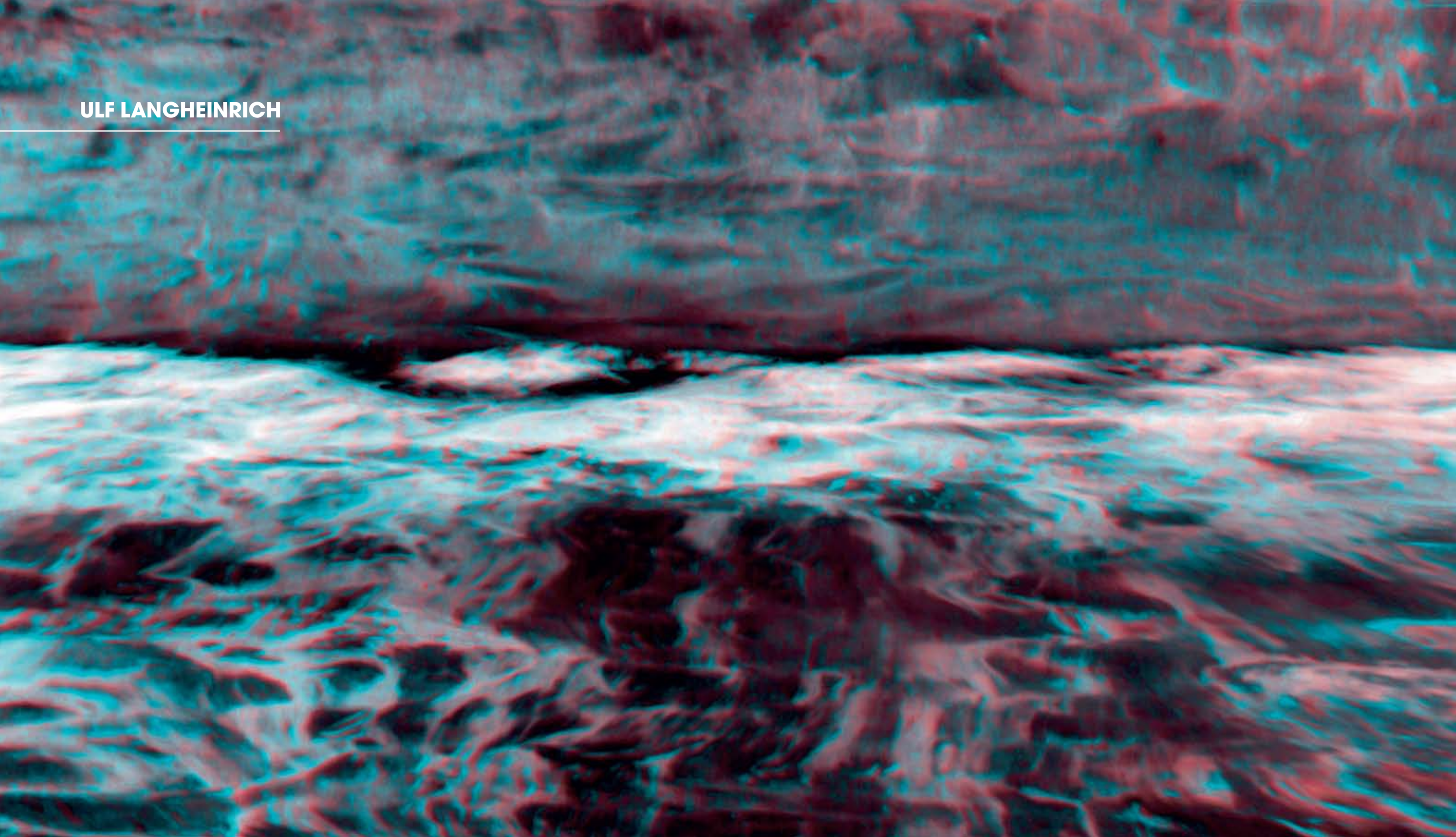
[His performance FEED premiered at the 2005 Venice Theatre Biennial and in 2006 the generative installation KARMA / cell was commissioned by Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, France. His most recent installations from 2008, ZEE, RANGE and KARMAX are currently touring.](#)

## PRÉSENTATIONS ET SPECTACLES (SÉLECTION) [SELECTED PRESENTATIONS AND PERFORMANCES](#)

- 2010 *CLUSTER* NEMO Festival, Paris, France  
*VIEW* Tom Bradley International Terminal Public Art Project @ The Los Angeles Airport, USA  
*ZEE* FILE Festival, São Paulo, Brésil [Brazil](#)  
*ZEE* & *CLUSTER* WAVE Exhibition / INDAF, Seoul, Corée du Sud [South Korea](#)  
*ZEE* "dynamic (in)position", LABORATORIO ARTE ALAMEDA, Mexico City, Mexique [Mexico](#)  
QWARTZ Electronic Music Award, Paris, France  
FILE PRIX LUX Award, São Paulo, Brésil [Brazil](#)
- 2009 *FEED* Festival de OTOÑO, Madrid, Espagne [Spain](#)  
*FEED* FIGUREN THEATER Festival, Erlangen, Allemagne [Germany](#)  
*FEED* TODAY'S ART, Den Haag, Pays-Bas [The Netherlands](#) — TRANSART, Bolzano, Italie [Italy](#)  
*FEED* ELEKTRA Festival Montreal, Canada  
*SCAPE* PA Academy of Fine Arts Museum, Philadelphia, USA  
*ZEE* FUTUREPERFECT, New York, USA — STRP, Eindhoven, Pays-Bas [The Netherlands](#)
- 2008 *FEED* ELEKTRA Festival Montreal, Canada  
*FEED* NEW TERRITORIES, New Moves Int., Glasgow, Royaume-Uni [UK](#)  
*FEED* Festival MOIS MULTI 9, Québec, Canada  
*KARMA/X* DANS LANUIT, DES IMAGES, Le Grand Palais, Paris, France  
*KARMA / cell* SYNTHETIC TIMES, National Art Museum of China, Beijing, Chine [China](#)  
*SCAPE* SONIC ACTS XII – The Cinematic Experience, Amsterdam, Pays-Bas [The Netherlands](#)  
*ZEE* TIEFENRAUSCH, OK-Center, Linz, Autriche [Austria](#)  
*ZEE* & *RANGE* Wood Street Galleries, Pittsburgh, USA
- 2007 *FEED* STRP Festival Eindhoven, Pays-Bas [The Netherlands](#) — ELEKTRA Festival Montreal, Canada  
*FEED* HAPPY NEW EARS Festival / Budakunstencentrum Kortrijk, Belgique [Belgium](#)  
*FEED* ARS ELECTRONICA Festival Linz, Autriche [Austria](#) — SONAR Festival Barcelona, Espagne [Spain](#)  
*KARMA / live* NIME conference, New York, USA — DIAPOSON, New York, USA  
*KARMA / cell* BODY MEDIA, O Art Center, Shanghai, Chine [China](#)
- 2006 *FEED* EMPAC RPI Troy, NY, USA — NETMAGE 06 Festival – Bologna, Italie [Italy](#)  
*FEED* IMPAKT Festival, Utrecht — EXIT Festival, Créteil, France — VIA Festival, Maubeuge, France  
*KARMA / cell* PANORAMA, Le Fresnoy, Tourcoing, France  
*KARMA* SWITCHING WORLDS: Desires and Identities / ACF, New York, USA  
*N* (Collaboration avec with Ballet Preljocaj Temps d'Images – Tanzhaus Dusseldorf, Allemagne [Germany](#)  
*N* New National Theater, Tokyo, Japon [Japan](#)
- 2005 *FEED* BIENNALE DE VENISE [VENICE BIENNIAL](#), Venezia, Italie [Italy](#)  
*KARMA* DIGITAL PARADISE - Municipal Museum, Daejeon, Corée du Sud [South Korea](#)  
*N* Théâtre du Châtelet, Paris — Leipzig Oper Leipzig, Allemagne [Germany](#)
- 2004 *KARMA / Cave* ARS ELECTRONICA Festival, Linz, Autriche [Austria](#)  
*N* Théâtre National de Chaillot, Paris, France  
*N* Festival de Danse de Montpellier — DANSE à AIX, Aix-en-Provence, France
- 2003 NATURE04 commande [commission](#) LILLE 2004, Capitale Européenne de la Culture [Cultural Capital of Europe](#), France

**ULF LANGHEINRICH**

---



# ULF LANGHEINRICH

*LAG 2010*

La démarche de *LAG* a pour point de départ la matérialité de l'écran de projection et la réalité physique et symbolique de l'image projetée. Le spectateur découvre une « substance » visuelle générée grâce à des algorithmes : un système de particules semi-opaques, un champ de bruit. Ce champ peut être décrit au moyen de ses propriétés, telles que la cohérence, le courant, la densité et la liquidité. Intégrées à ce champ de bruit, les traces à peine visibles d'une scène réaliste : une vue panoramique d'un marché africain animé.

Cette scène est perçue comme distante car elle est diluée dans un flou qui détruit tous les détails comme s'il s'agissait d'un champ de bruit et comme si les particules de ce bruit avaient infesté et détérioré l'image.

Un algorithme de transformation du temps du type Time-Warp complexe est utilisé pour « inventer » toutes les images manquantes pour un ralenti extrême. Le bruit de haute densité qui colonise et finit par remplacer les informations d'origine (c'est-à-dire les images des gens fréquentant le marché) est donc « artificiel ». Ce qui m'intéresse, c'est le fait que l'algorithme est évidemment incapable de distinguer la « bonne » image du « mauvais » bruit. Il ne fait aucune différence. L'algorithme ne peut tout simplement pas réinventer toutes les images manquantes et au lieu de cela, pour compenser, il invente ses propres contenus. Cette substance artificielle, qui comprend quelques vestiges de la réalité initiale, est constituée d'une multitude de particules en mouvement. Les images générées qui sont insérées entre chaque image du contenu original, ou plutôt de ce qu'il en reste, créent l'illusion d'une mutation élastique de la surface de l'image et non une reconstruction convaincante des mouvements manquants, comme cela aurait pu être le cas. L'artificialité de l'image et de son mouvement est le résultat d'un « échec provoqué » qui aboutit à une impression d'élasticité et de fluidité. Le mouvement humain, bien qu'à peine reconnaissable, est la base de l'animation de tout ce que nous voyons.

Le contenu original et la projection qui en résulte sont tous deux en 3D stéréoscopiques. Les informations 3D concernant le véritable lieu où la vidéo a été tournée – les points exacts où les gens et les objets étaient situés – sont fidèlement recréées dans l'espace 3D projeté. Malgré la préservation de cet espace 3D, la surface des objets proprement dits se dissout suite au flou, à la colonisation du bruit et aux techniques de fluidification des mouvements appliqués tout au long de l'expérience.

L'élément final de cette œuvre est un faisceau nettement focalisé de lumière laser qui se déplace lentement dans la totalité du champ de projection. Ce faisceau est l'unique objet visuel coloré et net qui définit clairement la réalité de l'écran, et donc son existence, par la distance qui le sépare du spectateur.

Ulf Langheinrich

## CRÉDITS

Image, son, lumière, composition : Ulf Langheinrich

Unité de contrôle laser : Frieder Weiss

Réglage laser et logiciel de lecture : Matthias Härtig

Producteur exécutif : Trans-Media-Akademie-Hellerau

Co-production : Epidemic, Paris – Hellerau Europäisches Zentrum der Künste, Dresden

# ULF LANGHEINRICH

*LAG 2010*

The starting point for *LAG* is the materiality of the projection screen and the physical and symbolic reality of the projected image. A single, moving image is projected onto a row of four projection fields.

The viewer sees an algorithmically generated visual "substance": a system of semi-opaque particles, a field of noise. This field might be described through its qualities such as consistency, current, density and liquidity.

Embedded within this noise field are the faint traces of a realistic scene, the panoramic view of a busy African market.

This scene is perceived as distant because it is diluted in a blur that destroys all detail as if it were in a field of noise, and as if the particles of that noise had infested and deteriorated the image.

An extreme time-warp algorithm is employed to 'invent' all of the missing frames for extreme slow-motion.

The high density noise that colonizes and eventually replaces the original information (i.e. the images of people in the market) is actually "fake". What interests me is the fact that the time-warp algorithm obviously cannot judge between the 'good' image and the 'bad' noise. As far as the algorithm is concerned, it is all the same.

The time-warp algorithm simply cannot reinvent all the missing frames and instead, in order to compensate, invents content of its own. This artificial content, with few remnants of the original reality, consists of a lot of moving particles. The generated frames that are inserted between each frame of the original content, or what remains of it, generate the illusion of an elastic morph of the image surface, rather than a convincing reconstruction of missing movement as it may have happened. The artificiality of the image and its movement is the result of a "provoked failure" which results in elasticity and liquidity. The human movement, although barely recognizable, is the animator of everything that we see.

Both the original content and the resulting projection are in stereoscopic 3D. The 3D information about the actual place where the material was shot – where exactly people and objects were located – are faithfully recreated within the projected 3D space. Despite the preservation of this 3D space, the surface of the objects themselves dissolve as a result of the blurring, noise-colonization and liquefied movement techniques that have been applied during the process.

The final element of the work is a sharply focused line of laser light which moves slowly through the entire projection field. This line is the only precise and colored visual object and it clearly defines the real screen in its distance to the viewer, actually in its existence.

Ulf Langheinrich

## CREDITS

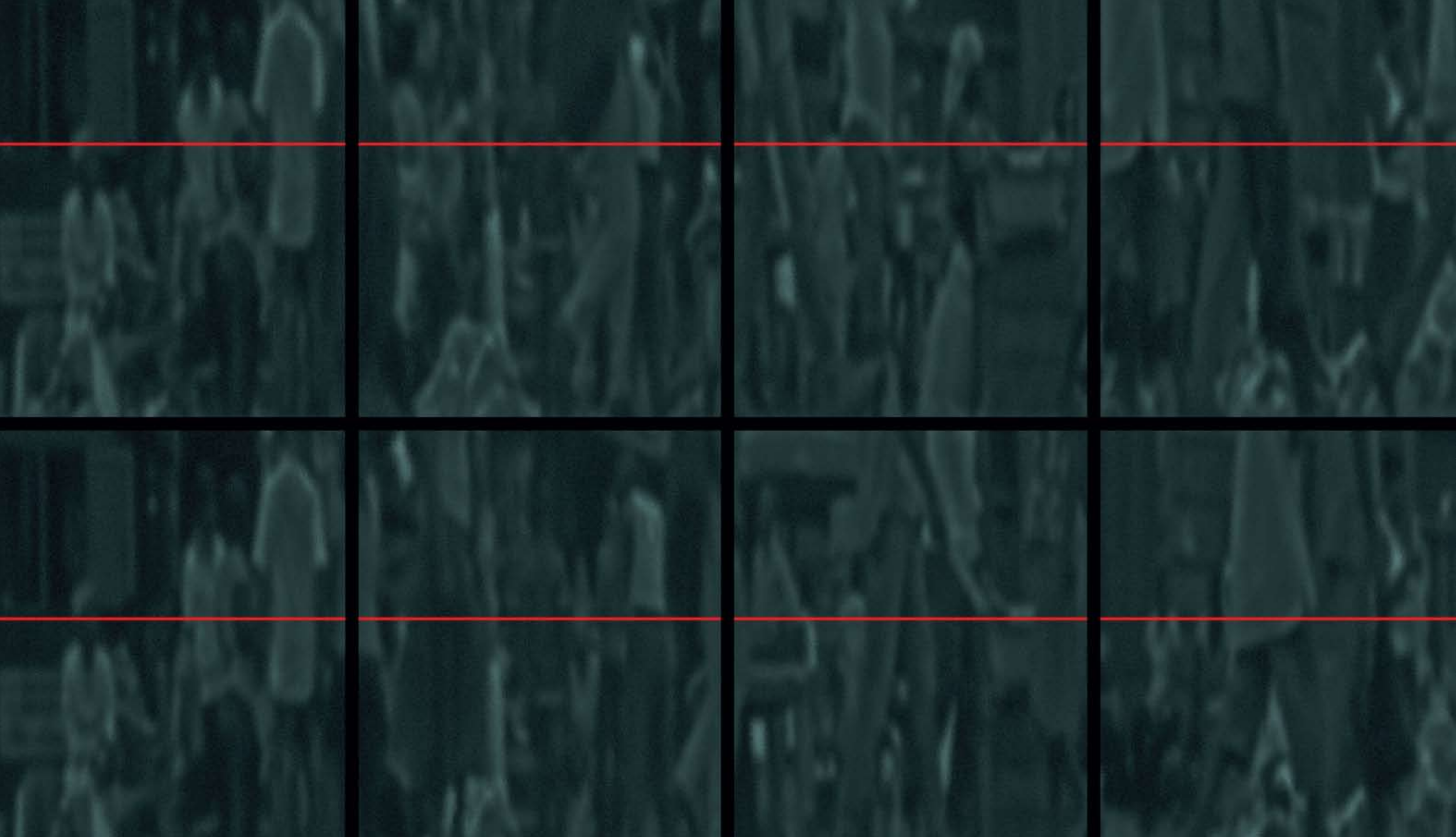
Image, sound, light, composition: Ulf Langheinrich

Laser control unit: Frieder Weiss

Laser adjustment and playback software: Matthias Härtig

Executive Producer: Trans-Media-Akademie-Hellerau

Co-production: Epidemic, Paris – Hellerau Europäisches Zentrum der Künste, Dresden





# ULF LANGHEINRICH

## *LAND II 2011*

*LAND II* est une œuvre centrale dans les recherches que j'ai récemment menées sur la nature de l'illusion numérique. Elle est constituée de deux principaux éléments : d'une part, l'enregistrement de la formation de vagues sur les rivages d'Accra, au Ghana, et d'autre part, des ondes issues de formules relatives à des systèmes de particules et de calculs de bruit fractal. En changeant certains paramètres du contenu enregistré et de la formule générative du bruit, une matière dense se métamorphose en diverses structures et consistances reconnaissables. Ce résultat est considéré comme une substance primale, à savoir quelques algorithmes fondamentaux faisant partie intégrante de la construction de l'image numérique. Il est diffusé avec une machinerie censée emporter le spectateur dans le plaisir de la virtualité. En créant une illusion immersive supposée n'avoir pour limites que la seule imagination de l'inventeur, la réalité de l'environnement numérique, sa systématique et ses limites sont dévoilées et présentées clairement. Il y a une beauté spécifique à la monotonie mathématiquement rigoureuse, qui est propre aux contenus créés et traités par voie numérique. Sa subtilité en haute résolution défie la rigueur, les défauts et les particularismes du matériel de projection. En fait, c'est la conscience de tout cela qui est devenue un élément essentiel de ma recherche artistique : il existe un conflit entre l'intention de toucher un public par le biais d'une expérience artistique axée sur les sens et les lois et contraintes inévitables des arts médiatiques dépendant des logiciels et du matériel informatique (contrairement aux possibilités illimitées promises...).

*LAND II* tente de créer l'illusion : l'immersive et sublime sensation d'incertitude au moyen du son, de matières virtuelles projetées et du temps. Cette approche de la création visuelle repose sur mon expertise dans le domaine du son et, en fin de compte, sur une autre forme d'imagination sonore. Derrière cette réalité froide, technologique et synthétique se cache peut-être quelque chose de viscéralement chaud, de profond. *LAND II* est un territoire proche de ces propriétés mais qui n'existe pas vraiment. Il est à la fois une promesse et un déni de cette promesse. C'est pourquoi *LAND II* est une terre pleine de pessimisme, un moule et une sculpture de gris numérique, une zone dense avant le vide final, avant le néant. C'est une terre devant un mur, une patrie pour aujourd'hui.

Ulf Langheinrich

### CRÉDITS

Composition audiovisuelle et environnement lumineux : Ulf Langheinrich  
Logiciel de lecture : Matthias Härtig  
Logiciel de transformation-tx : Dirk Langheinrich  
Assistance compositing : Wolfgang Schwarzenbrunner  
Assistance 3D : Brandon Tay  
Système de lecture studio fourni par Klangfarbe Wien  
Commande et production de la version originale : Liverpool Biennial International 2008  
Production FACT (Foundation for Art and Creative Technology) Liverpool  
Première mondiale : 18 septembre 2008, FACT dans le cadre de Liverpool Biennial International 2008

# ULF LANGHEINRICH

## *LAND II 2011*

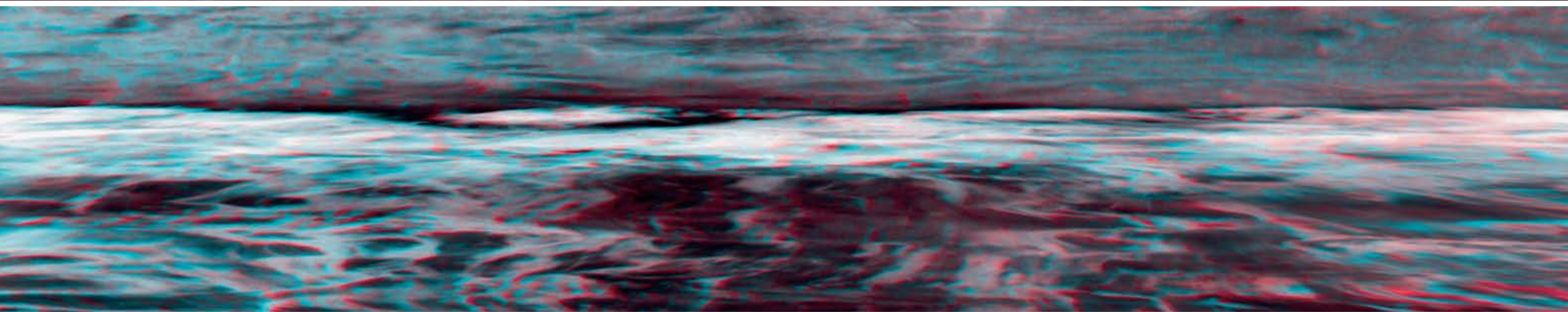
*LAND II* is a core work in my recent artistic research into the nature of digital illusion. It consists of two major elements, the recording of wave formations on the shores of Accra/Ghana and waves of particle-system formulas and fractal-noise calculations. By altering some parameters in the recorded material as well as in the generative formula of the noise, a dense matter metamorphoses into various recognisable structures and consistencies. This material is considered a primal substance, a few fundamental algorithms that are an integral part of digital image construction. It is played back on machinery that is meant to allure the viewer into enjoyment of virtuality. By developing an immersive illusion that is supposed to be limited only by the imagination of the inventor, the reality of the digital environment, its systematic and limits are revealed and clearly displayed. There is a specific beauty in the mathematically strict monotony that is unique to digitally created and processed material. Its subtlety in high resolution challenges the strictness, flaws and idiosyncrasies of projection equipment. In fact, the awareness of this has become a crucial part of my artistic research: there is a friction between the intention to touch through a sensual art experience and the inevitable laws and constraints of software- and hardware-based "media-art" (as opposed to the endless possibilities promised...).

*LAND II* is an attempt to create the illusive: the immersive and sublime feel of uncertainty through sound, projected virtual matter and time. This approach to visual creation is based on my expertise in sound and eventually another form of sonic imagination. Behind this cold, technological and synthetic reality, there may be something viscerally warm: something profound. Land is a territory close to such qualities, but not there. It is both a promise and the denial of this promise. Thus, *LAND II* is a negative land, a moulding and shaping of digital grey; a dense area before the final empty, before nothingness. It is a land before a wall, a homeland for today.

Ulf Langheinrich

### CREDITS

Audio visual composition and light environment: Ulf Langheinrich  
Playback software: Matthias Härtig  
Tx-transform software: Dirk Langheinrich  
Compositing assistance: Wolfgang Schwarzenbrunner  
3D assistance: Brandon Tay  
Studio playback system: provided by Klangfarbe Wien  
Original *LAND* was commissioned and produced by Liverpool Biennial International 08.  
Produced by FACT (Foundation for Art and Creative Technology) Liverpool  
World premiere: 18 September 2008, FACT as part of Liverpool Biennial International 08



## **VIDE, SOUFFLE ET CONTRÔLE** **QUELQUES MOTS SUR L'ŒUVRE D'ULF LANGHEINRICH**

Dans les projets d'Ulf Langheinrich, toute notion de contexte, de norme sociale, de geste et de sens ne présente aucun intérêt. Les caractéristiques externes ont été ôtées du matériel utilisé pour produire des images et des sons. Ces projets sont des médias, mais n'ont pas de mission concrète – rien n'est visualisé, mis en musique. Ulf Langheinrich se concentre sur la matérialité des médias, sur leur existence physique. Il s'intéresse aux questions apportant des réponses sur la substance dont ils sont constitués, sur le souffle et le vide. Comment parvenir à structurer des substances et des changements dans la composition de ces substances sur le plan temporel ? Chaque média dispose de contenus qui définissent une cohésion globale, qui l'épaississent, la resserrent, la solidifient, la durcissent. En travaillant sur cette substance matérielle - sur son animation, en quelque sorte, des intensités bien différentes de l'utilisation qui leur est communément prêtée sont mises en évidence.

Dans tout type de travail artistique impliquant les médias, il faut garder à l'esprit, en termes de conception, les avantages qu'ils procurent. Il faut être au courant des dernières innovations technologiques et apprendre à gérer les nouvelles interfaces symboliques. Ce n'est qu'en travaillant dans un média qu'il est possible de travailler avec.

Pour comprendre et concevoir la matérialité esthétique particulière qu'un environnement créé numériquement peut produire, il importe de travailler en se concentrant sur les principaux contours du média, de se fier moins à des concepts qu'à des expériences et à l'intuition. Toute intervention doit se conformer aux exigences imposées par l'inéluctabilité et, simultanément, par la nature instrumentale de la matérialité de chaque média. Ainsi, 25 images/seconde n'égalent pas 80 images/seconde. La conception est issue de la combinaison de connaissances techniques et de « recherches » exactes qui ne s'intéressent pas aux applications externes prévues mais avant tout à ce qui ressemble à « la richesse interne de l'imagerie ».

« Depuis 500 ans, les tableaux sont pleins à craquer : on y fait entrer de force l'univers » (Sartre) La manière dont l'art appréhende la matérialité des médias peut peut-être s'émanciper des images et des sons de la « sur-signification » que leur utilisation quotidienne leur confère. La surcharge sensorielle douloureuse qui nous entoure, la compulsion à absolument vouloir reconnaître quelque chose dans les images ou transmettre un message par leur biais – voilà des exemples auxquels il faut essayer d'échapper. Blanc absolu. Noir absolu. Souffle. Vide. Néant.

L'objectif est moins une abstraction qu'une *Auflösung*, ce mot allemand signifiant à la fois dissolution et résolution. Par l'abstraction, certes, il est possible de convertir à l'infini des objets et des figures en valeurs formelles, mais le but est de les ressusciter sous forme de gestes abstraits dans un espace abstrait. L'*Auflösung*, en revanche, est une réflexion sur ce qu'il reste une fois que tout ce qui peut être reconnu et désigné a été ôté et effacé. L'*Auflösung* relève moins de la transformation que d'un processus de désintégration, de fragmentation et d'élimination du sens, d'une réduction des paramètres. Elle introduit la notion de disparition. La haute *Auflösung* s'impose ici dans les deux sens du terme : plus de pixels et moins de paramètres. Le résultat, sur le plan visuel : des surfaces, des rayures, des vibrations, par exemple – des éléments visuels et sonores primaires. Le son est déployé en tant que modèle. Même s'il n'y en a pas, l'image en émet un car elle est conçue comme un son. Elle est dotée de cet attribut si particulier à ces projets, cet attribut qui, peut-être, constitue leur manifestation perçue la plus intense : le souffle qu'ils émettent. Mais peut-on percevoir véritablement ce souffle, c'est-à-dire le comprendre ? Il existe le bruit blanc absolu qui dissout le sens et se reconnaît visuellement sous la forme de surfaces blanches ou grises. Sous l'angle de la théorie de l'information, ce souffle est perçu comme un obstacle, une interférence dans la transmission de l'information. Sous l'angle esthétique, cette perturbation est l'expression d'une volonté de revêtir une forme. En revanche, il existe ce qui pourrait être appelé un bruit « plutôt » noir. Dans ce cas, le souffle est perçu comme un bourdonnement, une matière noire, une substance épaisse, une lourdeur, un souffle préalablement filtré. Une image vidéo n'est pas du tout adaptée à ce souffle complexe, enchanteur. Il requiert une image de haute résolution, présentant un degré élevé de compression et de densité visuelles.

## **EMPTINESS, HISSING AND CONTROL** **ON ULF LANGHEINRICH'S ŒUVRE**

In the works of Ulf Langheinrich, contexts, social settings, gestures and meanings are of no interest. The external features have been removed from the apparatuses with which images and sounds are produced. These works are media, but without a concrete mission – nothing is visualized, nothing set to music. Interest is focused on the materiality of the media, on its physics. Questions eliciting information about their consistency become important, about the hissing and emptiness.

How is it possible to successfully organize consistencies and changes in consistency on a temporal level? Every medium has at its disposal material that defines an overall cohesiveness, that which makes it thick, tight, solid, tough. The work on this material consistency – its animation, so to speak – reveals intensities that distinguish themselves from the use that one would commonly suppose.

Any sort of artistic work with media must be conceived with advantage in mind, must be familiar with the current technical state-of-the-art of the apparatuses, must learn to deal with the new symbolic interfaces. It is only working in a medium that makes it possible to work with a medium.

In order to understand and design the specific aesthetic materiality that an apparatus-environment can produce, it is important to decide to work very closely along the essential contours of the medium, to follow not so much concepts as experiences and intuition. Every act of intervention must conform to the demands imposed by the inescapability and, at the same time, the instrumental nature of the materiality of the respective media. 25 frames/second doesn't equal 80 frames/second. Design segues from a body of technical knowledge to exact "investigations" that are not interested in the planned external applications but rather first and foremost in something akin to "internal richness of imagery."

"For 500 years, the images have been full to the bursting point; the entire universe forces one inside of them." (Sartre) The artistic mode of dealing with the materiality of media may be able to escape the images and sounds of the over-semantification that they suffer in the way they are used on an everyday basis.

The torturous sensory overload that surrounds us, the compulsion to recognize everything possible in images or to want to communicate something by means of them – all of these are things to strive to avoid. Pure white. Pure black. Hissing. Emptiness. Nothing. The objective is less an abstraction than *Auflösung* (dissolution/resolution). Abstraction may indeed be capable of continually transforming things and figures into formal values, but the aim is their resurrection as abstract gestures in an abstract space. *Auflösung*, on the other hand, reflects upon what remains after everything that can be recognized and named has been withdrawn and erased. *Auflösung* is not so much a matter of transformation as it is a matter of processes of disintegration, of fragmentation and elimination of signification, of parameter reduction, of bringing about disappearance. High *Auflösung* prevails here in a double sense: more pixels and fewer parameters. What is to be seen are, for example, surfaces, stripes, vibrations – primary visual and tonal material. Sound is deployed as a model. Even if there is none, the image resounds because it is conceived as a sound. It is endowed with that attribute that imparts to these works, which is perhaps their most intensely manifested experience: their hissing.

But can one experience hissing, which is to say understand it? There is the bright white noise that dissolves significance and is recognizable at the visual level as white or gray surfaces. From the point of view of information theory, this hissing is understood as a hindrance, as a disturbance to the transmission of information; from an aesthetic perspective, though, this disruption is constitutive for the will to assume a form. On the other hand, there is what could be called a rather black noise. Here, the hissing is perceived as a droning, as dark material, thick consistencies, heaviness, a previously filtered hissing. A video image is unsuited to this complex, "picturesque" hissing; it calls for a high-resolution image, one with a high degree of visual compression and density.

Ce n'est que dans ces conditions qu'il devient possible d'exprimer quelque chose dans ce souffle – donc, de ne plus l'utiliser comme une interférence « créative » exclusivement, mais aussi comme une matière façonnable, une masse, une matérialité. La modulation de cette masse sonore s'opère une fois atteint un degré élevé d'intensités recherchées, au niveau desquelles des objets minimaux sont traités, la plupart des changements/minute ont lieu, et peut-être même des micro-histoires sont racontées. Alors que le souffle se déverse, le vide s'échappe – un vide à interpréter comme l'élimination complète, radicale du sens. Ce résultat s'obtient une fois que tout ce qui a trait à la construction de l'ego a été désactivé, supprimé. Ce souffle est aussi, d'une certaine manière, agressif, ou du moins extrêmement insistant ; il couvre, cache et subvertit les manifestations initiales de l'ego tout en étant constitué par elles, si bien qu'elles ne sont plus visibles, mais toujours présentes, dissoutes au fin fond de ce souffle. La seule organisation qui règne réside dans une architecture hiérarchique, une sorte de métaligne directrice néanmoins dépourvue de toute intention. Sinon, il n'y a que les oscillations immuables, qui peuvent être assimilées à un ordre cristallin. L'autre vide est constitué d'une nouvelle combinaison de conditions où la consistance des contenus utilisés est diluée à tel point qu'elle a l'air vide, totalement blanche ou totalement noire. Et le souffle a disparu. Il ne reste plus rien, si ce n'est un agrégat sonore complètement statique, sans animation, sans flottement ni modulation. Aussi, lorsque ce qui a été perçu revêt une forme si ténue, si floue et fragile qu'il ne peut plus être localisé – ce qui ne signifie pas qu'il n'y a plus rien – les sons demeurent. Et il est encore possible de modifier l'amplitude des champs lumineux et sonores. Il est encore possible de décrire quelque chose sur le plan temporel, ce qui veut dire que le vide existe aussi. Il s'agit d'une expérience visuelle et auditive qui se mue en élément concret et esthétique d'une autre entité, à savoir le monde extérieur. Le vide, qui doit être assimilé au souffle, n'est ni une négation, ni une absence d'informations, mais plutôt le contexte d'une situation, une troisième caractéristique – en d'autres termes, d'une approche particulière, réelle et définitivement différente du monde.

« L'unification du réel et de l'éphémère a été l'influence la plus essentielle du monde artistique moderne » (Habermas). Le présent sonne comme une condition *sine qua non* pour travailler avec les médias, avec des images et des sons générés numériquement, la « beauté passagère, fugace de la vie présente » (Baudelaire). Dans ce contexte, la beauté est pour sa plus grande part attribuable à la matérialité des images, à la couleur, aux formes apparaissant sur la peinture du panneau, aux vibrations, à la fugacité et la rapidité, l'atomisation et la diversité de l'image électronique. Au même moment, cette intervention esthétique au sein de ce support permet de révéler des valeurs éternelles, inaltérables, voire transcendantes. Le souffle qui s'échappe du vide est un néant sonore, intermittent.

De fait, ce « programme » requiert un contrôle permanent. Il faut éliminer un grand nombre d'éléments pour donner vie à quelque chose, pour rendre possible ne serait-ce qu'une légère authenticité individuelle. L'arbitraire et le hasard sont totalement exclus. C'est pourquoi il résulte de ces objectifs ne pouvant être remis en question des capacités maximales de planification, de prédiction, de contrôle. En outre, cette volonté de contrôle absolu implique la nécessité d'entrer dans le programme des informations spatiales extrêmement précises pour qu'il puisse fonctionner. La localisation du cube blanc ou noir. Et celle de l'installation. Même la position de la première image en mouvement a exigé un aménagement, une organisation spatiale particulière pour garantir une perception adéquate. Les salles de cinéma sont agencées de manière à contrôler la relation entre l'image et le spectateur de façon extrêmement précise. Le grand vide, la surface blanche sur le mur peuvent même être décrits en tant qu'objet ; la projection du quotidien, ne serait-ce que dans sa plus simple expression, se produit dans des circonstances qui excluent précisément ce quotidien dans sa totalité. Ceci requiert un espace indépendant parfaitement homogène, cohérent, et exempt de toute syntaxe, un espace où le projet peut être mis en scène magistralement. Ou mieux encore : cet espace constitue le projet proprement dit. Donc, la taille et l'ubiquité des projections créent un ordre à caractère topographique, une plasticité spatiale du son, de l'image et du spectateur, qui accentuent l'indiscernabilité du projet, de l'espace et du spectateur. Oui, en effet : le spectateur lui-même est « pénétré » de manière à assurer sa propre dissolution ou, en fait, à lui permettre d'entrer dans un « espace sous-médial » (Groys).

Marc Ries

Only then does it become possible “to have quite a bit to say” within this hissing – thus, to no longer use the hissing as a “creative” disturbance alone but rather as designable material, mass, materiality. The modulating of this tonal mass takes place at a high level of arranged intensities on which minimal things are treated, the most minute changes occur, and perhaps micro-stories are even played out.

As the hissing pours out, the emptiness escapes – emptiness, for one thing, as complete, radical elimination of signification. This comes about when everything that has to do with the construct of the ego has been deactivated, eliminated. The hissing is also to a certain extent aggressive or at least extremely insistent, something that overlays, conceals and subverts the original ego-gestures and nevertheless contains them so that they are no longer visible and yet still dissolved within it. The only order that is present is that of a superordinated architecture, a sort of meta-guideline, though one without intentionality. Otherwise, there are only the unchanging oscillations, what might be called a crystalline order. The other emptiness is that of a new mixed set of circumstances whereby the consistencies of the material employed are diluted to such an extent that they appear to be empty, totally white or totally black. And the hissing is gone; what remains is absolutely nothing, a completely static tone cluster, without animation, without drifting or modulation. Thus, when what has been experienced becomes so thin, so blurred and fragile that it can no longer be located spatially – which still by no means implies that nothing at all exists – there are still the tones. And it is still possible to modify amplitudes of light and sound fields; one can still depict something on the temporal level, which means that emptiness exists too. It is a visual-auditory experience that now becomes a material-aesthetic part of the other existence, the exterior world. Emptiness, which is to be equated with the hissing, is not negation or non-information; instead, it is the setting of a circumstance, a third specificity – that is, of a particular, of an actual, of a decisively different approach to the world.

“The most essential influence upon the modern work of art has been the unification of the actual with the ephemeral.” (Habermas). The present clings as a *conditio sine qua non* to work with media, with technically generated images and sounds, the “fleeting transient beauty of contemporary life” (Baudelaire), whereby this beauty is for the most part attributable to the materiality of the images, the color, the forms upon the panel painting, the vibrations, the fleetingness and rapidity, the atomization and the diversity in the electronic image. At the same time, this aesthetic intervention in this material is capable of bringing out eternal, unalterable, indeed even transcendent values. The hissing that flows out of the emptiness is resounding, flickering nothingness.

For one thing, this “program” needs omnipresent control. A great deal has to be excluded in order for “something” to breathe, in order for a bit of individual authenticity to become possible. Arbitrariness and happenstance are absolutely out of the question; accordingly, the maximum possible planability, predictability, controllability are the outcomes of objectives that cannot be called into question. Moreover, and as a consequence of this absolute will to achieve control, this program awaits a specific spatial specification for its implementation. That of the white or black cube. And that of the installation. Even the locations of the first moving picture demanded an installation, a particular spatial order appropriate to the perception of it. Movie theater interiors regulate the relationship between the picture and the viewer in an extremely precise way. The grand emptiness, the white surface on the wall can even be described as object-like; the projection of even the simplest matters of everyday life occurs under circumstances that completely exclude precisely this everyday life. What is required is a self-contained space that is completely homogeneous, consistent, and sterilized of all syntax, one in which the work can be consummately staged. Or better yet: precisely that *is* the work. This means that the size and the ubiquity of the projections create a spatial order, a spatial plasticity of sound, image and viewer that furthers the indistinguishability of the work, the space and the audience. Yes indeed: this audience itself is “penetrated” for the purpose of its own self-dissolution or, actually, in order to enable it to enter a “sub-medial space” (Groys).

Marc Ries

## ULF LANGHEINRICH

ALLEMAGNE - AUTRICHE - GHANA

[www.ulflangheinrich.com](http://www.ulflangheinrich.com)

1960, Wolfen, Sachsen Anhalt, Allemagne. Vit et travaille à Accra, Ghana.

Ulf Langheinrich émigre en Allemagne de l'Ouest en 1984, après avoir passé 18 mois sous les drapeaux pour faire son service militaire au sein de l'Armée populaire nationale de la RDA, travaillé dans un centre d'aide sociale aux personnes âgées, et étudié pendant un certain temps le design industriel à Halle, pris des cours de peinture et réalisé des expériences sonores impliquant des orgues, des harmoniums et de multiples lecteurs de cassettes.

En Allemagne de l'Ouest, il se construit un studio spécialement dédié à la musique électronique et élabore les bases de son langage musical tout en s'adonnant à la peinture, au dessin et à la photographie. En 1988, il part pour Vienne (Autriche) où un studio est mis à sa disposition au WUK (Ateliers et maison de la culture). De 1988 à 1991, il se consacre de nouveau à la peinture et au dessin, ce qui donne lieu à des expositions en solo et la publication d'un catalogue de ses oeuvres.

Ces années témoignent d'une diversité artistique riche et féconde et comprennent, entre autres, une série de livres photographiques sur la Sicile, commande du Control Data Institute de Francfort, la conception d'environnements sonores pour des projets cinématographiques et vidéo, ainsi que des concerts expérimentaux pour la Kunstradio (Radio artistique) de Vienne. Pendant ce temps, il participe également à la création du groupe multimédia PYRAMEDIA.

En 1991, Kurt Hentschläger et lui fondent le duo GRANULAR-SYNTHESIS axé sur les arts médiatiques. Depuis, ils ont réalisé un certain nombre de projets internationaux à grande échelle, parmi lesquels *MODELL5*, *NOISEGATE* et *POL*. Ils ont exposé et se sont produits au ICA de Londres, au Hull Time based Art, au Musée d'Arts appliqués MAK de Vienne (Autriche), aux Musées d'Art contemporain respectifs de Lyon (France), Montréal (Canada) et Séoul (Corée du Sud), au Stedelijk Museum d'Amsterdam (Pays-Bas), au Kunstverein d'Hanovre (Allemagne), à l'ISEA de Montréal (Canada) et de Liverpool (Royaume-Uni), à l'ICC de Tokyo (Japon), au Creative Time de New York (États-Unis) et au pavillon autrichien lors de la Biennale de Venise (Italie). GRANULAR-SYNTHESIS a été soutenu par l'État autrichien, a bénéficié d'un programme de résidence au PS1 de New York (États-Unis) et a reçu le premier prix de la Biennale internationale de Nagoya (Japon). Leurs réalisations ont été publiées sur un certain nombre de DVDs, parmi lesquels *REMIX/INDEX* (Autriche) et *IMMERSIVE WORKS* (ZKM/Cantz). Ulf Langheinrich a également réalisé un CD solo intitulé *DEGREES OF AMNESIA* produit par Asphodel à San Francisco (États-Unis).

Depuis 2003, Ulf Langheinrich se consacre de nouveau à ses projets solos et réalise de nombreuses œuvres, elles aussi, à grande échelle dont, *DRIFT*, *WAVEFORM* et *HEMISPHERE* (film hémisphérique projeté à l'intérieur d'une coupole suspendue) ce dernier soutenue par la Fondation Fédérale Allemande de la Culture. Il reçoit plusieurs commandes du ACMI de Melbourne (Australie) ainsi qu'une commande de la Biennale de Liverpool (Royaume-Uni) pour *LAND*. En 2005, il est « artiste invité spécial » à Ars Electronica, Linz (Autriche). Parallèlement, il est invité à enseigner au département nouveaux médias de l'Université HGB (Université de Design graphique) à Leipzig (Allemagne) et au département multimédia de la FH Salzburg (Autriche) où il donne aussi des conférences. Il est invité comme artiste conférencier en résidence au RMIT à Melbourne (Australie) et à l'Université Nationale d'Art de Hanzou (Chine). Il est professeur invité de 2009 à 2010 au Fresnoy Studio national des arts contemporains à Tourcoing (France). Il collabore avec les danseuses japonaises Akemi Takeya (*CELL*, *WEATHERING*) et Toshiko Oiwa (*MOVEMENT A*, *MOVEMENT C*, *MOVEMENT X*) et l'artiste britannique Gina Czarnecki (*SPINTEX*).

## ULF LANGHEINRICH

GERMANY - AUSTRIA - GHANA

1960, Wolfen, Sachsen Anhalt, Germany. Lives and works in Accra, Ghana.

When he moved to Western Germany in 1984 he had left behind an 18-month military service in the National People's Army of the GDR, social work supporting old people and a period of study in industrial design in Halle, painting courses and audio-experiments using pipe organs, harmoniums and multiple tape machine environments.

In West Germany he set up a studio for electronic music and developed the basics of his musical language and engaged in painting, drawing and photography. In 1988, he left for Vienna, Austria where a studio at the WUK (Werkstätten und Kulturhaus) was put at his disposal. From 1988 to 1991, he devoted himself again to regular painting and drawing, with solo exhibitions and put out a catalogue of his work.

These years testify to a rich and productive artistic diversity, involving a sequel of books of photos on Sicily for the Control Data Institute (Frankfurt am Main, Germany), the design of musical sound-scapes for film- and video-projects as well as experimental concerts for Vienna's Kunstradio. During this time, he was also involved in the founding of the multimedia group PYRAMEDIA.

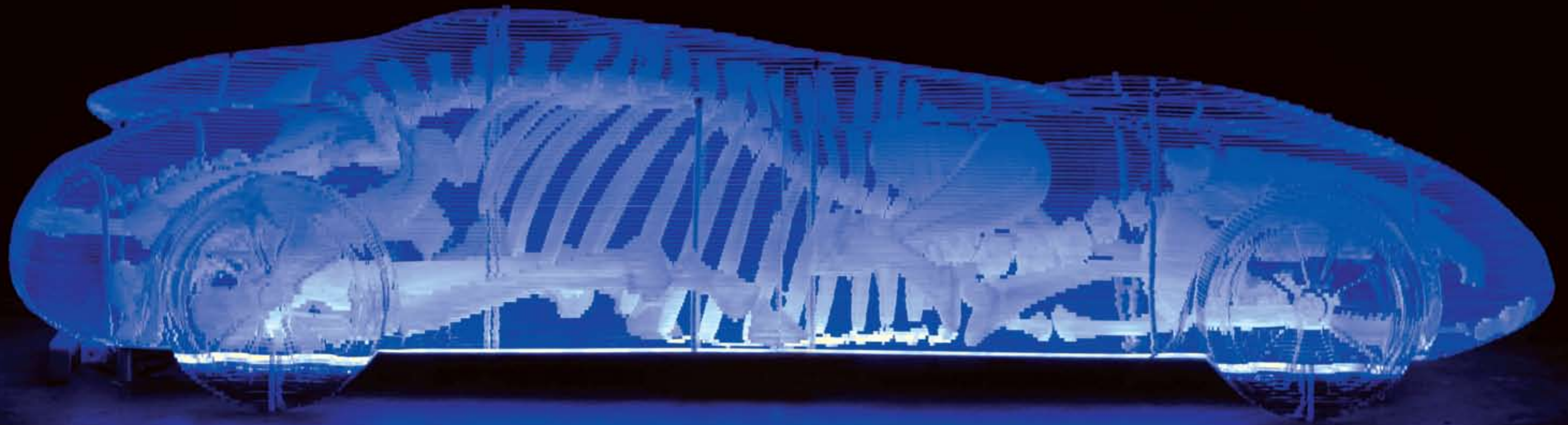
In 1991, Kurt Hentschläger and he founded the Media-Art collaboration GRANULAR-SYNTHESIS and since then they have been realizing a number of international large scale projects including, *MODELL5*, *NOISEGATE* and *POL*. They exhibited and performed at the Museum for applied Arts ICA London, UK, Hull Time based Art, UK, MAK Vienna, Austria, Museums of Contemporary Arts of Lyon, France, Montreal, Canada and Seoul, South Korea, The Stedelijk Museum, Amsterdam, The Netherlands, Kunstverein Hanover, Germany, ISEA Montreal, Canada and Liverpool, UK, ICC Tokyo, Japan, Creative Time, New York, USA and the Austrian Pavilion at the Venice Biennale, Italy. GRANULAR-SYNTHESIS received an Austrian state stipendium, a PS1 stipendium and the first prize of the International Biennale in Nagoya. The work is published on a number of DVDs including *REMIX/INDEX* (Austria) and *IMMERSIVE WORKS* (ZKM/Cantz), Ulf Langheinrich realized also a Solo CD *DEGREES OF AMNESIA* on Asphodel in San Francisco, USA.

Since 2003, Ulf Langheinrich has realized various large scale solo projects including *DRIFT*, *WAVEFORM*, *HEMISPHERE* (hemispheric film on a suspended dome granted by the Federal Culture Foundation of Germany and his first stereoscopic film commissioned by Liverpool Biennial '08, *LAND*).

He was "Featured artist" at Ars Electronica 2005 with a Siemens stipendium. He was Guest professor at HGB University for Graphics and Book design, department for New media, Leipzig, Germany, Guest Artist and lecturer of audiovisual design at the FH Multimedia department, Salzburg, Austria, at the RMIT in Melbourne, Australia, at the China University of Art in Hanzou, and Guest Professor at Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains in Tourcoing, France. He collaborates with Japanese dancer Akemi Takeya (*CELL*, *WEATHERING*) and Toshiko Oiwa (*MOVEMENT A*, *MOVEMENT C*, *MOVEMENT X*) as well as British Artist Gina Czarnecki (*SPINTEX*).

LI HUI

---



## LI HUI

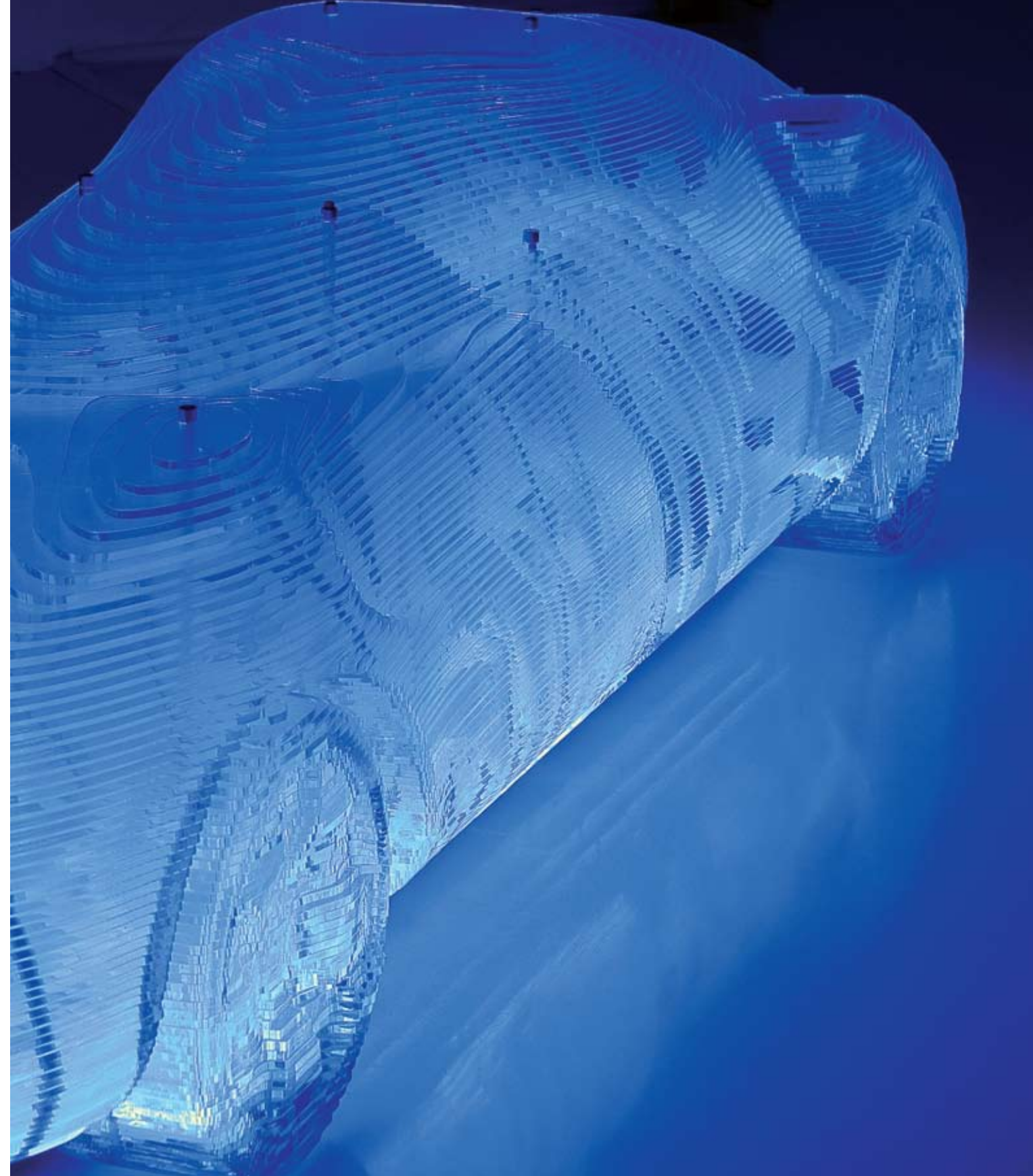
### *AMBER* 2006

L'œuvre *Amber* est constituée de différentes couches de résine acrylique comprenant des crevasses. Ensemble, ces couches d'acrylique et ces crevasses revêtent la forme de ce qui semble être un squelette préhistorique. L'objet lui-même est façonné comme une voiture futuriste et éclairé par des LED positionnées en dessous. Le titre, *Amber*, a trait à l'ambre, la résine dans laquelle les insectes de l'époque préhistorique sont conservés. Dans l'œuvre, le passé et le présent ne font qu'un. À ce sujet, Li Hui fait référence à la définition chinoise du temps selon laquelle il s'agit d'un phénomène immobile. Une remarque critique envers la vie cadencée et frénétique des métropoles modernes mondiales où le temps a rattrapé l'humanité.

The work *Amber* is assembled from different layers of acrylic resin. Crevices made in the acrylic layers together form the shape of what appears to be a prehistoric skeleton. The object itself is shaped like a futuristic car and is lit by LED-lights from beneath. The title, *Amber*, refers to the resin in which insects are preserved from prehistoric times. In the artwork past and present are one. With this, Li Hui refers to the Chinese definition of time as a phenomenon that stands still. A critical note on the speedy and restless life in modern cities all over the world where time has caught up with mankind.

#### CRÉDITS CREDITS

Avec l'aimable permission de [Courtesy of The Ministry of Art](#)



# LI HUI

## REINCARNATION 2007

*Reincarnation* est un simple lit mais illuminé, au centre d'une grande pièce noire. Concrètement, il est constitué d'un simple lit en fer, comme ceux que l'on trouverait dans un vieil hôpital. L'armature est enveloppée de bandages et la literie drapée dans une sorte de gaze blanche, couverte d'une vieille couverture grise, comme si le corps qu'elle avait réchauffé avait disparu en douceur et subrepticement, comme le Boojum de Lewis Carroll. *Reincarnation* est également composé de faisceaux laser rouges et de fumée. La fumée traverse le lit et s'enroule autour des fils ténus créés par les lasers qui, en hauteur, font pleuvoir leur lumière sur le lit. L'effet optique obtenu est cependant celui d'une substance s'élevant vers les cieux. Les élégants fils issus des lasers se muent en taches rouges maculant les draps et la couverture, créant un effet saisissant, rappelant le cycle de la vie – la naissance, le sexe, la maternité, la maladie, pour s'achever par la mort. C'est un lit tout ce qu'il y a de plus simple, produit à des millions d'exemplaires pour des millions de personnes. L'effet dramatique de l'œuvre est très séduisant, comme une invitation au rêve d'une douce spiritualité. Néanmoins, au même moment, le lit en fer, par sa lourdeur et sa nature terrestre, n'évoque pas le renouveau mais la fabrication de masse, l'effort constant qu'il faut consentir face au loup du chômage, l'état de non-existence que l'évolution rend inévitable, en fin de compte. *Reincarnation*, ici, est presque synonyme de remplacement, d'épuisement. Et il ne s'applique pas uniquement aux gens et aux objets, mais aussi à la philosophie et aux rêves.

*Reincarnation* is a lonely but glowing bed in the middle of a large dark room. Its more material aspects include a simple iron bed, such as one might find in an old fashioned hospital. Its tubing is wrapped in bandaging and the bedding clothed in a white gauze fabric with an old grey blanket draped on top, as if the body it had warmed had, Boojum like, softly and suddenly vanished away. *Reincarnation* is also composed of red laser beams and smoke (amusingly described as 'smog'). The smoke drifts up through the bed and curls among the thin wires of light from the lasers, which rain down on the bed. The optical effect however is one of substance rising, indeed, up to the heavens. In contrast to their elegant strands, when the lasers hit the bed, they spatter red over the sheets and blanket like blood, reminding us of the cycle of life – birth, sex, child-birth, disease and ending in death. It is a very plain bed, one made by the millions for a population of many millions. The drama of the piece is so seductive, begging us to dream of sweet spirituality. Yet at the same time the very heavy and earthly iron bed speaks not of renewal but mass fabrication, of constant effort pursued by the wolf-like threat of redundancy, the state of non-being which evolution makes ultimately inevitable. *Reincarnation* here lies close to being superceded, to exhaustion. And it applies not only to people or objects, but also to philosophy and dreams.

Chris Moore

### CRÉDITS CREDITS

Avec l'aimable permission de [Courtesy of The Frank Cohen Collection](#)





# LI HUI

CHINE CHINA

1977, Beijing, Chine [China](#). Vit et travaille à [Lives and works in Beijing](#), Chine [China](#).  
Diplômé de [Graduated from the Central Academy of Fine Arts Beijing](#), Chine [China](#).



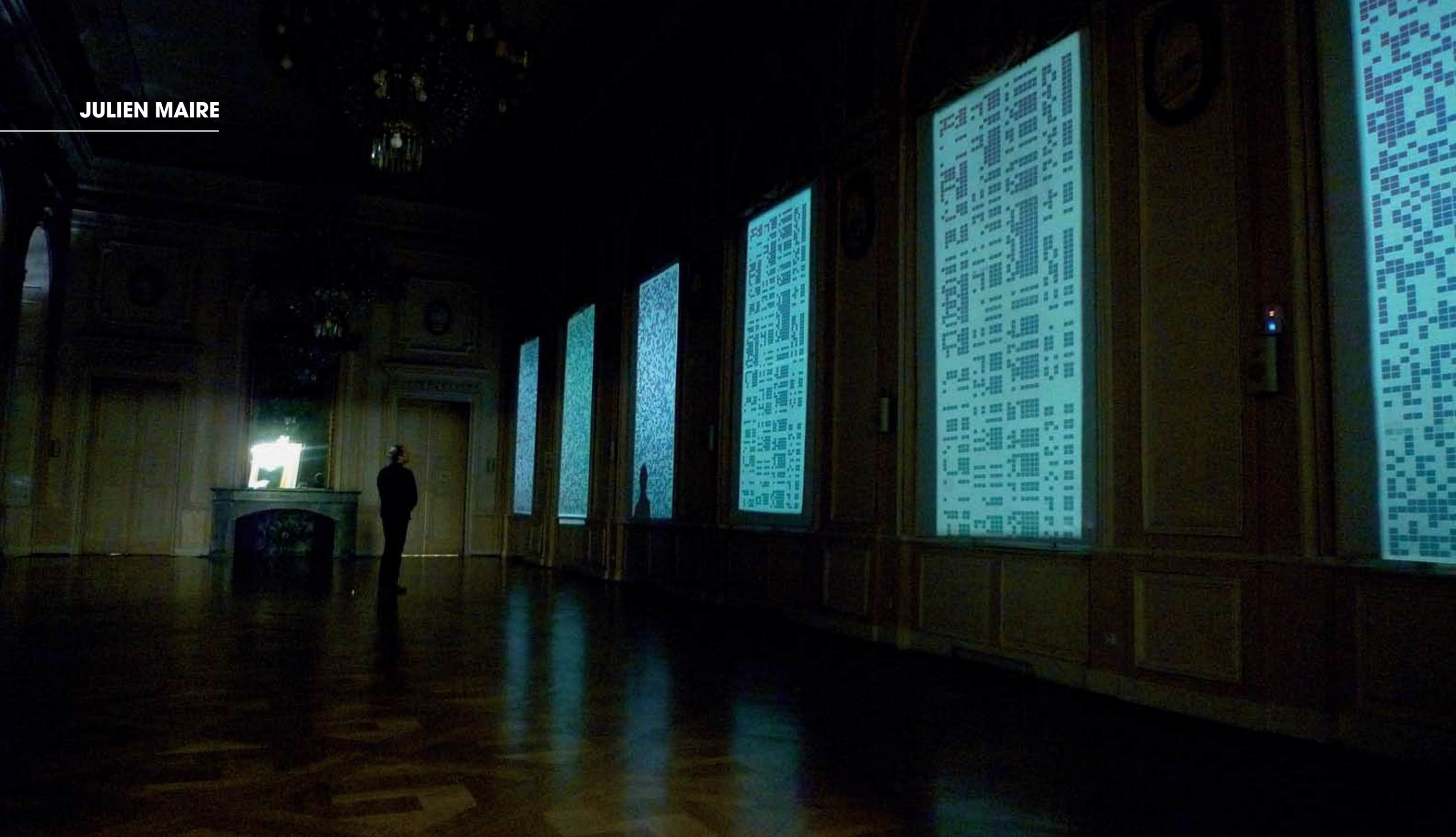
## EXPOSITIONS INDIVIDUELLES (SÉLECTION) SELECTED SOLO EXHIBITIONS

- 2010 *Transition*, Mannheimer Kunstverein, Mannheim, Allemagne [Germany](#)  
*Unexpected*, Tang Contemporary Art Centre, Beijing, Chine [China](#)  
*Who's Afraid of Red, Amber and Green?*, Light Art Museum, Eindhoven, Pays-Bas [The Netherlands](#)  
*Gadgetry and Rites*, Yuz Museum, Jakarta, Indonésie [Indonesia](#)
- 2009 *Between Dimensions*, Kuandu Museum of Fine Arts, Taipei, Taiwan  
*Dialectics of Void & Substance*, Tang Contemporary Art, Hong Kong, Chine [China](#)  
*Entrance*, Beijing Art Now Gallery, Beijing, Chine [China](#)
- 2008 *Shiny Li Hui*, A Art Contemporary Space, Taipei, Taiwan  
*Samsara*, Bund18 Creative Center, Shanghai, Chine [China](#)
- 2007 *Spin*, Tang Contemporary Art Centre, Beijing, Chine [China](#)

## EXPOSITIONS COLLECTIVES (SÉLECTION) SELECTED GROUP EXHIBITIONS

- 2010 *Asian Landmark*; Toyota Art Project, Iberia Center for Contemporary Art, Beijing, Chine [China](#)  
*Filter Window* – Young Chinese Artists Group Exhibition, Beyond Art Space, Beijing, Chine [China](#)  
*Clouds: Power of Asian Contemporary Art*, Soka Art Center, Beijing, Chine [China](#)  
*East/West: Visually Speaking*, Museum of Contemporary Art Jacksonville, Jacksonville, FL, USA  
*Roundtrip Beijing-New York Now*, The Domus Collection, Ullens Center For Contemporary Art, Beijing, Chine [China](#)  
*Negotiations – The Second Today's Documents*, Pifo New Art Gallery, Beijing, Chine [China](#)  
*Trap*, Art Issue Projects, Beijing, Chine [China](#)  
*Beyond Fashion*, Beyond Art Space, Beijing, Chine [China](#)  
*Internationale Lichttage Winterthur 2010*, Winterthur, Suisse [Switzerland](#)  
*Community of Tastes: Chinese Contemporary Art*, Museum of Contemporary Art, Santiago, Chili [Chile](#)
- 2009 *Luminal Art*, Gallery 100, Taipei, Taiwan  
*Art in Busan 2009*, Busan Museum of Modern Art, Busan, Corée du Sud [South Korea](#)  
Grand Opening of White Box Museum of Art, Beijing, Chine [China](#)
- 2008 *Facing Reality*, National Art Museum of China, Beijing, Chine [China](#)  
International Exhibition of Sculptures and Installations, Venice Lido, Italie [Italy](#)  
*Turn and Widen*, Seoul Museum of Art, 5<sup>th</sup> Seoul International Media Art Biennale, Corée du Sud [South Korea](#)  
*The Love of Art-Collecting Contemporary Art in China*, Today Art Museum, Beijing, Chine [China](#)
- 2007 *Animanga*, EXIT Festival, Maison des Arts et de la Culture, Créteil, France  
*Animanga, VIA Festival*, Le Manège, Maubeuge, France  
*«#@%钱%日»*, Tang Contemporary Art Centre, Beijing, Chine [China](#)  
*Mirage*, Oriental Vista Art Collection, Shanghai, Chine [China](#)  
*Sensitivity*, Dimensions Art Centre, Beijing, Chine [China](#)  
2007 Beijing 798 Art Festival, Beijing Da Shan Zi 798, Beijing, Chine [China](#)  
*Floating - New Generation of Art in China*, National Museum of Contemporary Art, Seoul, Corée du Sud [South Korea](#)
- 2006 *2006 Busan Biennial*, Naru Park, Busan, Corée du Sud [South Korea](#)  
*Cold Energy*, PYO Gallery, Beijing, Chine [China](#)  
*Made in China*, Public places, Berlin, Allemagne [Germany](#)  
*2006 Shanghai Biennial*, Shanghai Art Museum, Shanghai, Chine [China](#)  
*Unclear and Cleanness*, Heyri Asia Project I, Seoul, Corée du Sud [South Korea](#)  
*Er Ti Jiao*, Beijing TangRen Contemporary Art Centre, Beijing, Chine [China](#)  
Asia Contemporary Art, Loop Art Centre, Seoul, Corée du Sud [South Korea](#)  
*Free Walk*, Osage Gallery, Hong Kong, Chine [China](#)
- 2005 *2005 Chengdu Biennial*, Contemporary Art Museum, Chengdu, Chine [China](#)  
*Ten Thousands years ago*, Back Modern City, Beijing, Chine [China](#)  
*Fictitious Love*, Shanghai Moca Art Museum, Shanghai, Chine [China](#)  
*The Other End*, He Xiang Ning Art Museum, Shenzhen, Chine [China](#)
- 2004 *Playing with Chi Energy*, House of Shiseido, Tokyo, Japon [Japan](#)
- 2003 Sculpture Exhibition, Tokyo Gallery, Beijing, Chine [China](#)  
*Driftage*, Back Modern City, Beijing, Chine [China](#)  
*Consubstantiality of Male and Female*, 798 Western Art Section, Beijing, Chine [China](#)
- 2002 International City Sculpture Exhibition, Beijing Sculpture Park, Beijing, Chine [China](#)

**JULIEN MAIRE**



## JULIEN MAIRE

### *EXPLODING CAMERA 2007*

Deux jours avant le 11 septembre, le commandant Massoud, chef de guerre le plus haut gradé et l'opposant le plus crédible des talibans, a été assassiné. Deux kamikazes s'étant fait passer pour des journalistes l'ont tué en faisant exploser leur caméra dans son camp de la vallée reculée du Panjshir, en Afghanistan.

Le lien entre cet assassinat et les événements du 11 septembre 2001 est indubitable, mais cet acte est presque totalement tombé dans l'oubli étant donné la magnitude des attentats qui ont eu lieu quelques jours plus tard. Le fait que les terroristes aient utilisé une caméra a laissé sur moi une profonde empreinte.

Pour moi, c'est comme si la caméra détruite qui a servi à l'attaque contre Massoud avait continué à fonctionner et avait filmé une guerre pendant les six dernières années.

Tout cela, ainsi que la mort de la figure presque mythique du Commandant Massoud, m'a conduit à concevoir l'œuvre intitulée *Exploding Camera* : une sorte de média détruit capable de produire un film historique expérimental en direct, qui réinterprète les événements de la guerre.

Ce projet consiste en un écran de télévision connecté au corps disséqué d'une caméra vidéo posée sur une table. La caméra fonctionne, cependant, mais l'objectif a été ôté et n'est plus utilisé. En utilisant la lumière de la pièce où est installé le dispositif, ainsi que des LED et un laser placés sur la table, je produis les images vidéo par éclairage direct du capteur optique de la caméra (CCD).

Un disque transparent contenant quelques positifs photographiques est placé entre les lumières et le CCD. Les images sont projetées sur le CCD lorsqu'une LED est allumée. Grâce aux différentes positions des lumières, je peux créer un mouvement dans une même image (l'éclairer sous différents angles permet de donner l'impression qu'elle bouge). Des lumières plus grandes et des lasers produisent des explosions (en déclenchant un bruit qui couvre la bande-son ambiante).

Les lumières qui génèrent les 'explosions' éclairent simultanément le cadre de l'image vidéo d'une part, et l'espace d'exposition et les spectateurs d'autre part.

Par le recours à l'artificialité et par la transformation de l'espace d'exposition en studio de cinéma expérimental considéré comme un champ de bataille, la 'caméra qui explose' exprime, en lien avec un événement historique et par son processus de production des images, l'importance des faits réels.

Julien Maire

#### CRÉDITS

Avec le généreux soutien du Film Festival Rotterdam et de Tesla, Media>art<lab Berlin

Montage : Jean-Pierre Fargeas

Bande-son incluant « fireworks granular-synthesis processed » de Hanstimm

Remerciements : Edwin Carels, Julien Clauss, Daniel Belasco Rogers

Mention honorifique dans la catégorie « Hybrid Art », Ars Electronica, 2007

New Media Award de la Liedts-Meesen Foundation, 2008

## JULIEN MAIRE

### *EXPLODING CAMERA 2007*

Two days before the 11<sup>th</sup> of September, Commander Massoud, the most senior war commander and the most credible opponent to the Talibans, was murdered. Two al-Qaida suicide bombers posing as journalists killed him with an exploding camera at his camp in Afghanistan's remote Panjshir Valley.

The connection between his assassination and 9/11 is certain, but this act has been almost completely forgotten because of the magnitude of the events a few days later. The fact that the terrorists used a camera made a deep impression on me.

For me, it is as if the destroyed camera used in the attack against Massoud had continued to work and had been filming a war film for the last 6 years.

All of this, as well as the death of the almost mythic figure of Massoud, has led me to develop the piece *Exploding Camera*: a kind of destroyed medium able to produce live and experimental historical film, reinterpreting the events of the war.

The piece is constructed with a tv monitor connected to the dissected body of a video camera lying on a table. The camera works however, but the lens has been taken out and is not used anymore. By using simple external light in the room, the installation is inside as well as LEDs and laser placed on the table. I produce the video images by direct illumination of the camera's CCD (light sensor). A transparent disc containing a few photographic positives is placed between the lights and the CCD. The pictures are projected onto the CCD when a light is turned on. Because of the different positions of the lights, I can produce movement in the same picture (illuminating the picture with different angles give the impression that the picture actually moves). Large lights and laser create explosions (they trigger a sound that overlays the backing soundtrack).

The lights that produce the 'explosions' do not only illuminate the frame for the video image but also the exhibition space and spectators at the same time.

By using theatrical methods and turning the exhibition space into an experimental film studio thought of as a battlefield, the 'exploding camera' expresses, in relation to a historic fact and through its image production process, the importance of the actual facts.

Julien Maire

#### CREDITS

Kindly supported by the Film Festival Rotterdam and by Tesla, Media>art<lab Berlin

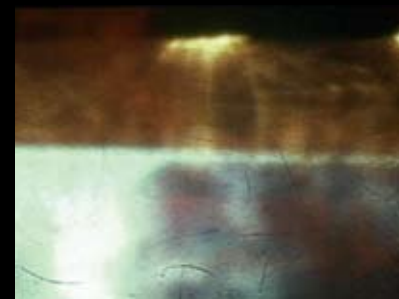
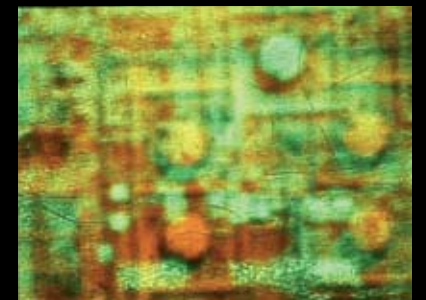
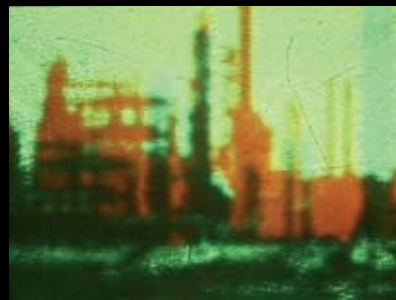
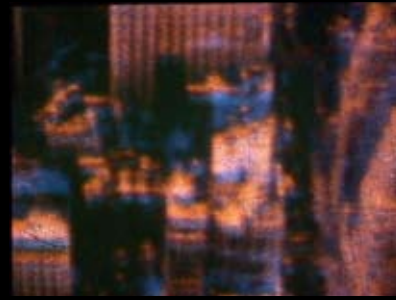
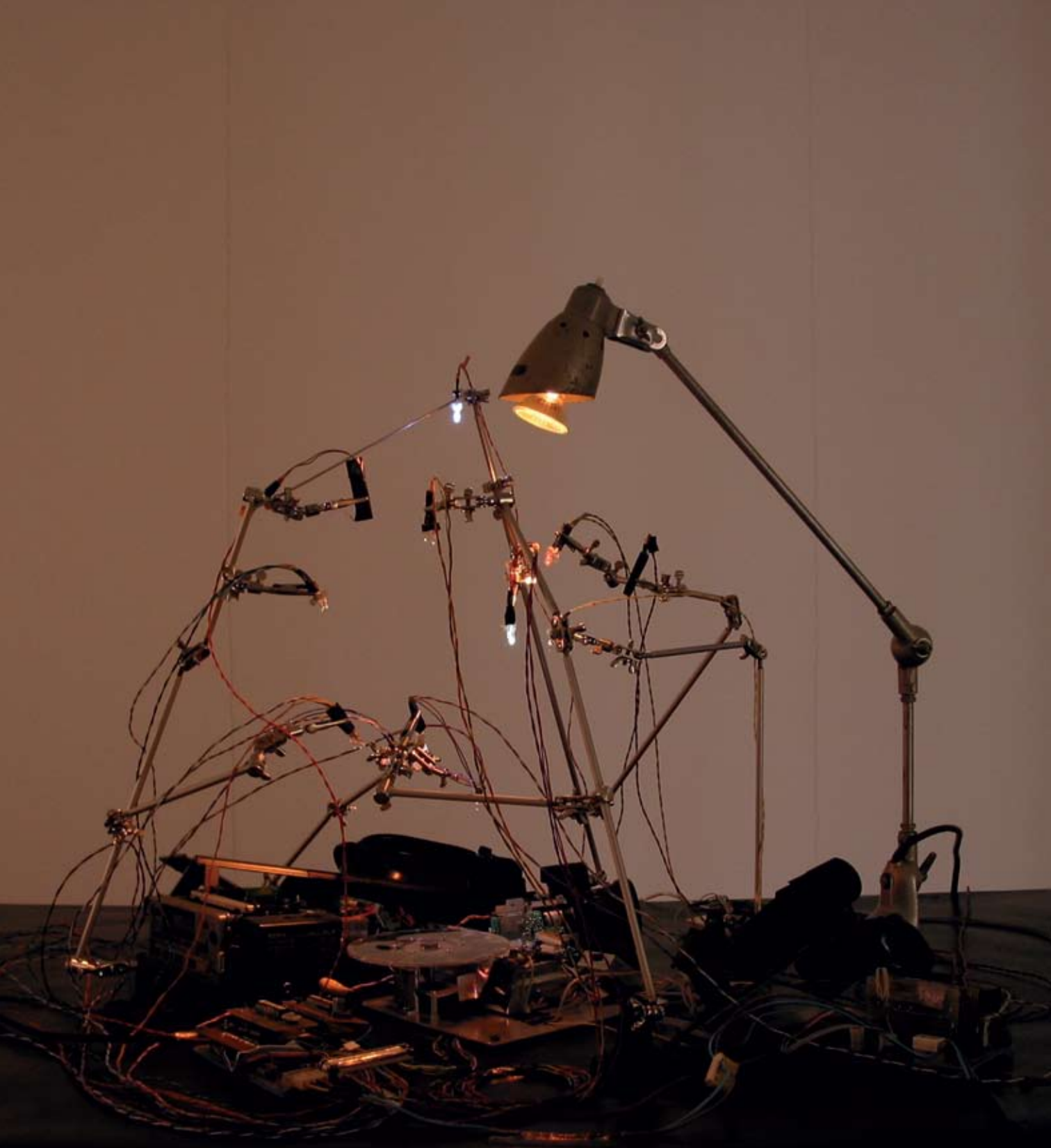
Set-up and editing: Jean-Pierre Fargeas

Soundtrack includes "fireworks granular-synthesis processed" from Hanstimm

Thanks to Edwin Carels, Julien Clauss, Daniel Belasco Rogers.

Honorary mention category "Hybrid Art", Ars Electronica, 2007

New Media Award of the Liedts-Meesen Foundation, 2008



## JULIEN MAIRE

### *LOW RESOLUTION CINEMA 2000-2008*

*Low Resolution Cinema* est un procédé expérimental de projection avec une résolution extrêmement faible. Le projecteur est conçu à partir de deux écrans à cristaux liquides de 128 x 64 pixels, noir et blanc.

Basse définition, absence de couleur ! Autant de critères qui nous éloignent de la fluidité et de la cohérence de l'image cinéma telle que nous la connaissons.

La projection est conçue à partir de deux plans physiquement distincts.

Ces deux plans se déplacent réellement l'un par rapport à l'autre au sein même du projecteur. La priorité est ici de représenter l'espace entre les choses plutôt que les choses elles-mêmes.

Le projet *Low Resolution Cinema* est un ensemble de pièces utilisant le même système basique de projection : des projecteurs de diapositives convertis en projecteurs monochromes de résolution extrêmement basse.

L'image numérique est réduite à un faible nombre de pixels qui forment des images géométriques abstraites et interprètent des mouvements minimes.

De façon paradoxale, la définition de chacun des pixels est extrêmement précise, ce qui donne un aspect ambigu à la projection.

Le but du projet *Low Resolution Cinema* est très proche du mouvement artistique d'abstraction géométrique qui est né au début du siècle dernier : une pratique non-objective, qui rejette les pratiques illusionnistes.

La définition extrêmement basse de chaque projection interdit toute représentation de la réalité.

De plus, la forme géométrique de chacun des pixels rend impossible un vrai rendu de la perspective. Le matériel, tout comme les logiciels utilisés, sont réduits au minimum et contiennent eux-mêmes un potentiel d'abstraction, tout comme un vidéoprojecteur haute définition ou une grande peinture contiendraient un potentiel de réalité et d'action.

**Julien Maire**

## JULIEN MAIRE

### *LOW RESOLUTION CINEMA 2000-2008*

*Low Resolution Cinema* is an experimental projection process that uses a projector designed for two 128x64 pixel black-and-white liquid crystal displays.

Extremely low resolution, and no colour! Breaching the tenets of film to distance ourselves from the fluidity and consistency of the cinematic image as it is currently understood.

The projection is adapted from two physically distinct viewpoints.

Each viewpoint effectively moves in relation to the other within the projector. The emphasis is on representing the space between things rather than the things themselves.

The *Low Resolution Cinema* project is also a group of pieces using that same basic projection system: slide projectors have been converted into extreme low resolution, monochrome customized video projectors.

The digital image is reduced to a minimum of pixels, they display geometrical abstract pictures and perform minimal movements.

Paradoxically the definition of each of the pixels is extremely precise what confers to the projection an ambiguous aspect.

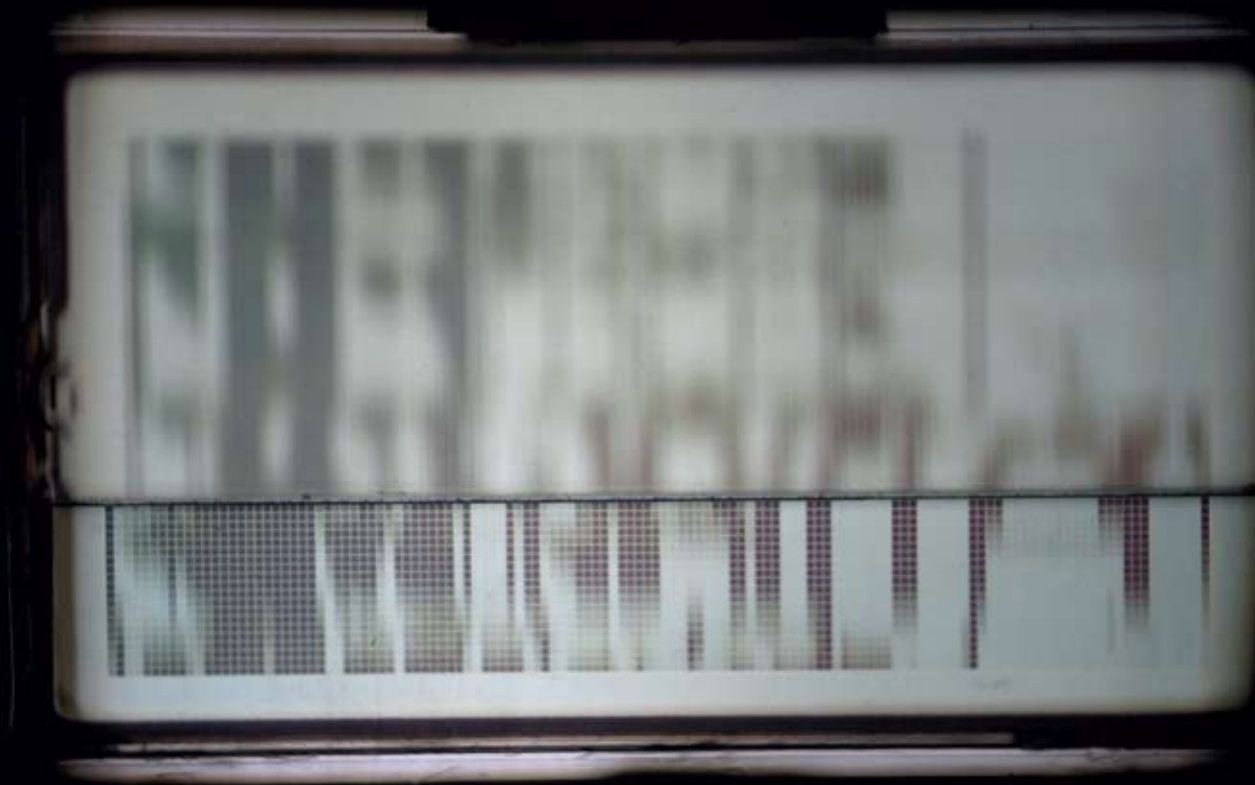
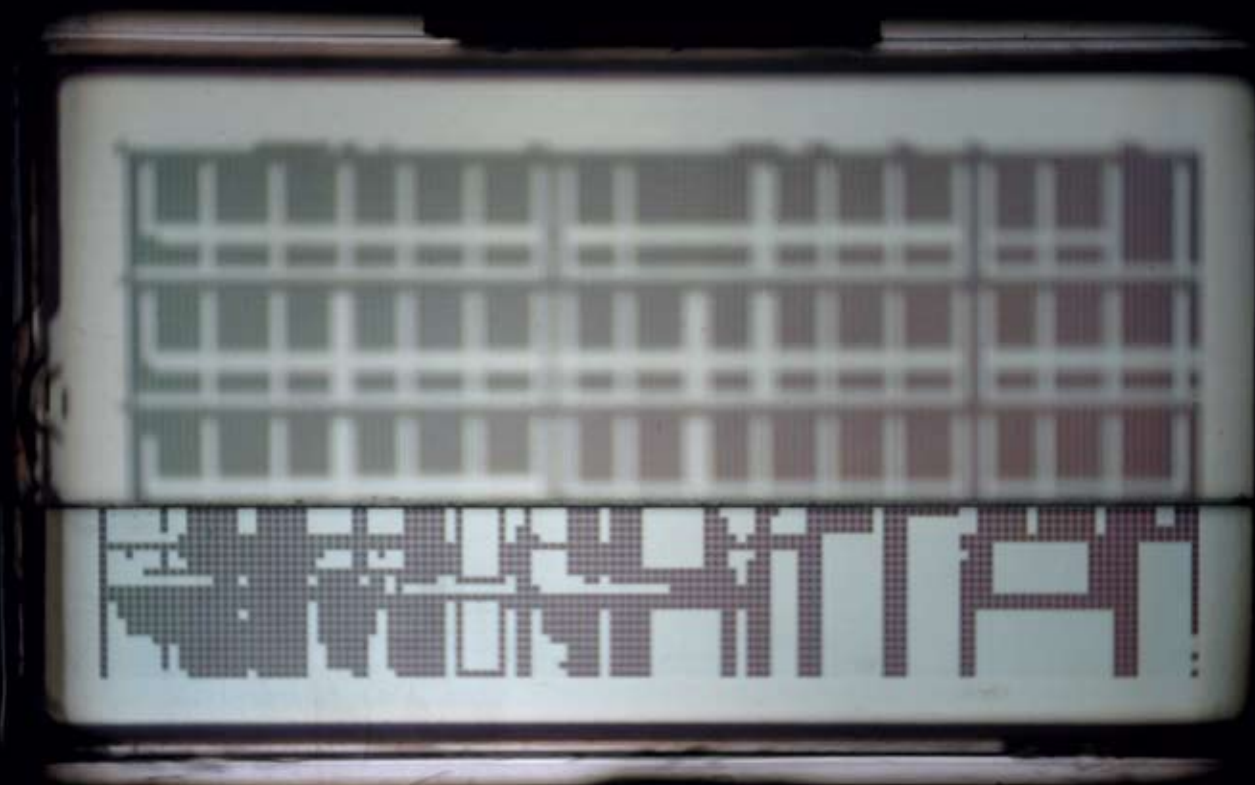
The purpose of the *Low Resolution Cinema* project is very close to the geometrical abstraction movement of art started at the beginning of the last century: a non-objective practice, ejecting the illusionistic practices.

The extreme low resolution of each projection forbids in a sense the representation of the reality.

Furthermore, the geometrical shape defined by each of the pixels makes "impossible" a true representation of perspective.

The hardware as well as the software is reduced to a minimum and contains in itself a potential of abstraction, quite as a high definition video projection or as well as a large-sized painting would contain a potential of reality and action.

**Julien Maire**



# JULIEN MAIRE

FRANCE - ALLEMAGNE [FRANCE - GERMANY](#)

[www.julienmaire.ideenshop.net](http://www.julienmaire.ideenshop.net)

1969, Metz, France. Vit et travaille à Berlin [Lives and works in Berlin](#).

Julien Maire cherche à traduire, à travers ses œuvres, les propriétés plastiques du cinéma et de la vidéo. Il y déconstruit et réinvente les médiums qui produisent des images en mouvement, les réinterprètent : un cinéma mécanique, un cinéma de friction, un cinéma de destruction. Son travail insiste sur le principe de réalité par opposition à la virtualité et établit une relation très singulière entre le spectateur et l'image, entre réel et fiction.

Il a obtenu plusieurs mentions d'honneur au festival Ars Electronica entre 2004 et 2007, le premier prix de la Fondation Liedts-Meesen en Belgique en 2008 et son œuvre a été finaliste au World Technology Award à New York en 2009.

In his artworks and performances, Julien Maire systematically re-invents the technology of visual media. His research is a manifest hybrid between media-archeology and the production of new media constellations. His output consists of prototypes that perform exactly what their etymology promises (from protos 'first' and typos 'impression' or 'model'): proposing unique technological configurations that produce a new, specific image quality. (/Edwin Carels/ , /The Productivity of the Prototype – on Julien Maire's Cinema of Contraptions).

Julien Maire was awarded several times with honorary mention at Ars Electronica between 2004 and 2007, with first prize at Liedts-Meesen Foundation in Belgium in 2008. His work was in final at World Technology Award in New York in 2009.

## PRIX AWARDS

2007	Honorary Mention, Ars Electronica 04 (Interactive art and hybrid art)
2004	Lauréat 05 Villa Kujoyama - AFAA, Kyoto, Japon <a href="#">Japan</a>
2004	Honorary Mention, Ars Electronica 04 (interactive art), Linz, Autriche <a href="#">Austria</a>
2004	Prix Manifestation 03, Association des Mosellans, France
1997	Aide à la Première Exposition (Galerie J. Moussion), DAP, France

## EXPOSITIONS INDIVIDUELLES [SELECTED SOLO EXHIBITIONS](#)

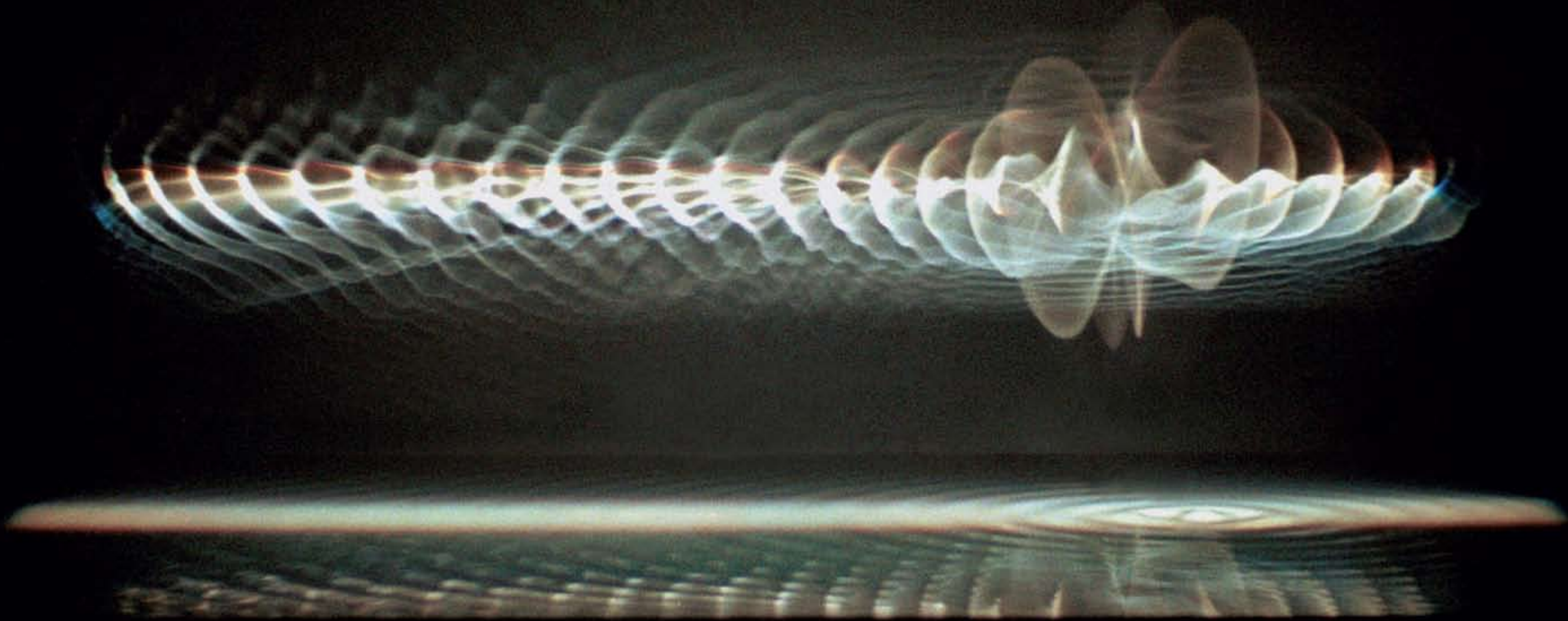
2009	Woodstreet Galleries, Pittsburgh, USA
2001	Galerie Françoise Knabe, Berlin, Allemagne <a href="#">Germany</a>
2000	Galerie Diderot, Nantes, France
1998	Galerie Le Spot, Le Havre, France
1997	Galerie Jacqueline Moussion, Paris, France

## EXPOSITIONS COLLECTIVES (SÉLECTION) [SELECTED GROUP EXHIBITIONS](#)

2010	Transmediale, HKW, Berlin, Allemagne <a href="#">Germany</a> <i>DigitalLife</i> , La Pelanda, Romaeuropa & MACRO, Roma, Italie <a href="#">Italy</a> Art.Ware, Hong-Kong, Chine <a href="#">China</a> Flatpack festival, Birmingham, Royaume-Uni <a href="#">UK</a> Open Core, IMAL, Bruxelles, Belgique <a href="#">Belgium</a> ArtRock Festival, St Brieuc, France <i>Persistence of vision</i> , Fact, Liverpool, Royaume-Uni <a href="#">UK</a> and Nicolaj Center of Art, København, Danemark <a href="#">Denmark</a> Trust, ISEA 2010, U-Center for Art and Creativity, Dortmund, Allemagne <a href="#">Germany</a> Zeitlupe, Museum für Gegenwart Kunst, Otterndorf, Allemagne <a href="#">Germany</a> Mediation Biennale, Poznan, Pologne, <a href="#">Poland</a> Digital Brainstorming, St Gallen, Zurich et Bâle, Suisse <a href="#">Switzerland</a> Kino-Eye, Spectral illusion, M HKA & Cinema Zuid, Anvers, Belgique <a href="#">Belgium</a>
2009	Le Pavillon Français, Biennale d'Alexandrie, Egypte <a href="#">Egypt</a>
2008	Festival Artefact, Stuk, Leuven, Belgique <a href="#">Belgium</a> Sonic Acts (2008), Amsterdam, Pays-Bas <a href="#">The Netherlands</a> Media Biennale, Seoul, Corée du Sud <a href="#">South Korea</a>
2007	Ars Electronica 07, OK Centrum, Linz, Autriche <a href="#">Austria</a> <i>Body Media</i> exhibition, Sculpture Space Shanghai, Chine <a href="#">China</a> Sonar 07, Barcelona, Espagne <a href="#">Spain</a> Tesla Media <art>labor, Berlin, Allemagne <a href="#">Germany</a> Kibla, Multimedia Center, Maribor, Slovenie <a href="#">Slovenia</a> Borderline Behavior, Tent, Film Festival Rotterdam, Pays-Bas <a href="#">The Netherlands</a>
2006	Off exhibition, Frac Lorraine, France Die Andere Seite, Friedericianum Museum, Kassel, Allemagne <a href="#">Germany</a> Almost Cinema, Vooruit, International Film festival Gant, Allemagne <a href="#">Germany</a> Digital Art Festival, Miraikan Museum, Tokyo, Japon <a href="#">Japan</a>
2005	Experimenta, Australian Centre for the Moving Images, Melbourne, Australie <a href="#">Australia</a> Wro 05 - 11th International Media Art Biennale, Pologne <a href="#">Poland</a> 100 Dessus Dessous, Parc de la Villette, Paris, France
2004	Infiltrations digitales, Dexia Art Center, Brüssel, Belgique <a href="#">Belgium</a> Edith Russ Center for Media Art, Oldenburg, Allemagne <a href="#">Germany</a> 4D exhibition, Filmmuseum, Amsterdam, Pays-Bas <a href="#">The Netherlands</a> Ars Electronica, Linz, Autriche <a href="#">Austria</a> Festival EMAF, Osnabrück, Allemagne <a href="#">Germany</a> Transmediale 04, Berlin, Allemagne <a href="#">Germany</a>
2003	Musée d'Art moderne et contemporain de Strasbourg, France Z.K.M «Future Cinema», Karlsruhe, Allemagne <a href="#">Germany</a>
2002	Site Gallery, Sheffield, Royaume-Uni <a href="#">UK</a> – Centre Culturel Français de Budapest, Hongrie <a href="#">Hungary</a>
2001	Transmediale «Do It Yourself», Berlin, Allemagne <a href="#">Germany</a>
2000	Dundee Contemporary Art center, Dundee, Royaume-Uni <a href="#">UK</a>

**THOMAS McINTOSH**  
**EMMANUEL MADAN & MIKKO HYNINEN**

---





# THOMAS McINTOSH

AVEC **EMMANUEL MADAN** ET **MIKKO HYNINEN**

## *ONDULATION* 2002

*Ondulation* est une sculpture/installation évolutive et temporelle mise en mouvement par l'impact du son sur ses deux autres composantes que sont l'eau et la lumière. La perception physique du son qui en résulte provient de l'intense fusion entre perceptions auditives et visuelles qui donne ainsi lieu à une véritable synesthésie. En créant les conditions propices à la manifestation de cette condition neurologique dans laquelle la stimulation d'un sens résulte en l'aperception d'un phénomène par un autre sens, *Ondulation* invite à réfléchir sur les conditions qui sous-tendent la perception elle-même.

Le visiteur d'*Ondulation* pénètre dans une pièce sombre occupée par un volume rectangulaire éclairé de manière très théâtrale. À première vue, il s'agit là d'un objet d'apparence monolithique, une structure solide dont la surface serait réfléchissante. Mais à mesure qu'un son profond résonne dans la pièce, la surface apparemment immobile commence à s'animer et révèle sa nature : un liquide blanc opaque. L'objet blanc est en fait un énorme bassin. Alors que des formes aussi captivantes qu'évocatrices animent l'écran installé derrière le bassin, il devient évident qu'un lien existe entre le son, le liquide mouvant et la lumière. Les vibrations acoustiques générées par une paire de haut-parleurs installés sous la surface du bassin créent deux séries de vagues concentriques à la surface du liquide. Ces vagues ondulent et se déploient jusqu'au bord du bassin et leur croisement crée des formes complexes. Les images sur l'écran sont générées par des rayons de lumière réfléchis sur la surface des vagues. Le phénomène du son, normalement invisible, est ainsi matérialisé et révélé au visiteur.

Transformée par le son et exposée à la lumière, l'eau devient le médium d'une transcription extrêmement précise du phénomène acoustique dans le champ de l'expression visuelle. Ce synchronisme absolu du son et de l'image existe dans la tradition cinématographique. Mais alors qu'au cinéma le son est souvent subordonné à l'image, *Ondulation* développe un vocabulaire sans aucune considération représentationnelle et altère les fondements mêmes de cette relation. Ici, loin de n'être qu'un faire-valoir de l'image, le son donne naissance à cette dernière comme si elle n'était qu'un simple indice de son existence à lui. La simultanéité des expériences sensorielles inhérentes à *Ondulation* génère un intrigant paradoxe quant à la perception : est-on en train de voir des sons ou d'entendre des images?

**Thomas McIntosh**

### CRÉDITS

Thomas McIntosh, avec Mikko Hynninen. Composition musicale : Emmanuel Madan

*Ondulation* a été produit avec le soutien financier du Conseil des Arts du Canada, de la Fondation Daniel Langlois pour les arts, la science et la technologie, du Conseil des arts et des lettres du Québec en partenariat avec le Lume Media Centre à Helsinki et la SAT (Société des arts technologiques) à Montréal.

Équipements son et éclairage : Bryston Limited and Selecon

Ingénierie pour Digital Realm : Hans Samuelson

Construction : Brian Clark

Ingénieur conseil Realworld : David Ozsvari

Remerciements à Terro et Ilkka au Centre Lume et à toute l'équipe de la SAT.

# THOMAS McINTOSH

WITH **EMMANUEL MADAN** AND **MIKKO HYNINEN**

## *ONDULATION* 2002

*Ondulation* is a time-based sculptural installation that employs sound to produce images using the media of water and light. The physical presence of sound is revealed through a vivid fusion of auditory and visual perceptions: a constructed synaesthesia.

By creating conditions evoking this neurological condition, where the stimulation of one sense results in the apperception of phenomena through another, *Ondulation* invites reflection on the underlying conditions of perception itself.

The visitor to *Ondulation* enters a darkened room dominated by a dramatically lit, rectangular volume. At first glance the object appears monolithic – a solid structure with a mirrored upper surface. But as a deep, reverberant sound fills the space, this apparently rigid surface begins to move, revealing itself to be an opaque white liquid.

The white object is, in fact, an enormous basin. As involving and evocative patterns of light start to play across the screen behind the basin it becomes evident to the spectator that there is a link between the sound, the moving liquid and the light. The acoustic vibrations emitted by a pair of loudspeakers under the basin's surface create two sets of concentric waves in the water. These waves radiate to the edge of the basin, creating complex patterns as they overlap and intersect one another. What appears on the screen is a set of reflections produced by theatre lights reflecting off the surface of the waves. The invisible phenomenon of sound is materialized and rendered visible.

Transformed by sound and exposed to light, water becomes a means of precisely transcribing acoustic phenomena into a language of visual expression. This absolute synchronization of sound and image is found in cinematic traditions. But whereas in cinema sound is often subordinated to visual media, *Ondulation* develops a non-representational vocabulary by fundamentally altering this relationship. Here, far from simply supporting the image, sound actually creates it as an index of itself.

The simultaneity of sensory experiences presented by *Ondulation* provokes an intriguing paradox of perception: are we viewing sound, or hearing light?

**Thomas McIntosh**

### CREDITS

Thomas McIntosh, with Mikko Hynninen. Musical composition by Emmanuel Madan

*Ondulation* was produced with the financial assistance of the Canada Council for the Arts, the Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology, le Conseil des arts et des lettres du Québec in partnership with the Lume Media Centre in Helsinki and the SAT (Société des arts technologiques) in Montreal.

Audio and lighting equipment: Bryston Limited and Selecon

Engineer for the Digital Realm: Hans Samuelson

Construction: Brian Clark

Consulting Realworld Engineer: David Ozsvari

Special thanks to Terro and Ilkka at Lume and to the SAT team.

## ONDULATION

Avec *Ondulation*, McIntosh et ses collaborateurs ont poursuivi l'exploration amorcée avec *Finale* en s'intéressant de plus près au phénomène de la synesthésie où une sensation visuelle peut s'éprouver par analogie avec une perception auditive – ce qui est précisément l'expérience proposée avec *Ondulation*. En effet, la simultanéité est telle entre les ondes sonores et lumineuses – la vibration du son est identique aux rythmes de l'image aux murs – que l'on a l'impression de voir le son et d'entendre l'image. L'adéquation des éléments entre eux laisse le spectateur songeur quant à la cause et l'effet de ce qui se passe sous ses yeux. Paradoxalement, bien que l'œuvre se déroule forcément dans la durée, l'on perd la notion du temps, happé par l'ondoiement à la surface de l'eau et le déploiement d'arabesques lumineuses aux murs. Avec *Ondulation*, McIntosh propose une expérience qui, au-delà du champ de l'esthétique, s'éprouve dans le (monde) réel et non seulement dans l'imaginaire ou le symbolique.

Parmi les précédents artistiques partageant des affinités conceptuelles et formelles avec *Ondulation*, mentionnons *Mud Muse* (1971) de Robert Rauschenberg et *Mediations (towards a remake of Soundings)* (1979/86) de Gary Hill. *Mud Muse* est le fruit d'une collaboration entre Rauschenberg et des ingénieurs dans le cadre d'une exposition, *Art and Technology*, organisée par Maurice Tuchman et présentée au Los Angeles County Museum en mai 1971. L'œuvre consiste en un grand bassin d'aluminium et de verre, rempli de bentonite et d'eau. Un système pneumatique activé par le son provoque des éruptions ou un bouillonnement à la surface de la matière. Contrairement à *Ondulation*, le son n'est pas audible et, misant sur la réflexivité, Rauschenberg a fabriqué une bande-son à partir d'enregistrements des sons émis par le bouillonnement même. Avec *Mediations*, Gary Hill crée une corrélation entre la perception visuelle et acoustique. Il s'agit d'une bande vidéo où l'on voit un haut-parleur occupant tout l'écran d'un moniteur. Une main pleine de sable entre dans le cadre et dépose lentement le sable sur le haut-parleur. Le son d'une voix décrivant l'action qui se déroule sous nos yeux propulse le sable dans les airs. Avec cette simple manœuvre, Hill donne à voir la voix.

La recherche menant à la réalisation d'*Ondulation* s'est effectuée en trois étapes : la construction de l'instrument, la conception du système d'éclairage et la composition d'une œuvre audiovisuelle présentée en performance, car *Ondulation* se présente sous forme de performance et d'installation. McIntosh et ses collaborateurs ont d'abord travaillé à une version réduite de l'instrument pendant une résidence à la Société des arts technologiques (SAT), à Montréal, durant l'été 2002. Une seconde résidence au Lume Media Centre à Helsinki, en Finlande, leur a permis de construire l'instrument dans les dimensions souhaitées et de produire la version performance d'*Ondulation*, présentée en première mondiale lors du *Avanto Media Arts Festival* en novembre 2002, à Helsinki. En juillet 2003, toujours au Lume Media Centre, ils affinent l'instrument et terminent la composition exécutée lors des performances. La performance *Ondulation* est de nouveau présentée en août 2003 durant le *Helsinki Festival*. En février 2004, la version installation est présentée en première mondiale durant le Mois Multi, à Québec, et par la suite lors de l'exposition *High-Tech/Low-Tech* à la Wood Street Galleries, à Pittsburgh, au printemps 2004. En 2005, le public montréalais a eu l'occasion de faire l'expérience d'*Ondulation* présentée dans ses deux versions au Musée d'art contemporain de Montréal. Depuis 2005, elle a été présentée intensivement en Europe et en Asie.

Jacques Perron (Fondation Daniel Langlois)

## ONDULATION

In *Ondulation*, McIntosh, together with his collaborators, has continued the work he began in a piece entitled *Finale* in which he studied the phenomenon of synaesthesia. *Finale* was based on the premise that a visual stimulus can also be considered analogous to an auditory stimulus – precisely the experience that *Ondulation* attempts to evoke in the viewer. In fact, there is such similitude between the light and sound waves in *Ondulation* (the vibratory sound is almost identical to the images which are projected in the wall), that the viewer has the sensation of seeing sound and hearing images. The reciprocal readjustment of the two senses leaves the viewer wondering as to the cause and the effect of what he is experiencing. Ironically, even if the events unfold along a precise temporal path, the viewer loses all sense of time and is rapidly bewitched by the undulating surface of the water and the play of light projected, arabesque-like, on the wall. With *Ondulation*, McIntosh proposes an experience that goes beyond the field of aesthetics: an experience that tests not only the imaginary and symbolic worlds, but also reality itself.

*Ondulation* has conceptual and formal affinity to such works as *Mud Muse* (1971) by Robert Rauschenberg and *Mediations (towards a remake of Soundings)* – (1979/86) by Gary Hill. *Mud Muse* resulted from the collaboration between Rauschenberg and the engineers of the Art and Technology exhibition organised by Maurice Tuchman and presented at the Los Angeles County Museum in May 1971. The work consists of a large aluminium and glass tank filled with mud and water. A pneumatic apparatus activated by sound creates a series of eruptions or bubbles at the surface of the tank. Unlike in *Ondulation* this sound is not audible, rather, Rauschenberg composed an accompanying sound track based on recordings of the bubbling. With *Mediations*, Gary Hill also created a link between visual and audible perception. The work consists of a video projection of a loudspeaker that fills the entire frame. A hand slowly trickles sand into the speaker cone. A recording of a voice that describes what is happening is played through the speaker, in the process dispersing the sand into the air. With this simple trick, Hill renders the sound of the voice visible.

The creation of *Ondulation* was a three-step process: the construction of the apparatus, the design of the lighting system and the composition of the audiovisual work. *Ondulation* was conceived in two forms: as a performance and as an installation. McIntosh and his collaborators constructed a prototype of the apparatus during a residency at the Société des Arts Technologiques (SAT), in Montreal, during the summer of 2002. A second residency at the Lume Media Centre in Helsinki, Finland was an opportunity to scale apparatus to the required dimensions and to complete a preliminary composition for the performance version of the work. *Ondulation* premiered at the Avanto Media Arts Festival in November 2002 in Helsinki. In July 2003, in another sojourn at the Lume Media Centre, the group perfected the apparatus and completed the composition for the performance. The performance version was presented once again in August 2003 at the Helsinki Festival. In February 2004, the installation version was premiered at Mois Multi Festival in Quebec and was subsequently shown in the High-Tech/Low-Tech exhibition in the Wood Street Galleries, in Pittsburgh in the spring of 2004. In 2005, the Montreal public were presented with both versions of *Ondulation* at the Montreal Contemporary Art Museum. Since 2005, the work has toured widely throughout Europe and Asia.

Jacques Perron (Fondation Daniel Langlois)



# THOMAS McINTOSH

ROYAUME-UNI - CANADA

[www.undefine.ca/mcintosh](http://www.undefine.ca/mcintosh)  
[www.ondulation.net](http://www.ondulation.net)

1972, Londres, Royaume-Uni. Vit et travaille à Montréal, Canada.

Après des études en architecture à la Carleton University d'Ottawa et à l'Université Technique de Berlin, il exerce son métier d'architecte pendant quelques années en Allemagne. En 1997, il entame une collaboration avec le compositeur Emmanuel Madan sous le nom de [The User] et produit trois séries majeures de pièces intitulées *Symphony for dot matrix printers*, *Silophone* et *Coincidence Engines*. Depuis 1998, leurs pièces et la série *Ondulation* signée McIntosh ont été abondamment distribuées et présentées un peu partout dans le monde.

Thomas McIntosh est lauréat de deux prix du Festival de Nouveau Cinéma et Nouveaux Médias de Montréal ainsi que d'une mention honorable du festival Ars Electronica. Il a également été en nomination pour le prix Nam June Paik en 2004 et la série *Coincidence Engines* de [The User] était retenue en 2010 comme finaliste pour le prix de la Transmediale de Berlin et le prix Quartz de Paris.

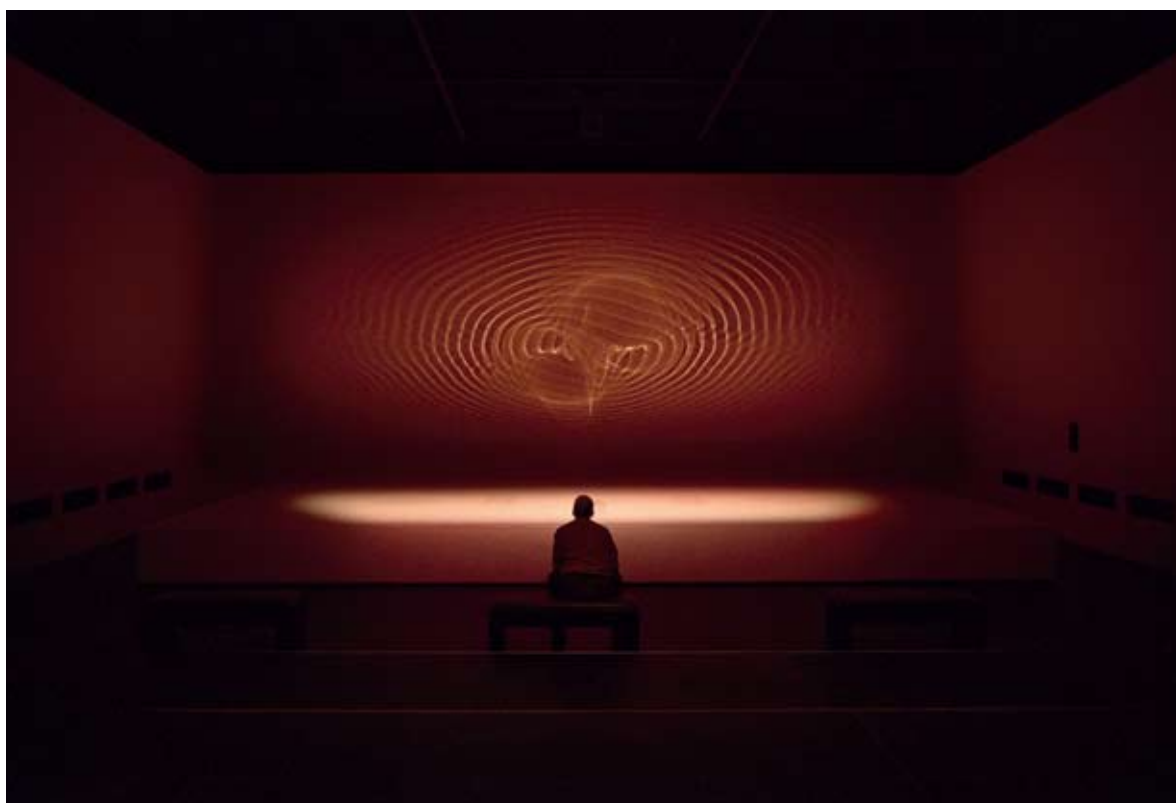
# THOMAS McINTOSH

UK - CANADA

1972, London UK. Lives and works in Montreal, Canada.

Thomas McIntosh studied architecture at Carleton University, Ottawa and at the Technical University in Berlin and worked for a number of years as an architect in Germany. In 1997 he began working in collaboration with composer Emmanuel Madan under the name [The User] and produced three major series of works collectively entitled *Symphony for dot matrix printers*, *Silophone* and *Coincidence Engines*. Since 1998 their works and McIntosh's *Ondulation* series have been exhibited extensively around the world.

He is the recipient of two awards from the Festival de Nouveau Cinéma et Nouveaux Médias de Montréal and an honorable mention from Ars Electronica. In 2004 he and Madan were nominated for the Nam June Paik prize and their *Coincidence Engine* series is a finalist for the 2010 Transmediale and Quartz prizes.



## SELECTED EXHIBITIONS

- |      |   |
|------|---|
| 2010 | <i>Matière-Lumière</i> , Borusan Müzik Evi, Istanbul, Turquie <a href="#">Turkey</a><br><i>DigitalLife</i> , La Pelanda, Macro & Romaeuropa, Roma, Italie <a href="#">Italy</a>   |
| 2009 | <i>Uncharted</i> , santralistanbul, Istanbul, Turquie <a href="#">Turkey</a>  |
| 2008 | Paved Arts, Saskatoon, Canada<br><i>Un volcan numérique I</i> , Le Volcan, Scène Nationale du Havre, France   |
| 2007 | <i>Vom Funken zum Pixel</i> , Martin-Gropius-Bau, Berlin, Allemagne <a href="#">Germany</a><br><i>Estuaire</i> , le Lieu Unique, Nantes, France<br>Dutch Electronic Arts Festival (DEAF), V2, Rotterdam, Pays-Bas <a href="#">The Netherlands</a>   |
| 2006 | Happy New Ears Festival, Courtrai, Belgique <a href="#">Belgium</a><br><i>Pleine Lune</i> , Théâtre du Châtelet, Paris, France<br><i>From Flash to Pixel</i> , Museum of Modern Art, Shanghai, Chine <a href="#">China</a><br><i>06 en scène</i> , Acropolis, Nice, France<br>Festival VIA, Maubeuge, France<br>Festival Exit, Maison des Arts de Créteil, France |
| 2005 | Musée d'Art contemporain, Montréal, Canada  |
| 2004 | Nam June Paik Award, Kunststiftung NRW, Phoenix Halle, Dortmund, Allemagne <a href="#">Germany</a><br>Space Gallery, Pittsburgh, USA<br>Festival Mois Multi, Méduse, Québec, Canada<br>Netmage Festival, Bologna, Italie <a href="#">Italy</a>  |

## MIKKO HYNNINEN

FINLANDE

[www.mikkohynninen.net](http://www.mikkohynninen.net)

Diplômé des Beaux-Arts, Mikko Hynninen est un artiste actif dans les domaines du théâtre, de la musique contemporaine et de l'art. Designer sonore et éclairagiste, scénographe et compositeur, il a pris part à de nombreuses productions en danse et en théâtre. Quand il ne travaille pas dans les arts de la scène, il s'intéresse de près aux environnements architecturaux et virtuels. Ses dernières performances en solo sont toutes à composante essentiellement sonore : *Alphabets*, une composition pour le Helsinki Computer Orchestra pour vingt neuf artistes équipés d'ordinateurs portables, *Fantasy#1 for a Pornstar*, a monologue for retired pornstar, et *Theatre#\_*, une performance in situ conçue pour les espaces théâtraux vides.

## EMMANUEL MADAN

CANADA - ALLEMAGNE

[www.undefine.ca/madan](http://www.undefine.ca/madan)

Basé à Montréal, Emmanuel Madan est compositeur, artiste sonore et commissaire. Au début des années 1990, il étudie la composition électroacoustique sous la direction de Francis Dhomont. Il passe alors cinq ans dans le milieu de la radio communautaire à titre d'ingénieur, de journaliste et de producteur. Depuis 1998, Emmanuel Madan consacre la majeure partie de son temps à sa collaboration artistique avec l'architecte Thomas McIntosh au sein du duo [The User] qui a depuis signé trois projets majeurs avec *Symphony for dot matrix printers*, *Silophone* et *Coincidence Engines*.

Sa pratique solo se concentre sur les projets d'art radio et comprend *Freedom Highway* et *A series of broadcasts exploring the limitlessness of time*. Emmanuel Madan a également collaboré avec Thomas McIntosh et l'artiste finlandais Mikko Hynninen autour du projet *Ondulation*, une composition synesthésique pour eau, son et lumière. Il s'est également associé au musicien et compositeur Alexander MacSween et au scénographe Simon Guilbault autour du projet *Ground*, une installation et performance articulée autour des propriétés d'induction de câbles audio. Avec l'artiste sonore Anna Friz, il réalise *The Joy Channel*, une pièce de théâtre radiophonique de science-fiction. Ses travaux solo incluent également *Final Vinyl*, une performance inspirée d'un set de DJ traditionnel.

Emmanuel Madan démarre ses activités en tant que commissaire indépendant en 1998 avec le projet *Incredibly Soft Sounds*, une exposition collective d'art sonore créée à l'invitation de la Gallery 101 à Ottawa. Il est également codirecteur artistique de la série de concerts *Silophone* (2000-2001) pour laquelle il passe commande à 25 musiciens et artistes sonores Québécois et internationaux. Depuis 2007, il dirige le projet de commissariat Simulcast en collaboration avec PAVED Art + new media (Saskatoon) et la Struts Gallery / Faucet Media arts Centre (Sackville, NB).

Ses travaux lui ont valu de nombreuses récompenses et distinctions, dont deux Prix du FCMM (1998, 2001), une mention honorable du festival Ars Electronica (1999), une nomination au Prix Nam June Paik (2004) et en 2010, une nomination aux Prix Transmediale (Berlin) et Quartz (Paris).

## MIKKO HYNNINEN

FINLAND

Mikko Hynninen is an artist who moves between the theatre stage, contemporary music performance and the art gallery. Trained both in the fine arts and as a light and sound designer, his career is driven by his interest in working with immaterial media, particularly light and sound. Hynninen's work encompasses performance and installation. He has collaborated on theatre and dance productions as a lighting designer, as well as a composer and sound designer. Outside of the stage, his work moves between architectural and virtual environments. His latest theatrical solo works are stage performances that use sound as their primary material. These include *Alphabets*, a composition for the Helsinki Computer Orchestra employing twenty-nine laptop performers, *Fantasy#1 for a Pornstar*, a monologue for retired pornstar, and *"Theatre#\_"*, a site-specific performance for empty theatre spaces.

## EMMANUEL MADAN

CANADA - GERMANY

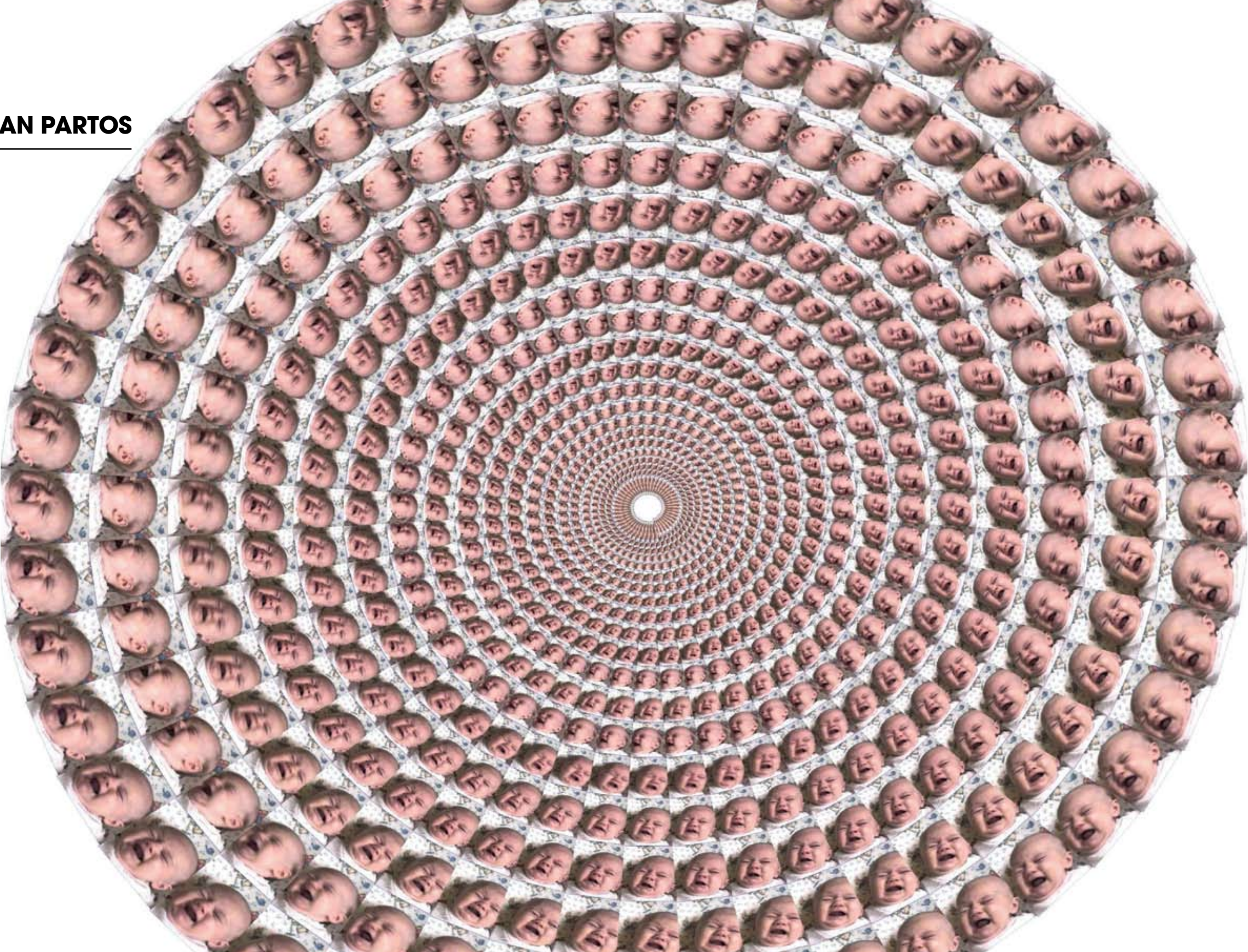
Emmanuel Madan is a composer, sound artist, and curator based in Montréal. He studied electro-acoustic composition in the early 1990s under the direction of Francis Dhomont. He then spent five years working in community radio broadcasting as an engineer, journalist, and producer. Since 1998, Madan's main focus has been an artistic collaboration with architect Thomas McIntosh known by the name [The User]. To date, this duo has produced three major projects: *Symphony for dot matrix printers*, *Silophone*, and *Coincidence Engines*.

Madan's solo practice currently includes a strong focus on radio and transmission art with works such as the talk radio remix performance *Freedom Highway* and the science fiction multi-channel transmission work *The Joy Channel*, (with Anna Friz). Madan has worked with Thomas McIntosh and Finnish artist Mikko Hynninen on *Ondulation* a synaesthetic composition for water, sound, and light. He has also collaborated with musician/composer Alexander MacSween and scenographer Simon Guilbault on *Ground*, an installation and performance based on the inductive properties of audio cables. Madan's solo works include *Final Vinyl*, a performance for turntables and live signal processing.

Madan began an independent curatorial practice in 1998 with *Incredibly Soft Sounds*, a group exhibition of sound art created at the invitation of Gallery 101 in Ottawa. He was co-artistic director of the *Silophone* concert series (2000-2001), commissioning works from 25 Québec and international sound artists and musicians. Since 2007, he has directed the curatorial project Simulcast in collaboration with PAVED Art + new media (Saskatoon) and Struts Gallery / Faucet Media arts Centre (Sackville, NB).

Madan's work has received many distinctions, including two awards from the FCMM Festival in Montréal (1998, 2001), an honourable mention from Ars Electronica (1999), and nominations to the Nam June Paik prize (2004), the Transmediale award (2010) and the Quartz award (2010).

**CHRISTIAN PARTOS**



## CHRISTIAN PARTOS

*AQUAGRAF* 2007

*ELO* 2010

*M.O.M. MIROIR À ORIENTATION MULTIPLE MULTI ORIENTED MIRROR* 2003

*STEP-MOTOR ANIMATIONS* 2001

Peu d'artistes ont une palette aussi large que celle de Christian Partos.

Il est capable de nous faire assister à un strip-tease sans corps, il peut faire tourbillonner cinq rosaires de LEDs, faire dialoguer une fontaine avec elle-même, coloniser une station de métro avec des LEDs qui se comportent comme des oiseaux, détourner un système d'envoi pneumatique de missives afin de chorégraphier un duo de ludions lumineux et mettre en abyme une constellation de bébés...

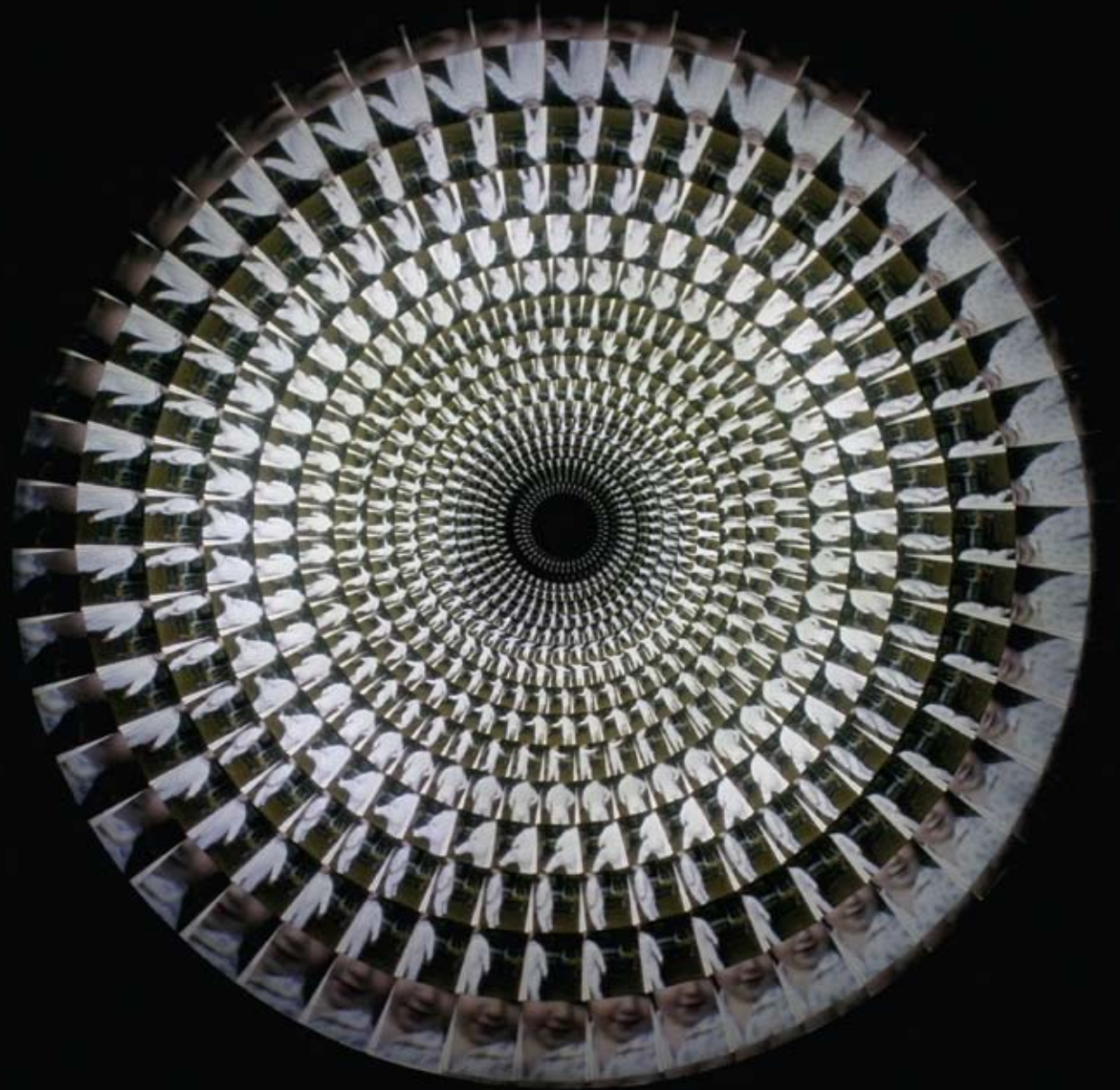
Pour Béthune, Christian Partos propose une colonie d'araignées lumineuses et une télévision liquide.

Il pixellise aussi le portrait de sa mère avec de vrais micro-miroirs dont les infimes variations d'inclinaison leur font prendre plus ou moins la lumière qui leur fait face. Et pour finir, il projette sa fille dans deux spirales sans fin.

Few artists have a palette as large as Christian Partos has.

He is able to make us witness a disembodied strip-tease or build five rotating rosaries of luminescent diodes. He can also push a fountain to dialog with itself, colonize a metro station with diodes flying like birds, reroute a system for sending pneumatic missives in order to choreograph a duet for lighting bullets and make a mise-en-abyme out of a constellation of babies...

For Béthune, Christian Partos proposes a colony of lighting spiders, a liquid TV, pixelises his mother's portrait with real micro-mirrors whose infinitesimal slant makes the intensity of the reflected light vary, and brings his daughter in two neverending spirals.



## CHRISTIAN PARTOS

### *AQUAGRAF*

Une pompe déplace vers la gauche puis la droite des segments de noir et blanc en les entrelaçant. Un « paysage » méditatif.

A pump moves black and white traces back and forth, interlacing them. A meditative "landscape".

Christian Partos





# CHRISTIAN PARTOS

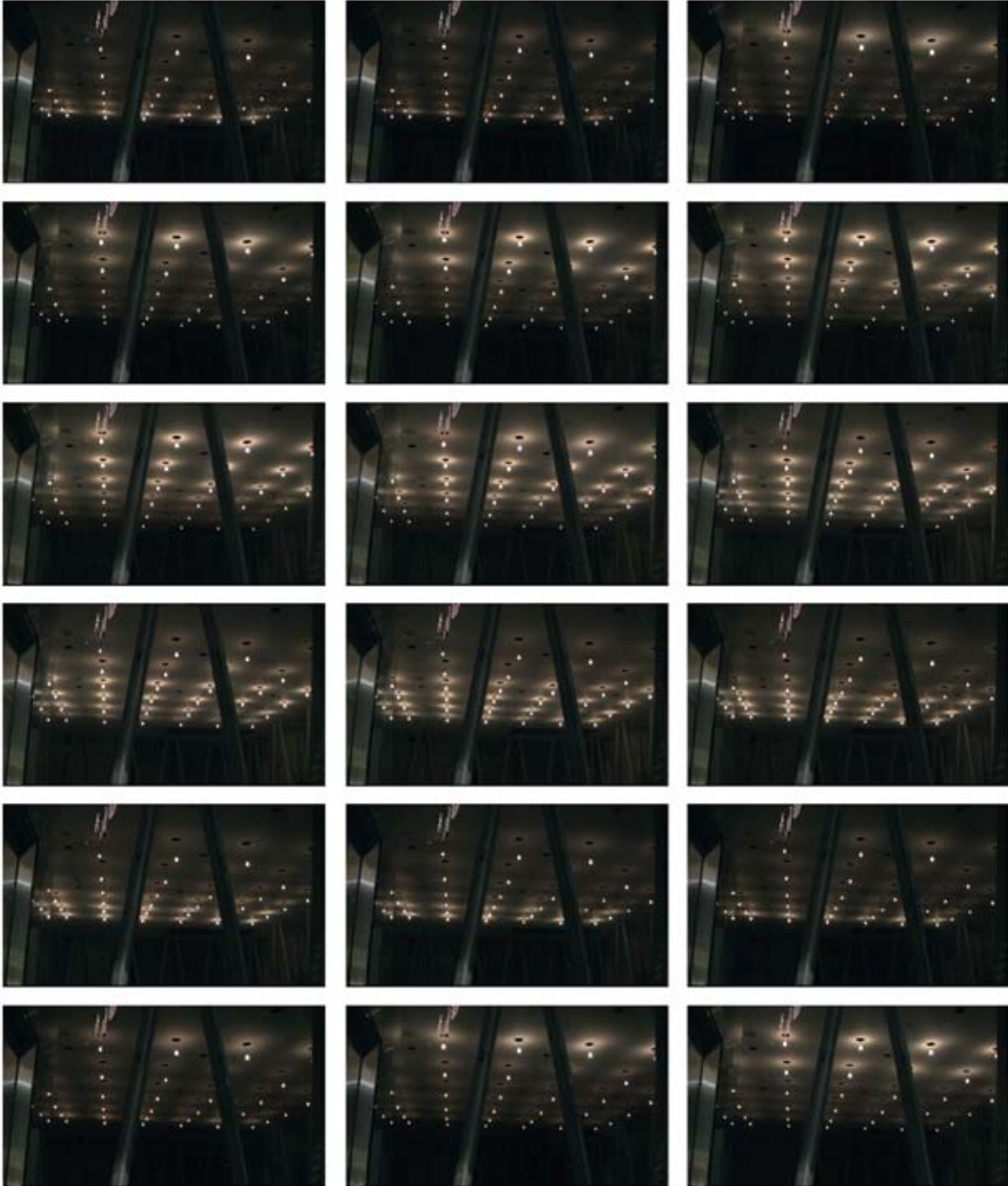
## ELO

Une colonie de lampes à incandescence qui se comportent comme des araignées.

A colony of lighting bulbs behaving like spiders.

### CRÉDITS CREDITS

Commande de la [Commissioned by Borusan Foundation, Istanbul, Turquie Turkey](#)



## CHRISTIAN PARTOS

### *M.O.M.*

*MIROIR À ORIENTATION MULTIPLE MULTI ORIENTED MIRROR*

Cinq mille petits miroirs inclinés de façon à réfléchir différentes nuances du mur éclairé qui leur fait face. Ces reflets créent un portrait de ma mère (†1996).

Five thousand slanted mirrors reflect different shades of the illuminated opposite empty wall. The reflections create a portrait of my mother (†1996).

Christian Partos



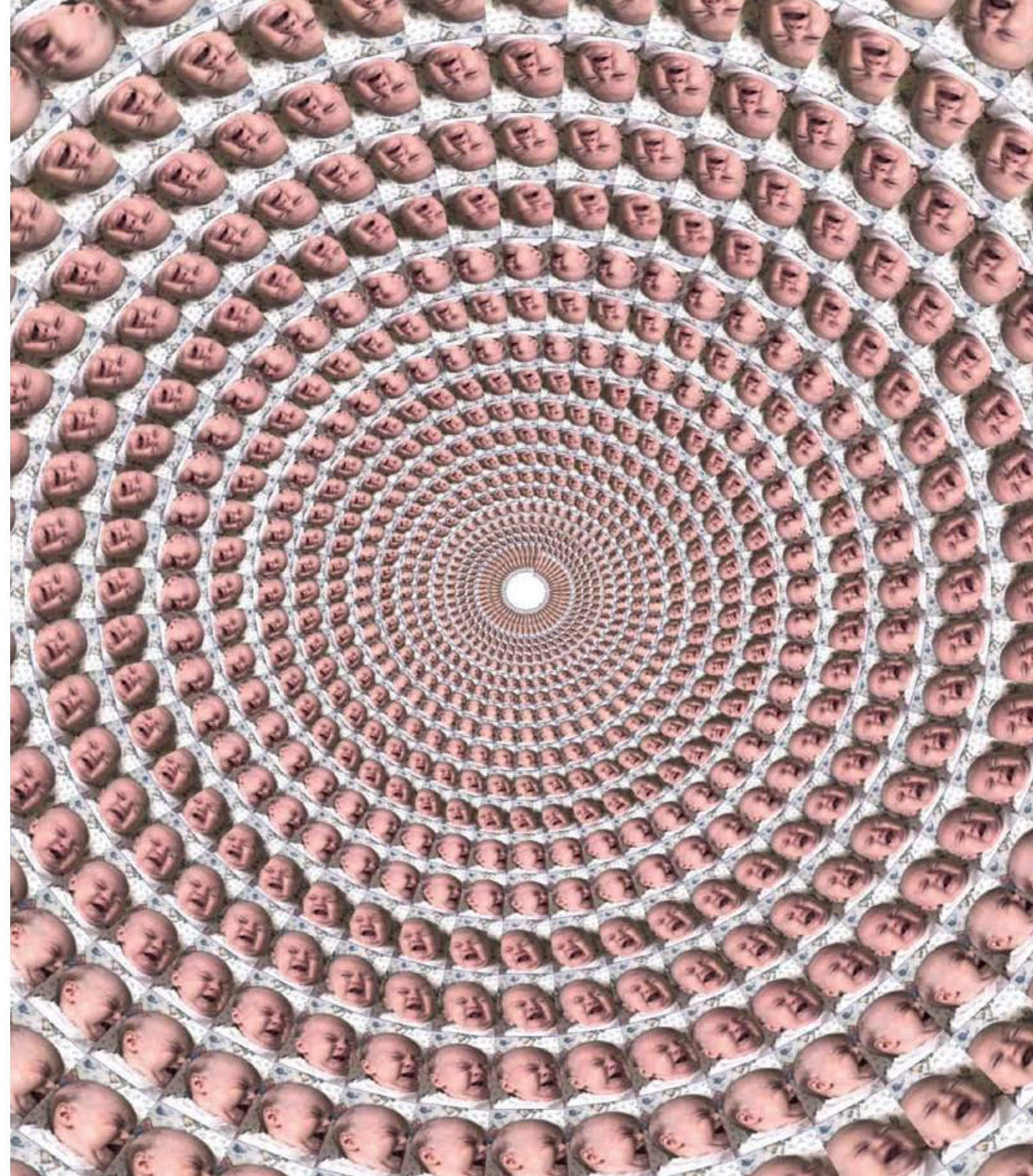
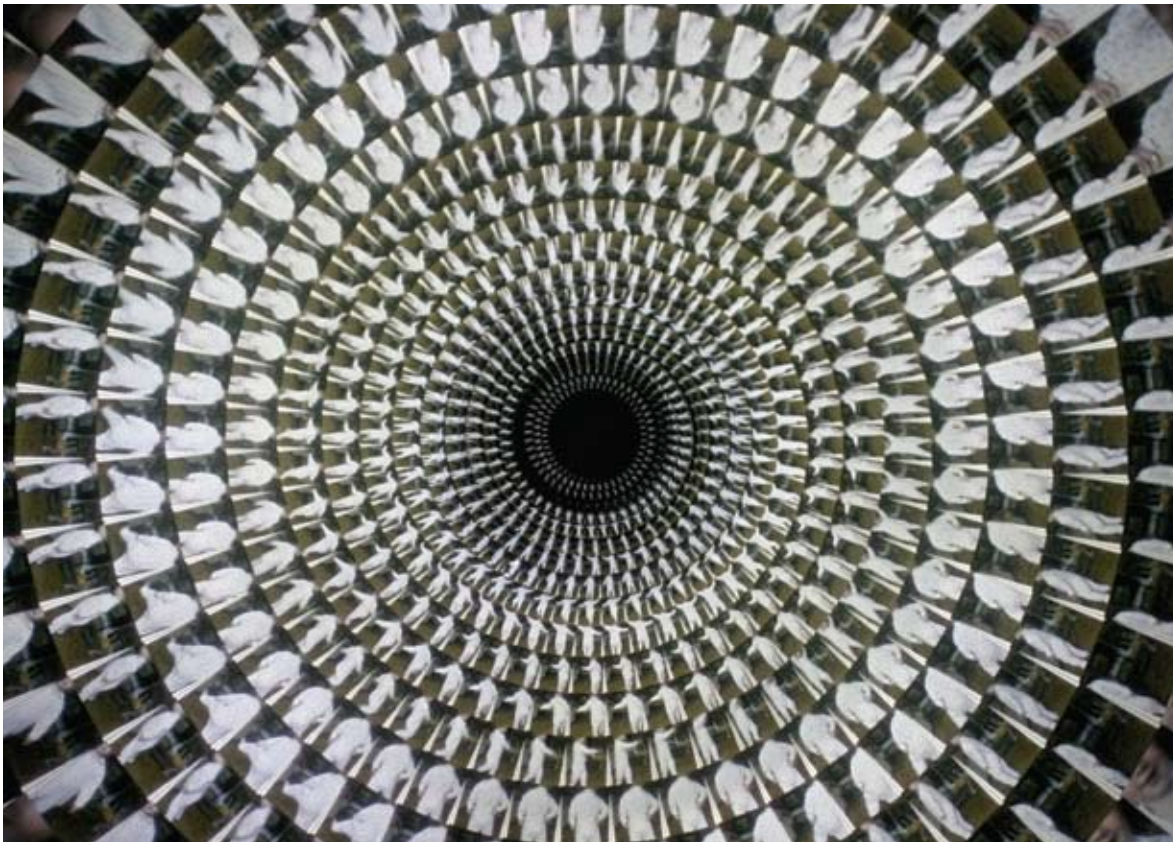
## CHRISTIAN PARTOS

### STEP-MOTOR ANIMATIONS

Deux disques en rotation sont éclairés par une lumière stroboscopique. Les disques sont recouverts d'une série d'images décrivant une spirale allant du bord extérieur au centre des disques. Le spectateur peut suivre les films en partant de l'extérieur ou de l'intérieur du disque. Il peut aller et venir dans le temps, comme il le fait dans sa mémoire, et changer de piste à tout moment pour répéter une séquence.

Two discs lit by a stroboscopic light rotate. The discs are covered with a series of pictures which move in a spiral from the outer edge to the centre. The observer can follow the films along a radius inwards or outwards. Like in memory one can move freely back and forth in time. Here you can switch tracks anytime to repeat a sequence.

Christian Partos



# CHRISTIAN PARTOS

SUÈDE SWEDEN

[www.partos.se](http://www.partos.se)

1958, Jönköping, Suède [Sweden](#).

Vit et travaille dans la banlieue de Stockholm, Suède [Lives and works in the suburb of Stockholm, Sweden](#).

## COMMANDES COMMISSIONS

---

- 2009 Metrostation Triangeln, «Track Lights» lumière mobile [moving light](#), Malmö, Suède [Sweden](#)  
Borusan Müzik Evi, «ELO» lumière mobile [moving light](#), Istanbul, Turquie [Turkey](#)
- 2008 City Hall, «Concrete Sofa», Södertälje, Suède [Sweden](#)
- 2006 Horloge montrant le temps parfois [School clock sometimes showing time](#), Luleå Suède [Sweden](#)
- 2005 Tunaskolan, plafond avec «Spacionautes» mobiles [ceiling with moving «Astronauts»](#), Tumba, Suède [Sweden](#)
- 2002 Universeum, lightsculpture "to Gunnar L", Göteborg, Suède [Sweden](#)
- 2000 Metrostation Hässelby Strand, «Teleportation's» mosaïque mosaics, Stockholm, Suède [Sweden](#)

## EXPOSITIONS INDIVIDUELLES (SÉLECTION) SELECTED SOLO EXHIBITIONS

---

- 2009 *Light installation*, National Museum, Stockholm, Suède [Sweden](#)  
Galerie Aronowitsch, Stockholm, Suède [Sweden](#)
- 2007 *Partos10*, Romaeuropa Festival, Palazzo Fendi, Roma, Italie [Italy](#)
- 2005 *Hybris*, Hanninge konsthall, Stockholm, Suède [Sweden](#)
- 2004 Krognoshuset, Lund, Suède [Sweden](#)
- 2001 Färgfabriken, the Beckers Award, Stockholm, Suède [Sweden](#)

## EXPOSITIONS COLLECTIVES (SÉLECTION) SELECTED GROUP EXHIBITIONS

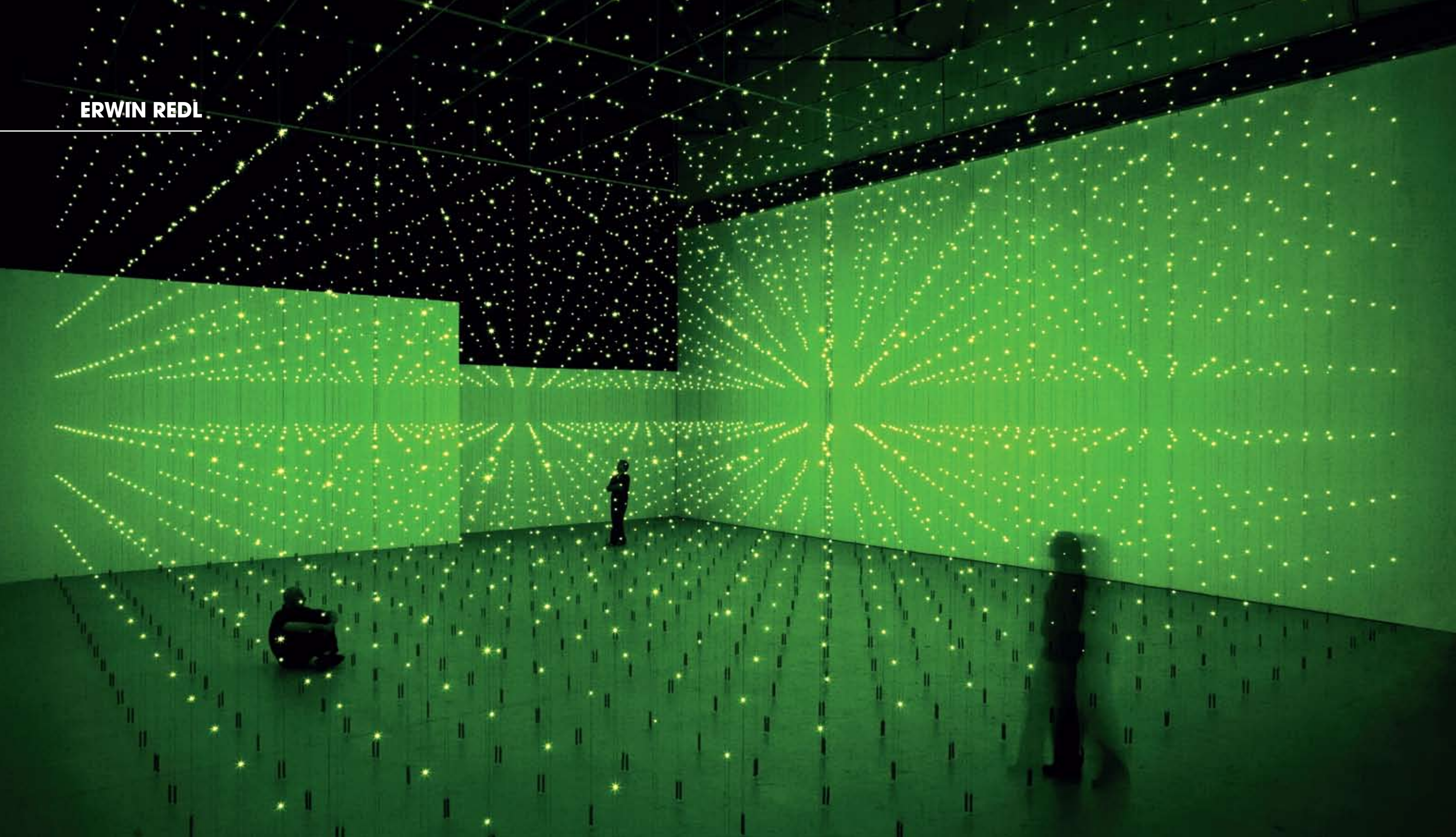
---

- 2010 *Madde-Işık*, Borusan Müzik Evi, Istanbul, Turquie [Turkey](#)  
*DigitalLife*, La Pelanda, Roma, Italie [Italy](#)  
*Microwave Festival*, Hong Kong, Chine [China](#)
- 2008 Studio L<sup>2</sup>, with Helén Partos, Stockholm, Suède [Sweden](#)
- 2007 *Man machine 2*, Tekniska Muséet, Stockholm, Suède [Sweden](#)  
*Upplyst*, Studio L<sup>2</sup>, Stockholm, Suède [Sweden](#)  
*Vom Funken Zum Pixel*, Martin-Gropius-Bau, Berlin, Allemagne [Germany](#)  
*Body Media*, Shanghai Sculpture Art Space & O Art Centre, Shanghai, Chine [China](#)  
*Transitions*, Galerie Aronowitsch, Stockholm, Suède [Sweden](#)
- 2006 *Sensi Sotto Sopra*, Romaeuropa Festival, Rome, Italie [Italy](#)  
Object to «*Thousand years with God*», a play by Stig Dagerman, Dramaten. Stockholm, Suède [Sweden](#)
- 2004 *Licht, lumière, Ijus*, Berliner Festspiele, Berlin, Allemagne [Germany](#)  
*What do we wait for*, Kulturhuset, Stockholm, Suède [Sweden](#)  
*Exit & Borderline*, Maubeuge & Creteil, France  
*Microfolies*, Lille, France



KONCEPTION

ERWIN REDL



# ERWIN REDL

## MATRIX II 2000

Mon travail se penche sur les conditions de la création artistique suite à l'expérience numérique. L'approche formelle et structurelle que j'adopte envers différents supports – installations, dessins, CD-ROM, Internet et son, entre autres – implique une logique binaire, parce que j'assemble les contenus en fonction d'un ensemble limité de règles auto-imposées qui comprennent souvent des algorithmes, un hasard contrôlé et d'autres méthodes inspirées par la programmation informatique. Depuis 1997, j'explore le processus de « l'ingénierie inverse »<sup>(1)</sup> en (re)traduisant le langage esthétique abstrait de la réalité virtuelle et de la modélisation 3D assistée par ordinateur dans un environnement architectural par le biais de la lumière et d'installations à grande échelle. Dans ce projet, l'espace est perçu comme une seconde peau, notre peau sociale, qui est transformée par mon intervention artistique. Compte tenu de la dimension architecturale de l'œuvre, toute personne simplement « présente » devient un véritable participant et fait par conséquent partie intégrante des installations. La perception visuelle est basée sur la conjonction du mouvement corporel et du passage du temps qui s'ensuit.<sup>(2)</sup> L'aspect formel de mon travail est très accessible. Son interprétation et sa compréhension dépendent des références subjectives du spectateur. De même, chacune de ces références subjectives est remodelée par des interactions individuelles diverses qui sont suscitées par l'installation et qui mettent à jour un phénomène social complexe. Le support que constitue la lumière est une référence directe à l'esthétique de la réalité virtuelle. Par sa nature éphémère, ce support particulier est la représentation idéale de la logique structurelle pure qui sous-tend mon travail. Au même moment, la lumière active utilisée dans mes installations transforme cette logique en une sensation physique intense sans le recours à l'objet et la lumière réfléchie des arts traditionnels, comme la peinture ou la sculpture.

Erwin Redl

<sup>(1)</sup> 'Ingénierie inverse' – Méthode de reprogrammation de logiciels issus d'un rival du secteur sans connaître le code informatique d'origine.

<sup>(2)</sup> « Nous pourrions faire le parallèle avec la célèbre expérience impliquant des chats dont les mouvements étaient limités de telle sorte qu'ils ne pouvaient explorer l'espace autour d'eux et donc comprendre la relation entre les objets immobiles et leur corps en mouvement. Certains chats pouvaient se déplacer librement mais devaient traîner derrière eux un chariot où d'autres chats étaient ligotés, comme les hommes de la caverne de Platon y étaient enchaînés. Les deux groupes de chats avaient vécu la même expérience visuelle. Mais lorsque tous les chats ont pu se déplacer en toute liberté après plusieurs semaines, le premier groupe de chats s'est avéré capable de s'orienter normalement, tandis que le second groupe, dont les mouvements avaient été totalement entravés, n'a cessé de se heurter aux objets ou de tomber des rebords. Il a été déduit de cette expérience qu'un sens « intelligent » de l'orientation, ou tout comportement généralement « intelligent », est le fruit d'une exploration de l'environnement alliant sens et motricité. » Florian Rötzer, 'Images Within Images, or, From the Image to the Virtual World' dans *Iterations : The New Images* p.64, International Center of Photography - New York City, The MIT Press - Cambridge, Mass. et Londres 1994.

### CRÉDITS

Collection du Musée d'Art contemporain de San Diego

Acquis avec l'aide des International Collectors et de la Annenberg Foundation

# ERWIN REDL

## MATRIX II 2000

My work reflects upon the condition of art making after the 'digital experience'. The formal and structural approach to various media I employ, such as installation, drawings, CD-ROM, Internet and sound, engages in binary logic, because I assemble the material according to a narrow set of self-imposed rules which often incorporate algorithms, controlled randomness and other methods inspired by computer code. Since 1997, I have investigated the process of 'reverse engineering'<sup>(1)</sup> by (re)translating the abstract aesthetic language of virtual reality and 3-D computer modeling back into an architectural environment by means of large-scale light installations. In this body of work, space is experienced as a second skin, our social skin, which is transformed through my artistic intervention. Due to the very nature of its architectural dimension, participating by simply being "present" is an integral part of the installations. Visual perception works in conjunction with corporeal motion, and the subsequent passage of time.<sup>(2)</sup> The formal aspect of my work is easily accessible. An interpretation and understanding of this characteristic is dependent upon the viewer's subjective references. Equally, the various individual's interactions within the context of the installation re-shape each viewer's subjective references and reveal a complex social phenomenon. The medium light refers directly to the aesthetic of virtual reality. The ephemeral nature of this particular medium is the ideal representation of the pure structural logic which underlies my work. At the same time the active light in my installations transforms structural logic directly into an intense corporeal sensation without traditional media's, e.g., painting and sculpture, detour through objecthood and reflected light.

Erwin Redl

<sup>(1)</sup> 'Reverse engineering' - the method of re-programming software from an industry rival without knowing the original computer code.

<sup>(2)</sup> "Speculatively, we might refer to the well-known experiment involving cats that were restricted so that they could not explore space through their own body movements, and thus could not learn the constants of objects relative to their own movement. Some of the cats were allowed to move freely, but dragged a cart containing other, constrained cats - bound like the viewers of the shadow show in Plato's cave. Both groups of cats had the same visual experiences. But when all the cats were, after several weeks, allowed to move freely, the cart-pulling cats were able to orient themselves normally, while those cats restricted from any movement would continuously bump into things or fall off edges. From this experiment, it was deduced that an 'intelligent' orientation in space, or any generally 'intelligent' behavior, develops from an active senso-motor exploration of the environment."

Florian Rötzer, 'Images Within Images, or, From the Image to the Virtual World' in 'Iterations: The New Image', p.64, International Center of Photography - New York City, The MIT Press - Cambridge, Mass. and London, England 1994.

### CREDITS

Collection Museum of Contemporary Art San Diego

Museum purchase with funds from the International Collectors and the Annenberg Foundation



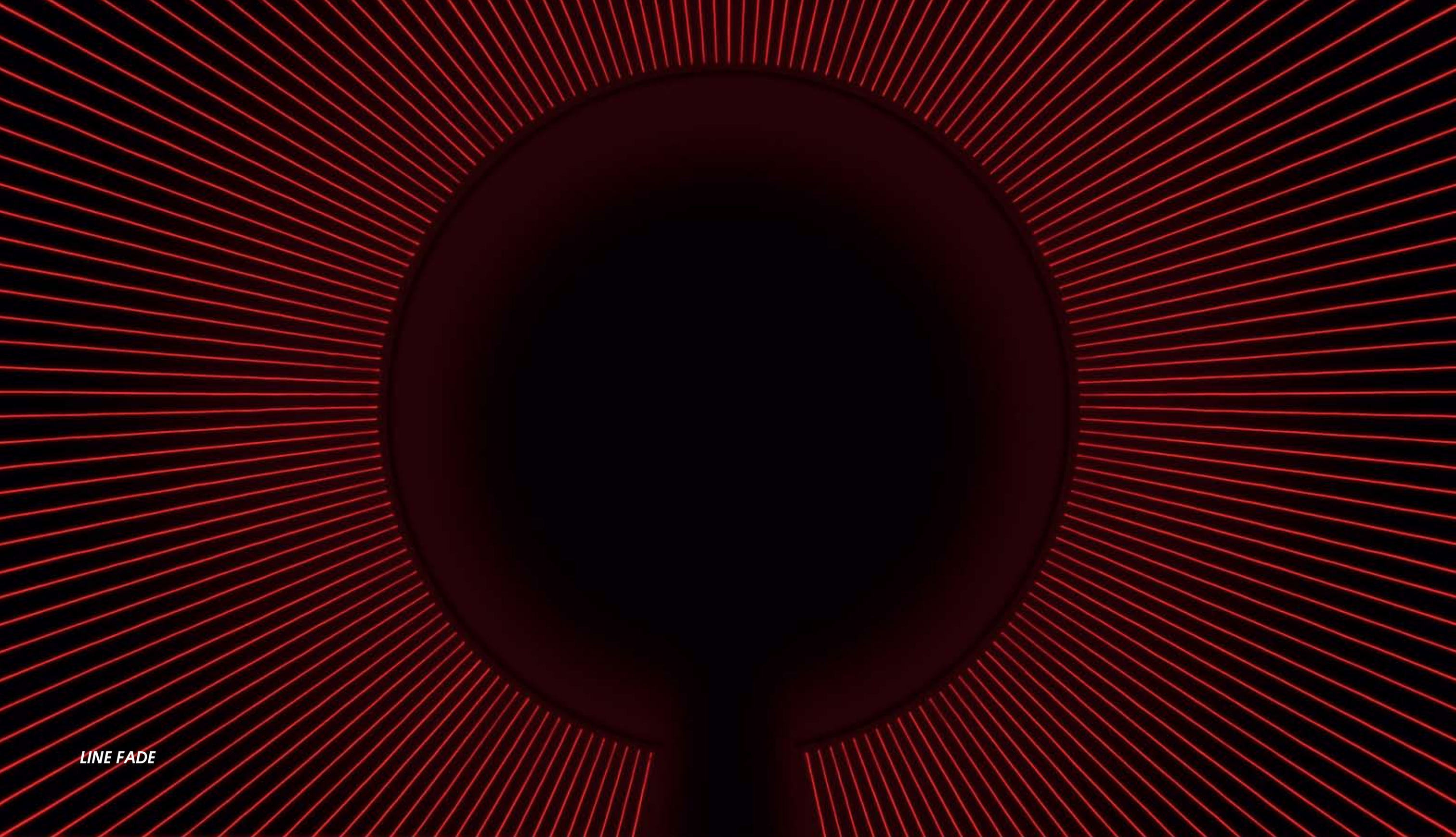


*FADE I*





*FLOW*



*LINE FADE*

# ERWIN REDL

AUTRICHE - USA [AUSTRIA](#) - USA

[www.paramedia.net](http://www.paramedia.net)

1963 Gföhl, Autriche [Austria](#). Vit et travaille aux États-Unis depuis 1993. [Lives and works in the United States since 1993.](#)

## ÉDUCATION (SÉLECTION) EDUCATION (SELECTION)

- 1993-95 MFA Computer Art, School of Visual Arts, New York, NY, USA  
1988-91 Diplôme de Musique électronique [Diploma in Electronic Music](#), Musik Akademie, Wien, Autriche [Austria](#)  
1988-90 Maîtrise de BA in Composition, Musik Akademie, Wien, Autriche [Austria](#)

## PRIX AWARDS

- 2002 State of Lower Austria Media Art Award, St. Pölten, Autriche [Austria](#)  
New York Foundation for the Arts, Award for Architecture & Environmental Structures, NY, USA  
1999 WNET/Channel 13 Reel New York. Web Award, New York, NY, USA  
1992 City of Vienna Award for Composition, Wien, Autriche [Austria](#)  
1991 State of Lower Austria Award for Composition, St. Pölten, Autriche [Austria](#)  
1988 ward for Composition of the "Erste" Bank, Wien, Autriche [Austria](#)

## INSTALLATIONS PERMANENTES PERMANENT INSTALLATIONS

- 2012 New York City Police Academy, New York, NY, USA  
2010 King Liberty Village, Toronto, Canada  
Pacific Design Center, West Hollywood, CA, USA  
2009 WAVE, W-Hotel, West Hollywood, Hollywood, CA, USA  
FLOW, 186 Fifth Ave, New York, NY, USA  
MATRIX XVII, Centennial Towers, San Francisco, CA, USA  
2007 FLOW, Waverly Place (private residency), New York, NY, USA  
2006 FLOW, Shirlington Public Library, Arlington, VA, USA  
SPEED SHIFT, Skinker subway station, St. Louis, MO, USA  
Nocturnal Flow, University of Washington Seattle, Seattle, WA, USA  
2004 MATRIX XIV, Bloomberg LP, Lexington Ave, New York, NY, USA

## EXPOSITIONS INDIVIDUELLES SOLO EXHIBITIONS

- 2009 WSU Gallery, Wright University, Dayton, OH, USA  
Galereya Dzyga, Lviv, Ukraine [Ukraine](#)  
2008 Emerson College, Huret and Spector Gallery, Boston, MA, USA  
Museum of Contemporary Art, San Diego, CA, USA  
2007 Ace Gallery, Beverly Hills, CA, USA  
Sara Roney Gallery, Paddington, Australie [Australia](#)  
2006 Museum of Contemporary Art, Denver, CO, USA  
Conduit Gallery, Dallas, TX, USA

## EXPOSITIONS INDIVIDUELLES SOLO EXHIBITIONS

- 2005 Plug-in Institute of Contemporary Art, Winnipeg, Canada  
Anthony Grant Gallery, New York, NY, USA  
Conduit Gallery, Dallas, TX, USA  
2004 Haeusler Contemporary, München, Allemagne [Germany](#)  
Lille 2004 - Cultural Capital of Europe, France

## SELECTION DE RÉCENTES EXPOSITIONS COLLECTIVES SELECTED AND RECENT GROUP EXHIBITIONS

- 2010 *DigitalLife*, La Pelanda, Roma, Italie [Italy](#)  
*Material Evidence: Phenomenology of Matter*, Beach Museum of Art, Kansas State University, Manhattan, KS, USA  
*Behind The Light*, Nathan Bernstein Gallery, New York, NY, USA  
*Six Solos*, Wexner Center for the Arts, Columbus, OH, USA  
2009 *Nuit Blanche*, Toronto, Canada  
Ingenuity Festival, Cleveland, OH, USA  
2008 Expo 2008, Zaragoza, Espagne [Spain](#)  
*Sensory Overload*, Milwaukee Art Museum, Milwaukee, WI, USA  
2007 *From Flash to Pixel*, Martin-Gropius-Bau, Berlin, Allemagne [Germany](#)  
Vienna Art Week, Vienna, Autriche [Austria](#)  
2006 *The Colour Spectrum* – Modern Art, Museum of the State of Lower Austria, St. Pölten, Autriche [Austria](#)  
*From Flash to Pixel*, Zendai Museum of Modern Art Shanghai, Chine [China](#)  
*artintime*, Sumi, New York, NY, USA  
*Switching Worlds: Desires and Identities*, Austrian Cultural Forum New York, New York, NY, USA  
*Backdrop*, Bloomberg Space, London, Royaume-Uni [United Kingdom](#)  
2005 *Spielzeit* ("Playtime"), Berliner Festspiele, Berlin, Allemagne [Germany](#)  
*Lichtkunst aus Kunstlicht* ("Light Art from Artificial Light"), ZKM, Karlsruhe, Allemagne [Germany](#)  
*Postmediale Konditionen* ("Post-media Conditions"), Neue Galerie, Graz, Autriche [Austria](#)  
*Ecstasy: In and About Altered States*, LAMoCA, Los Angeles, CA, USA  
*Lights on Tampa*, Tampa, FL, USA  
2004 *Licht!* ("Light!"), Berliner Festspiele, Berlin, Allemagne [Germany](#)  
Exit Festival, Creteil, Paris, France  
*Borderline*, Maubeuge, France  
2003 *What the Whitney Don't Know*, TAG, Brooklyn, NY, USA  
*After Image*, Wood Street Galleries, Pittsburgh, PA, USA  
*In the Gloaming*, Sculpture Park "The Fields", Omi, NY, USA  
*Liminal*, Hampden Gallery, University of Massachusetts, Amherst, MA, USA  
Art Chicago 2003 – Special Project by Creative Time / Häagen Dazs, Chicago, IL, USA  
2002 *Signal to Noise*, Location One, New York, NY, USA  
*E-motion*, POST Gallery, Los Angeles, CA, USA  
Res Magazine Party, EyeBeam Atelier, New York, NY, USA  
*Special Effects*, Daejeon Municipal Museum of Art, Daejeon, Corée du Sud [South Korea](#)  
*Graphic*, Curt Marcus Gallery, New York, NY, USA  
*Whitney Biennial 2002*, The Whitney Museum of American Art, New York, NY, USA  
*The Magic of Light*, The Hudson River Museum, Yonkers, New York, NY, USA

**RYUICHI SAKAMOTO + SHIRO TAKATANI**

---



## RYUICHI SAKAMOTO + SHIRO TAKATANI

*LIFE - fluid, invisible, inaudible... 2007*

*LIFE - fluid, invisible, inaudible...* Cette nouvelle installation de Ryuichi Sakamoto et Shiro Takatani est une commande du YCAM, Centre des Arts et Médias de Yamaguchi (Japon). Ryuichi Sakamoto est un musicien et un compositeur de renommée internationale. Shiro Takatani, quant à lui, est à la tête du collectif d'artistes Dumb Type. Leur projet visant à concevoir un nouveau type d'espace expérimental pour leurs installations combinant image et son.

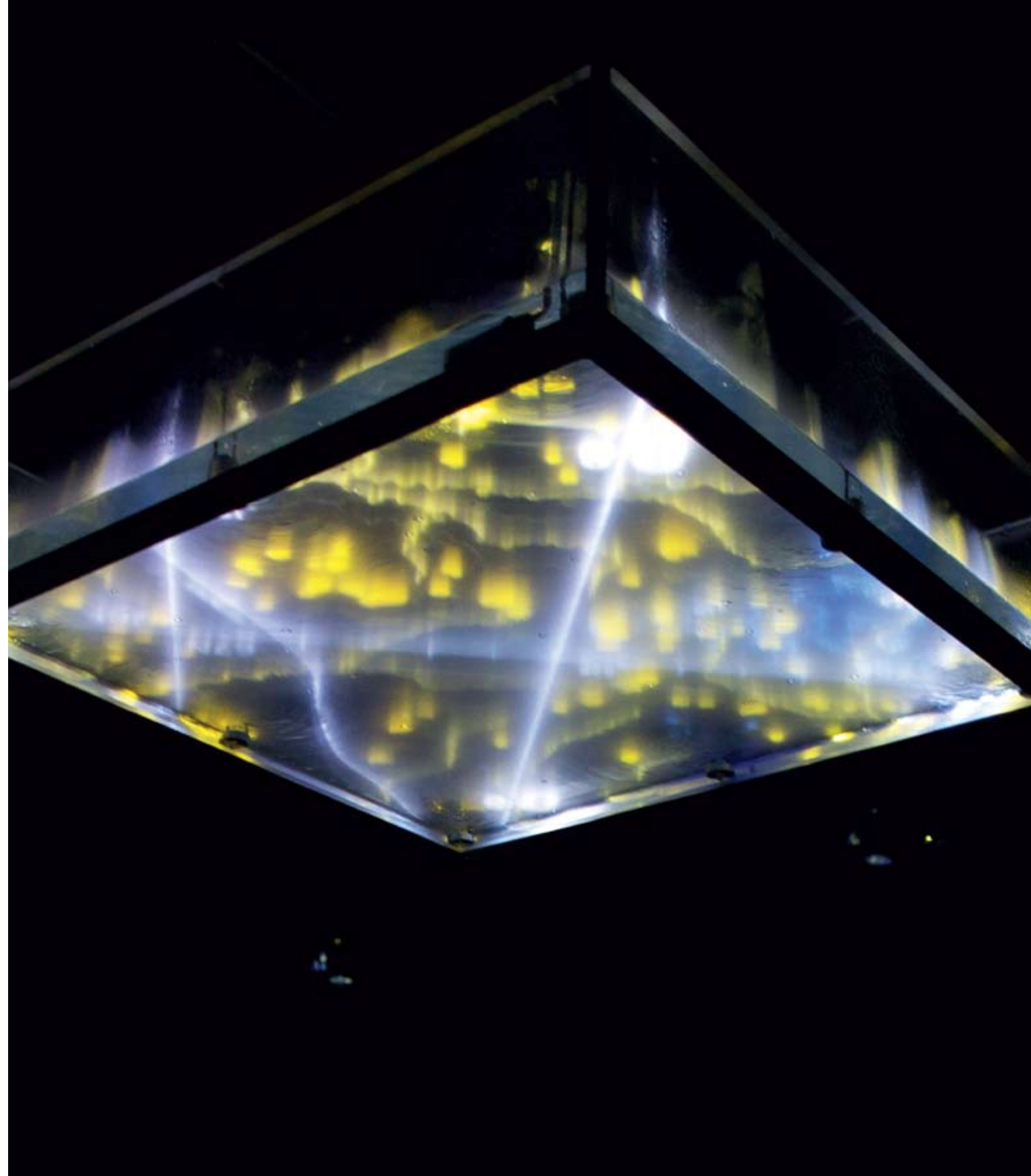
Les deux artistes ont entamé leur collaboration en 1999 avec *LIFE*, le premier opéra de Ryuichi Sakamoto dont Shiro Takatani a assuré la direction visuelle. Empruntant divers éléments de cet opéra, leur nouvelle installation au YCAM est conçue en tant qu'expression du monde actuel.

L'installation consiste en neuf aquariums en acrylique, chacun possédant une base carrée de 1,2 mètres de côté pour une hauteur de 30 centimètres. Les neuf aquariums sont positionnés à 2,5 m du sol, de manière à former un carré de 3 par 3. Chacun de ces aquariums est encadré par une paire d'haut-parleurs. Une sorte de brume est générée artificiellement par des ultrasons à la surface de l'eau. Ces neuf blocs de brume servent d'écran sur lesquels sont projetées des images à partir du plafond. Le sous-titre « fluid, invisible, inaudible... » fait référence à des notions perceptibles ou non, donne accès à quelque chose d'amorphe, incertain ou non reconnaissable mais aussi à des changements au plus profond de nous.

*LIFE - fluid, invisible, inaudible...* is an art installation commissioned by the Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM) and created by Ryuichi Sakamoto and Shiro Takatani. Ryuichi Sakamoto is a universally respected composer, and co-creator, Shiro Takatani is one of the founding members of the art group Dumb Type. Released in 2007, this art installation is the two artists' attempt to fuse image and sound.

The two artists met during 1999 when Takatani was the visual director for Sakamoto's opera, *LIFE*. This new installation takes the foundations of Sakamoto's *LIFE* and adds a contemporary spin to it, sending the modern world a message through a new form of art.

The installation consists of nine 1200mm square by 300mm high acrylic aquariums hung 2.5m from the ground in a 3 by 3 grid. Each aquarium is placed between speakers as images are projected onto the mist produced by machines in the water tank. The spectator walks through the installation space and can feel and sense the fluid movement of sound and image. As the subtitle for the piece suggests, the installation explores themes of fluidity, the invisible and the inaudible within the 20<sup>th</sup> century world, and our attempt to access this ambiguous environment of nebulous uncertainty.



## CRÉDITS CREDITS

Concept, réalisation [Concept](#), direction [Ryuichi Sakamoto](#), [Shiro Takatani](#)  
Programmation sonore [Sound programming](#) [Kenji Yasaka](#) / SYNETICS LTD  
Programmation visuelle [Visual programming](#) [Daito Manabe](#)  
Programmation système [System programming](#) [Ken Furudate](#)  
Montage [Material editing](#) [Hiromasa Tomari](#)  
Regard extérieur [Visionary at large](#) [Akira Asada](#)  
Direction technique [Technical direction](#) [Takayuki Ito](#) [YCAM]  
Opération mécanique [Mechanical operation](#) [Richi Owaki](#), [Soichiro Mihara](#) [YCAM]  
Commissariat originel [Original curation](#) [Kazunao Abe](#) [YCAM]  
Support technique [Technical support](#) YCAM Interlab

Équipe à New York [New York crew](#)

Ingénieur enregistrement sonore [Recording engineer](#) [Fernando Aponte](#)  
Gestion de production [Production management](#) [Evan Balmer](#) / [Kab America Inc.](#)  
Conseiller juridique [Legal supervisor](#) [Susan Butler](#)

Comité de production [Production committee](#)

[Ryuichi Sakamoto](#), [Shiro Takatani](#), [Norika Sora](#), [Yoko Takatani](#), [Kazunao Abe](#)

Equipe Exposition [Exhibition staff](#)

[Takayuki Ito](#) [YCAM], [So Ozaki](#), [Kenji Yasaka](#) [SYNETICS LTD]  
Nous remercions particulièrement [A special thanks to](#) YCAM Interlab

*LIFE – fluid, invisible, inaudible...* a été produit suite à une commande du Yamaguchi Centre for Arts and Media [YCAM], et présenté pour la première fois du 10 mars au 28 mai 2007 au YCAM.

Une grande partie du contenu de cette installation a été transformée à partir du contenu original de l'opéra LIFE, qui a été joué pour la première fois en 1999.

Nous remercions particulièrement Musikelectronic.

*LIFE - fluid, invisible, inaudible...* was produced on commission at the Yamaguchi Centre for Arts and Media [YCAM], and exhibited from March 10 to May 28, 2007 at YCAM .

A majority of the materials in this installation have been modified from the original opera LIFE, which premiered in 1999.

A special thanks to Musikelectronic



## **RYUICHI SAKAMOTO** JAPON

[www.sitesakamoto.com](http://www.sitesakamoto.com)

1952 Tokyo, Japon. Vit à New York, USA.

Ryuichi Sakamoto est musicien, producteur, artiste, militant écologiste et citoyen du monde. Récompensé par un Academy Award, deux Golden Globes, un Grammy, il est membre de l'Ordre des Cavaleiro Admissão et a été nommé Officier de l'Ordre des Arts et des Lettres. Le prix le plus prestigieux, peut-être, qui lui ait été décerné est celui du Programme des Nations Unies pour le Développement, qu'il a obtenu pour ses innovations et avancées audacieuses en matière de protection de l'environnement dans le domaine de la distribution musicale et dans les tournées. Il est membre fondateur de Yellow Magic Orchestra, un des groupes les plus célèbres de l'histoire de la musique électronique. Parmi les musiques de film qu'il a composées figurent *Furyo*, *Le Dernier Empereur*, *Un Thé au Sahara*, *Love is the Devil* et *Women without Men*. Il a également composé la musique des Jeux Olympiques de Barcelone de 1992. Ses deux nouveaux albums, *Playing the piano* (versions piano solo de compositions antérieures, parmi lesquelles certaines de ses musiques de film les plus célèbres) et *Out of noise* (un projet plus ambitieux d'enregistrement de sons sous la surface de la Océan arctique et du vent sur la banquise pour explorer la nature de la musique et du bruit). Les deux albums sont sortis en Europe sous le label Decca/Universal Music Group et ont été acclamés par la critique.

Sakamoto consacre une grande partie de son temps à la cause environnementale – pour « que l'ego devienne “éco” », selon ses propres termes. Conjointement avec divers confrères, il a lancé le projet « Zéro mine antipersonnel » en 2001. Face à l'ampleur des menaces mondiales qui pèsent sur l'environnement, il a créé la fondation *moreTrees*, suivant l'idée toute simple que la multiplication des arbres pourrait se révéler une solution naturelle au problème des émissions de dioxyde de carbone d'origine humaine. La fondation loue ainsi pendant 60 ans des parcelles destinées à la plantation et la protection de forêts.

## **SHIRO TAKATANI** JAPON

[www.dumbtype.com](http://www.dumbtype.com)

1963, Nara, Japon. Vit à Kyoto, Japon.

Diplômé de l'Université des Arts de Kyoto, département d'art conceptuel environnemental, Shiro Takatani est l'un des membres fondateurs de *Dumb Type*, créé en 1984. Depuis, il s'implique plus particulièrement dans les aspects visuels et techniques des créations du collectif. En 1990, Takatani participe en solo à un projet municipal à Groningen, Pays-Bas (directeur artistique : Daniel Libeskind), en collaboration avec Akira Asada. Takatani crée des images pour le concert collectif *Dangereuses Visions* avec Art Zoyd et l'Orchestre National de Lille en mars 1998. Ryuichi Sakamoto fait appel à lui en septembre 1999 pour la direction visuelle de son opéra *LIFE*. Shiro Takatani crée en solo les installations vidéo *Frost Frames* en 1998 et *Optical Flat / Fibre Optic Type* en 2000 (collection du Musée National des Arts, Osaka, Japon). Il est également à l'origine de l'installation vidéo IRIS réalisée en collaboration avec la sculpteuse de brume Fujiko Nakaya, pour la Biennale internationale de Valencia, Espagne en 2001. Commande du Musée d'Histoire naturelle de Lettonie à Riga, pour l'exposition « Conversations with Snow and Ice », son installation *Ice Core* est présentée en novembre et décembre 2005 à l'occasion de la rétrospective des travaux du glaciologue Ukichiro Nakaya (1900-1962). En 2006, dans le cadre du Programme d'échange Australie-Japon de la Fondation du Japon intitulé « Rapt! 20 artistes contemporains au Japon », il est sélectionné pour un séjour d'un mois en Australie en tant qu'artiste résident, au terme duquel il présente sa nouvelle création, *Chrono*, à Melbourne, Australie. En 2007, il crée une installation audiovisuelle, *LIFE – fluid, invisible, inaudible* en collaboration avec Ryuichi Sakamoto (commande du YCAM - Centre Yamaguchi pour les Arts et les Médias). Une version DVD sort en mai 2008. Par ailleurs, Shiro Takatani participe à l'expédition en voilier « Cape Farewell » en Arctique (Groenland et Islande) en 2007. L'exposition relative à ce voyage est présentée en juillet-août 2008 au Kagakumiraikan (Musée National des Sciences émergentes et de l'Innovation) de Tokyo, Japon. Il crée un nouveau spectacle, *La Chambre claire* dont la première mondiale a lieu en juin 2008 dans le cadre du festival « Theater der Welt » de Halle après une résidence de trois semaines sur place. Une nouvelle version est présentée lors du Festival d'Otoño (Madrid, Espagne) en novembre 2009, puis au Grec Festival à Barcelone et au Festival de Marseille en 2010. Récemment, il a présenté l'expositon *Cloud Forest* avec Fujiko Nakaya au YCAM en août 2010.

## **RYUICHI SAKAMOTO** JAPAN

1952 Tokyo, Japan. Lives in New York, USA.

Ryuichi Sakamoto: a musician, producer, artist, environmental activist and citizen of the world. Honored with an Academy Award, two Golden Globes, a Grammy, the Order of the Cavaleiro Admissão and named Officier de l'Ordre des Arts et des Lettres. Perhaps most prized of all is the UN Environment Programme's Echo Award, for his innovative and groundbreaking work in eco-friendly touring and music distribution.

He is a founding member of one of music history's most famous electronic bands Yellow Magic Orchestra. Film scores include: *Merry Christmas* Mr. Lawrence, *The Last Emperor*, *The Sheltering Sky*, *Love is the Devil* and *Women without Men*. He wrote the music for the 1992 Olympic Games in Barcelona.

His 2 new albums *Playing the piano* (self-covers/solo piano versions of his earlier works, including some of his famous film themes) and *Out of noise* (a more ambitious project recorded under the surface of the water of the Arctic Sea as well as the sound of the wind on glacial ice... an exploration about what is music and what is noise). Both albums have been released in Europe on Decca/Universal Music Group and received rave reviews.

Sakamoto devotes much of his time to environmental concerns – turning “Ego into Eco”, as he puts it. Together with various colleagues he launched *Zero Landmines* project in 2001; and soon after was faced with the enormity of the global threats to the environment, he hit upon a simple idea: more trees. Protecting existing forests and planting new ones could strike a natural way of balancing human carbon emissions.

## **SHIRO TAKATANI** JAPAN

1963, Nara, Japan. Lives in Kyoto, Japan.

Graduated from Environmental design Art Dept. of Kyoto City University of Arts, Shiro Takatani joined *Dumb Type* as one of the founders in 1984, and since then has been involved particularly in the visual and technical aspects of their creative works. In 1990, Takatani participated as soloist in a municipal project in Groningen, Holland (artistic director: Daniel Libeskind), in collaboration with Akira Asada. Takatani created images for the collaborative concert *Dangereous Visions* with Art Zoyd and the National Orchestra of Lille in March 1998. He was visual director for Ryuichi Sakamoto's opera *LIFE* in September 1999 and he released the solo video installation work *Frost frames* (1998), *Optical flat / fibre optic type* (2000) - collection of The National Museum of Art, Osaka, Japan. He also created the video installation IRIS in collaboration with Fujiko Nakaya, a fog sculptor, for the Valencia Biennial, Spain in 2001. Commissioned by the Natural History Museum of Latvia in Riga, for the exhibition “Conversations with Snow and Ice”, his installation was presented in November-December 2005, as part of a retrospective of the works of the snow and ice scientist Ukichiro Nakaya (1900-1962). In 2006, under the auspices of the Japan Foundation's 2006 Australia-Japan Exchange Project “Rapt! 20 contemporary artists from Japan”, he was selected for a one-month artist residency in Australia and exhibited the new piece *Chrono* in Melbourne, Australia. In 2007, Takatani created an audio visual installation, *LIFE - fluid, invisible, inaudible...*, in collaboration with Ryuichi Sakamoto, commissioned by Yamaguchi Centre for Arts and Media (YCAM). The DVD version of *LIFE - fluid, invisible, inaudible...* was released in May 2008. Also, Takatani travelled to the Arctic (Greenland and Iceland) by sailboat joining the arctic expedition project “Cape Farewell” in 2007. The related exhibition was held July-August 2008 at Kagakumiraikan (National Museum of Emerging Science and Innovation) in Tokyo, Japan He created a new performance, *La chambre claire*, during a three weeks residency in Halle, Germany. The world premiere was in June 2008, as part of the “Theater der Welt” Festival in Halle. The new version of the performance (Spanish title : *La Cámara Lúcida*) is included in the Festival de Otoño (Madrid, Spain) in November 2009 and toured in Grec Festival, Barcelona and Marseille Festival in 2010. Recently he has presented the exhibition *CLOUD FOREST* in collaboration with Fujiko Nakaya at YCAM in August 2010.

## RYUICHI SAKAMOTO + SHIRO TAKATANI

En 1999, Shiro Takatani est chargé de la direction visuelle de *LIFE* (présenté à Tokyo et Osaka, Japon), un opéra de Ryuichi Sakamoto qui propose un panorama de la musique et de la société du XX<sup>e</sup> siècle. En juin 2005, un spectacle intitulé *Experimental Live at Honen-in Zen Temple*, réalisé à partir d'ordinateurs portables et d'images, est présenté à Kyoto, Japon dans le jardin de la Chambre de l'Abbé, haut lieu du bouddhisme zen de la ville. En juin 2005 également, Sakamoto et Takatani collaborent à nouveau lors d'un spectacle en mémoire de Susan Sontag à l'Université d'Art et de Design de Kyoto, Japon. Les images réalisées à partir de portraits de S. Sontag et de signes de ponctuation de ses textes sont retravaillées, combinées à des sons superposés sur le « Spiegel im Spiegel » d'Arvo Pärt, dans un style inspiré de la technique du collage. Récemment, « Mallarmé Project » au Théâtre d'Art Shunjuza de Kyoto avec Ryuichi Sakamoto (piano), Shiro Takatani (image) and Moriaki Watanabe (poèmes).



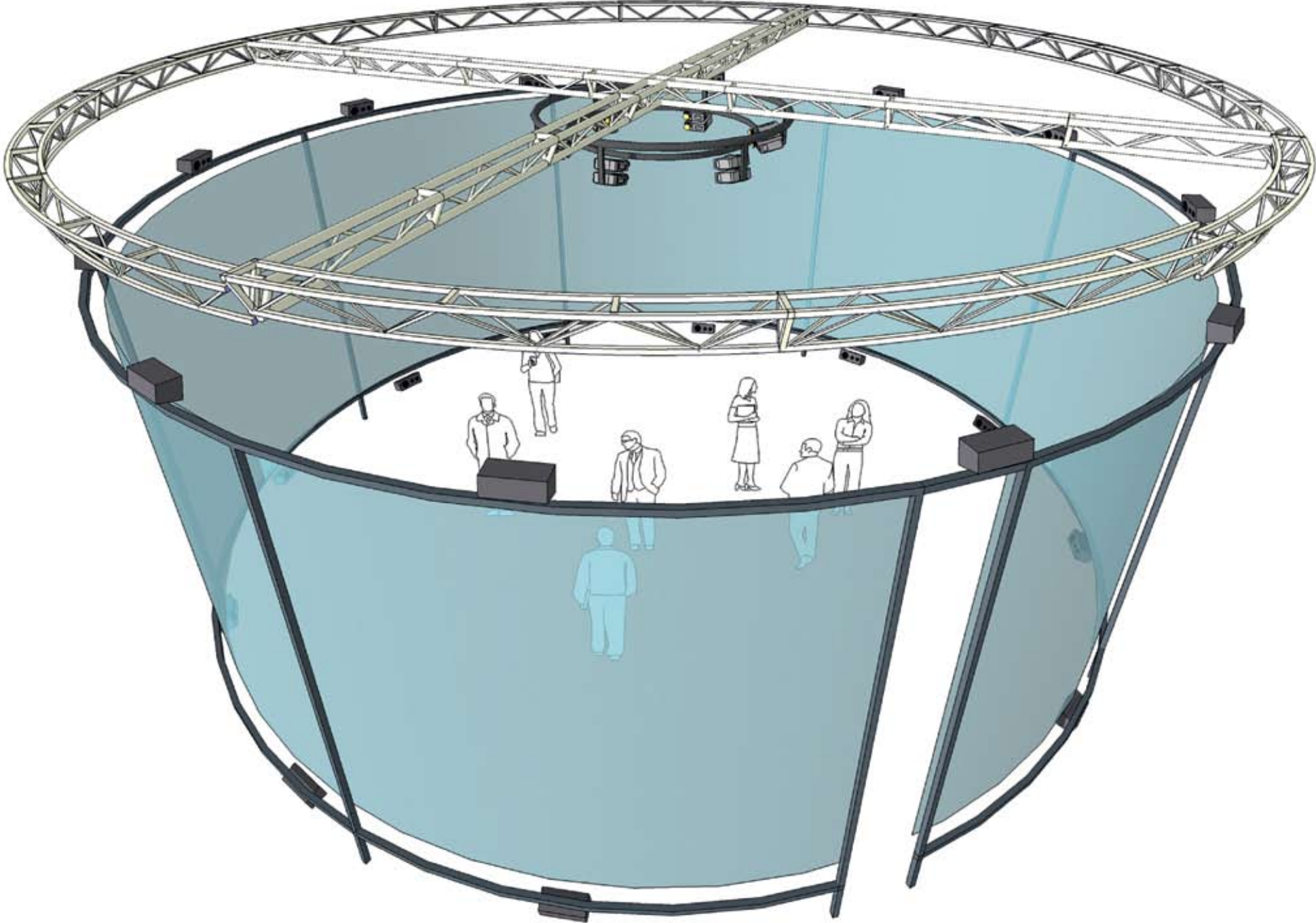
## RYUICHI SAKAMOTO + SHIRO TAKATANI

Shiro Takatani was responsible for image supervision of *LIFE* (performed in Tokyo and Osaka, Japan), an opera by Ryuichi Sakamoto that tried to present an overview of music and society of the 20<sup>th</sup> century in 1999. In June 2005, a live performance, "Experimental Live at Honen-in Zen Temple" in Kyoto, Japan, was conducted through laptops and images, in a garden in front of the Buddhist abbot's quarters. In June of the same year, Sakamoto and Takatani collaborated again in a Susan Sontag Memorial live performance at Kyoto University of Art and Design, Japan. The images made from Sontag's portraits and punctuation marks in her texts are arranged, are combined with sounds in a collage style, with various sounds dubbed onto "Spiegel im Spiegel" by Arvo Pärt. Recently, "Mallarmé Project" at Kyoto Art Theater Shunjuza was a collaborative performance of Ryuichi Sakamoto (piano), Shiro Takatani (image) and Moriaki Watanabe (poems).





AVIE



## JEFFREY SHAW

### *AVIE ENVIRONNEMENT DE VISUALISATION ET D'INTERACTION AVANCÉES 2006*

AVIE est le premier environnement 360° et stéréoscopique de visualisation et sonorisation au monde, conçu d'un point de vue artistique. Ces ressources à la pointe de la technologie permettent le développement d'applications dans les domaines de la visualisation et de la sonorisation immersives ainsi que l'interaction humaine.

La configuration de base de AVIE est un écran argenté cylindrique de 4 mètres de haut et de 10 mètres de diamètre. AVIE dispose d'un jeu de douze vidéoprojecteurs numériques haute définition qui projettent ensemble deux images polarisées de 1000 x 8000 pixels sur l'entière surface de l'écran, soit 360°.

Les visiteurs chaussent des lunettes polarisantes pour regarder l'image en trois dimensions.

Un ensemble de sept ordinateurs à très hautes performances délivrent leurs données aux projecteurs incluant corrections géométriques et raccords des bords de chaque image par rapport aux autres.

Le contenu peut être d'origine informatique, photographique ou vidéo et peut combiner les trois.

AVIE est conçu pour un usage individuel ou collectif. L'interface d'utilisation peut être, entre autres, un joystick, un iPad ou la reconnaissance du mouvement des visiteurs à travers un réseau de caméras à infrarouge.

En complément de l'aspect visuel et interactif, AVIE dispose d'un système audio spatialisé équivalent à un système 12.2 canaux avec des applications « surround » conçues sur mesure. Avec ses enceintes situées derrière l'écran microperforé, ce système permet une spatialisation du son à 360° autour des visiteurs.

AVIE s'inscrit dans la longue histoire de l'expérimentation photographique, cinématographique et panoramique commencée à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. C'est le point culminant de quarante ans d'exploration artistique réalisée par Jeffrey Shaw dans le domaine des systèmes interactifs, immersifs et panoramiques complétés par les nouvelles recherches sur la narration et les logiciels du iCinema Centre de Sydney. AVIE incorpore radicalement des nouvelles techniques de production et de représentation afin de délivrer des nouvelles formes de contenu créatif et de nouveaux types d'expérience pour le public.

#### CRÉDITS

AVIE - Advanced Visualisation and Interaction Environment (Environnement avancé de visualisation et d'interaction)

Jeffrey Shaw, Dennis Del Favero, Matt McGinity, Ardrian Hardjono, Damian Leonard et Volker Kuchelmeister

Conception : Jeffrey Shaw

Directeurs de projet : Jeffrey Shaw, Dennis Del Favero

Ingénieur en chef logiciel : Matthew McGinity

Ingénieurs logiciels et équipement : Ardrian Hardjono, Jared Berghold, Alex Kuptsov, Marc Chee, Robin Chow, Xin Guan

Coordination et gestion du projet : Damian Leonard, Ardrian Hardjono, Volker Kuchelmeister, Densan Obst, Kate Dennis,

Sue Midgley, Joann Bowers

Système de projection : F20SX+ avec l'aide de Projectiondesign (Norvège)

Ce projet a été soutenu par «The Australian Research Council's Discovery Funding Scheme» (DP0556659),

“The UNSW Capital Infrastructure Grants and Major Infrastructure Initiative Schemes” et “The UNSW School of Mining Engineering”.

## JEFFREY SHAW

### *AVIE ADVANCED VISUALISATION AND INTERACTION ENVIRONMENT 2006*

AVIE is the world's first artistically conceived 360-degree stereoscopic interactive visualisation and audification environment. Its state-of-the-art resources enable the development of applications in the fields of immersive visualization and human interaction design.

The basic AVIE configuration is a cylindrical silver projection screen 4 meters high and 10 meters in diameter. AVIE has a set of 12 high-resolution digital video projectors that together project a pair of 1000 x 8000 pixel polarized stereoscopic images over the entire 360-degree surface of the screen. Larger or smaller configurations of the AVIE system are possible.

Thirty or more visitors use polarizing glasses to view the fully surrounding lifelike three-dimensional image.

A cluster of seven high performance graphics PC's deliver the image data to the projectors, including custom geometry correction and edge blending software.

Content can be computer generated, photographic or video data, and any combinations thereof.

AVIE is designed for single or multiple user interaction scenarios. Interaction devices can for example be a joystick, an iPap, a 3D wand or a vision tracking system. Complementing the unique visualisation and interaction features of AVIE is its spatialized audio system. This is a 12.2 channel system with custom surround audio application software. With its speakers situated behind the micro-perforated projection screen, this system enables fully immersive 360-degree surface of sound anywhere around the viewers.

AVIE belongs to a vibrant history of painterly, photographic and cinematographic panoramic research that has been going on since the late 19th Century. It is also the culmination of over forty years of ground breaking artistic research done by Jeffrey Shaw in interactive immersive panoramic systems, complemented by new research into narrative and software systems at the iCinema Centre. AVIE incorporates radically new techniques of production and presentation as a means of releasing new forms of creative content and new types of immersive and interactive audience experience.

#### CREDITS

AVIE - Advanced Visualisation and Interaction Environment

Jeffrey Shaw, Dennis Del Favero, Matt McGinity, Ardrian Hardjono, Volker Kuchelmeister

Concept: Jeffrey Shaw

Project Directors: Jeffrey Shaw, Dennis Del Favero

Lead Software Engineer: Matthew McGinity

Software and Hardware Engineering: Ardrian Hardjono, Jared Berghold, Alex Kuptsov, Marc Chee, Robin Chow, Xin Guan

Project Co-ordination and Management Damian Leonard, Ardrian Hardjono, Volker Kuchelmeister, Densan Obst, Kate Dennis,

Sue Midgley, Joann Bowers

Projection system: 12 x F20SX+ with the generous cooperation of Projectiondesign, Norway

AVIE was supported under the Australian Research Council's Discovery funding scheme (DP 0556659)

and by the UNSW Capital Infrastructure Grants and Major Infrastructure Initiative Schemes and the UNSW School of Mining Engineering.

**JEAN MICHEL BRUYÈRE**  
**MATTHEW McGINITY, DELPHINE VARAS & THIERRY ARREDONDO**

---



# JEAN MICHEL BRUYÈRE

AVEC **MATTHEW MCGINITY, DELPHINE VARAS** ET **THIERRY ARREDONDO**

## **LA DISPERSION DU FILS** 2008-2011

*La Dispersion du Fils* exploite l'abondance des sources image et son de LFKs (22 000 séquences tirées de plus de cinq cents films réalisés entre 1999 et 2007, par une équipe artistique homogène, sur des sujets et/ou des motifs connexes à la tragédie d'Actéon) et les assemble en un seul immense objet : les viscères d'une chienne, transformées en une sorte d'infinie cynématique.

### **Dans le ventre héliaque de la Petite Chienne**

*Par erreur ayant mangé leur jeune maître qu'Artémis osée nue avait tourné en un cerf, les chiens d'Actéon dans la montagne une année entière restèrent à le chercher ; ils l'aimaient. Et si Actéon dans leurs ventres était encore pour un temps partout avec eux, ils ne le trouvaient bien sûr nulle part. Ce n'était pas qu'il ne fût plus là, c'était qu'il était plus que là : il était en eux, à les nourrir de ses propres morceaux. Il était ce que la fibre de mille muscles lancés à sa recherche consommait en pure perte. Et ses chiens ne pouvaient cesser de l'espérer dans la forêt, d'autant qu'involontairement ils l'y répandaient peu à peu par leurs crottes dispersées, ils l'y jetaient contre les arbres à grands traits de pisse. Ainsi, partout où ils allaient pour le chercher, ils déposaient sans le savoir quelque chose de lui, en quoi s'affola toujours plus leur fureur à le trouver là.*

*Après une année, la horde avait brûlé une telle masse de désir et d'effort que la montagne d'abord en fût échauffée et bientôt la Terre entière et si fortement même qu'elle parut prête à brûler sur elle, à se consumer comme le Soleil, dont elle semblait alors s'être tant rapprochée. Entre la planète et l'étoile, il n'était plus rien qu'un petit fossé dans lequel à l'aube du premier jour de la seconde année les chiens d'Actéon en vinrent à se jeter et mourir aussi fous qu'épuisés. Ainsi naquit la constellation du Chien, Sirius la torride, notre Canicule, dont le lever héliaque chaque 365,25 jours brûle les forêts, échauffe les esprits, répand les épidémies de suicide et de rage.*

Les visiteurs de *La Dispersion du Fils* font un voyage, un va-et-vient entre l'intestin et le ciel, entre les viscères et l'étoile, entre chien et chaud. Ils avancent, dans un corps animal, jusqu'au corps céleste. Tout autour d'eux vient, passe et revient un chaos d'images ; c'est la mémoire d'Actéon portée par les chiens qui le cherchent, c'est son impensable expérience. Elle revient, oui, elle insiste. Mais en morceaux et telle qu'elle fut dispersée : dans le sang et la hargne.

L'avancée technologique, la nouveauté, ici, nous renvoient où nous n'étions pas encore allés : à l'archaïsme du mythe de Diane et Actéon. Elle permet un retour vers les origines par un chemin jamais emprunté, elle ouvre une remontée par l'insu et vers un point d'origine jamais atteint : elle nous autorise enfin une anabase. Si poteris. Si poteris, licet.

# JEAN MICHEL BRUYÈRE

WITH **MATTHEW MCGINITY, DELPHINE VARAS** AND **THIERRY ARREDONDO**

## **LA DISPERSION DU FILS** 2008-2011

*La Dispersion du Fils* mines LFKs' wealth of audio and image sources (22,000 sequences from more than 500 films made between 1999 and 2007 by a single artistic team on topics and/or motifs related to the Actæon tragedy) and assembles them into a single, immense object: the viscera of a bitch, transformed into a type of infinite cinematheque.

### **Inside the heliacal belly of the Little Bitch**

*Having mistakenly eaten their young master whom Diana in her brazen nakedness had transformed into a stag, Actæon's hounds roamed the mountains for an entire year in search of him; they had loved him. And though the Actæon in their bellies was, for a spell, with them at every step, they found him nowhere. Not that he was no longer there; he had simply transgressed the state of there-ness. He was in them, nourishing them with his own parts. He was the fuel consumed by the fibres of a thousand muscles activated in a futile quest to find him. And his hounds, blindly hoping to find him in the forest, unwittingly and gradually dispersed him through their scattered droppings or their piss, squirted in broad strokes against the trees. Wherever they sought him, they unknowingly left something of him in their increasingly frenzied efforts to find him.*

*After a year, the pack had burned through so much effort and desire that they kindled first the mountain and then the entire World, which blazed with such ardour that it seemed set to self-immolate, consume itself like the Sun, which now appeared so much closer. Indeed, between planet and star was little more than a narrow rift into which, at the dawn of the first day of the second year, Actæon's dogs threw themselves, there to die maddened and exhausted. Thus was born the constellation of Canis Major, the dog star Sirius, harbinger of the torrid dog days of summer: a heliacal rising every 365.25 days that burns the forests, vexes the spirit, spreads epidemics of suicide and rabies.*

Visitors to *La Dispersion du Fils* embark on a two-way journey that oscillates between intestine and sky, between viscera and star, between dog and dog day. In the body of an animal, they advance to attain the celestial body. All around them, a chaos of imagery emerges, dissolves and returns: the memory of Actæon borne by his dogs as they seek him; the traces of his unimaginable experience. The memory returns, insistently. But only in fragments, and in the way it was disseminated – in blood and aggression. Here, advanced technology and innovation propel the viewer into a heretofore unexplored realm: the ancient myth of Diana and Actæon. They enable a return to the source via a path never before travelled, permit a mysterious ascent to a new beginning, authorize an anabasis. Si poteris. Si poteris, licet.

## CRÉDITS

*La Dispersion du Fils* de Jean Michel Bruyère avec Matthew McGinity, Delphine Varas & Thierry Arredondo

Conception et réalisation : Jean Michel Bruyère

Software et conception graphique : Matthew McGinity

Montage et post-production : Delphine Varas

Musique et conception sonore : Thierry Arredondo

Développement logiciel iCinema : Xin Guan, Ardrian Hardjono, Jared Berghold, Alex Kupstov, Matthew McGinity

Conception environnement, intégration et installation : Damian Leonard, Robin Chow, Marc Chee, Densan Obst

Les extraits de  $\text{CaMg}(\text{CO}_3)_2$  ont été filmés avec la panoramacamera du ZKM et assemblés par Bernd Lintermann

Coproduction : LFKs, Marseille, France – Epidemic, Paris, France – UNSW iCinema Centre, Sydney, Australia –

Le Volcan Scène Nationale, Le Havre, France

Cette pièce a été inspirée et créée pour l'environnement AVIE développé par Jeffrey Shaw avec le iCinema Centre de l'Université de Nouvelles Galles du Sud à Sydney, Australie

## CREDITS

*La Dispersion du Fils* by Jean Michel Bruyère with Matthew McGinity, Delphine Varas and Thierry Arredondo

Designed, Filmed and Directed: Jean Michel Bruyère

Software Design and Graphics: Matthew McGinity

Editing and Post: Delphine Varas

Music and Sound: Thierry Arredondo

iCinema Software Development: Xin Guan, Ardrian Hardjono, Jared Berghold, Alex Kupstov, Matthew McGinity

Hardware design, integration and installation: Damian Leonard, Robin Chow, Marc Chee, Densan Obst

$\text{CaMg}(\text{CO}_3)_2$  excerpts shot with ZKM PanoramaCamera and stitched by Bernd Lintermann

Co-production: LFKs, Marseille, France – Epidemic, Paris, France – UNSW iCinema Centre, Sydney, Australia –

Le Volcan Scène Nationale, Le Havre, France

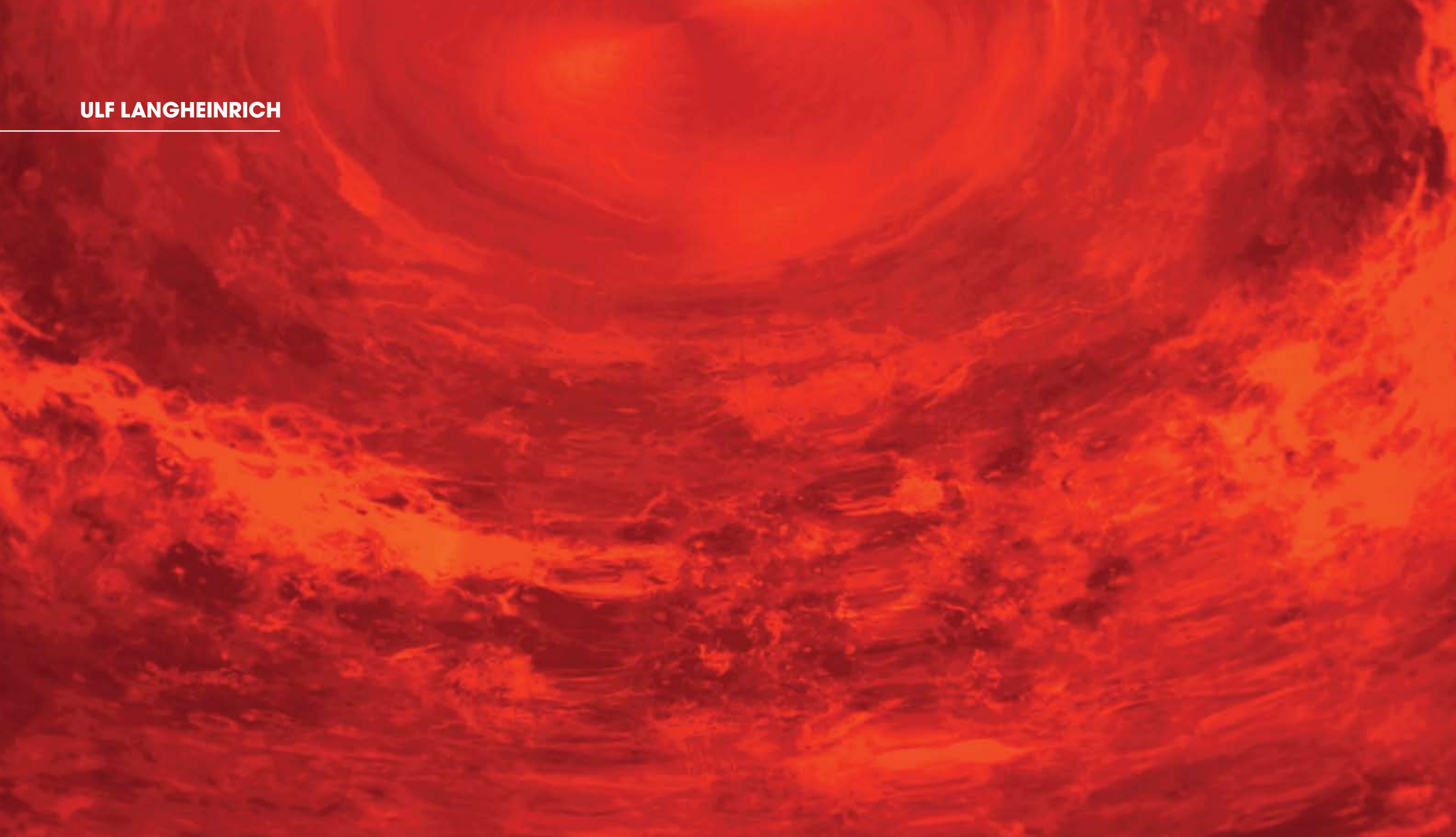
This work was inspired by and designed for AVIE, Advanced Visualisation and Interaction Environment, developed by Jeffrey Shaw with iCinema Centre at University of New South Wales, Sydney, Australia





**ULF LANGHEINRICH**

---



# ULF LANGHEINRICH

*ALLUVIUM 2010-2011*

*ALLUVIUM* émane de recherches sur les champs de pixels et de particules et leur diffusion dans un espace tridimensionnel stéréoscopique. Je m'intéresse à certaines propriétés de ces champs, à savoir les notions de consistance, densité, fluidité, tension, opacité et subtilité.

Le contenu n'est pas créé à partir d'un logiciel 3D, mais basé sur des champs de bruits et de particules bidimensionnels. La sensation de profondeur résulte de la redistribution de particules indépendamment de l'œil droit et de l'œil gauche.

Cette redistribution est considérée comme une modulation dans laquelle le champ de bruits 2D agit en tant que modulateur tandis que le champ de bruits « visible » joue le rôle de support.

Cela signifie que le bruit ne se traduit pas uniquement par les phénomènes visibles de petits points se déplaçant sur l'écran, mais qu'il constitue aussi la source de leur répartition dans l'espace 3D, répartition qui, par conséquent, apparaît comme aléatoire. Les méta-mouvements globaux tels que la rotation et le grossissement sont censés agir en tant que « courants sous-jacents » alors que l'attention du spectateur est monopolisée par le remodelage de la « matière esthétique ».

Ce remodelage consiste en un mouvement global égal sans différence significative dans l'une ou l'autre direction sur 360 degrés ni progression réelle dans le temps, qui n'autorise clairement aucune interaction.

Ulf Langheinrich

## CRÉDITS

Image, son, composition : Ulf Langheinrich

Environnement compositing 3D en temps réel : Ardrian Hardjono

Développement logiciel iCinema : Xin Guan, Ardrian Hardjono, Jared Berghold, Alex Kupstov, Matthew McGinity

Conception environnement, intégration et installation : Damian Leonard, Robin Chow, Marc Chee, Densan Obst

Coproduction : Epidemic, Paris – UNSW iCinema Centre, Sydney

Cette pièce a été inspirée et créée pour l'environnement AVIE développé par Jeffrey Shaw avec le iCinema Centre de l'Université de Nouvelles Galles du Sud à Sydney

# ULF LANGHEINRICH

*ALLUVIUM 2010-2011*

*ALLUVIUM* is based on research into pixel and particle fields and their display in stereoscopic 3D. The qualities of such fields that I am interested in are: consistency, density, liquidity, tension, opacity and subtlety.

The material is not created in a 3D-Software, but based on 2D noise and particle fields. The experience of depth is the result of re-allocating particles, independent for the left and right eye. The re-allocation of particles is considered a modulation in which 2D noise-fields act as modulator while the "visible" noise-fields are the carrier.

This means noise is not only the visible phenomena of moving dots on the screen but also the source of their distribution in 3D space, which consequently appears to be random. Global meta-movements such as rotation and zoom are intended to act as an "undercurrent" while the viewer's attention is occupied by the remoulding of the "aesthetic matter".

This remoulding is an overall equal movement without significant differences in either direction within the 360-degree space nor any real progress over time and certainly no possibility to interact with it.

Ulf Langheinrich

## CREDITS

Image, sound, composition: Ulf Langheinrich

Real time 3D-compositing environment: Ardrian Hardjono

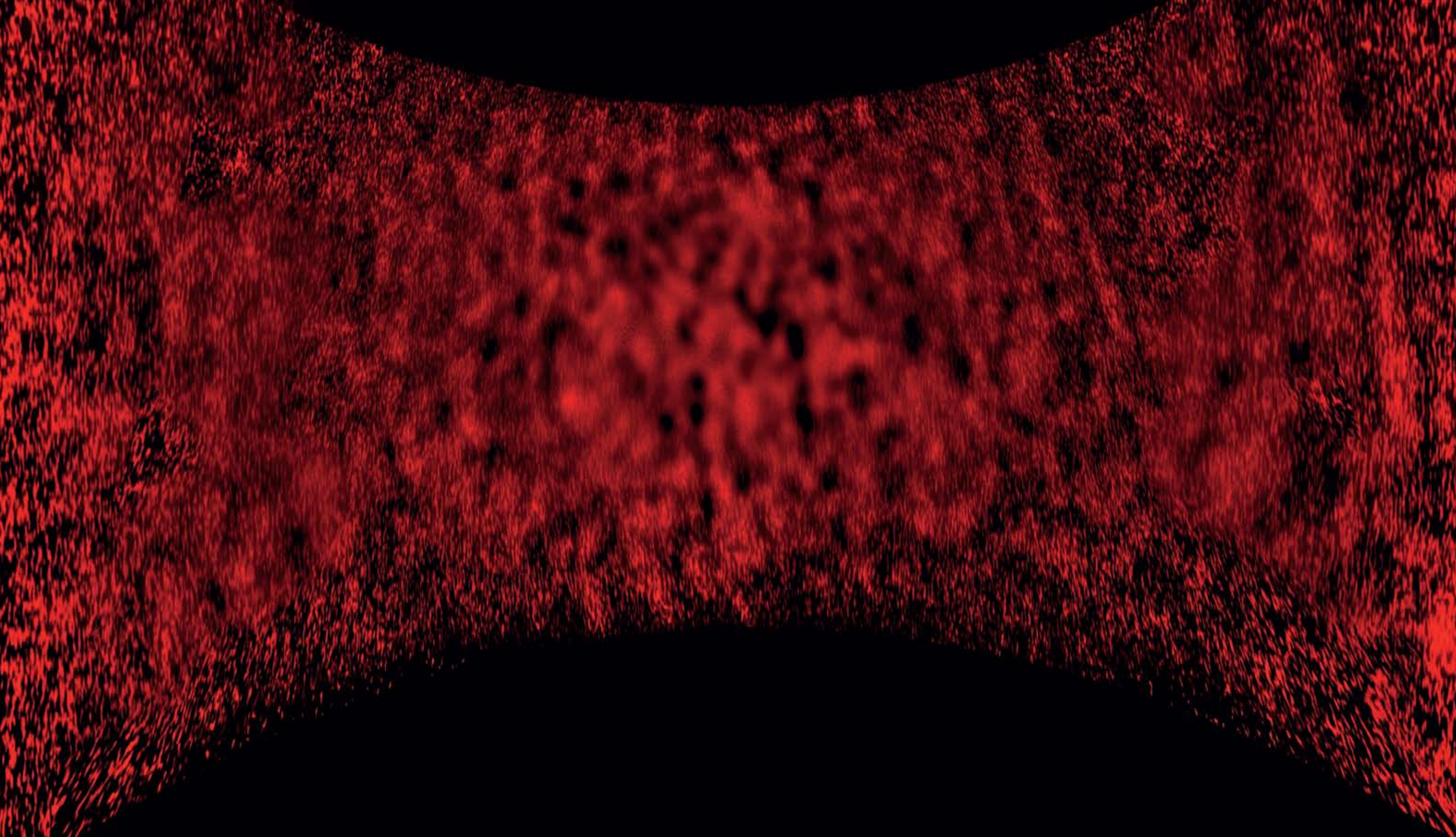
iCinema Software Development: Xin Guan, Ardrian Hardjono, Jared Berghold, Alex Kupstov, Matthew McGinity

Hardware design, integration and installation: Damian Leonard, Robin Chow, Marc Chee, Densan Obst

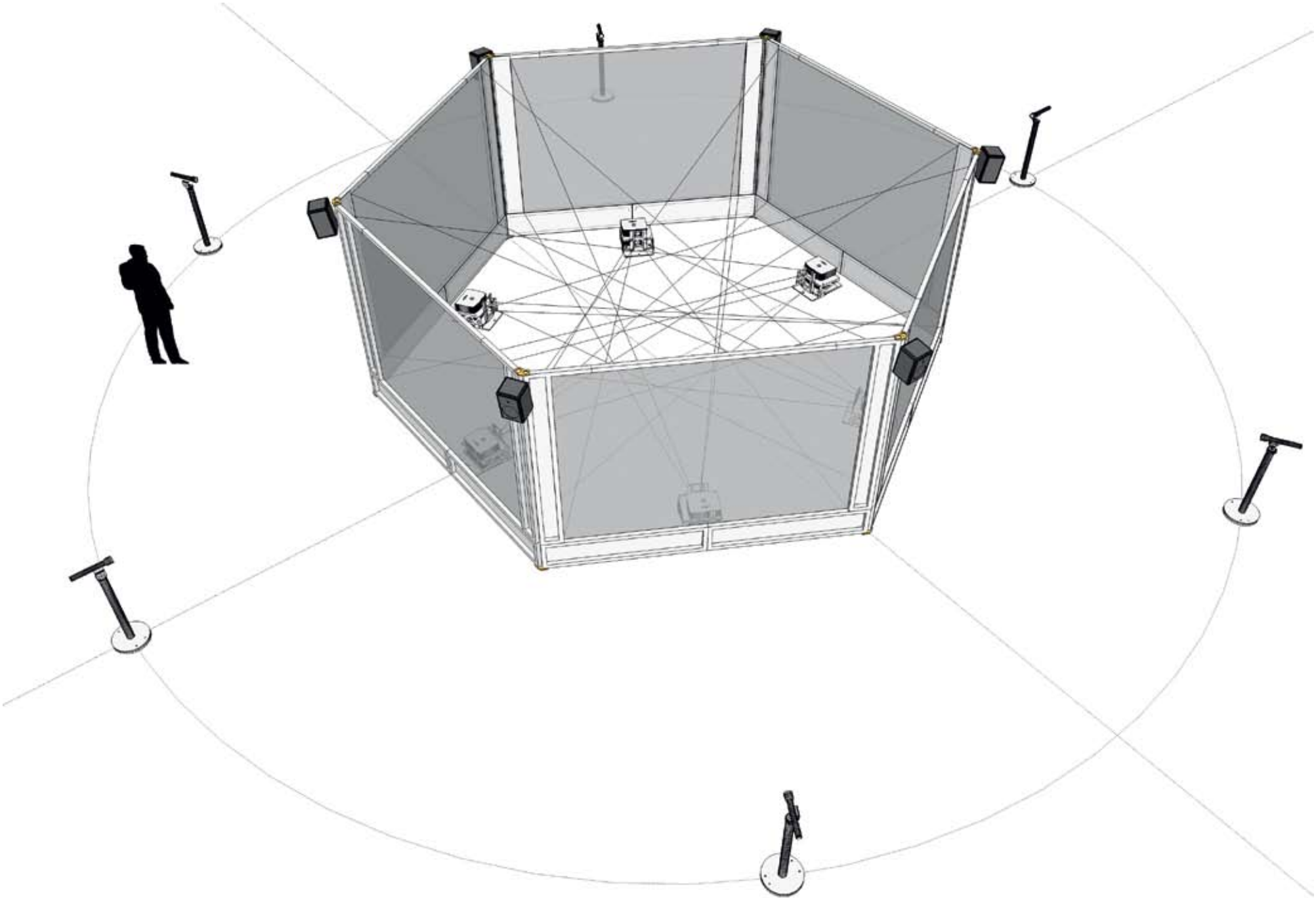
Co-production: Epidemic, Paris – UNSW iCinema Centre, Sydney

This work was inspired by and designed for AVIE, Advanced Visualisation and Interaction Environment, developed by Jeffrey Shaw with iCinema Centre at University of New South Wales, Sydney





**ReACTOR**



## SARAH KENDERDINE & JEFFREY SHAW

*ReACTOR 2008*

L'histoire de la cinématographie est parsemée d'appareils de visionnement et de projection en tous genres. Avant que cette diversité ne soit réduite à un nombre limité de formats standard par les studios d'Hollywood, il existait une multitude d'appareils extraordinaires, comme le Photodrama des frères Lumière, le Cyclorama, le Cosmorama, le Kineorama, le Neorama, l'Uranorama et bien d'autres encore. Le Kaiserpanorama – un cylindre stéréoscopique permettant de visionner des images par un orifice – est l'un des ancêtres notables d'un système de visionnement récemment développé, le ReACTOR.

Dans les années 80, l'émergence de nouvelles plateformes numériques a conduit à la découverte de la réalité virtuelle et d'appareils liés à sa perception. Par leurs réelles qualités immersives, l'imagerie stéréographique 3D et son incarnation à l'échelle architecturale ont inspiré des expériences telles que CAVE (Université de Chicago, Illinois, 1992), EVE (Jeffrey Shaw, 1993) et le Virtual Container Vessel (Paul Bourke et David Barnes, 2001). Ce dernier a subi quelques évolutions pour devenir Virtual Room, <www.vroom.org.au>, projet novateur au succès colossal du Musée Victoria, produit en 2003 par Sarah Kenderdine pour VROOM Inc, un consortium d'universités de Melbourne comprenant, entre autres, l'Université Swinburne de Technologie, l'Université Monash et l'Institut Royal de Technologie de Melbourne (RMIT). Le caractère unique du Virtual Room réside dans sa capacité à recréer une réalité virtuelle tridimensionnelle convaincante et cohérente dans un conteneur architectonique dont les spectateurs regardent l'intérieur tout en circulant autour librement.

ReACTOR est un nouveau modèle de Virtual Room conçu spécialement pour offrir une plateforme mobile et polyvalente lors de manifestations artistiques et culturelles de pointe. Les premiers projets pour lesquels il a été utilisé sont UNMAKEABLELOVE (2008) de Sarah Kenderdine et Jeffrey Shaw, et Double District (2008) de Saburo Teshigawara. ReACTOR est un appareil cinématographique de nouvelle génération dont les capacités uniques de représentation peuvent intégrer tous les types de nouveaux médias, y compris l'infographie, la vidéo, la photographie, le son, l'interaction tactile et la téléprésence. En tant que tel, il permet une multitude d'utilisations et facilite l'expression à grande échelle de nouvelles formes artistiques et culturelles.

ReACTOR présente des caractéristiques de l'ère post-cinématique en ce sens qu'il offre un espace tridimensionnel physiquement immersif constituant une augmentation et un amalgame des réalités réelles et virtuelles. Il constitue en outre un phénomène hybride variable en fonction du lieu où il se trouve, qui agit comme une expérience à la fois individuelle et partagée, dont les modalités interactives de fonctionnement intègrent des aspects ciné-esthétiques de la perception humaine qui établissent une congruence de l'homme et de la machine en matière d'instrumentalité.

### CRÉDITS

Concept : Sarah Kenderdine et Jeffrey Shaw

Conseiller à la conception : Paul Bourke

Ingénierie et réalisation : Nelissen Dekorbouw

Projecteurs : F20SX, avec l'aide précieuse de Projectiondesign

Développé avec le soutien généreux du Museum Victoria, Melbourne, Australie,

du UNSW iCinema Centre, Sydney, Australie et d'Epidemic, Paris, France.

## SARAH KENDERDINE & JEFFREY SHAW

*ReACTOR 2008*

The history of the cinematic experience is a rich chronicle of various viewing and projection machines. Before Hollywood reduced this diversity to its set of ubiquitous formats, there were a myriad of extraordinary devices, like the Lumiere Brothers Photodrama, the Cyclorama, Cosmorama, Kineorama, Neorama, Uranorama and many more.

The Kaiserpanorama – a stereoscopic cylindrical peepshow – is an especially relevant forerunner of a newly configured display system, The ReACTOR.

In the 1980's the emergence of new digital platforms led to the discovery of virtual reality and its associated apparatuses of apprehension. The truly immersive capability of stereographic 3D imaging and its embodiment on an architectural scale inspired experiments such as the CAVE (University of Chicago at Illinois, 1992), EVE (Jeffrey Shaw, 1993) and the Virtual Container Vessel (Paul Bourke and David Barnes, 2001). It was the latter that evolved into Museum Victoria's ground breaking and highly successful Virtual Room <www.vroom.org.au>, produced in 2003 by Sarah Kenderdine for VROOM Inc, a consortium of Melbourne universities including Swinburne University of Technology, Monash and RMIT.

The uniqueness of The Virtual Room is its ability to conjure a persuasive and coherent three-dimensional virtual reality within an architectonic container that the audience can freely circulate around and gaze into.

The ReACTOR is a new design of The Virtual Room that has been specifically conceived to offer a mobile and versatile platform for sophisticated artistic and cultural manifestations. Its first works are UNMAKEABLELOVE (2008) by Sarah Kenderdine and Jeffrey Shaw, and *Double District* (2008) by Saburo Teshigawara. The ReACTOR is a next generation cinematic apparatus whose unique capabilities of representation can incorporate all types of new media, including computer graphics, video, photography, sound, tactile interaction and telepresence. As such it is open to a variety of uses and the far reaching expression of new artistic and cultural forms.

The ReACTOR features characteristics of the post-cinematic condition because it offers a physically immersive three-dimensional space of representation that constitutes an augmentation and amalgamation of real and virtual realities. Furthermore it is a hybrid location-based phenomenon that operates both as an individual and socially shared experience, whose interactive modalities of operation incorporate kinaesthetic dimensions of human apprehension that establish a congruence of human and machine agency.

### CREDITS

Concept: Sarah Kenderdine and Jeffrey Shaw

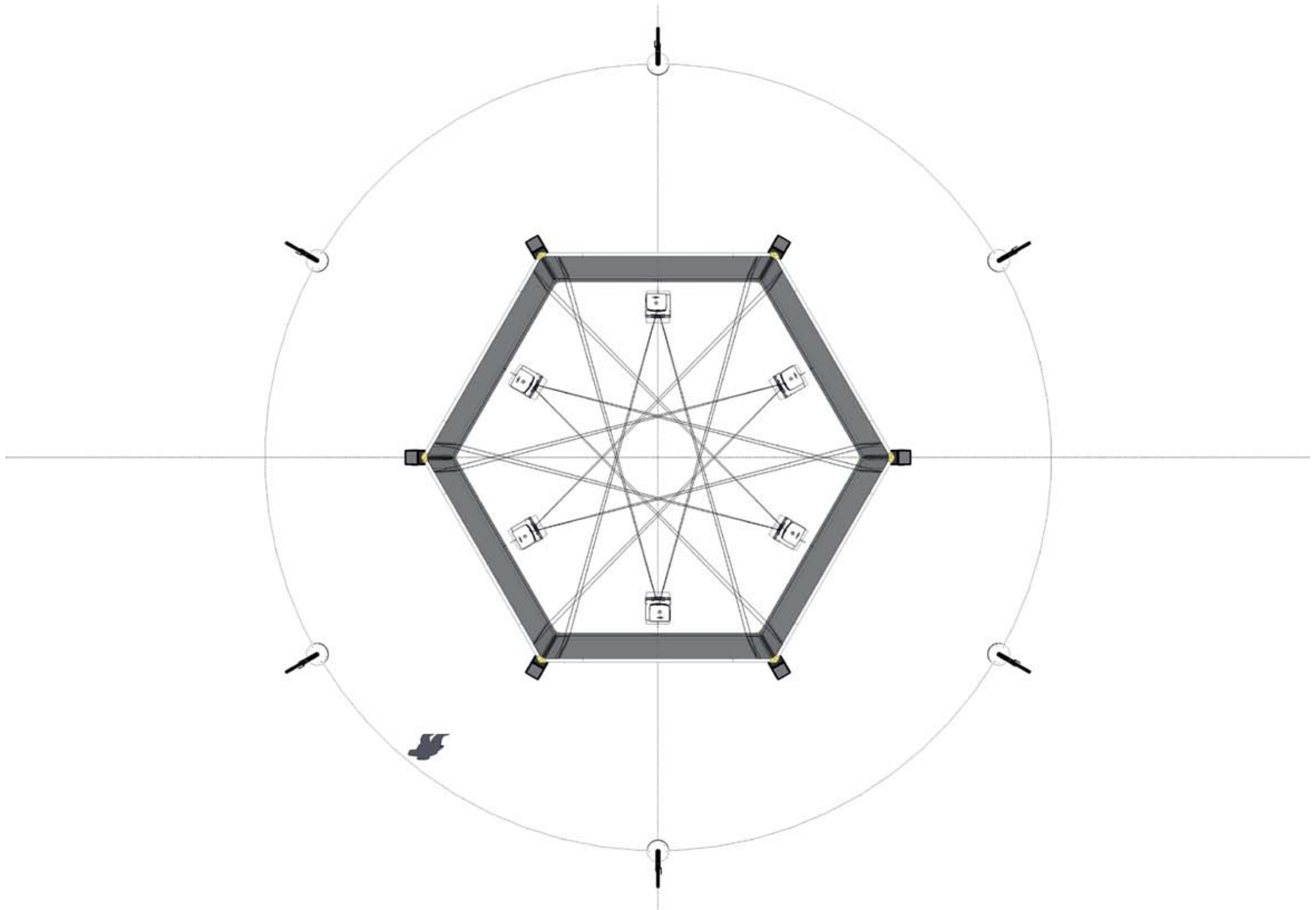
Design consultant: Paul Bourke

Engineering design and realisation: Nelissen Dekorbouw

Projectors: F20SX+ kindly sponsored by Projectiondesign

Developed with the generous support of the Museum Victoria, Melbourne, Australia,

the UNSW iCinema Centre, Sydney, Australia and Epidemic, Paris, France.



## SARAH KENDERDINE

NOUVELLE-ZÉLANDE

[www.cityu-hk.academia.edu/SarahKenderdine/About](http://www.cityu-hk.academia.edu/SarahKenderdine/About)

Le Dr Kenderdine concentre ses recherches sur ce qu'il y a de plus novateur en termes d'expériences interactives et immersives pour les musées et les centres d'études numériques. Elle travaille actuellement sur la conception d'un système virtuel centré sur l'homme, sur des procédés analytiques visuels applicables à des ensembles de données culturelles hétérogènes à grande échelle et sur les nouveaux schémas narratifs émergents au sein d'architectures immersives stéréoscopiques et panoramiques. Le Dr Kenderdine est archéologue sous-marine et conservatrice de musée. Elle a écrit un certain nombre d'ouvrages de référence sur les épaves de bateau. Elle dirige actuellement les Projets spéciaux au Musée Victoria de Melbourne. Elle est en outre professeur associé à la City University de Hong Kong et directrice de recherche au Laboratoire de sciences appliquées à la visualisation et l'incarnation interactives (ALiVE) situé dans le Parc scientifique de Shatin à Hong Kong. Elle assume la fonction de professeur adjoint à la Faculté de Communication et des Médias à l'Institut Royal de Technologie de Melbourne (RMIT), Australie et de professeur invité à la UC Berkeley, États-Unis.

Parmi ses installations interactives les plus récentes figurent : *YER-Turkiye* (2010), *Hampi-LIVE* (2010), *Rhizome of the Western Han* (2010), *UNMAKEABLELOVE* (2008), *Eye of Nagaur* (2008), *PLACE-Hampi* (2006), et l'exposition *Ancient Hampi: the Hindu Kingdom Brought to Life* (2008-2010) au Musée de l'Immigration de Melbourne. Ses publications récentes et à venir comprennent, entre autres : Cameron, F. & Kenderdine, S. (eds) *Theorizing Digital Cultural Heritage: a critical discourse*, MIT Press, 2007 ; et Kenderdine, S., *Place-Hampi: Inhabiting the panoramic imaginary of Vijayanagara*, Kehrer Verlag, Heidelberg, 2011.

## JEFFREY SHAW

AUSTRALIE

[www.jeffrey-shaw.net](http://www.jeffrey-shaw.net)  
[www.cityu.edu.hk/scm/alive](http://www.cityu.edu.hk/scm/alive)

1944, Melbourne, Australie. Vit et travaille à Hong Kong, Chine.

Jeffrey Shaw fait figure de pionnier dans le domaine des nouveaux arts médiatiques depuis leur émergence, dans les années soixante, en tant que paradigmes pour les spectacles vivants, le cinéma au sens large et les installations, jusqu'à leurs formes informatisées et virtualisées actuelles. Par son œuvre prolifique, exposée dans le monde entier et acclamée par la critique, il a ouvert la voie et défini de nouvelles références pour l'utilisation créative des technologies médiatiques numériques en matière de réalité virtuelle et augmentée, d'environnements de visualisation immersive, de systèmes cinématographiques navigables et de narration interactive.

Il a été cofondateur du Eventstructure Research Group à Amsterdam de 1969 à 1979, et le fondateur-directeur de l'Institut de Recherche des Supports visuels (ZKM) de Karlsruhe, en Allemagne, de 1991 à 2002. Au ZKM, il a conçu et dirigé un vaste programme de recherche artistique comprenant les séries *ArtIntAct* (publications numériques) et *MultiMediale* (expositions internationales consacrées aux arts médiatiques), mais aussi plus d'une centaine de projets d'artistes en résidence, sans oublier l'invention de nouvelles plateformes de création telles que *Extended Virtual Environment* (1993), *PLACE* (1995) et *Panoramic Navigator* (1997). En 1995, Jeffrey Shaw a été nommé professeur d'arts médiatiques à la Staatlichen Hochschule für Gestaltung de Karlsruhe.

Parmi ses œuvres faisant référence, on peut citer *The Legible City* (1989), *The Virtual Museum* (1991), *The Golden Calf* (1994), *Place-A Users Manual* (1995), *conFiguring the CAVE* (1997) et *The Web of Life* (2002). Il a été co-commissaire de l'exposition *FUTURE CINEMA* au ZKM de Karlsruhe, dont le catalogue a été publié par les presses du Massachusetts Institute of Technology (MIT). La carrière de Jeffrey Shaw est aussi notable pour ses étroites collaborations avec des artistes tels que Tjebbe van Tijen, Theo Botschuijver, Dirk Goeneveld, Peter Gabriel, Agnes Hegedues, David Pledger, le Wooster Group, William Forsythe, Dennis del Favero, Peter Weibel, Jean Michel Bruyère, Gideon May, Bernd Lintermann et Sarah Kenderdine. En 2003, il a bénéficié d'une bourse de recherche de la Fédération du Conseil de Recherche australien. Il est donc retourné en Australie où il a dirigé le Centre de recherche pour le cinéma interactif (iCinema) à l'Université de Nouvelles Galles du Sud (UNSW) de Sydney et continué à produire des œuvres artistiques novatrices telles que *Cupola*, *PLACE-Hampi*, *AVIE* et *T\_Visionarium* (avec le Centre iCinema) et *UNMAKEABLELOVE*. Depuis 2009, Jeffrey Shaw est titulaire de la chaire des arts médiatiques et doyen de la Faculté des Médias créatifs de la City University de Hong Kong.

## SARAH KENDERDINE

NEW ZEALAND

Dr Kenderdine researches at the forefront of interactive and immersive experiences for museums and digital humanities. Her current work focuses on human-centered virtual system design, visual analytics for large-scale heterogeneous cultural datasets and new emergent narrative forms in stereoscopic and panoramic immersive architectures. Dr Kenderdine is a maritime archaeologist and museum curator and has written a number of authoritative books on shipwrecks. She is concurrently head of Special Projects, Museum Victoria, Melbourne; Associate Professor, City University, Hong Kong and Director of Research at ALiVE (Applied Laboratory of Interactive Visualization and Embodiment) at the Hong Kong Science Park. She is an Adjunct Professor, School of Communication and Media, RMIT University (Discipline of Games and Animation 2010-2013), Melbourne, Australia; Visiting Scholar, UC Berkeley, USA.

Recent interactive installations include: *YER-Turkiye* (2010), *Hampi-LIVE* (2010), *Rhizome of the Western Han* (2010), *UNMAKEABLELOVE* (2008), *Eye of Nagaur* (2008), *PLACE-Hampi* (2006), and the exhibition *Ancient Hampi: the Hindu Kingdom Brought to Life* (2008-2010) at the Immigration Museum, Melbourne.

Recent and upcoming books include: Cameron, F. & Kenderdine, S. (eds) *Theorizing Digital Cultural Heritage: a critical discourse*, MIT Press, 2007; and Kenderdine, S., *Place-Hampi: Inhabiting the panoramic imaginary of Vijayanagara*, Kehrer Verlag, Heidelberg, 2011.

## JEFFREY SHAW

AUSTRALIA

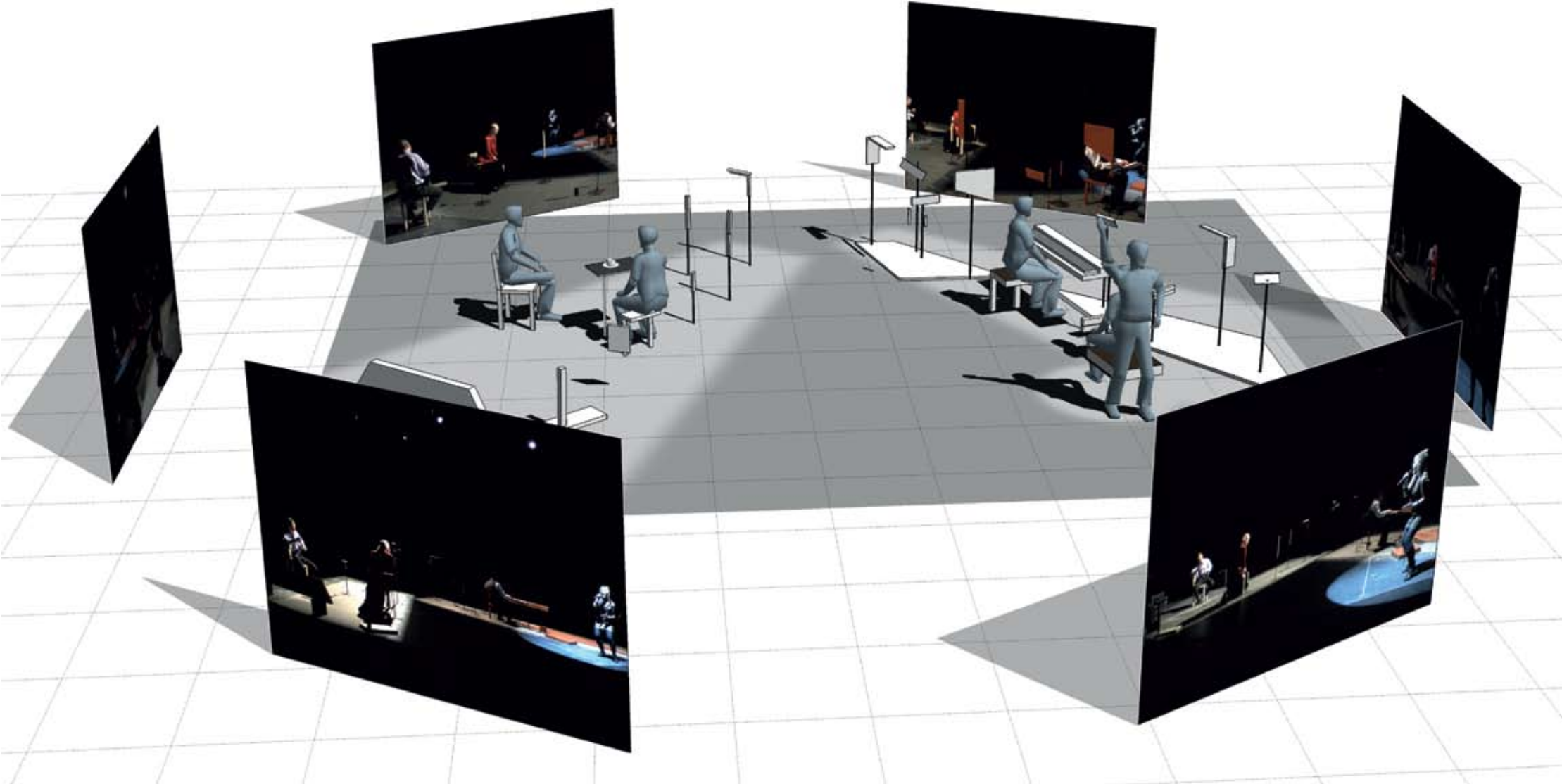
1944, Melbourne, Australia. Lives and works in Hong Kong, China

Jeffrey Shaw has been a leading figure in new media art since its emergence from the performance, expanded cinema and installation paradigms of the 1960s to its present day technology-informed and virtualized forms. In a prolific oeuvre of widely exhibited and critically acclaimed work, he has pioneered and set benchmarks for the creative use of digital media technologies in the fields of virtual and augmented reality, immersive visualization environments, navigable cinematic systems and interactive narrative.

He was co-founder of the Eventstructure Research Group in Amsterdam, The Netherlands (1969-1979), and founding director of the ZKM Institute for Visual Media, Karlsruhe, Germany (1991-2002). At the ZKM he conceived and ran a seminal artistic research program that included the ArtIntAct series of digital publications, the MultiMediale series of international media art exhibitions, over one hundred artist-in-residence projects, and the invention of new creative platforms such as the Extended Virtual Environment (1993) PLACE (1995) and the Panoramic Navigator (1997). In 1995 Shaw was appointed Professor of Media Art at the Staatlichen Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe.

Shaw's landmark art works include *The Legible City* (1989), *The Virtual Museum* (1991), *The Golden Calf* (1994), *Place-A Users Manual* (1995), *conFiguring the CAVE* (1997) and the *Web of Life* (2002). He co-curated the seminal *FUTURE CINEMA* exhibition at the ZKM Karlsruhe, the catalogue of which was published by MIT Press. Shaw's career is also notable for his close collaborations with fellow artists including Tjebbe van Tijen, Theo Botschuijver, Dirk Goeneveld, Peter Gabriel, Agnes Hegedues, David Pledger, The Wooster Group, William Forsythe, Dennis del Favero, Peter Weibel, Jean Michel Bruyère, Gideon May, Bernd Lintermann, and Sarah Kenderdine. In 2003 he was awarded an Australian Research Council Federation Fellowship and returned to Australia to direct the iCinema Centre for Interactive Cinema Research at the University of New South Wales in Sydney, Australia, and where he continued to produce pioneering artistic works such as *Cupola*, *PLACE-Hampi*, *AVIE*, *T\_Visionarium* (both with iCinema Centre) and *UNMAKEABLELOVE*. Since 2009 Shaw has been Chair Professor of Media Art and Dean of the City University of Hong Kong School of Creative Media.

**ROBERT LEPAGE**



## ROBERT LEPAGE

### FRAGMENTATION

À chaque visionnage simultané des images tournées à partir du spectacle-fleuve *LIPSYNCH* de Robert Lepage, tous les spectateurs sont persuadés que ces images ont été conçues pour le dispositif ReACTOR. En fait, cette scène tirée du chapitre « Thomas » où l'on assiste en onze minutes à la mise en évidence de l'alcoolisme de ce neurochirurgien, une performance vocale dans un club de jazz et une rupture sous alcool, préexistait à la connaissance par Robert Lepage de ce nouveau concept de diffusion qu'est le ReACTOR. Cependant, elle semblait tellement taillée pour lui que l'idée de cette adaptation s'est rapidement et aisément mise en place. *FRAGMENTATION* est le troisième projet à date pour le ReACTOR.

Il a été tourné dans les après-midi précédant chaque représentation au Théâtre Denise Pelletier de Montréal. Une légère adaptation par Robert Lepage a permis de mettre en boucle les onze minutes retenues.

Le choix de cette séquence est venue de son concept préalable : dans les scènes qui s'y succèdent, des éléments de décor épars sur le plateau deviennent du point de vue d'une caméra sur ce même plateau et seulement de celle-ci, une table dans une cafeteria d'hôpital, un piano puis une table dans une boîte de jazz, la transition se faisant à travers la rotation de cette caméra d'un axe privilégié à un autre. Les images de cette séquence, filmées en simultané par dix caméras réparties sur cinq angles d'un hexagone entourant la scène, sont affectées à cinq des écrans du ReACTOR en cohérence avec leur orientation lors du tournage. L'image issue des axes privilégiés de la caméra rotative sur le plateau est affectée à l'écran restant. Ainsi, les spectateurs peuvent voir ce que ces axes privilégiés révèlent mais aussi, en tournant autour du dispositif de diffusion comme s'ils étaient sur le plateau, découvrir la réalité selon cinq autres points de vue différents.

At each simultaneous screening of footage from Robert Lepage's epic *LIPSYNCH*, spectators invariably believe that the images were designed for the groundbreaking projection concept known as the ReACTOR. In fact, the scene in question – eleven minutes from the “Thomas” chapter that bring to light the neurosurgeon's alcoholism, a vocal performance in a jazz club and an alcohol-fuelled breakdown – was written well before Lepage had heard of the ReACTOR. Nonetheless, it seemed so tailor-made for it that the adaptation was quickly and easily accomplished. *FRAGMENTATION* is the ReACTOR's third project to date.

Eleven minutes of selected footage, filmed in the afternoon before each show at the Théâtre Denise Pelletier in Montreal, were made into a loop after minor adaptation by Lepage. The choice of this sequence is due to its underlying concept. In the 'Thomas' chapter of *LIPSYNCH*, the set is created from seemingly random bits and pieces that lie scattered over the stage. When seen through the lens of a camera mounted at a specific angle, these inchoate elements are transformed into a hospital cafeteria table, a piano, and a table in a jazz bar, the transition created as the camera moves between preset positions. The images of this sequence, filmed simultaneously by 10 cameras positioned on five of the corners of the hexagon surrounding the set, are projected on five of the ReACTOR's screens in an orientation consistent with their camera angle. The images from the rotating camera onstage and its preset viewpoints appear on the remaining screen. Spectators see what these positions reveal but also, walking around the projection device as if they were on the set, see reality from five distinct perspectives.

#### CRÉDITS CREDITS

*FRAGMENTATION* de by Frédérique Bédard, Carlos Belda, Rebecca Blankenship, Lise Castonguay, John Cobb, Nuria Garcia, Marie Gignac, Sarah Kemp, Robert Lepage, Volker Kuchelmeister, Rick Miller, Hans Piesbergen  
Réalisation et mise en scène [Direction](#) Robert Lepage

Acteurs [Performers](#)

La chanteuse [The Singer](#) Frédérique Bédard – Le pianiste [The Pianist](#) Carlos Belda – Ada Rebecca Blankenship

La collègue de Thomas [Thomas' colleague](#) Sarah Kemp – Thomas, neurochirurgien [Neurosurgeon](#) Hans Piesbergen

Les infirmiers [The Medical Assistants](#)

Carlos Belda, Paul Bourque, Anne-Marie Bureau, Pierre Lachapelle, Simon Laplante, Eric Lapointe

Scénographie [Set design](#) Carl Fillion

Lumière [Light design](#) Étienne Boucher

Son [Sound design](#) Jean-Sébastien Côté

Costumes [Costume design](#) Yasmina Giguère

Direction de production et de tournée [Stage touring & production manager](#) Louise Roussel

Direction technique théâtrale [Stage technical direction](#) Paul Bourque

Production théâtrale [Stage Production](#) Ex Machina & Théâtre Sans Frontières.

Direction de la photographie et direction technique [Direction of photography and technical direction](#) Volker Kuchelmeister

Assistante tournage [Shooting assistant](#) Andrea Hartinger

Technicien lumière [Lighting technician](#) Renaud Pettigrew

Technicien son [Sound technician](#) Stanislas Élie

Opérateur caméra rotative et technicien vidéo [Rotating camera and stage video technician](#) David Leclerc

Postproduction [Post-production](#) Volker Kuchelmeister

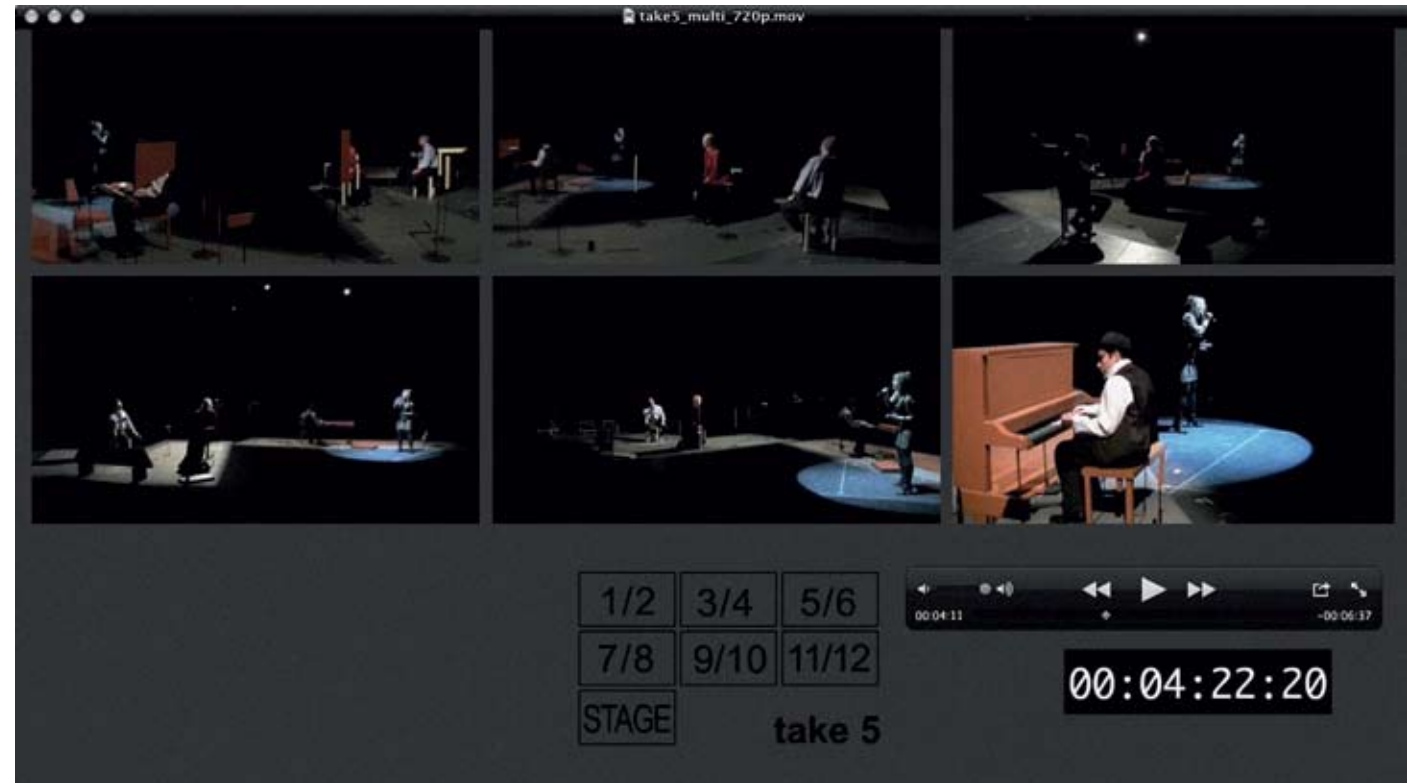
Idée originale de l'adaptation de scènes extraites du chapitre *THOMAS* du spectacle *LIPSYNCH* pour le ReACTOR

[Original idea of the adaptation for the ReACTOR of scenes from THOMAS chapter in LIPSYNCH show](#) Richard Castelli

Conception du ReACTOR [ReACTOR system design](#) Sarah Kenderdine & Jeffrey Shaw

Production Richard Castelli & Hélène Stril, Epidemic, Paris

Coproduction [Co-Production](#) UNSW iCinema Centre, Sydney & the City University of Hong Kong School of Creative Media





## ROBERT LEPAGE

QUÉBEC - CANADA

[www.lacaserne.net](http://www.lacaserne.net)

Artiste multidisciplinaire, Robert Lepage exerce avec une égale maîtrise les métiers d'auteur dramatique, de metteur en scène, d'acteur et de réalisateur. Salué par la critique internationale, il crée et porte à la scène des œuvres originales qui bouleversent les standards en matière d'écriture scénique, notamment par l'utilisation de nouvelles technologies. Il puise son inspiration dans l'histoire contemporaine et son œuvre, moderne et insolite, transcende les frontières.

Robert Lepage est né à Québec en 1957. Très tôt, il se découvre une passion pour la géographie, et attiré par toutes les formes d'art, il en vient à s'intéresser au théâtre. En 1975, alors âgé de 17 ans, il entre au Conservatoire d'art dramatique de Québec. Il effectue un stage à Paris en 1978 et à son retour, il participe à plusieurs créations dans lesquelles il cumule les rôles de comédien, d'auteur et de metteur en scène. Deux ans plus tard, il se joint au Théâtre Repère. En 1984, il crée la pièce *Circulations* qui sera présentée partout au Canada et qui recevra le prix de la meilleure production canadienne, lors de la Quinzaine internationale de théâtre de Québec. C'est l'année suivante qu'il crée *La Trilogie des dragons*, spectacle qui lui vaudra une reconnaissance internationale. Viennent ensuite *Vinci* (1986), *Le Polygraphe* (1987) et *Les Plaques tectoniques* (1988). En 1988, il fonde sa propre société de gestion professionnelle, Robert Lepage inc. (RLI).

De 1989 à 1993, il occupe le poste de directeur artistique du Théâtre français du Centre national des Arts à Ottawa. Parallèlement à cette nouvelle fonction, il poursuit sa démarche artistique en présentant *Les Aiguilles et l'opium* (1991-1993/1994-1996), *Coriolan*, *Macbeth*, *La Tempête* (1992-1994) et *A Midsummer Night's Dream* (1992), pièce qui lui permet de devenir le premier Nord-Américain à diriger une pièce de Shakespeare au « Royal National Theatre » de Londres.

L'année 1994 marque une étape importante dans la carrière de Robert Lepage avec la fondation d'une compagnie de création multidisciplinaire, Ex Machina, dont il assume la direction artistique. Cette nouvelle équipe présentera coup sur coup *Les Sept Branches de la rivière Ota* (1994), *Le Songe d'une nuit d'été* (1995) ainsi que le spectacle solo *Elseneur* (1995). Toujours en 1994, il touche pour la première fois au septième art. Il aborde le cinéma en scénarisant et réalisant le long métrage *Le Confessionnal*, présenté l'année suivante à la Quinzaine des Réalisateurs du Festival de Cannes. Par la suite, il réalise *Le Polygraphe* (1996), *Nô* (1997), *Possible Worlds* (2000) un premier long métrage en version originale anglaise et enfin, il réalise en 2003 l'adaptation de sa pièce *La Face cachée de la Lune*.

C'est sous son impulsion que le centre de production pluridisciplinaire la Caserne voit le jour en 1997 à Québec. Dans ces nouveaux locaux, Robert Lepage et son équipe créent et produisent *La Géométrie des miracles* (1998), *Zulu Time* (1999), *La Face cachée de la Lune* (2000), *La Casa Azul* (2001), une nouvelle version de *La Trilogie des dragons* (2003), *The Busker's Opera* (2004), *Le Projet Andersen* (2005), *Lipsynch* (2007), *Le Dragon bleu* (2008) et *Eonnagata* (2009).

Sa renommée lui vaut plusieurs invitations qui lui permettent d'appliquer sa démarche artistique à d'autres disciplines. En 1993, il signe la mise en scène de la tournée mondiale du spectacle de Peter Gabriel, *The Secret World Tour*. En 2000, il participe à l'exposition *Métissages* au Musée de la civilisation de Québec. En 2002, il fait à nouveau équipe avec Peter Gabriel pour le spectacle *Growing Up Tour*. Il collabore avec le Cirque du Soleil en assumant la conception et la mise en scène de *KÅ* (2005), un spectacle permanent à Las Vegas, et *TOTEM* (2010), un spectacle sous grand chapiteau qui effectuera une tournée mondiale. Dans le cadre des festivités entourant le 400<sup>e</sup> anniversaire de la ville de Québec en 2008, Robert Lepage et Ex Machina créent la plus grande projection architecturale jamais réalisée : *Le Moulin à images MC*. En 2009, *Aurora Borealis*, un éclairage permanent qui s'inspire des véritables couleurs des aurores boréales a été créé sur le même site.

Robert Lepage fait une entrée remarquable dans le monde de l'opéra alors qu'il met en scène avec succès le programme double : *Le Château de Barbe-Bleue* et *Erwartung* (1993). Sa présence sur la scène lyrique se poursuit avec *La Damnation de Faust* présenté pour la première fois au Festival Saito Kinen de Matsumoto au Japon (1999), puis à l'Opéra national de Paris et au Metropolitan Opera de New York.

Il compte parmi ses réalisations à l'opéra : *1984* basé sur le roman de Georges Orwell et dont Maestro Lorin Maazel assure la direction musicale (2005), *The Rake's Progress* (2007) et *Le Rossignol et autres fables* présenté en grande première à la Canadian Opera Company de (2009), au Festival d'Aix-en-Provence et à l'Opéra de Lyon en 2010. *Das Rheingold*, prologue du Ring de Wagner, a été créé en septembre 2010 au Metropolitan Opera et le cycle s'étalera sur les saisons 2010-11 et 2011-12.

## ROBERT LEPAGE

QUEBEC - CANADA

Versatile in every form of theatre craft, Robert Lepage is equally talented as a director, scenic artist, playwright, actor and film director. His creative and original approach to theatre has won him international acclaim and shaken the dogma of classical stage direction to its foundations, especially through his use of new technologies. Contemporary history is his source of inspiration, and his modern and unusual work transcends all boundaries.

Robert Lepage was born in Quebec in 1957. He took an early interest in geography, and when he later discovered all art forms, theatre caught his particular attention. He entered the Conservatoire d'art dramatique de Québec in 1975 at the age of 17. After a study period in Paris in 1978 he returned to Quebec and became involved in many creative projects, gaining experience as actor, author and director. Two years later he joined the Théâtre Repère. In 1984, his play *Circulations* toured Canada and received Best Canadian Production award at the Quinzaine Internationale de Théâtre de Québec. The next year *The Dragon's Trilogy* gained him an international reputation, quickly followed by *Vinci* (1986), *Polygraph* (1987) and *Tectonic Plates* (1988). In 1988 he formed his own professional management company, Robert Lepage Inc. (RLI).

From 1989 to 1993 he was Artistic Director of the Théâtre français at the National Arts Centre in Ottawa. Meanwhile pursuing his own creative projects, he directed *Needles and Opium* (1991), *Coriolanus*, *Macbeth*, and *The Tempest* (1992). With *A Midsummer Night's Dream* in 1992 he became the first North American to direct a Shakespeare play at the Royal National Theatre in London.

A turning point in his career came with the founding of his multidisciplinary production company, Ex Machina, in 1994. Under his artistic direction, this new team produced a steady output of plays, beginning with *The Seven Streams of the River Ota* (1994), *A Midsummer Night's Dream* (1995) and a solo production, *Elsinore* (1995). In 1994, he made his début in the world of cinema. He wrote and directed his first feature film, *Le Confessionnal*, which appeared the following year at the Cannes Festival Directors' Fortnight. He went on to direct *Polygraph* in 1996, *Nô* in 1997, *Possible Worlds* in 2000 (his first feature film written in English), and finally, in 2003, a film adaptation of his play *The Far Side of the Moon*.

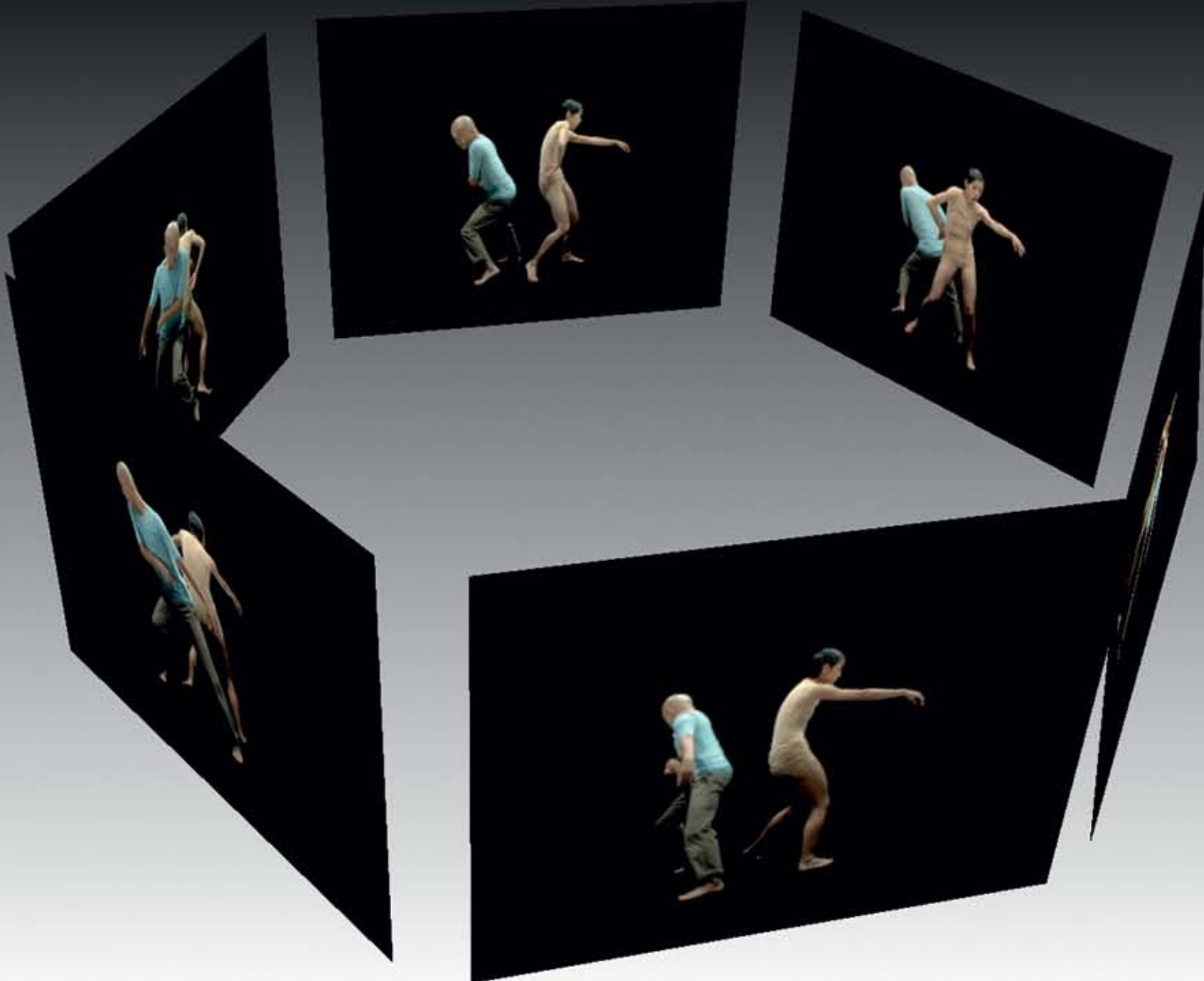
La Caserne, a multidisciplinary production centre in Quebec City, opened in 1997 under Robert Lepage's leadership. In their new quarters he and his team created and produced *Geometry of Miracles* (1998), *Zulu Time* (1999), *The Far Side of The Moon* (2000), *La Casa Azul* (2001), a new version of *The Dragons' Trilogy* with a new cast (2003) and *The Busker's Opera* (2004). This was followed by *The Andersen Project* (2005), *Lipsynch* (2007), *The Blue Dragon* (2008) and *Eonnagata* (2009).

Robert Lepage is often asked to turn his creative hand to new fields. In 1993, he directed Peter Gabriel's *Secret World Tour*. In 2000, he was involved in producing *Métissages*, an exhibition at the Musée de la civilisation in Quebec City. In 2002, he joined forces with Peter Gabriel again to direct *Growing Up Tour*. He later designed and directed Cirque du Soleil shows: *KÅ* in 2005, a permanent show in Las Vegas, and *TOTEM* in 2010, a show under Grand Chapiteau that will tour worldwide. For Quebec City's 400<sup>th</sup> anniversary in 2008, Robert Lepage and Ex Machina created the largest architectural projection ever achieved: *The Image Mill™*. In 2009, *Aurora Borealis*, a permanent lighting installation inspired by the colors of the northern lights was created on the same location.

Robert Lepage made a grand entrance in the opera world when he staged the successful double bill: *Bluebeard's Castle* and *Erwartung* (1993). His presence on the operatic stage continued with *La Damnation de Faust* presented for the first time in the Saito Kinen Festival Matsumoto, Japan (1999), then at the Opera National de Paris and the Metropolitan Opera in New York.

Among his achievements in opera: *1984* based on the novel by George Orwell, with Maestro Lorin Maazel providing the musical direction (2005), *The Rake's Progress* (2007) and *The Nightingale and Other short Fables* which premiered in Toronto at the Canadian Opera Company (2009), and has been presented at the Festival d'Aix-en-Provence and Opéra de Lyon in 2010. *Das Rheingold*, Wagner's Ring prelude, premiered September 2010 at The Metropolitan Opera with the cycle being presented during the 2010-11 and 2011-12 seasons.

**SABURO TESHIGAWARA**



## SABURO TESHIGAWARA

*DOUBLE DISTRICT 2008*

Nous vivons à la fois par le prisme de l'œil droit et de l'œil gauche.

Chacun d'entre nous vit et agit dans ce double monde qu'ici *Double District* dissout.

+ et – se multiplient simultanément pour une destruction et résurrection du corps.

Les yeux offrent au cerveau une image qui se reflète et se multiplie à l'infini et au delà du phénomène de la vision,

cette image permet de faire l'expérience de sensations cérébrales inédites.

Un espace abstrait à la fois extérieur ou intérieur du corps se crée, au cœur d'un espace à la fois sans frontière et limité.

Dans *Double District*, une illusion existante est une réalité.

### CRÉDITS

Conception, réalisation, chorégraphie, lumière et costumes : Saburo Teshigawara

Interprété par Saburo Teshigawara et Rihoko Sato

Conçu pour le ReACTOR, environnement de Sarah Kenderdine et Jeffrey Shaw

Réalisé avec Volker Kuchelmeister

Direction de production, direction technique, cinématographie stéréoscopique,

postproduction vidéo et audio : Volker Kuchelmeister (iCinema)

Conception lumière : Paul Nichola

Technicien lumière : Rob Kelly (NIDA)

Assistante de production : Sue Midgley (iCinema)

Producteur : Richard Castelli – Epidemic

Coproduit par Karas, Tokyo, Japon – Epidemic, Paris, France – Le Volcan Scène nationale, Le Havre, France

UNSW iCinema Centre, Sydney, Australie et soutenu par le Victoria Museum, Melbourne, Australie

Cette œuvre a été filmée avec la technologie du iCinema SPHERECAM (conçue par Jeffrey Shaw et appliquée par Volker Kuchelmeister)

au National Institute for Dramatic Arts de Sydney et postproduite au UNSW iCinema Centre.

## SABURO TESHIGAWARA

*DOUBLE DISTRICT 2008*

You are living in both the right eye district and the left eye district.

Each one of us lives and acts in this duplicated world which here, *Double District* dissolves.

+ and - multiply simultaneously. The destruction and resurrection of the body.

The two eyes offer the brain an image that infinitely reflects and multiplies.

Beyond sight, this image makes you experience unusual sensations within the brain.

It creates an abstract space beyond sight recognition, of the body interior and exterior.

Within a limited boundless space. In *Double District*, an existent illusion is a true reality.

### CREDITS

Direction, choreography, lighting design and costumes by Saburo Teshigawara

Performed by Saburo Teshigawara and Rihoko Sato

Conceived for Sarah Kenderdine's and Jeffrey Shaw's ReACTOR environment

Developed together with Volker Kuchelmeister

Production manager, technical director, stereoscopic cinematography, video and audio post-production:

Volker Kuchelmeister (iCinema)

Lighting design: Paul Nichola

Lighting technician: Rob Kelly (NIDA)

Production assistant: Sue Midgley (iCinema)

Producer: Richard Castelli – Epidemic

Co-produced by Karas, Tokyo – Epidemic, Paris, France – Le Volcan Scène nationale, Le Havre, France

UNSW iCinema Centre, Sydney, Australia and kindly supported by Museum Victoria, Melbourne, Australia

This work was filmed using iCinema's SPHERECAM technology (conceived by Jeffrey Shaw and integrated by Volker Kuchelmeister)

at the National Institute for Dramatic Arts, Sydney and post-produced at the UNSW iCinema Centre.



# SABURO TESHIGAWARA

JAPON

[www.st-karas.com](http://www.st-karas.com)  
[www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj\\_saburo.html](http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj_saburo.html)

Originaire de Tokyo, Saburo Teshigawara entame sa carrière de chorégraphe en 1981, après avoir étudié les arts plastiques et la danse classique. En 1985, il fonde KARAS avec la danseuse Kei Miyata. Depuis, KARAS est régulièrement invitée en Europe, Asie, Amérique et Océanie. Outre ses créations en solo et pour KARAS, il chorégraphie pour d'autres prestigieuses compagnies. De 1994 à 1995, il crée deux pièces pour le Ballet de Francfort, *White Clouds Under the Heels Part I et II*. Il signe sa version du *Sacre du Printemps* pour le Ballet National de Bavière en 1999, crée *Modulation* pour le Nederlands Dans Theater en 2000, *Para-Dice* en 2002 puis *VACANT* en 2006 pour le Ballet du Grand Théâtre de Genève, et *AIR* pour le Ballet de l'Opéra de Paris en 2003, repris en 2006.

Saburo Teshigawara s'intéresse également aux différentes formes d'arts visuels. Dans chacune de ses créations, il conçoit l'œuvre dans sa globalité, aussi bien les costumes, les éclairages, le dispositif scénique que la chorégraphie.

Parallèlement il crée des installations, dont les récentes *Double District* ou *Fragments of Time* (2008), réalise des vidéos (comme le remarquable *T-City* en 1993), participe à plusieurs films et met en scène les opéras *Turandot* de Puccini en 1999 (coproduit par le Bunkamura, Tokyo et le Festival international d'Edimbourg), *Didon et Enée* d'Henry Purcell à la Fenice à Venise en 2010 et *Acis et Galatée* de Georg F. Haendel, pour le Festival d'Art Lyrique d'Aix-en-Provence 2011.

Son intérêt pour la musique et ses recherches sur l'espace le conduisent à monter des œuvres in situ. Ainsi en 1992, il crée *NOBJECT*, association de noise (bruit) et object (objet) dans un entrepôt désaffecté, puis *In: Edit* (1996), dans une centrale électrique. En 1999, il présente *Triad* à la Hayward Gallery et *OXYGEN* (2002) dans un marché à bétail à Schwaz, Autriche et Bolzano, Italie. Il dirige également des ateliers permanents au studio de KARAS à Tokyo, dans lesquels il encourage et inspire de nombreux jeunes danseurs. En 1995, il lance à Londres, un projet pédagogique appelé *S.T.E.P.* (Saburo Teshigawara Education Project), avec plusieurs partenaires anglais. En 2004, le *Rolex Mentor and Protege Arts Initiative* lui demande d'être l'un de ses mentors pour travailler pendant un an avec un jeune danseur de son choix.

Depuis 2006, Saburo Teshigawara est professeur au Department of Expression Studies de l'Université St Paul's (Rikkyo) au Japon.

## RÉCENTES EXPOSITIONS (SÉLECTION)

2009	<i>Un Volcan numérique</i> , Le Volcan Scène Nationale du Havre, France
2008	<i>Yokohama Triennale</i> , Japon <i>eLandscapes</i> , eArt Festival, Shanghai, Chine <i>Fragments of Time</i> , Dance Festival Birmingham, Royaume-Uni
2007-08	<i>Vom Funken zum Pixel</i> , Martin-Gropius-Bau, Berlin, Allemagne
2004	<i>Lumière !</i> Maison des Arts, Créteil – Le Manège, Maubeuge, France

# SABURO TESHIGAWARA

JAPON

Saburo Teshigawara began his unique creative career in 1981 in his native Tokyo after studying plastic arts and classic ballet. In 1985, he formed KARAS with Kei Miyata and started group choreography and their own activities. Since then, he and KARAS have been invited every year to perform in major international cities around the world.

In addition to solo performances and his work with KARAS, Teshigawara has also been receiving international attention as a dancer/choreographer/director. In 1994/95 he choreographed for the Ballet Frankfurt at the invitation of William Forsythe, *Le Sacre du Printemps* for the Bayern State Ballet in 1999, Netherland Dance Theater I in 2000. In February 2003, Teshigawara was invited to choreograph a new piece *AIR* for the Ballet de l'Opera National de Paris. Also for the Ballet du Grand, Théâtre de Genève, choreographed *Para-Dice* in 2002, recently *VACANT* in May 2006.

Teshigawara has likewise received increasing international attention in the visual arts field, with art exhibitions, films/videos as well as designing scenography, lighting and costume for all his performances.

Teshigawara's keenly honed sculptural sensibilities and powerful sense of composition, command of space and his decisive dance movements all fuse to create a unique world that is his alone. Keen interests in music and space have led him to create site-specific works, and collaboration with various types of musicians.

Besides the continuous workshops at the KARAS studio in Tokyo, Saburo Teshigawara has been involved in many education projects. *S.T.E.P.* (Saburo Teshigawara Education Project) has been initiated since 1995 with partners in the UK, bringing out performances as a culmination of year-long projects. In 2004, he was selected as the mentor of dance for The Rolex Mentor and Protege Arts Initiative, to work for one year with a chosen protégé. Through these various projects, Saburo Teshigawara continues to encourage and inspire young dancers, together with his creative work!"

Since 2006, he has begun a professorship at the Department of Expression Studies, the College of Contemporary Psychology, St. Paul's (Rikkyo) University in Japan, where he teaches movement theory and conduct workshops.

## SELECTED RECENT EXHIBITIONS

2009	<i>Un Volcan numérique</i> , Le Volcan Scène nationale, Le Havre, France
2008	<i>Yokohama Triennale</i> , Japan <i>eLandscapes</i> , eArts Festival, Shanghai, China <i>Fragments of Time</i> , Dance Festival Birmingham, UK
2007-08	<i>Vom Funken zum Pixel</i> , Martin-Gropius-Bau, Berlin, Germany
2004	<i>Lumière !</i> Maison des Arts, Créteil – Le Manège, Maubeuge, France

## RICHARD CASTELLI

### COMMISSAIRE CURATOR

[www.epidemic.net](http://www.epidemic.net)

Fondateur et directeur d'Epidemic, Richard Castelli est le commissaire de nombreuses expositions dont plusieurs à Berlin (*Licht* à la Haus der Berliner Festspiel en 2005, *Vom Funken zum Pixel* au Martin-Gropius-Bau en 2007, entre autres), à Shanghai (*From Flash to Pixel* en 2006, *Body Media* en 2007 et *eLandscapes* en 2008), en Italie (*Sensi sotto sopra* au Palladium en 2006, *Partos10* au Palazzo Fendi en 2007 et *DigitaLife* au Musée d'Art contemporain MACRO (la Pelanda) en 2010, les trois avec Romaeuropa), en Turquie (*Madde-İşik* au Borusan Müzik Evi en 2010), en France et aux U.S.A.

Il est aussi le producteur de différents artistes (par ordre alphabétique) : Jean Michel Bruyère, Du Zhenjun, Dumb Type, Granular Synthesis, Kurt Hentschläger, Ulf Langheinrich, Robert Lepage, Shiro Takatani et Saburo Teshigawara dont il produit ou coproduit les spectacles.

Il a produit ou coproduit plusieurs films et installations de Jean Michel Bruyère, Ulf Langheinrich, Robert Lepage, Jeffrey Shaw & Sarah Kenderdine et Saburo Teshigawara dont la plupart sont en 360° stéréoscopiques et interactifs.

En 1994, il publie une étude sur les stratégies de développement des activités culturelles et artistiques du nouveau quartier d'affaires de Yokohama, présenté lors d'une conférence dans cette ville. Il tient d'autres conférences à La Sorbonne, aux universités de Saint Denis et Créteil et à Montréal, New York, Prague, Reykjavik, Toronto...

Il a également réalisé plusieurs courts et moyens-métrages diffusés sur de nombreuses chaînes mondiales (1<sup>er</sup> Prix du film musical du Festival de film de Rio de Janeiro, 1<sup>er</sup> Prix du Festival d'Estavar...).

Par ailleurs, Richard Castelli a été le conseiller artistique du Manège Scène Nationale de Maubeuge (de 1990 à 2007) et de la Maison des Arts de Créteil / Paris (de 1993 à 2007) où il a développé, entre autres, les festivals EXIT et VIA ainsi que les expositions de nouvelles technologies. Dès 1999, il est le conseiller artistique de Lille 2004 Capitale Européenne de la Culture devenue, après 2004, lille3000. En parallèle à ses activités de conseiller artistique, il y est le commissaire des expositions *Cinemas du Futur*, *Robots !*, *Microfolies*, *Du Côté de Chez...* (Peter Greenaway, Chiharu Shiota, Erwin Redl), et initie les programmes d'installations urbaines des *Jaquemarts* et des *Féeries urbaines* (*Le Chemin des étoiles* de Mézières, *La Forêt inversée* et *L'Invasion de bambous*).

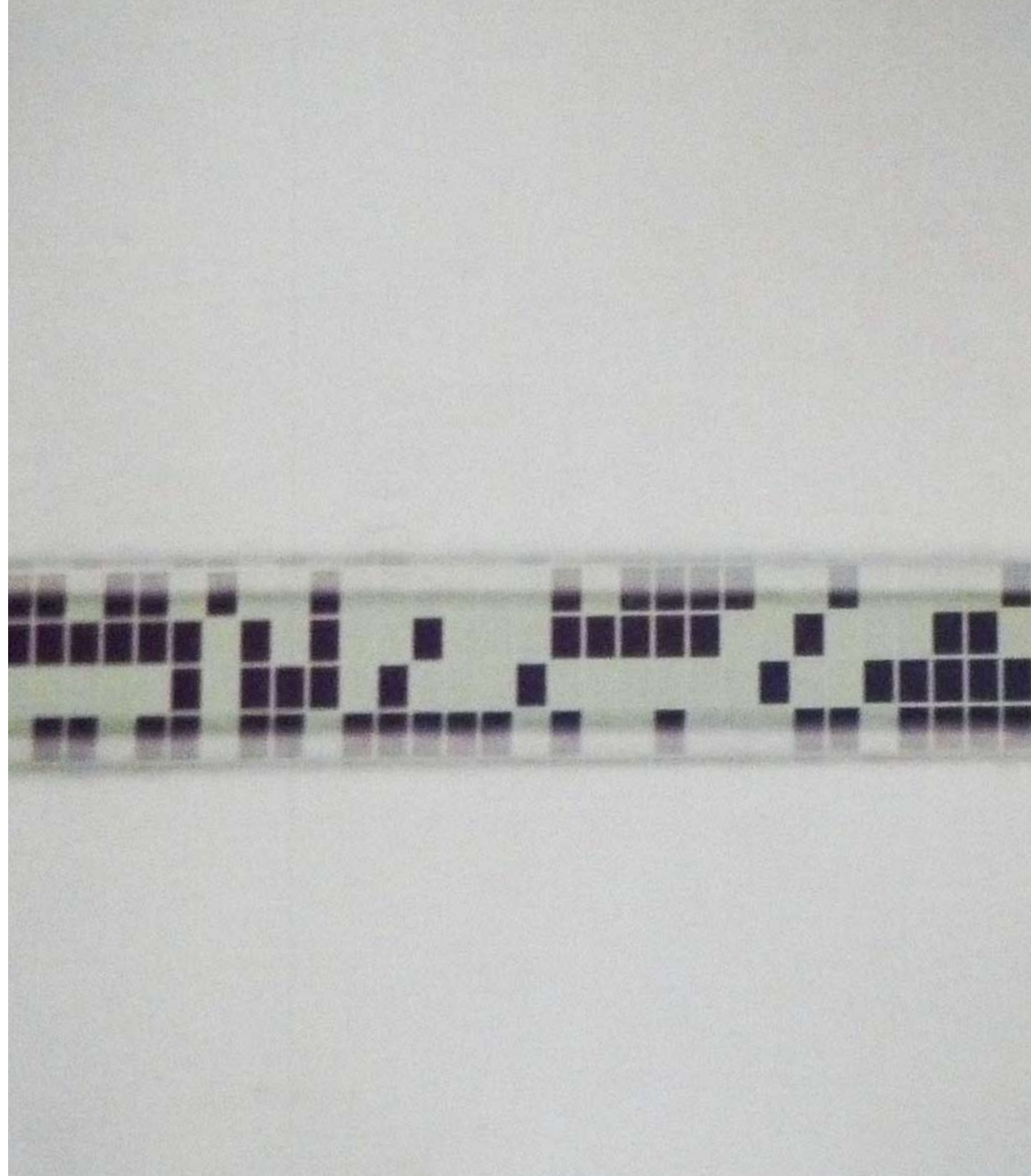
Richard Castelli is the founder and director of Epidemic and is the curator of several exhibitions among others in Berlin (Haus der Berliner Festspiele in 2005, Martin-Gropius-Bau in 2007-2008), in Shanghai (Zendai MoMA 2006 and 2008, Sculpture Art Centre 2007, Science and Technology Museum 2008), in Roma (three exhibitions in the context of Romaeuropa, the last one in cooperation with the Museum of Contemporary Art of Roma MACRO 2010), in Istanbul (Borusan Foundation, 2010 and 2011) and in the United States.

He is the producer of different artists: Jean Michel Bruyère, Du Zhenjun, Dumb Type, Granular Synthesis, Kurt Hentschläger, Ulf Langheinrich, Robert Lepage, Édouard Lock (1997-2009), Shiro Takatani and Saburo Teshigawara. He also produced or co-produced several 360°, immersive, interactive or stéréoscopic films or installations by Jean Michel Bruyère, Du Zhenjun, Robert Lepage, Jeffrey Shaw & Sarah Kenderdine, Saburo Teshigawara.

As filmmaker, he directed several short and medium size films broadcast on many international TV Channels and got several awards including Golden Award of Rio de Janeiro Music Film Festival (Brazil) and 1<sup>st</sup> prize of Estavar Festival (Spain).

From 1999 to 2007, Richard Castelli was the Senior Curator of Lille 2004 Cultural Capital of Europe.

Besides the activities related to this fonction, he personally curated exhibitions as *Cinemas of the Future*, *Robots !*, *Microfolies*, *Du Côté de Chez...* (with Peter Greenaway, Chiharu Shiota, Erwin Redl) and initiated the urban installations of *Jaquemarts* and *Féeries urbaines* (Mézières's *Path of the Stars*, *Inversed Forest* and *Bamboo's Invasion*).



# CRÉDITS CREDITS

Conçue et réalisée par EPIDEMIC, MATIÈRE–LUMIÈRE est organisée par le Conseil Régional Nord–Pas de Calais (chef du projet Béthune 2011 : Olivier CONNAN) avec le soutien de la Communauté d'Agglomération Artois Comm. et de la Ville de Béthune dans le cadre de Béthune 2011, Capitale régionale de la Culture.

Designed and produced by EPIDEMIC, MATTER-LIGHT is organised by Conseil Régional Nord-Pas de Calais (Béthune 2011 Project Director: Olivier CONNAN) with the support of Communauté d'Agglomération Artois Comm. and the City of Béthune as part of Béthune 2011, Regional Capital of Culture.

MATIÈRE–LUMIÈRE est réalisée grâce au mécénat de MATTER-LIGHT is produced thanks to the support of La Banque Populaire du Nord, Rabot Dutilleul & EDF.

## EPIDEMIC

Présidente [Chairperson](#) Nadine FÉBVRE  
Directeur [Director](#) Richard CASTELLI  
Administration Pierre LALY  
Communication Florence BERTHAUD  
Expositions [Exhibitions](#) Hélène STRIL  
Spectacles vivants [Performing Arts](#) Rossana DI VINCENZO  
Direction technique [Technical Direction](#) Jean-Michel BRONSIN

## CATALOGUE

Editeur [Publisher](#) EPIDEMIC  
Directeur de la publication [Director of Publication](#) Richard CASTELLI  
Conception graphique [Graphic Design](#) Crystèle PETIT – Richard CASTELLI  
Traduction [Translation](#) Marie TRINCARETTO  
Impression [Printing](#) LESAFFRE, Kain, Belgique [Belgium](#)  
ISBN 978-2-9538822-0-9 — Dépot légal avril 2011 — 25 euros

## CRÉDITS IMAGES CREDITS

1, 61, 63 © Li Hui – 2-6, 140-141 © Tibor Bozi – 8, 14-15, 137 © UNSW iCinema Centre – 16-17, 22-25, 132-133, 136, 138-139 © LFKs  
18-19 © Laurent Garbit – 28-29, 31-32 © Du Zhenjun – 34-35 © Otto Saxinger & Kurt Hentschläger – 38-39 © Kurt Hentschläger  
42-43, 46-47, 50-51, 144-145, 174-175 (OSC de [by](#) Ulf Langheinrich ) © Ulf Langheinrich – 58-59, 64 © Emmanuel Valette  
66-67, 70-71, 74-75, 171 © Julien Maire – 78-79 © Thomas McIntosh – 84-86 © Diana Shearwood – 90-91, 93-101, 103 © Christian Partos  
104-105 © Ira Lippke – 108-115 © Erwin Redl – 118-119, 121, 126-127 © Ryuichi Maruo (YCAM) – 123 © Kazuo Fukunaga – 128-129 © UNSW iCinema Centre  
146-147, 150-151 © Sarah Kenderdine & Jeffrey Shaw – 154-155, 158-159, 162-163, 166-167 © Volker Kuchelmeister – 158 (haut [top](#)) © Érick Labbé

EPIDEMIC

## REMERCIEMENTS THANKS

Daniel PERCHERON  
Sénateur du [Senator of](#) Pas-de-Calais  
Président du [President of](#) Conseil Régional Nord-Pas de Calais

Catherine GÉNISSON  
Députée du [Deputy of](#) Pas-de-Calais  
Vice-Présidente chargée de la Culture du [Vice-president in charge of Culture at](#) Conseil Régional Nord-Pas de Calais

Alain WACHEUX  
Président de la [President of](#) Communauté d'Agglomération de l'Artois  
Vice-Président chargé des Transports du [Vice-president in charge of Transports at](#) Conseil Régional Nord-Pas de Calais  
Maire de [Mayor of](#) Bruay-La-Buissière

Stéphane SAINT-ANDRÉ  
Maire de [Mayor of](#) Béthune  
Vice-Président de [Vice-president of](#) la Communauté d'Agglomération de l'Artois Comm.

Conseil Régional Nord-Pas de Calais  
Olivier CONNAN, chef de projet [Project Manager](#)  
Pierre GOCHARD, chargé de mission [Deputy Project Manager](#)

Communauté d'Agglomération Artois Comm.  
Jean-Paul KORBAS, chef de projet [Project Manager](#)  
Blandine ROSELLE, chargée de mission [Deputy Project Manager](#)

Ville de Béthune  
Dimitri VAN MEENIN, directeur des affaires culturelles [Director of Cultural Affairs](#)  
Damien COURCOUX, chef de Projet [Project Manager](#)  
Juliette RIGOT, chargée de mission [Deputy Project Manager](#)

L'ensemble des directions et des services et personnels techniques, administratifs et financiers de [The technical, administrative and financial departments of](#) Béthune 2011 – Région Nord-Pas de Calais, Communauté d'Agglomération Artois Comm., Ville de Béthune.







