

GUETTEURS - FOCUS FRANCE - TAÏWAN

EXPOSITION DU 18 JANVIER AU 18 FEVRIER 2017

RÉFECTOIRE DES NONNES - **ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES BEAUX-ARTS DE LYON**

HALL EXPOSITION - **INSA LYON**

VERNISSAGES 17 JANVIER (ENSBA) ET 19 JANVIER (INSA) 2017



Julie Vacher

Exposition issue du programme de résidences et productions croisées (2009-2016) entre le Digital arts center/Taipei, Grame-Cncm et Ensba Lyon

Avec les partenariats de La BF15, du Caue du Rhône, du Lux-scène nationale de Valence, du centre culturel de Taïwan à Paris et du Bureau français de Taipei

Exhibition outcome of the residences and crossed productions program (2009-2016) between the Digital arts center / Taipei, Grame-Cncm and Ensba Lyon

With the partnership of The BF15, Caue Rhone, Lux -national scene of Valencia, Taiwan Cultural Center in Paris and the French Office in Taipei

«Guetteurs» est produit par Grame-Cncm, l'Ensba Lyon, Service culturel de l'Insa, le Dac de Taipei, avec le soutien du centre culturel de Taïwan à Paris

Baptiste Brossard
Chang Yung-Ta
Iuan Hau Chiang
Samuel Gouttenoire
Igor Keltchewsky
Maiia Kolesnik
Lin Chin Wei

Dania Reymond
Julie Vacher
Wang Fujui
Wang Chung-Kun



École nationale
supérieure
des beaux-arts
de Lyon

Centre
Culturel
le Taiwan
à Paris



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

EXPOSITION

ENSBA



Vernissage - Le mardi 17 janvier à 18h30 au Réfectoire des nonnes, ENSBA Lyon

Baptiste Brossard, Chang Yung-Ta, Iuan Hau Chiang, Samuel Gouttenoire, Igor Keltchewsky, Maïïa Kolesnik, Lin Chin Wei, Julie Vacher, Wang Fujui, Wang Chung-Kun.

École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon
8 bis, quai Saint-Vincent, 69001 Lyon

Entrée libre du mardi au samedi de 13 h à 19 h.

+33 (0)4 72 00 11 71
infos@ensba-lyon.fr
www.ensba-lyon.fr

EXPOSITION

INSA



Vernissage - Le jeudi 19 janvier à 18h30 au Hall d'exposition des Humanités, INSA Villeurbanne

Dania Reymond, Wang Chung-Kun.

Bâtiment Les Humanités
INSA Lyon – Campus LyonTech La Doua
1, rue des Humanités
69621 Villeurbanne cedex

Entrée libre du lundi au jeudi de 9h à 17h et le vendredi de 9h à 16h.

+33 (0)4 72 43 85 67
culture@insa-lyon.fr
www.insa-lyon.fr

GUETTEURS / SPOTTERS

La rencontre d'une douzaine d'artistes proposant un choix d'œuvres tout autant visuelles, sonores et dégagées de tout complexe face à l'usage des technologies laisse imaginer une "dodécaphonie" sériée selon leurs origines, françaises ou taïwanaises. Cette exposition sur douze "tons" propose, pour un moment seulement, une multiphonie singulière, un foisonnement fugace, un miroitement éphémère, sans aucune tentation visant un "séalisme nouveau". Le souvenir des théoriciens fameux, Josef Matthias Hauer ou Arnold Schönberg, est vivace. Le centenaire sera pour plus tard.

Se tenir aux aguets des écarts entre chacune des oeuvres proposées lors de ce Focus France-Taïwan excite tout autant les yeux et les oreilles. Lumière, ombre, signal, réverbération, brise, température, grain, à-plat se retrouvent parmi les indices mis en avant dans ces juxtapositions.

Disposées dans un large espace, l'ancien réfectoire des nonnes, les oeuvres des artistes taïwanais Chang Yung-Ta, Wang Fujui, Wang Chung Kun, Lin Chiwei et Iuan Hau Chiang jouxtent celles de Julie Vacher, Igor Keltchewsky et celles des étudiants de l'École d'art de Lyon. Les films de Dania Reymond se confrontent à l'espace de la galerie de l'Insa, en présence de certaines sculptures interactives de Wang Chung Kun.

Chang Yung Ta, invité en résidence de production à Lyon, au Grame et à l'Ensba, pour la création de nouvelles installations prolonge ses réalisations titrées «Relative Perception».

Igor Keltchewsky, invité en résidence de production et exposition à Taïpei, au Digital Art Center lors du Digital Art & Culture Festival de 2016 renouvelle ses installations en jouant le Traveling de cinéma sous forme d'animation pixellisée.

« Le silence, les sons. Dans la tête. Au dehors. »

Premier mots de la notice de l'oeuvre « Les guetteurs de sons », théâtre musical de Georges Aperghis créée en juin 1981 au Festival de Saint-Denis, Théâtre Gérard Philippe, par le trio Le Cercle : J.P Drouet, G. Sylvestre, W. Coquillat.

GUETTEURS / SPOTTERS

LA COOPÉRATION ENTRE GRAME, ENSBA LYON ET LE DAC (DIGITAL ART CENTER, TAÏPEÏ)

Grame, centre national de création musicale à Lyon, collabore depuis 2007 avec diverses institutions culturelles taiwanaises dans le domaine musical, mais aussi dans le champ des arts visuels et sonores.

Grame avait été invité en novembre 2009 au Festival d'arts numériques organisé par le Digital arts center. A l'issue de cette invitation, Grame et le Digital Art Center se sont associés, par convention, pour une coopération dans le domaine de la création musicale et du multimedia. L'Ecole nationale supérieure des beaux-arts de Lyon a rejoint dès 2010 le Grame pour cette mise en place de résidences et créations croisées entre Lyon et Taïpei.

Un nouvel accord entre Grame et l'Ensba Lyon avec la Digital Art Foundation a été signé en janvier 2014.

Ainsi, depuis 2009, Grame et l'Ensba proposent un artiste français (ou collectif) pour la création d'une installation qui est créée au festival d'arts numériques de Taïpei, avec une résidence préalable d'un mois dans les studios du Digital Art Center. Le Dac propose un artiste taiwanais (ou collectif) pour la création d'une installation qui est créée à la Biennale Musiques en Scène de Lyon (ou aux Journées Grame), avec également une résidence d'un mois dans les studios de Grame.

Un jury annuel réunissant les trois institutions sélectionne l'artiste taiwanais et français.

Douze projets français et taiwanais ont bénéficié depuis 2009 de ce programme, réunissant une quinzaine d'artistes. Cette coopération bénéficie, notamment, du soutien du Bureau français de Taïpei, et a reçu à plusieurs reprises celui du centre culturel de Taïwan à Paris.

COOPERATION BETWEEN GRAME, ENSBA LYON AND THE DAC (DIGITAL ART CENTER, TAÏPEÏ)

Since 2007 Grame, a national centre for musical creation in Lyon, has been collaborating with various Taiwanese cultural institutions in the field of music, and also in the domains of visual and sound art. In November of 2009, Grame was invited to the Festival of Digital Arts organised by the Digital Arts Centre.

As a result of this invitation, Grame and the Digital Art Centre decided to join forces, by way of a convention, to cooperate in the fields of musical and multimedia creation. The Ensba Lyon joined them in 2010 to organise residencies and opportunities for creation between Lyon and Taïpei.

A new agreement between Grame, the Ensba Lyon and the Digital Art Foundation was signed in January 2014. And so, since 2009, Grame and the Ensba have proposed an artist (or collective) for the creation of an installation to be created during the Musiques en Scène Biennial in Lyon (or at the Journées Grame), in addition to a one month residency in the Grame studios.

An annual jury that brings the three institutions together selects the Taiwanese and French artists. Since 2009 twelve French and Taiwanese projects have benefited from this programme, representing the work of fifteen artists. This cooperation benefits notably from the support of the French Bureau in Taïpei, and has also received support on a number of occasions from the Cultural Centre of Taiwan in Paris.

RELATIVE PERCEPTION N°2

CHANG YUNG TA

2015-2016 (première mondiale)

Works Project Name: relative perception N°2

Works in the form of: a sound installation

Mediums: electric heating rods, solenoid valves, computer-controlled chips, water

dimension variable

iron, stainless steel, customized electric rod, water, solenoid valve, microchip controller, computer

Depuis que la perception humaine ne peut être ni organisée par des systèmes, ni quantifiée comme des données précises, la perception de nos sens aux nuances subtiles de l'environnement est développée grâce à la comparaison des situations et des expériences. En d'autres termes, nous percevons la différenciation des conditions ambiantes, et ainsi façonnons notre «perception relative.» Relative Perception est une série d'installations sonores qui tournent autour de la question de la réaction de nos organes sensoriels à la stimulation par le son, la lumière, la température et l'espace. La perception physique est un système de réaction instinctif et intuitif, à travers lequel le corps humain est capable d'interpréter et de répondre à la situation présente. Les êtres humains ont longtemps compté sur la vision pour comprendre le monde, ce qui explique pourquoi le premier contact visuel dicte notre assimilation et l'interprétation de l'information que nous avons reçue. Relative Perception tente d'aider les spectateurs à transcender les limites du premier contact avec les yeux, leur permettant d'acquérir des informations supplémentaires en élargissant leur horizon au-delà de la vision. La conception de cette série pose la question de la façon de voir et de l'utilisation des sens.

Je développe une suite de projets créatifs basés sur ce concept. Avec des installations sonores et spatiales, je questionne la façon établie de regarder, interrogeant non seulement les habitudes des gens de jeter brièvement un coup d'oeil aux œuvres mais aussi leur surdépendance au sens visuel et leur mode de pensée hautement basé sur la vision. La perception humaine est limitée puis progressivement sclérosée par la force de notre «connaissance» de l'art contemporain. Notre façon d'admirer et d'interpréter les œuvres d'art n'est pas épargnée par ce sort cruel. La série Relative Perception est un appel au retour à la perception pure de l'art comme une réponse à cette question. Si notre perception est limitée ou habituée à un sens physique spécifique, comme nous avons longtemps compté sur notre vue, le destin des autres sens sera l'insensibilité et la dégénérescence.

Comme installation sonore, Relative Perception N°2 se compose de six tubes métalliques de différentes longueurs suspendus dans l'espace de l'exposition. Chaque tube se compose d'une résistance électrique chauffante intégrée, ainsi que d'un dispositif de goutte à goutte installé au-dessus. Chaque goutte d'eau qui tombe sur chaque tube métallique est contrôlée périodiquement par l'ouverture de l'électrovanne. Les gouttes d'eau en tombant et en glissant le long des tubes métalliques s'évaporent et en même temps émettent du son en raison de la température élevée des tubes chauffés. La répétition de ce processus laisse des couches de tartre et des taches de rouille sur les tubes métalliques qui servent de mémoire visuelle de la production et du son disparu. Tout au long du processus de l'état liquide à l'état gazeux, la vaporisation de gouttes d'eau et le son concomitant sont d'avantage un continuum en perpétuelle variation qu'un son monotone émis à partir d'un seul point fixe. En d'autres termes, ce travail produit différents sons de vaporisation dans la salle d'exposition. Les spectateurs pourront apprécier le ressenti offert par les nuances de sons produites par les différences de longueur et de température entre les six tubes métalliques.



Since human perception can be neither organized by systems nor quantified as precise data, our senses to the subtle nuances in the environment are developed through the comparison of situations and experiences. In other words, we sense the differentiation of ambient conditions, and thereby shape our "relative perception." Relative Perception is a series of sound installations that revolve around the issue concerning the response of our sensory organs to the stimulation of sound, light, temperature and space. Physical perception is a system of instinctive and intuitive response, through which the human body is able to interpret and respond to the present situation. Human beings have long been relying on vision to comprehend the world, which is why the first eye contact dictates our digestion and interpretation of the information we received. Relative Perception attempts to help the viewers transcend the confines of first eye contact, allowing them to acquire additional information by stretching their horizons beyond vision. The conception of this series mainly challenges the way of viewing and the use of sensory organs.

I develop a concatenation of creative projects based on this concept. By virtue of sound and spatial installations, I question the established ways of viewing, challenging not only people's habitual practice of glancing briefly at artworks but also their overdependence on visual sense and their highly vision-based thinking. Human perception is strictly confined to and ergo gradually ossified by force of our "knowledge" of contemporary art. Our ways of admiring and interpreting artworks are not spared this cruel fate. The series Relative Perception makes a direct appeal for returning to the pure perception of art as a response to this issue. If our perception is confined or accustomed to a specific physical sense, just as we have long been relying on our vision, the fate of insensibility and degeneration will lie in store for the other senses.

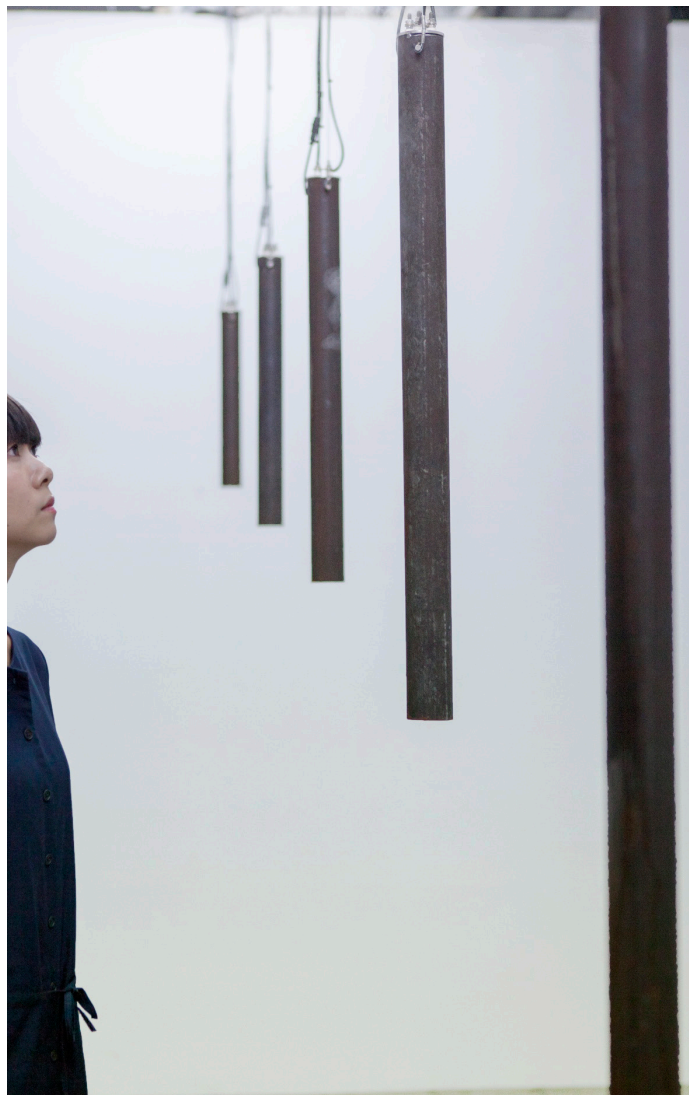
As a sound installation, Relative Perception N°2 consists of six metal tubes of different lengths hanging in the exhibition space. Each tube has a built-in electric heating rod, along with a dripping device installed above it. Each drop of water falling on each metal tube is controlled by a solenoid valve opening periodically. The water drops falling on and shedding along the metal tubes are bound to vaporize and meanwhile emitting sound due to the high temperature of the heated tubes. The repetition of this process leaves layers of limescale and patches of rust on the metal tubes, which serves as the visual recordings of the production and vanishment of sound. Throughout the process from liquid to gaseous state, the vaporization of water drops and its concomitant sound are more a varying continuum than a monotone emitted from a single fixed point. In other words, this work produces different sounds of vaporization in the exhibition room. The viewers may find aesthetic delight in the nuanced sound palpation offered by the differences in length and temperature among the six metal tubes.

CHANG YUNG TA



Né à Taiwan en 1981 et résidant actuellement à Taipei, CHANG Yung-Ta est un autodidacte. Ses œuvres prennent des formes diverses, installations audiovisuelles, sonores ou spectacles. Il se concentre à observer avec talent les moindres détails et phénomènes sonores de la vie quotidienne, de rendre visible l'invisible. Ces dernières années, il a également collaboré avec des danseurs, des musiciens et des artistes. Ses œuvres ont été présentées dans de nombreux festivals et expositions en Asie, en Europe, en Australie, en Amérique du Nord et en Amérique du Sud. Son travail a été présenté dans de nombreuses expositions et festivals à travers l'Asie, l'Europe, ainsi que le nord et sud de l'Amérique.

CHANG Yung-Ta, born in Taiwan in 1981, is autodidact and residing in Taipei currently. His works take on a variety of forms such as Audio-Visual, experimental sound, installations and live performances. He focus and be skilled in observing the tiny change, being ignored signal and data via sound or visual installation in space. In recent years, also collaborated with dancers, musicians and artists. His works has been featured in numerous group shows and festivals throughout Asia, Europe, Australia, North and South America.



The projet is laureate of a program handled by, GRAME Cncm Lyon, Digital Art Center of Taipei and ENSBA Lyon, includes a residency of one month and an exhibition in Lyon.

Production issue d'un programme de résidence : GRAME- Cncm Lyon, Digital Art Center de Taipei et ENSBA Lyon.



VIDEO AND VISUAL INSTALLATION

COPPER VEINS

IGOR KELTCHEWSKY

Conception et développement technologique :

Igor Keltchewsky

Commande Grame-Ensba/Lyon.

Lauréat Grame-Ensba-Dac 2016-

Abraham Murder's Copper Veins

installation interactive

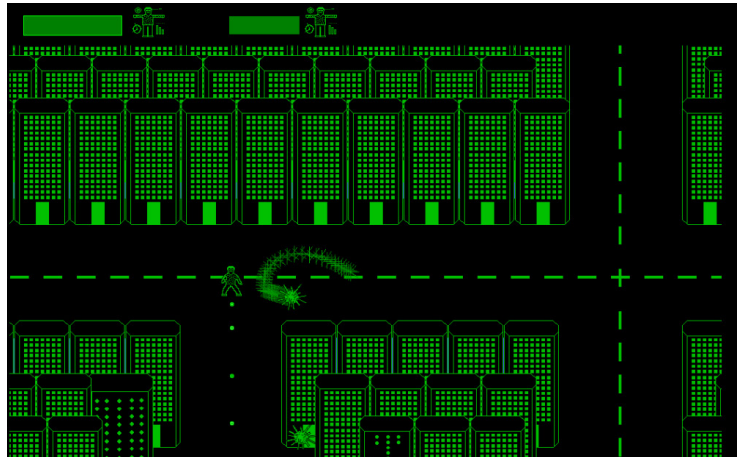
Inspiré par l'imagerie électronique et la science-fiction, *Copper Veins* est un jeu vidéo prenant place dans un univers digital.

Conçu pour être un tueur, Abraham Murder est un mi-homme, mi-robot, dont le programme est défectueux. Son créateur répand des virus en lui, pour effacer l'erreur de programmation. Abraham devra rencontrer d'autres programmes qui l'aideront à trouver sa puissance cachée, il devra s'entraîner dur pour atteindre son ennemi.

Au fur et à mesure du jeu, le joueur compose une partie de la bande son, chaque touche étant liée à un son, dépendant de l'ambiance du niveau.

Le joueur prend le contrôle du programme d'Abraham pour se battre contre des virus, des programmes clones et autres ennemis. Il parcourra différents circuits, labyrinthes, des villes digitales ou des champs d'erreurs.

Production issue d'un programme de résidence : GRAME-Cncm Lyon, Digital Art Center de Taipei et ENSBA Lyon,

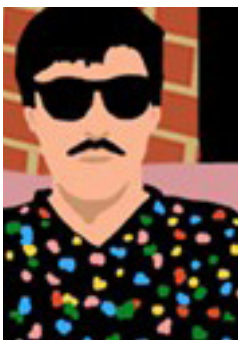


Inspired by the vision of the 80's, 90's of the digital world, by science fiction and computer imagery, "Copper Veins" is a video game that takes place in an imaginary digital world.

Designed to be a killer, "Abraham Murder" is a half-steel half-flesh clone, who has a programming problem. His creator sends viruses to delete the wrong program. Abraham will have to meet other programs that will help him to find his hidden powers. He will have to practice his skills and train hard to reach his enemy. The player takes control of Abraham program to struggle against viruses and fight bosses. He will travel through different circuits, mazes, digital cities and error lands.

As the user plays the game, a part of the soundtrack is composed, as every signal is assigned to a note or a chord linked to the specific atmosphere of the level. This gameplay experimentation allows the player to adapt his behavior during the different steps of the game and strengthen his implication in the game.

The projet is laureate of a program handled by, GRAME Cncm Lyon, Digital Art Center of Taipei and ENSBA Lyon, includes a residency of one month and an exhibition in Taipei.



IGOR KELTCHEWSKI

Igor Keltchewsky est né à Paris en 1989 et a vécu dans différents pays pendant son enfance.

Très tôt passionné de musique et d'écriture, il apprend à jouer de différents instruments en composant directement des mélodies simples pour accompagner ses textes, qu'il enregistre sur cassette. Dans le même élan, il fabrique ses pochettes de disque et objets dérivés dans une énergie Do it yourself. Il pratique également le collage d'images numériques et ce qu'il appelle "peinture digitale" ce qui l'amène à réaliser des animations et des jeux vidéos. Ceux-ci sont le plus souvent accompagnés de musiques qu'il compose sous le pseudonyme Abraham Murder. Diplômé de l'ENSBA Lyon en 2014, il vit et travaille à Lyon.-

Born in France, Igor Keltchewsky lives in several countries in his youth.

Attracted by music and writing, he learns different instruments to record his first songs on tapes. He erases known artists discs to make his own, in a DIY logic. He creates a character named Abraham Murder (which becomes his stage name), a tired and disillusioned rock star who gets through multiple adventures in video games or short animation films. After finishing Art school in Lyon, France, he gathers music and animation, video games, to complete his personal universe. Influenced by John Carpenter's atmospheres, Philip Glass minimal melodies, Beck or Alan Vega; Abraham tinkers his music to create a unique mood.

LE JARDIN D'ESSAI

LA TEMPÊTE

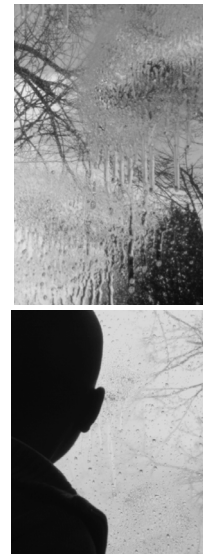
DANIA REYMOND

Le jardin d'essai

vidéo couleur, durée approximative : 20 min, proposition d'un nouveau montage et trois variations sur le conte de la reine d'El Goléa

La tempête

10' (vidéo, noir et blanc)



Dania Reymond est une artiste et cinéaste née à Alger en 1982. Elle vit entre Paris et Angoulême. Elle a étudié le cinéma à l'école des beaux-arts de Marseille et au post-diplôme de l'école des beaux-arts de Lyon sous la direction de Jean-Pierre Rehm. Elle a également suivi le cursus du

Fresnoy studio national des arts contemporains où son film *Jeanne* a reçu le prix Studio Collector. En 2015, son travail est parrainé par l'artiste Mounir Fatmi suite au salon Jeune création où elle reçoit également le Coup de cœur Art Collector. Ses films génèrent une plongée dans l'histoire du cinéma. Une immersion mémorielle, visuelle et sensorielle qui nous amène à réfléchir non seulement aux origines d'un art, mais aussi à son devenir. Son travail a été montré dans plusieurs festivals de cinéma dont notamment le FID Marseille, le Festival de San Sebastian, le festival New Directors New Films, le Zinebi film festival ou le festival Côté Court. Il a également été montré dans des lieux dédiés à l'art contemporain (MOMA, Lux de Valence, Galerie Karima Célestin...) et lors d'événements comme la Biennale de Lyon et la FIAC.

Filmographie : LE JARDIN D'ESSAI, (Fiction, en tournage)

Produit par Blue Monday Productions, La Petite Prod

Dania Reymond is a filmmaker born in Algiers and lives in Paris. She studied cinema at the School of Fine Arts in Marseille and at the post-graduate program of Ensba Lyon. She also has completing the curriculum of the Fresnoy National Studio of Contemporary Arts and was awarded in 2012 the Studiocollector award for her film Joan. Her work was shown in many festivals like FID Marseille, San Sebastian Film Festival, Festival Côté court or also during exhibition like Lyon Biennale or the FIAC in Paris.

EXPOSITIONS / PROJECTIONS

2016—• Les jardin d'Orients, programmation cinéma dans le cadre de l'exposition, IMA, Paris—• Festival Côté court, carte blanche au GREC et au CNAP, Pantin—• 13e Rencontres du moyen-métrage de Brive, Compétition Européenne—2015—• Cinéma de la nouvelle Lune, projection, commissaire Jean-Christophe Arcos, Cité Internationale des Arts, Paris—• Beyond the sounds, programme films, commissaires Pascale Cassagnau et Anne-Laure Chamboissier, au Comic home base de Honk Kong—• Loop Art Fair, avec la galerie Karima Célestin, Barcelone—• Move, programmation par Karima Célestin à la Galerie Culture Interface, Casablanca, Maroc—• Le festival des lauréats, projection des finalistes du Concours création vidéo des Inrocks Lab, à la Gaité Lyrique, Paris—• Art collector, exposition collective, Le patio Opéra, Paris—• Unlimited, exposition collective dans le cadre des Journées GRAME, Galerie L'attrape couleur, Lyon—• Le cabinet des curiosités, projection à la cinémathèque de Toulouse—• Utopia, exposition collective Galerie Karima Célestin, Marseille 2014—• New directors New films, curator Dennis Lim, MOMA, Lincoln Center film society, New York—• Travelling, exposition collective Galerie Karima Célestin, Marseille—• Jeune création, Le 104, Paris—• Greenland Eyes film Festival, Danish Film Institute, Copenhagen, Danemark—• Greenland Eyes film Festival, Tellus Cinema, Stockholm, Suède—• Greenland Eyes film Festival, The Norwegian Film Institute, Oslo, Norvège—• On air, Ecole nationale supérieure d'architecture, Nantes—• Festival nouveaux cinémas, Cinéma Le Grand Action, Paris—• Jeanne, diffusion sur la plateforme MUBI—• Rendez-vous #2, projection des films du GREC, Musée de l'histoire de l'immigration, Paris—• 20th Bradford international film festival, National media museum, Royaume-Uni—• Oslo screen festival, Norvège—• RIFF, Rome Independent Film Festival, Italie—• 29e festival Vidéoformes, Clermont-Ferrand—• Jeanne, Programmation studiocollector par Isabelle et Jean-Conrad Lemaître, Maison européenne de la photographie, Paris—• 20th Bradford international film festival, National media museum, Angleterre—2013—• 55th ZINEBI film festival, section Infoworld, Bilbao, Espagne—• H box, Fondation Hermès, Frac Nord-Pas de Calais, Dunkerque—• Cinéphémère, FIAC, foire internationale d'art contemporain, Paris—• La Mire, Bureau d'études #2, 12e Biennale de Lyon (à venir)—• 24e FID Marseille, Descriptions de descriptions, prog. Jean-Pierre Rehm—• Rencontres franco-allemande du film court, vidéo les beaux jours, Arte, Strasbourg—• Panorama 15 - Le grand tour, commissaire Arnaud Laporte, Le Fresnoy, Tourcoing—• GIV, groupe d'intervention vidéo, Montréal, Canada—• Festival côté court, compétition fiction, Pantin—• Greenland unrealised, LUX scène nationale de Valence—• 20min/max film festival, compétition internationale, Ingolstadt, Allemagne—• Visualcontainer, Anemic film festival, Milan, Italie—• 41e rencontres cinématographiques de Digne-les-bains—• Ca'Foscari short film festival, Venise, Italie—• UNREALISED, exposition personnelle, galerie Artae, Lyon.....

BOURSE / RESIDENCE

2015 • Lauréate pour le projet de collection La première image à l'initiative du CNAP et du GREC—2015 • Bourse à la post-production de l'AFAC (Arab fund for arts and culture) pour le film *Le jardin d'essai*—2014 • Lauréate de la contribution financière du CNC pour le film *Le jardin d'essai*—2014 • Lauréate de l'aide à la production de la région pays de la Loire pour le film *Le jardin d'essai*—2013 • Lauréate de la bourse d'aide à la production de la fondation Hermès—2012 • Résidence de production au Taïpei digital art center en partenariat avec le GRAME—2012 • Lauréate de la bourse d'aide à la production du GREC (groupe de recherches et d'essais cinématographiques)

INSTALLATION VIDÉO ET SONORE

FORMOSE PHONIQUE II

JULIE VACHER

Formose Phonique II

Installation vidéo et sonore, 14 min, full hd, 16/9, quadriphonie, 2016

• Production : GRAME, Centre National de création musicale (Lyon), Digital Art Center (Taïpei), ENSBA Lyon avec le soutien du Bureau français de Taïpei

• Julie Vacher - Image, son et montage
Théophile Robinne - Musique et son
Max Bruckert - Informatique musicale

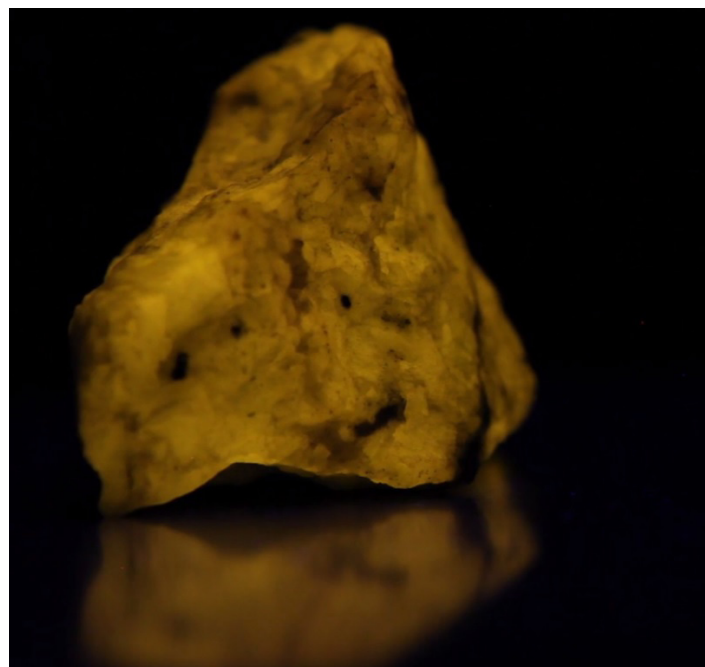
• Traduction : Yi-Ping Yang - Chinois Mandarin, Xiu-Hua Chang - Atayal

• Voix : Ching-Wen Chang, Xiu- Hua Chang, Zhong-Wei Xu, Chen-Jung Kuo, Yiyun Ku et les membres de la tribu Jianshi
Enregistrées à Taïpei et dans le village aborigène Atayal de la tribu Jianshi

• Tournage image : Maison des Minéraux, Presqu'île de Crozon, France
Yves Cyrille - Direction, Armel Ménez - Chef de projet

Formose Phonique II est une installation immersive aux reliefs mouvants. La voix d'une vieille femme guide une jeune fille dans sa recherche d'une pierre. Pris dans un va et vient entre la vidéo et la bande sonore, le paysage se dessine, entre espace réel et espace mental. La vidéo trouve son origine dans les techniques des Arts de la mémoire, ou mnémotechnie, guérées par Italo Calvino dans « Les villes invisibles » (à travers la ville de Zora) et décrites par Cicéron dans « De Oratore ». Ainsi, la reconstitution d'un espace mental permet l'apprentissage d'un discours, exercice donnant lieu à la transformation d'un objet en idée ou image, et vice versa. Ici, la quête de l'objet trouve sa résolution dans l'acceptation de sa dématérialisation. Evocation poétique de notre monde 2.0, cette idée devient une métaphore de ma propre découverte de l'île de Taïwan.

L'installation a été pensée par rapport à la spatialisation du son. La vidéo est montée avec une bande sonore en quadriphonie dont le squelette narratif repose sur deux voix féminines. Ces dernières s'entremêlent et se combinent aux field recordings (enregistrements de terrain) pour former un espace perceptif agissant. Ainsi, avec cette nouvelle version de Formose Phonique, j'opère un déplacement : de l'espace cinématographique à l'espace d'exposition.



Capture de Formose Phonique II

Phonic Formosa II

Video and sonorous installation, 14 min, full hd, 16/9, quadrphony, 2016

- Image, sound and editing : Julie Vacher

- Music : Théophile Robinne

- Musical assistance : Max Bruckert

-Production : Grame, DAC, ENSBA, supported by Bureau Français de Taïpei

- Translation : Yi-Ping Yang, Cai-Yun Hsu, Xiu-Hua Chang

- Voices : Ching-Wen Chang, Cai-Yun Hsu, Xiu-Hua Chang, Zhong-Wei Xu, Chen-Jung Kuo, Yun-Chun Wang, Yen-Ya Chi, Yan-Ting Chen, Yi-Yun Ku

- Recorded in Taïpei, in the Hakka village of Liudong and in the aboriginal Atayal village of Jianshi's tribe

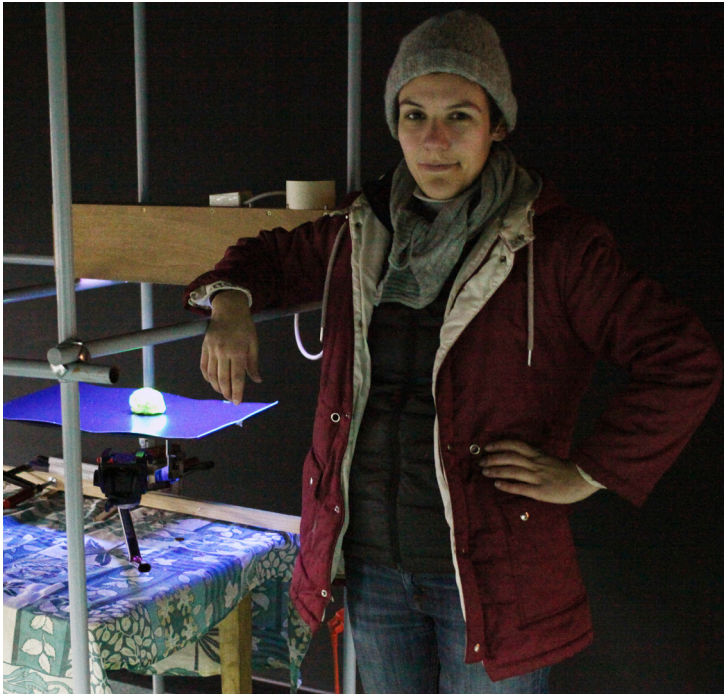
Formose Phonique II is an immersive installation with shifting landscapes. The voice of an old lady guides a young girl in the search for a stone. Back and forth between the video and the soundtrack, the scenery comes to life between physical and meta physical space. The essence of the video originates from applied arts, or the mnémotechny, appearing in the invisible cities by Italo Calvino, and described by Cicerone in Da oratore. Therefore, the reconstitution of a mental space allows us to learn a discourse, an exercise leading to the transformation of an object into idea or image and vice versa. Here, the search of the object finds his resolution in the acceptance of its dematerialization. This poetic undertone evoking our 2.0 reality quickly became a metaphor for my own discovery on the island of Taiwan.

The installation was carefully crafted in relation to the spatialisation of sound itself. The video was edited using a quadriphonic soundtrack which projects a narrative base consisting of the voices of two women. The latter intertwine and merge with eld recordings to create an active perceptual space. Hence, with this new version of Formose Phonique, I operated a displacement from the cinematic space to the exhibition space.



Vue d'installation de Formose Phonique I, Digital Art Festival, Taïpei, TW, 2015

JULIE VACHER



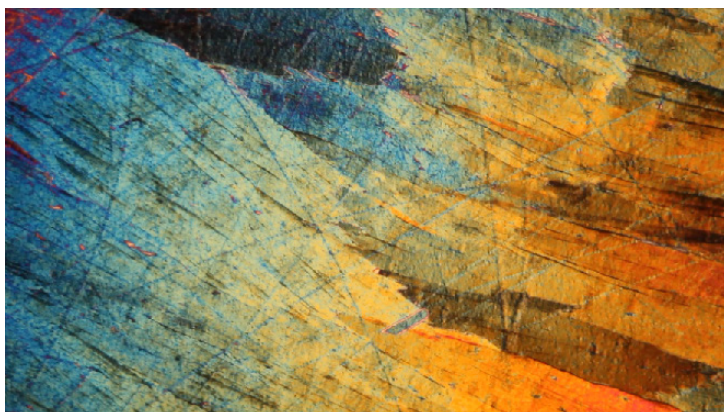
Vue du tournage de Formose Phonique II,
Maison des Minéraux, Crozon, FR, 2015

Julie Vacher est née en 1989, elle vit à Paris et travaille à Bagnolet. Artiste vidéaste, elle mène une analyse des rapports d'observation, d'interprétation et de transformation entretenus par les hommes avec leurs environnements. Ses méthodes de captation, empruntant au documentaire leur mode opératoire, s'en éloignent lors du montage, soulignant sur un mode indiciaire l'attention à prêter aux illusions du son et de l'image. Les oeuvres soulignent cette ambiguïté, les strates de sens nées de synchronisations différenciées entre images et sons. L'information sonore n'est pas à prendre comme telle : des transformations par fragmentation, distension et amplification font glisser les sons du vraisemblable à l'obsessionnel, à l'étrange. L'artiste s'inscrit ainsi dans une vision de l'environnement comme « d'abord entendu (écouté) et agi (par les gestes et déplacements physiques) », construction phénoménologique transmise au spectateur par le biais d'installations formant de singuliers postes observatoires et espaces-appâts.

Récemment, elle a participé au Salon de Montrouge 2016, sous le commissariat de Ami Barak, au Cinéphémère, espace de projection hors-les-murs de la FIAC 2015 à Paris et au Digital Art Festival de Taïpei à Taïwan.

Ses films sont également projetés dans des festivals en France et à l'étranger tels que l'American Documentary Film Festival de Palm Springs en Californie, le FID#26 et FID#24 (Festival International de Cinéma) à Marseille et la Nuit Européenne des Musées au Musée de la Chasse et de la Nature à Paris.

<http://julievacher.com/>



Capture de Formose Phonique II

Julie Vacher was born in 1989. She lives in Paris and works in Bagnolet. As a Video Artist, she undertakes an acute analysis on the relationship between men and their environment. Her approach to filming and capturing her observation is very much alike a documentarian's, however it is when she edits her work that it takes on another dimension as she focuses on the illusions that are inseparable from sound and image. It is this perceptive ambiguity created from synchronisation that her pieces transpire. The sonic information is always changing as it travels from the realm of rationality to obsession and further into the unknown. Fragmented, distorted and amplified. Hence she establishes her vision of the environment which she believes is first heard, listened to and then acted upon. A phenomenological construction is broadcasted to the audience through her installations, creating singular observatory stations one can only be drawn to.

She recently took part of Salon Montrouge curated by Ami Barak, at Cinéphémère, an outdoor projection space of FIAC 2015 in Paris and in Digital Art Festival of Taipei in Taiwan. Her movies are as well shown at several festivals in France and abroad like American Film Documentary Festival of Palm Springs in California, the FID#26 and FID#24 (International Festival of Cinéma) in Marseille and The European night of Museums in Musée de la Chasse et de la Nature in Paris.

<http://julievacher.com/>



Capture de Formose Phonique II



Vue d'installation de Formose Phonique II, Now&Then, galerie untilthen,
Saint-Ouen, FR, 2016

RIVER

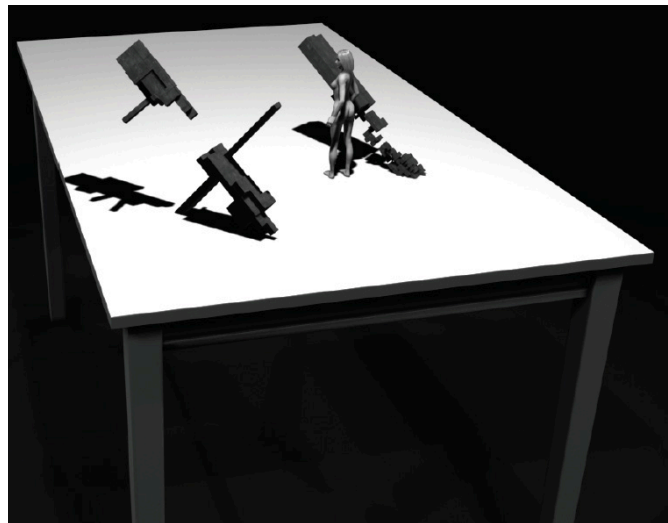
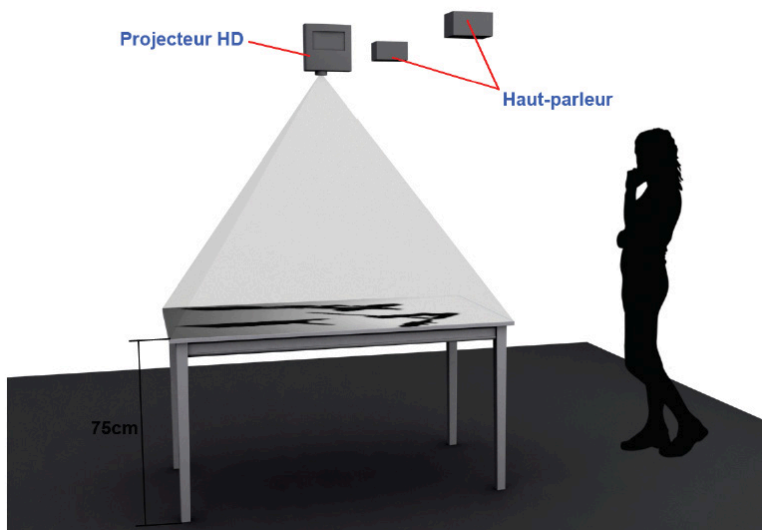
IUAN-HAU CHIANG

River, pièce de danse virtuelle (première mondiale)

Notion Créative

Ce travail est une extension du question dans « il », un travail en collaboration avec Christian Rizzo en 2009, mais ça explore l'interaction entre « l'humain » (le créateur) et « l'objet créé » dans une perspective neutre. Comme les humains ont commencé à utilise des outils, ils ont franchi une frontière entre les êtres humains et les animaux. Les "outils" sont ici un concept, largement défini à partir des os des animaux utilisés comme des armes dans le film : « 2001 l'odyssée de l'espace » aux marchandises quotidiennes d'aujourd'hui, comme les vêtements, les stylos, les voitures, les télescopes, les téléphones portables, et bien d'autres. L'homme crée, et compte sur les outils. Cela devient « naturel » pour les êtres humains de vivre parmi les objets qu'ils créent. Tous les « objets » sont créés avec des éléments originaires de la Nature et retourneront automatiquement à la Nature. Tous les objets sont en train de changer dans une variété de formes à cause de phénomène naturel et aussi à cause des personnes. Ils sont déformés, déconstruits, réassemblés, fusionnés, et finalement retournés à la forme originale imperceptible dans la longue course du temps. Si nous essayons de nous éloigner de l'idée de temps et explorer seulement la relation entre la variation des objets et les personnes, nous découvrons que la corrélation ente l'homme et les objets n'est pas simplement « créer » et « être créé » ou « d'utiliser » et « être utilisé ». Plus convenablement, nous pouvons dire que les « objets » sont l'extension des membres de l'homme. « River » ne lève pas une question en commençant de « l'homme centré » ou du comportement d'un individu. Plutôt, cela commence de la relation initiale entre l'homme et les objets : l'homme crée des objets, compte sur eux, et existe réciproquement avec eux, devenant tellement indispensable qu'ils deviennent symbiotiquement un.

Le travail est projeté sur une table en bois. La vidéo 3D reprend la relation de perspective de la table en bois et l'espace. Le spectateur doit se tenir à un en placement spécifique pour percevoir la complète corrélation entre la vidéo numérique et la perspective de l'exposition de l'espace. Le spectateur va perdre la corrélation de la perspective entre le travail et l'espace s'il ou elle regarde le travail sous différents angles. La façon de regarder le travail révèle la confusion entre la « réalité » et « l'illusion » dans la vie réelle. De plus, ça interprète le fait que la vidéo (comportements humains) et la table en bois (l'objet) se fondent entres-elles.



Creative concept

This is an extension of the question in the « il », an artwork created in collaboration with Christian Rizzo in 2009, and it explores the interaction between the « human » (the creator) and the « created object » in a neutral perspective. When humans began to use tools, they crossed a border between humans and animals. The « tools » here is a concept, broadly defined from the bones of animals used as weapons in the film « 2001 : A Space Odyssey » to everyday goods of nowadays, like clothes, pens , cars, telescopes, mobile phones, and many others. The human creates and counts on these tools. It becomes « natural » for humans to live among the objects they create. All the « objects » are created with the elements from Nature and they will automatically return to Nature. All the objects are changing in a variety of shapes because of natural phenomenon and also because of the people. They are distorted, deconstructed, reassembled, merged, and finally returned to their original form that is imperceptible in a long course of time. If we try to get away from the idea of time and we explore just the relationship between people and variation of objects, we will found that the correlation between humans and objects is not a simple fact « to create » and « being created » or « to use » and « to be used ». Properly speaking, we can say that the « objects » are the extension of human members. « River » does not raise the question starting with a « centered man » or with the behavior of individuals. It rather begins from the initial relationship between humans and objects: man creates objects, counts on them, and mutually exists with them, making it so essential that they become symbiotically one thing.

The artwork is projected on a wooden table. A 3D video shows the perspective of relationship between the wooden table and the space. The spectator should stay in a specific placement to perceive the full correlation between the digital video and the perspective of the exhibition space. The viewer can lose the correlation of the perspective between the artwork and the space, while watching the artwork from different angles. The manner of watching this artwork reveals the confusion between « reality » and « illusion » in real life. Moreover, it interprets the fact that the video (human behavior) and the wooden table (the object) are dissolving one in another.

SOUND AND VISUAL INSTALLATION : IUAN HAU CHIANG

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

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

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

••••• de la musique numérique pour faire mon travail créatif. En 2008, Christian Rizzo et moi avons travaillé ensemble (en tant que chorégraphe et artiste numérique), avec un groupe de danse Dance Forum et présenté Comment dire "ici" ?, un spectacle de danse qui combine la 3D et la danse. J'ai continué à travailler avec Christian Rizzo depuis plusieurs années, en termes de créations et d'expositions. J'ai travaillé avec le Dance Forum sur la technologique de pointe et nous avons monté le spectacle de danse

A Beautiful New World. »



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

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

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

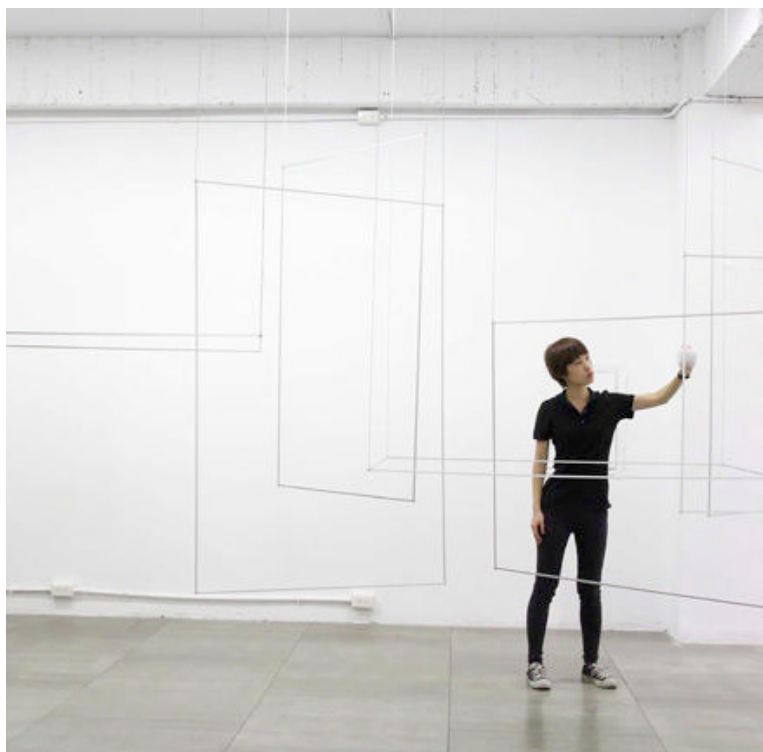
After returning to Taiwan, I continued to try new ways of expressions. I exhibited digital art works and at the same time, I hoped to work with those in performing art and to create new form of multimedia performance. In 2006, I met Christian Rizzo at the Taipei Artist Village. In 2008, Christian Rizzo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

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

ELECTROMAGNETIC SOUNDSCAPE

FUJUI WANG

2012, Wires, aluminium bars, audio equipment,
custom electronics



Interview avec la commissaire Amy Cheng sur l'oeuvre de Fujui Wang présentée dans le cadre de l'exposition Phantom of Civilization.

«Fujui Wang explore le monde qui nous entoure dans sa dimension sonore. Porté par ses explorations bruitistes, il récolte les bruits de notre environnement, parfois même inaudibles à l'oreille humaine, pour les mettre en exergue à travers ses œuvres. Fujui Wang sonde et capture le champ électromagnétique qui nous entoure pour nous confronter directement à la densité et l'immensité de l'environnement « chargé » au sein duquel nous évoluons au quotidien.

L'exposition Phantom of Civilization s'articule autour du travail de trois artistes taiwanais : Fujui Wang, Chi-Tsung Wu et Goang-Ming Yuan. À travers des médiums très différents - l'installation, le son ou encore la vidéo -, ces trois artistes s'intéressent à la création de paysages reflétant différentes facettes de notre civilisation contemporaine : de la tradition au monde contemporain hypertechnologisé, de la beauté superficielle à la menace sous-jacente, de la contemplation méditative solitaire au rythme effréné de la masse, du 0 au 1.»

The discoveries regarding the using of electricity precipitated the Second Industrial Revolution. Electricity ran through cities like blood in the veins in human bodies, converting dashing, invisible electromagnetic waves into sounds through coils and shaping electromagnetic soundscapes of the cities. There is an interactive installation in the main exhibition space which deconstructed the recorded electromagnetic soundscape. Audiences need to hold a special instrument and walk into the electrified aluminum frames hung from the ceiling, a metaphor of buildings in the city, in order to hear the electromagnetic soundscapes Fujui Wang had recorded.



FUJUI WANG



Fujui Wang is an artist and curator specialized in sound art and interactive art whose work has played a key role in establishing sound as a new artistic genre in Taiwan. A pioneer of sound art in Taiwan, he founded NOISE, the country's first experimental sound label, in 1993. In 2000 he joined the media art collective Etat and launched the BIAS International Sound Art Exhibition and Sound Art Prize for the Digital Art Awards Taipei. The head of the TranSonic Lab at the Center for Art and Technology of the Taipei National University of the Arts since 2010, he has curated numerous exhibitions and festivals, including the 2008, 2009, 2010 and 2012 editions of the TransSonic Sound Art Festival and the 2007 to 2009 editions of the Digital Art Festival Taipei. In 2015, Fujui Wang and another artist Yi Lu have co-founded the Soundwatch Studio to promote the creation, exhibition, performance and

workshop of renovating and experimental audio art both locally and internationally.

His own work has been widely exhibited in museums and festivals in Taiwan and abroad, including TheCube Project Space (Taipei), Museum of Contemporary Art Taipei, National Taiwan Museum of Fine Arts (Taichung), Digital Art Center (Taipei), Taipei Biennial, Art Basel Hong Kong, The Physics Room (Christchurch, New Zealand), Lab for Electronic Arts and Performance (Berlin), ZKM Karlsruhe, Ars Electronica Center (Linz), École nationale Supérieure des Beaux-Arts (Paris), Antena (Chicago), The Lab (San Francisco) and Queens Museum (New York). His sound works, videos and performances have been issued on CD and DVD, most notably Sound Bulb (2008), Sound Dots (2010) and Hollow Noise (2011).

TAPE PLAYER FOR LYON

LIN CHIWEI

Tape Player pour la Biennale de Shanghai est une «installation sonore». Cette version de Tape Music sera jouée à toutes les heures pendant la Biennale.

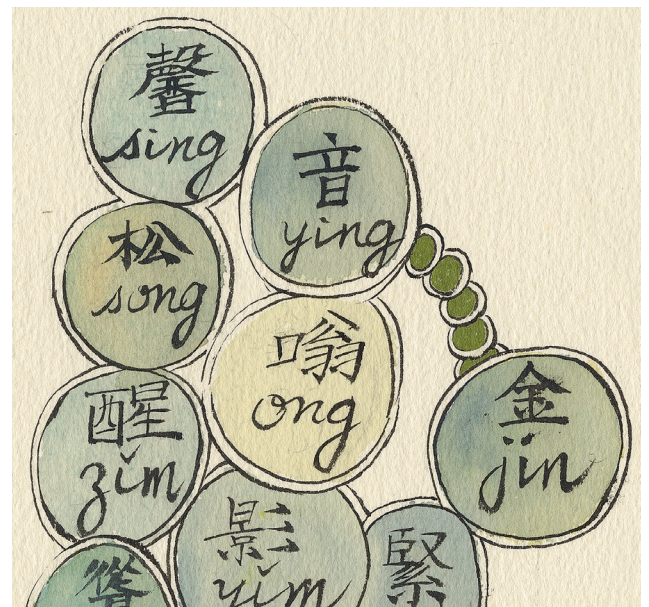
Tape Player for Shanghai Biennale is the "sound installation" version of Tape Music during the biennale, the "Tape" will be played each hour.

Production Team: Jenny Chou, Ya-Zhu Xu (Space Design), Weidong Feng (Tape box designer), Yonyon Hwang (Embroidery), Chiwei Lin (Sound Design).



«Tape Player» est une installation interactive «primitive» dont les sons sont définis par le rassemblement aléatoire et temporel du public. Un rouleau de 120 mètres de ruban brodé de phonèmes constituera le fil conducteur de l'installation. En déchiffrant cette partition-bobine, les visiteurs seront invités à improviser, chacun à sa manière, afin de créer ensemble et progressivement une masse

"Tape Player" a "primitive" interactive installation whose sounds will be defined by the random and temporal gathering of visitors. Using a 120 meter roll of ribbon with phonemes embroidered upon it. Audiences are invited to improvise the recitation in their own way, from which an ever-evolving harmonic sound mass is gradually created.



SOUND OF SUITCASE

WANG CHUNG-KUN

sound.of.suitcase - Dual

Wood, electronic device, motor, LED, plastic - 50L x 30W x 20H cm. Year 2015. Editions of 3

sound.of.suitcase - Seascape

Wood, electronic device, motor, LED, plastic - 54L x 19.5W x 21.5H cm. Year 2015. Editions of 3

sound.of.suitcase-Noise Box

Wood, electronic device, motor, LED, plastic - 23L x 35.5W x 24H cm. Year 2015. Editions of 3

sound.of.suitcase-Noise Box

Interactive sound sculpture: hand-made wooden fish, motor, ultrasonic sensor, customized electric device, wood, leather - 26L x 26W x 46H cm. Year 2014. Editions of 3

sound.of.suitcase- Single Bubble

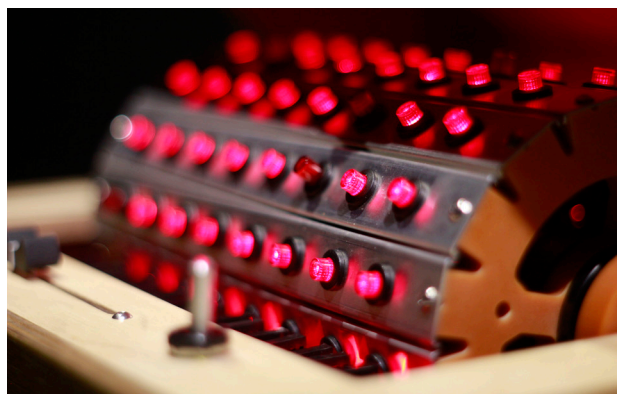
Interactive sound sculpture: tube, ultrasonic sensor, customized electric device, wood, leather - 20L x 20W x 42H cm. Year 2014. Editions of 3

sound.of.suitcase-E#01

Interactive sound sculpture: wooden pipe organ, blow machine, infra-red sensor, customized electric device, wood - 42L x 20W x 16H cm. Year 2013 ~ 2014. Editions of 3

sound.of.suitcase- seq#1

Interactive sound sculpture: customized instrument, alumni, motor, customized electric device, wood, leather - 24L x 36W x 22H cm. Year 2014. Editions of 3



series Sound of suitcase - seq#1



series Sound of suitcase - Seascape

Seq#01

The music box sequencer is a commonly seen structure. Seq#01 follows the principle of the music box sequencer to create 16 beats, each formed by a row of eight buttons. By pressing the buttons, Blues scale notes are produced, while a knob is used to change the pitch.

La boîte à musique sous forme de séquenceur est une structure bien connue. Seq # 01 suit le principe d'une boîte à musique séquenceur pour créer 16 battements, chacun formé d'une rangée de huit boutons. En appuyant sur les boutons, des notes sur une échelle de Blues sont produites, en même temps qu'un bouton est utilisé pour changer la hauteur.

SeaScape

Continuing the series of sound.of.suitcase, SeaScape also discusses the infinite imagination a case can offer. Inside this case, there are white, green and blue translucent particles. As the audience approaches, the particles tumble and collide, producing delicate wave sounds.

A la suite de la série de sound.of.suitcase, SeaScape traite également de l'imagination infinie qu'une boîte peut offrir. Dans cette boîte, il y a des particules translucides blanches, vertes et bleues. Quand le spectateur s'approche, les particules dégringolent et entrent en collision, produisant de délicates vagues sonores.

E#01

E#01 was made while attending residency in Lyon (Grame-Cncm) in 2013. The piece was created based on the structure of the wooden pipe organ. Unlike monotone organ pipes, the pipes in this piece have long sliders on the side to allow the pitch to change. E # 01 a été réalisé pendant la résidence à Lyon (Grame-Cncm) en 2013. La pièce a été créée sur la base d'une structure de tuyaux d'orgue en bois. Contrairement à des tuyaux d'orgue monotones, les tuyaux dans cette pièce ont de longs curseurs sur le côté qui permettent le changement de ton.

Like how the other sound instruments in the series are presented, apart from being used as a mechanical instrument for live performances, viewers approaching the device can also trigger the random compositions in E #01. Comme dans le cas des autres instruments sonores de la série, le dispositif E # 01 déclenche des compositions aléatoires quand les spectateurs s'approchent. Il peut être également utilisé comme un instrument mécanique pour des performances.

noiseBox

This piece was inspired by two devices, one of which is the phonogram invented by Thomas Edison. In order to produce sounds on a phonograph, spiral grooves are engraved on a wax cylinder to record. Then a playback stylus is used to trace the engravings to reproduce the sounds. noiseBox replaces the process of the wax cylinder with gears with different numbers of teeth. Tuneless noise is created when the stylus shifts back and forth. The other inspiration was the renowned "Most Useless Machine". Driven by an on/off switch, this box with a lid turns itself off with a lever contained inside, once it has been switched on. noiseBox applies the same mechanism: turn the switch on, the case opens and the performance starts. As the performance ends, the switch is mechanically turned off and the lid shuts down again.

Cette pièce a été inspirée par deux appareils, dont l'un est le phonogramme inventé par Thomas Edison. Afin de produire des sons sur un phonographe, des rainures en spirale sont gravées sur un disque de cire pour enregistrer. Ensuite, une aiguille de lecture est utilisée pour tracer les gravures afin de reproduire les sons. Noisebox remplace le processus du disque de cire avec des microsillons et différents nombres de dents. Un bruit dissonant est créé lorsque l'aiguille se déplace d'avant en arrière. L'autre source d'inspiration était le célèbre "Most Useless Machine". Piloté par un interrupteur marche / arrêt, cette boîte avec un couvercle et une manette à l'intérieur s'éteint toute seule une fois qu'il a été activé. Noisebox utilise le même mécanisme: tourner l'interrupteur, la boîte s'ouvre et le spectacle commence. Quand le spectacle se termine, l'interrupteur est mécaniquement mis hors tension et le couvercle se ferme à nouveau.

singleBubble

singleBubble was created due to the fondness for the sound of pulling corks. The artist tries to store the sound in an automated case. The randomness given to this piece allows the case to open completely or open slightly to shyly give a peek.

singleBubble a été créé en regard de la sensation au son produit lorsqu'on tire des bouchons. L'artiste essaye de stocker le son dans une boîte automatisée. Le caractère aléatoire donné à cette pièce conduit à une ouverture complète de la boîte ou à une sorte d'entrebâillement permettant un timide coup d'oeil.

3 little wood-fish

Inside the three doors on the sides of the case are three self-beating wood fish. As viewers approach different sides, the little wood fish pop out the doors as surprises and perform at half beat or whole beat randomly.

A l'intérieur des trois portes sur les côtés de la boîte il y a trois poissons en bois « auto-battants ». Dès que les spectateurs se rapprochent de l'un des différents côtés, le petit poisson en bois sort des portes comme une surprise et joue à un rythme moyen ou à un rythme plus soutenu de façon aléatoire.

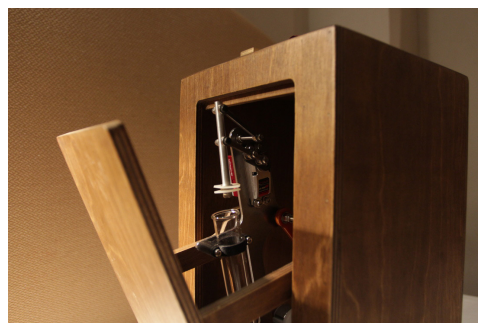
Dual

Dual is a quasi-instrumental kinetic installation composed of two guitar strings. The subtle sounds the device creates from picking and sliding are produced by a magnetic pickup like an electric guitar.

Dual est une installation cinétique quasi-instrumentale composée de deux cordes de guitare. Les sons subtils du dispositif sont créés par du picking (piqué) du sliding (glissé). Ils sont produits par une cellule magnétique comme sur une guitare électrique.



series Sound of suitcase - Noise Box



sound.of.suitcase - Single Bubble



series Sound of suitcase - Noise Box



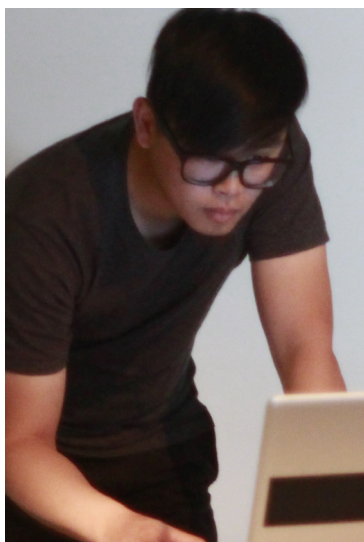
series Sound of suitcase - Dual



sound.of.suitcase - E#01

WANG CHUNG-KUN

ARTISTE



Né en 1982, Wang Chung-Kun est l'une des personnalités émergentes dans l'art multimédia à Taiwan. Il a créé diverses formes de machines qui tendent, toutes, à une certaine idée de pureté et fascinent par ce sens particulier de la beauté qu'elles expriment.

Lorsque le public approche, les machines elles-mêmes se mettent en mouvement. En produisant des sons, en s'arrêtant ou se remettant en marche, en respirant, en opérant des mouvements de rotations et toutes sortes de scintillements, elles combinent plusieurs types d'actions. Elles acquièrent leurs propres rythmes de variations, elles ont une vie propre.

Born in Kaohsiung, Taiwan in 1982.

Work across the area of sound, sculpture, video, kinetic art and sound installation.

Wang Chung-Kun is one of the rising stars in Media art in Taiwan. He has created various forms of machinery that have consistently maintained an intriguing purity and peculiar sense of beauty. As the viewers approach, these machines operate on their own untiringly. Sound-making, switching on and off, exhaling, spinning or twinkling, they can simply do more than a single action. Rather, they have their own rhythm variation, as if they have a life of their own.

The 'Kong Qi' series and the 'sound of bottles' series are masterpieces of Wang. The 'Kong Qi - Installation' in 2011 has made Wang win the 'Kaohsiung Awards - Observer Award'. Also, the collaboration with Huang Yi, a famous dancer in 'Symphony Project - I.violin' in 2010 won him the First Prize in the Digital Art Performance Award of the Digital Art Festival in Taipei. Other significant exhibitions included '+-/',*

his solo sound installation exhibition in 2010 and 'Transjourney - 2012 Future Media Festival' in 2012 etc.

Wang lives and continues his creation in Taipei. He is interested and good at sound art, kinetic sculpture and interactive art.

Wang Chung Kun

<https://vimeo.com/98306011> : singleBubble

<https://vimeo.com/98305153> : 3 little wood - fish

PLATE-FORME (VIDÉO)

BAPTISTE BROSSARD

Juste au-dessus d'environnements communs, circulent sur deux axes des trompes qui se laissent bruire au moment où elles s'orientent de front. Une interaction étroite, dont la circularité tient à l'annonce d'un risque qui s'est déroulé ou tend à venir sous peu ; Gestes omnidirectionnels alarmant.

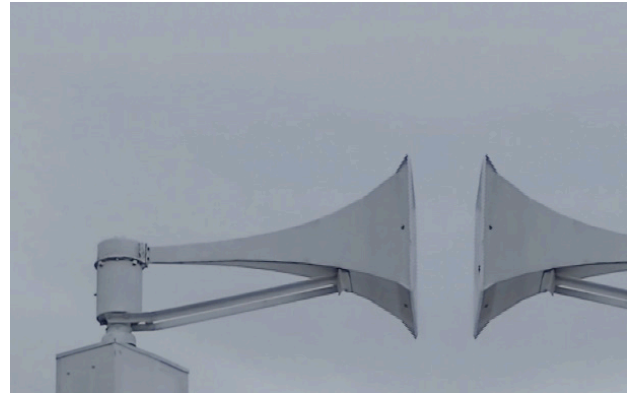
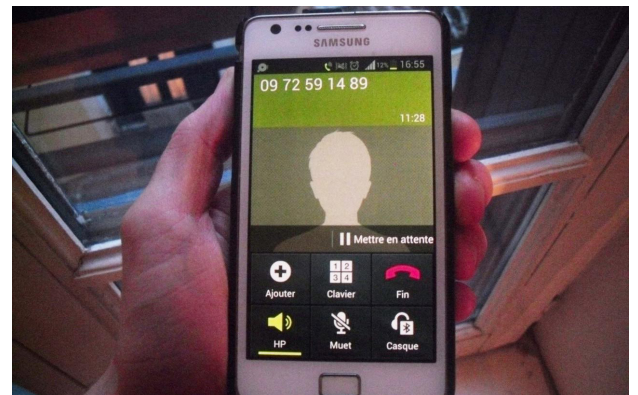


Plate-Forme (Baptiste Brossard)

LINE IS OCCUPIED

SAMUEL GOUTTENOIRE

Proposition sonore contenue, dans le réfectoire ou en-dehors on accède à la pièce par téléphone. S'il semble s'agir d'une énième salle d'attente bien au contraire l'objet est musical ; je compose un numéro, tends l'oreille aux fluctuations pour saisir l'humeur du réseau.



Line is occupied (Samuel Gouttenoire)

SOMETHING COMES OVER ME I CAN'T EXPLAIN

MAIIA KOLESNIK

La possibilité de sentir la tension et l'énergie, de plonger dans l'action en l'imaginant grâce aux conséquences visuelles. Le son qui peut être ressenti mais jamais entendu. Au nom de la fusion, de l'union, de la destruction. L'occasion de laisser l'imagination agir inconsciemment.



Cars (Maiia Koleskin)

Créée en 1805, installée sur le site des Subsistances depuis 2007, l'École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon (Ensba Lyon) est un établissement d'enseignement supérieur artistique public agréé par le ministère de la Culture et de la Communication. Conçue comme un laboratoire de recherche et d'expérimentation, délibérément ouverte sur les réalités artistiques contemporaines, elle a vocation à former des artistes, des designers et des créateurs. En prise sur les formes et les enjeux actuels de la création, elle vise plus largement à faire émerger des talents singuliers et à produire les conditions d'une professionnalisation de haut niveau dans les champs de l'art, du design et de la création.

Accueillant 350 étudiants, l'Ensba Lyon propose les options majeures qui structurent le champ des enseignements artistiques en France, avec plusieurs cursus en art et design. Les formations dispensées s'échelonnent sur deux cycles: un premier cycle de trois ans comprenant une première année généraliste et conduisant au DNAP (Diplôme National d'Arts Plastiques) en art et en design d'espace et au DNAT (Diplôme National d'Arts et Techniques) en design graphique et en design textile; un deuxième cycle de deux années supplémentaires conduisant au DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique) – Master en art, en design graphique ou design d'espace.

Au-delà du deuxième cycle, l'École propose un post-diplôme international d'une année à destination de jeunes artistes, deux programmes de recherche en art et en design graphique et un troisième cycle de trois ans à destination de jeunes chercheurs et artistes-chercheurs, structuré autour de deux unités de recherche : ACTH, consacrée à l'articulation entre Art Contemporain et Temps de l'Histoire, et une Unité Numérique, dédiée aux enjeux esthétiques contemporains soulevés par les cultures numériques.

Par un programme d'expositions spécifique dans un lieu dédié, le Réfectoire des nonnes; l'édition de la revue artistique et critique *Initiales*; le développement des pratiques de la performance sur un site qui accueille également une structure dédiée aux nouvelles formes du spectacle vivant; une politique de suivi et d'accompagnement personnalisé de ses diplômés ; et la mise en place de nombreux partenariats avec des institutions artistiques et culturelles locales, nationales et internationales; l'Ensba Lyon forme plus largement un pôle de création et de diffusion à fort rayonnement.

Operating on the site of the Subsistances since 2007, a site shared with the Association des nouvelles Subsistances, a structure dedicated to new forms of the performing arts, the École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon (Ensba Lyon) is a higher art education establishment, certified by the Minister for Culture and Communication. Imagined as a laboratory for research and experimentation, deliberately opened towards contemporary artistic realities, it has the vocation of teaching and training artists, designers and creators. Engaged with current forms and issues of creation, it aims more generally to help unique talents emerge and create the conditions for a high level of professionalisation in the fields of Art, Design and Creation.

Hosting around 350 students, the Ensba Lyon proposes the major options that structure the field of art teaching in France, offering a number of curricula in Art and Design. The proposed courses are spread over two cycles: a first cycle of three years that includes a generalist first year and leads to a DNAP (National Diploma in Plastic Arts) in Art and Space Design and a DNAT (National Diploma in Art and Technology) in Graphic Design and Textile Design; a second cycle of two years leads to a DNSEP (Advanced National Degree in Plastic Expression) – Masters in Art, Graphic Design and Space Design. Beyond the second cycle, the school offers a one year international postgraduate programme geared towards young artists, two research programmes, in Art and Graphic Design, and a third cycle of three years destined for young artists and artist-researchers, structured around two research units: ACTH, consecrated to the link between Contemporary Art and Historical Temporalities, and a digital unit, dedicated to contemporary aesthetic issues raised by digital cultures.

*Through a specific exhibition programme in a dedicated space, The Réfectoire des nonnes; the publication of *Initiales*, a journal of art and criticism; a policy of personalised monitoring and accompaniment of its graduates; and the development of numerous partnerships with local, national and international artistic and cultural institutions; the Ensba Lyon is, on a larger scale, a centre for creation, for research and artistic transmission, with a significant and pronounced reputation.*

ENSBA - 8, bis quai St-Vincent - 69001 Lyon- France
+33 (0)4 72 00 11 71 - infos@ensba-lyon.fr
www.ensba-lyon.fr

Contact press : Elise CHANEY
elise.chaney@ensba-lyon.fr - Tel : +33 (0)4 72 00 11 60 – +33 (0)6 11 51 29 27

GRAME

CENTRE NATIONAL DE CREATION MUSICALE

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

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

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

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

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

Toutes ces activités artist

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

JAMES GIROUDON



James Giroudon was born in La Tour du Pin, near Lyon. He studied at the Université de Lyon and is graduated from art history, sociology and education sciences. Graduated of Pierre Schaeffer and Guy Reibel's class at the National Superior Conservatory of Music in Paris. From 1982 to 1990, he taught at the Conservatory of Music in Saint-Etienne, where he created an electroacoustic music section, and in 1992 he was appointed to the «Arts du Spectacle» degree course at the Université de Caen. Also conducts an activity of sociology in the socio-economic and cultural sector during several years. Founded in 1981 in Lyon GRAME with Pierre Alain Jaffrennou, he is responsible for managing and artistic, as well as international development. In 1992, in Lyon, he created the Musiques en Scène festival, which in 2002 became a biennial.

Is also involved in curating exhibitions, notably in Grame : series of « sound art exhibitions and performances » for Music Festival Scene from 1992 to 2010, curating with Thierry Raspail of 6 multimedia exhibitions in Lyon Museum of Contemporary Art, from 1998 to 2006 (« New York, New Sounds, New Spaces », « Music, dance, visual arts », « Sound art in Europe », « Digital arts » ...). Designer, with Pierre Alain Jaffrennou, for the event «Lyon City Sound », path of urban installations for ten days in March 2000 ... He was also invited to curate the 2000 Belluard festival in Fribourg. Was initiator for retrospective of artists Peter Bosch and Simone Simons in 2009 in Rhône-Alpes (La Tour du Pin). Was curator at Taipei Fine Arts Museum for the exhibition «Mobility, sounds and forms» (2010) and « Imminent Sounds « 2013 », and also at Electronic Music Week Shanghai in 2011. Among the recent exhibitions, he was curator for «Around the Sounds» to A4 arts contemporary center of Chengdu (june / september 14) in 2015 for gallery « Attrape couleurs » (Unlimited) and Fort du Bruissin (Musiques/Machines) in Lyon and Festival Demesurées (Clermont Ferrand). Since September 2001, he has been contributing a «contemporary musics» column to the Bloc Notes de la Mapra (Maison des Arts Plastiques Rhône-Alpes).

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

Mène également une activité de commissariat d'expositions, notamment au sein de Grame : série d'expositions d'arts sonores et performances pour le Festival Musiques en Scène de 1992 à 1997, co-commissariat, avec Thierry Raspail, de 6 expositions multimédia au Musée d'Art Contemporain de Lyon, de 1998 à 2006 (« New York, New Sounds, New Spaces », « Musique, danse, arts plastiques », « Sound art en Europe », « Arts numériques » avec Dump Type, Ganular Synthesis...). Auteur, avec Pierre Alain Jaffrennou, de l'événement «Lyon Cité Sonore», parcours d'installations urbaines pendant dix journées en mars 2000... A été invité en tant que programmeur d'événements musicaux et visuels à l'édition 2000 du festival du Belluard à Fribourg (Suisse). A été initiateur de la retrospective des artistes Peter Bosch et Simone Simons en 2009 à La Tour du Pin. Commissaire au Fine Arts Museum de Taipei pour les expositions « Mobilité, sons et formes » (2010) et « Imminent Sounds » (2013/2014), à l'Electronic Music Week de Shanghai en 2011, au A4 centre d'arts contemporain de Chengdu pour « Around the Sounds » (juin/septembre 2014). Parmi les expositions récentes ou en cours : «Unlimited » à la galerie l'Attrape couleurs-Lieu contemporain (Lyon), « Musiques/Machines » au Fort du Bruissin-centre d'art contemporain (Francheville), Installations au Festival Demesurées (Clermont Ferrand), « Through the listening glass » au Total Museum de Séoul, « Guetteurs » à l'Ensba (Le réfectoire) de Lyon ... Responsable d'une rubrique "musiques contemporaines et multimedia" dans le "Bloc Notes de la Mapra (Maison des Arts Plastiques Rhône-Alpes)" depuis septembre 2001.

GILLES GRAND



Compositeur de musiques électroniques, ingénieur du son, rédacteur sur le son au cinéma, etc. Gilles Grand est né à Lyon en 1958. Il suit une formation instrumentale, puis en musicologie et en composition électroacoustique. Il enseigne en École d'art, tout d'abord à Montpellier, puis à Nice et actuellement, à l'École nationale supérieure des beaux arts de Lyon. Il est rédacteur aux Cahiers du cinéma de 2004 à 2007. Il compose des musiques dites concrètes ou électroniques, avec notamment La fange se farde (1982), Dédicace (1982), Chateaux de sable (1985) pour bande seule puis, pour ordinateur Quinze (1993). Il s'étonne de l'informatique depuis 1982 et d'internet depuis 1995 où il dépose quelques musiques sans fin. Il élabore en ligne avec Jacques Julien Escape to quit (1998) et Escape to quit II (2002). À la demande du chorégraphe Dominique Bagouet, il compose pour le spectacle Mes amis (1984) d'après Emmanuel Bove et poursuit cette collaboration intense avec Le crawl de Lucien (1985) et Les petites pièces de Berlin (1988). De 1985 à 1990, il conçoit les musiques pour Michel Kelemenis et aussi, d'autres chorégraphes, récemment Stéphanie Aubin pour le spectacle Légendes (2007). Pour La Revue de Littérature Générale, Olivier Cadiot l'incite à écrire Tidadida (1995), puis Realaudio (1996). Ensuite, pour les adaptations scéniques des livres de Cadiot, il initie la transformation en direct de la voix parlée avec Le colonel des zouaves (1997 à 2008), puis Retour définitif et durable de l'être aimé (2002) pour laquelle, il est compositeur en recherche à l'Ircam. En coproduction avec l'Ircam en 2005, il conçoit l'installation visuelle et sonore L'Amiral cherche une maison à louer pour l'exposition Dada du Centre Pompidou. En 2007, 2010 et 2011, pour le FID, Festival International De cinéma de Marseille, il conçoit à la demande de Jean-Pierre Rehm, la programmation d'un écran parallèle déployant des films représentatifs sur le son ou la musique.

INSA INSTITUT NATIONAL
DES SCIENCES
APPLIQUÉES
LYON

Bâtiment Les Humanités
INSA Lyon – Campus LyonTech La
Doua
1, rue des Humanités
69621 Villeurbanne cedex

CONTACT PRESSE ENSBA :

ELISE CHANEY
ELISE.CHANEY@ENSBA-LYON.FR
04 72 00 11 60

École nationale
supérieure
des beaux-arts
de Lyon

8bis, quai St Vincent 69001
Lyon //
t: 04.72.00.11.71 //
04.72.00.11.70 //
infos@ensba-lyon.fr // http://
www.ensba-lyon.fr/

CONTACT PRESSE GRAME :

MARIADELE GORGOLIONE
GORGOLIONE@GRAME.FR
04 72 07 43 10



CENTRE
NATIONAL
DE CRÉATION
MUSICALE

GRAME
11 COURS DE VERDUN
69002 LYON

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