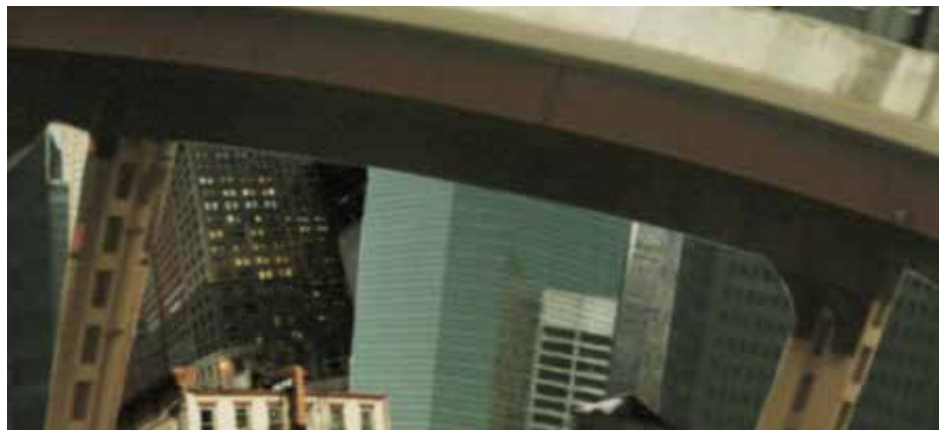




ARCHITECTURES, LANDSCAPES, RESONANCES

PROPOSAL EXHIBITION - SOUND AND VISUAL INSTALLATIONS



Curator / commissaire: **James Giroudon**
Ingénierie : **Christophe Lebreton**
Production: **Grame, Centre National de Création Musicale**

Art works of :

- **Carlos Franklin & Roque Rivas** (Colombie - Chili)
- **Thomas Léon** (France)
- **Pierre Alain Jaffrennou** (France)
- **Dania Reymond** (France)
- **Zoé Benoit** (France)
- **Christian Rizzo & Iuan-Hau Chiang** (France - Taiwan)
- **Luc Ferarri** (France)
- **Michel Van der Aa** (Hollande)
- **Alexandre Levy** (France)
- **Xiao Yu** (Chine)

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

DOC. 16TH APRIL 2016



SOUND AND VISUAL INSTALLATION
MUTATIONS OF MATTER
CARLOS FRANKLIN & ROQUE RIVAS



VIDEO AND SOUND INSTALLATION
GLASS HOUSE (LOCATION SCOUTING)
THOMAS LEÓN



VIDEO AND SOUND INSTALLATION
GREENLAND UNREALISED
DANIA REYMOND



SOUND WORKS
ARCHISONY
ZOE BENDIT



VIDEO
IL
IUAN HAU CHIANG/CHRISTIAN RIZZO



INTERACTIVE INSTALLATION
GREEN-SOUNDS
PIERRE ALAIN JAFFRENNOU



LISTENING
PRESQUE RIEN N'Y
LUC FERRARI



INTERACTIVE INSTALLATION
THE BOOK OF SAND
MICHEL VAN DER AA



VIDEO
THINKING
XIAO YU



INTERACTIVE INSTALLATION
TREE OF CARESSES
ALEXANDRE LEVY



VIDEO AND SOUND INSTALLATION
FORMOSE PHONIQUE
JULIE VACHER

ARCHITECTURES, LANDSCAPES, RESONANCES

D'architectures en paysages,

« Architecture » et « Paysage » dessinent des parcours sonores qui accompagnent et amplifient ce puissant phénomène d'élargissement du domaine musical à toute l'étendue du «donné à entendre», marquant profondément, au cours du XXème siècle, l'histoire de la musique occidentale. Cette extension d'une «culture musicale centrée sur le ton à une culture du son», au-delà des musiques concrètes et électroacoustiques, a ouvert de nouveaux horizons artistiques qui s'inscrivent au cœur de l'ensemble des écritures musicales contemporaines et de la création. Elle est à l'origine de l'idée de «plasticité sonore», de la porosité des territoires artistiques, ainsi que d'une multiplicité de démarches regroupées autour du «Sound art».

La notion même d'«architecture sonore» s'est ajoutée (ou substituée) à celle de «composition», dans la mesure où une combinaison de matériaux sonores trouve sa cohérence à partir de ses propres critères morpho-typologiques, à la manière des compositions abstraites, géométriques, constructivistes ou néo-plastiques dans les arts visuels. Pierre Schaeffer, simultanément à l'élaboration du concept d'«objet sonore», a eu recours à l'architecture pour signifier les lignes de forces, les axes ou colonnes vertébrales d'une forme musicale qui puise dans les ressources mêmes de ses éléments constitutifs. Ce rapprochement de la musique avec l'architecture se fonde plus particulièrement sur «une convenance du matériau à son organisation, ou, en d'autres termes que la microstructure informe la macrostructure»(1).

Le qualificatif de «paysage sonore» est apparu en Amérique du Nord au début de la seconde moitié du XXème siècle, qualifiant la perception sonore de l'environnement dans lequel nous évoluons. Raymond Murray Schafer introduit le principe d'écologie sonore au rang de théorie musicale, nous incitant à définir et ressentir, à travers leurs configurations les plus variées, les sons de la nature, ceux des mondes urbains et industriels, tout en faisant référence à d'autres champs à teneurs sociologiques et philosophiques (2).

« Architecture » et « Paysage » se trouvent liés, dès les temps les plus reculés, au sein même des grottes préhistoriques ornées de peintures, et plus particulièrement autour de la dimension sonore des ces sites. La grotte représente un espace qui appartient autant au paysage qu'à l'architecture, même si celle-ci peut être considérée comme «passive». La caverne est en quelque sorte une architecture naturelle, avec une acoustique résonante omniprésente. La relation de cette acoustique avec les peintures correspond à des recherches relativement récentes, encore fragmentaires, mais néanmoins déjà troublantes. Une communication de l'anthropologue légor Reznikoff au 10ème congrès français d'acoustique en avril 2010 (Lyon, 12-16 avril 2010) fait ressortir plusieurs observations : l'exploration d'espaces obscurs a pu tenir compte de la qualité de l'écho obtenu (intensité, vitesse de propagation...), la présence de certains signes pouvant esquisser une cartographie sonore des cheminements. D'une manière générale, la proximité de la majeure partie des peintures avec des lieux résonants permet de conclure que leurs emplacements et leurs densités semblent proportionnelles à la puissance acoustique, tissant une sorte de lien organique entre visuel et sonore.

L'«espace-son»

« Architecture » et « Paysage » permettent de considérer des situations et territoires sonores qui, en échappant aux limites dévolues à une salle de concert, contribuent à l'élaboration du concept d'«espace-son», tel que défini par Makis Solomos (3). Celui-ci est à la convergence de deux évolutions musicales essentielles. Si, déjà à la fin du XVIème siècle, Gabrielli se préoccupait de l'organisation spatiale de l'orchestre, Makis Solomos relève c'est seulement «depuis plus d'un siècle, qu'une partie de la musique renoue avec la problématique de l'espace... Dans les années 1950-60, Edgard Varèse, Karlheinz Stockhausen, Xenakis... s'emparèrent de l'espace comme nouvelle dimension de projection sonore. La problématique s'étend, dans les années 1970-80, dans plusieurs champs musicaux (du rock à l'électroacoustique)... et jusqu'à nos jours, en musique, les recherches n'ont cessé de se démultiplier, ancrant encore plus l'œuvre musicale dans l'espace». Ces relations se déclinent à la fois par la répartition des masses orchestrales, la composition musicale elle-même dans ses principes d'écriture et la spatialisation des musiques amplifiées sur des dispositifs multipoints.

La deuxième évolution décisive concerne le «recentrement sur le son» : « ...du rock à l'électronica, des objets sonores de la première musique concrète à l'électroacoustique actuelle, du Poème électronique de Le Corbusier-Varèse-Xenakis aux tentatives interarts les plus récentes, le son est devenu l'un des enjeux majeurs – sinon l'enjeu majeur – de la musique ». Le concept d'«espace-son» s'impose comme un critère central à partir des nombreuses et innovantes expérimentations qui, en phase avec les mutations technologiques, ont jalonné le XXème siècle, créant ainsi des lieux intermédiaires et des alternatives à l'œuvre de concert. L'environnement et l'aire de diffusion deviennent des éléments à part entière de l'écriture et interagissent avec cette dernière.

Des lieux d'architectures sonores,

Les architectures transparentes de «Glass house» de Thomas Léon et les objets-sons d'«Archisony» de Zoé Benoit tracent une trajectoire centrale de l'exposition, comme deux points en regard de part et d'autre d'un axe. La réalisation de Thomas Léon s'appuie sur le scénario éponyme de Sergueï Eisenstein et de ses réflexions sur l'architecture contemporaine. Dans les notes du cinéaste («Notes pour une histoire générale du cinéma ») citées par Antonio Somaini (3), l'architecture japonaise, «avec ses parois semi-transparentes et ses portes coulissantes qui s'ouvrent sur la végétation entourant la maison », est l'exemple emblématique d'une architecture qui «offre une solution de continuité immédiate entre l'intérieur et l'extérieur, une ouverture complète à la nature ». Le «paysage», urbain ou rupestre, et l'architecture se déploient en un même geste.

Eisenstein fait référence aux architectes Gropius et Le Corbusier qui, par l'agrandissement des ouvertures et la création de fenêtres en longueur, ont transformé l'intérieur du bâti et ont permis l'intégration visuelle de l'extérieur. Les images de Thomas Léon traduisent cette interpénétration intérieur/extérieur, par les reflets des paysages urbains auxquels se mêlent les sonorités du verre, créant un univers transparent immersif.

Les objets de Zoé Benoit, et particulièrement les «Baguettes» réalisées au cours d'une résidence de l'artiste au Couvent de la Tourette (près de Lyon), construit par Le Corbusier, signent une autre approche de cette relation à la nature. L'espace monastique de la Tourette est empreint d'une résonance spécifique, l'architecture elle-même avait fait l'objet (dans l'ordonnement des ouvertures, notamment) d'une collaboration avec le compositeur Iannis Xenakis. Pour rendre compte de cette dominante sonore du bâtiment, inséré dans un environnement boisé, Zoé Benoit a conçu des baguettes réalisées avec les différentes essences présentes dans la forêt toute proche. C'est une sorte d'un feed-back, potentiellement sonore, du paysage sur l'architecture, à travers des objets-sons-silencieux.

Des espaces mobiles, un grand monde flottant,

«Glass house» développe aussi l'idée d'une architecture mobile, d'un espace en évolution continue, par le mouvement de rotation et de tuilage des trois structures transparentes, mais aussi par les effets de lumière. Si la lumière a toujours interagi avec l'architecture, elle se positionne, avec le recours généralisé des grandes parois vitrées, comme un élément constitutif et central des villes du futur : une vision présente dès la fin du XIX^{ème} et qui s'est affirmée au cours des premières décennies du XX^{ème} siècle sous l'impulsion vigoureuse des courants expressionnistes et constructivistes. La lumière et ses variations modèlent l'architecture dans le temps, de manière continue, comme la propagation des sons le fait, chaque fois différemment selon le milieu acoustique. «Glass House» est le lieu d'une intime correspondance sonore et visuelle autour d'un même matériau, le verre. Ce s espaces rentrent en une coïncidence relativement fusionnelle, éprouvant l'un et l'autre l'expérience de la mobilité.

L'ouvrage-manifeste « Delirious New York » de l'architecte Rem Koolhaas a inspiré directement l'installation «Mutations of matter» de Roque Rivas et Carlos Franklin. La mobilité, tant des éléments visuels que sonores, se double d'un processus accumulatif retraçant l'hyperdensité d'un espace urbain devenu complètement artificiel, et qui trouve, en lui-même, sa propre logique de croissance. Des rafales d'images sur deux écrans superposés et décalés, comme pour mieux rendre compte de la verticalité de la ville, sont en dialogue incessant avec des agrégats sonores répartis sur six points de diffusion entourant du public. Les voix, celles des habitants et du narrateur qui synthétise les discours des architectes, émergent de ces sons urbains et de cette vision fragmentée, riche et colorée. «Mutations of matter» est l'«endroit où la voix devient architecture, où la voix érige la ville», et aussi son utopie.

Poursuivant l'idée d'une (ré)appropriation de l'espace, et particulièrement de l'espace sonore urbain par les artistes, la manifestation « Lyon Cité Sonore » en mars 2000 proposait, au travers d'une déambulation, un nouveau regard sur la cité et la (re)découverte d'un ensemble de sites insolites, secrets ou tout simplement banals, mais transfigurés par la vision sonore des artistes. Se sont trouvés réunis, autour de lieux emblématiques de la ville de Lyon, des artistes tels Nicolas Reeves, Michel Redolfi, Llorenç Barber, Hans Peter Kuhn ... qui ont offert tout un lot de sensations nouvelles : écouter chanter les nuages, s'immerger en « gravité zéro » dans un milieu aquatique, dessiner une cartographie sonore inédite à travers une symphonie pour les clochers de la cité, ou encore créer un large flux sonore et lumineux à l'échelle d'un pont et d'un grand axe de circulation urbaine.

A travers ces situations architecturales contrastées, les espaces visuels et sonores se mêlent ; ils supportent des variations continues de matériaux, imbriqués les uns avec les autres, et en interaction avec l'environnement : un grand monde flottant, en mobilités incessantes.

Le paysage comme composition musicale,

Trajectoires et variations accompagnent aussi à la notion de « paysage sonore ». A sa façon, « green-sounds » de Pierre Alain Jaffrennou redessine un paysage végétal et animal, tant par le mimétisme des sons naturels et artificiels, que par la distribution des sons dans l'espace. Les organisations sonores ainsi créées se font et se défont, ces architectures mouvantes sont, pour cette installation, les lieux qui bruissent d'éléments artificiels et naturels.

Le compositeur Luc Ferrari nous entraîne sur une autre voie, où il réussit à faire ce grand écart entre composition, paysage sonore et reportage. «Hétérozygote» réalisée en 1964, est la première pièce de ce nouveau genre que le compositeur dénommera «musique anecdotique». Comme dans les «Presque rien...» qui suivront, ces pièces conjuguent une «apparente liberté sonore d'événements imprévisibles avec l'architecture harmonieuse d'une polyphonie secrètement ordonnée... dans cet entre-deux, entre l'observation de la vie et une organisation subtilement musicale des sons que se situe l'art du compositeur» (4). A propos de « Hétérozygote », Luc Ferrari insiste sur l'absence de séparation entre abstrait et concret en s'appuyant sur les logiques propres des différents éléments sonores ainsi assemblés.

«Glass House» et «Greenland unrealised» de Dania Reymond font appel à l'image de synthèse pour traiter de la transformation du paysage. Représentant également un scénario de film, Dania Reymond a puisé dans l'œuvre du cinéaste Michelangelo Antonioni, en s'inspirant du projet «Greenland» qui conte la migration d'un peuple suite au réchauffement climatique.

«Il» de Iuan Hau Chiang et Christian Rizzo est une histoire de formes prises dans un dialogue entre géométrique et organique. L'architecture des lignes joue avec le corps du danseur et nous entraîne dans ce paysage mi-réel, mi-virtuel.

Aujourd'hui, au sein des territoires numériques, le sonore et le visuel ont acquis cette grande proximité: ils sont devenus inséparables et constitutifs d'un même projet artistique, à travers d'innombrables hybridations et frottements, entre réel et immatériel. Le parcours de l'exposition nous invite à une promenade, d'architectures en paysages, pour vivre une expérience de l'écoute, où visuel et sonore s'éprouvent communément dans des constructions spatio-temporelles, réelles et virtuelles.

James Giroudon

(1) Traité des objets musicaux – Pierre Schaeffer - Editions du Seuil 1966.

Les importants travaux menés sous la direction de Pierre Schaeffer, dans les années 60, sous le nom du Traité des objets musicaux (TOM) ont dressé une morpho-typologie du son et ont fait ressortir, outre ses qualités intrinsèques, sa dimension « relative » et pluridimensionnelle. Considéré comme une micro-structure, le son peut être saisi à travers différentes configurations, être perçu selon diverses intentions : le son ne peut se réduire à des principes d'acoustique, sa réalité est au contraire profondément liée à la perception de l'auditeur. « Il y a loin d'un objet dans l'espace, à trois dimensions homogènes, objet de notre vision, à un objet aux trois dimensions hétérogènes, objet de notre audition. Ce qui justifierait davantage le parallèle instinctif qu'in est tenté d'établir entre architecture et musique, c'est le sentiment fort vif et probablement raisonnable qu'il existe, en architecture comme en musique, une convenance du matériau à son organisation, ou, en d'autres termes que la microstructure informe la macrostructure. Il ne s'agit pas tellement de la constitution physique des matériaux de construction. Il s'agit bien déjà de leur fonction dans un assemblage, et de leur rôle formel. ... une architecture est informée par son matériau tout comme une musique par le sien. Mais la diversité des matériaux architecturaux a mis ce phénomène davantage en relief. La musique, qui est aussi langage, s'efforce enfin, en outre, de dissimuler la disparité des siens. ... la langue rejette son matériau après usage ; l'architecture s'y installe ; la musique en oublie ceci, en retient cela. Elle est une architecture qui parle ». pages 495 – 496 TOM

(2) « The Soundscape, our sonic environment and the tuning of the world » de Raymond Murray Schafer, publié en 1977.

« Nous proposons d'écouter le monde comme une vaste composition musicale – une composition dont nous serions en partie les auteurs. » Dans une langue simple et claire, accessible à tous, Schafer propose ici une histoire et une philosophie du monde sonore qui ont marqué l'histoire de la théorie musicale. Et qui promet à ses lecteurs de ne plus jamais entendre le monde de la même façon. Ouvrez grand vos oreilles ! » Préfaces de Louis Dandrel et de Jean-Claude Risset - Editions Wildproject/collection «Domaine sauvage» 2010

(3) «Entre musique et écologie sonore» : quelques exemples. Extrait de la revue « Sonorités », 2012, p. 167-186. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00769908>

(4) Daniel Caux – Préface CD «Presque rien» - Luc Ferrari - INA GRM

«C'est évidemment une composition qui a une construction d'enfer ! Elle est construite dans le sens le plus traditionnel qu'on puisse imaginer : des tableaux les uns après les autres qui ont chacun une forme totalement définie, les sons sont complètement composés, la répétition de la vague fait les enchaînements d'un tableau à l'autre... C'est, dans ce sens-là, une composition complètement abstraite. Mais, moi, maintenant, je ne fais plus la distinction entre l'abstraction et le concret, le réalisme (...). Pour moi, le «problème», c'est : travailler avec des choses qui ont une logique propre. » (Ferrari, séminaire du GRM, 1997)

ARCHITECTURES, LANDSCAPES, RESONANCES

From landscapes to architectures,

«Architecture» and «Landscape» draw sonic paths that accompany and amplify this powerful phenomenon of widening the field of music to the full extent of the «given to understand»(1), marking deeply, in the twentieth century, the history of western music. This extension of «musical culture centered on the tone to a sound culture», beyond the concrete and electroacoustic music, opened new artistic horizons that are at the heart of all contemporary musical styles and the creation. It is the origin of the idea of «Sound plasticity», porosity of artistic territories, and a multiplicity of approaches grouped around the «Sound Art».

The very notion of « sound architecture » has been added (or substituted) to that of « composition » insofar as a combination of sound materials finds its coherence from its own morpho-typological criteria, like the compositions abstract, geometric, constructivist or neoplastic in the visual arts. Pierre Schaeffer, simultaneously with the development of the concept of «sound object» has used architecture to signify the lines of force, axes or spines of a musical form that draws directly into the resources of its elements constituent. This merger of music with architecture was specifically based on «a appropriateness from the material to organization, or, in other words how the microstructure inform the macrostructure» (2).

The term « soundscape » appeared in North America at the beginning of the second half of the twentieth century, describing the sound perception of the environment in which we operate. Raymond Murray Schafer introduces the principle of sound ecology to the rank of music theory, prompting us to define and feel, through their most varied configurations, the sounds of nature, those of urban and industrial worlds, while referring to other fields in sociological and philosophical levels (3).

«Architecture» and «Landscape» are linked, from the earliest times, even within the prehistoric cave paintings, especially around the sound dimension of these sites. Cave represents a space that belongs to landscape as well as architecture, although it may be considered «passive». The cave is somehow a natural architecture with pervasive resonant acoustics. The relationship of this acoustic with the paintings corresponds to relatively recent research, still fragmentary, but nevertheless already troubling. A communication from the anthropologist Iégor Reznikoff the 10th congress of acoustic French in April 2010 (Lyon, 12-16 April 2010) highlighted several observations: the exploration of dark spaces could depend the quality of the echo obtained (intensity, velocity...), the presence of certain signs that may a soundmap of the paths. In general, the proximity of most of the paintings with resonant places to conclude their location and their densities seem proportional to the sound power, weaving a kind of organic link between visual and sound

The sound-space

«Architecture» and «Landscape» provide the opportunity to consider sound situations and territories which, escaping the limits assigned to a concert hall, contribute to the development of the concept of «sound space,» as defined by Makis Solomos (4). This is the convergence of two essential musical developments. If already at the end of the sixteenth century, Gabrielli was concerned with the spatial organization of the orchestra, Makis Solomos notes that this is only «for over a century, part of the music revives the thematic space ... in 1950-60, Edgard Varèse, Stockhausen, Xenakis ... seized the space as a new dimension of sound projection. All this extend, in the years 1970-80 in several musical fields (from rock to electro) ... and until today, music, research has continued to multiply, anchoring the more musical work in space. «These relationships include both through the distribution of orchestral masses, musical composition itself in his writing principles and the spatial distribution of amplified music on multipoint devices.

The second change concerns the decisive «refocusing on sound»: «... from rock to electronica, sound objects of the first concrete music at this electroacoustic, « Electronic Poem » of Le Corbusier-Varese-Xenakis to latest attempts of interarts, the sound has become one of the major challenges - if not the major issue - of the music. « The concept of «space-sound» itself as a central criterion from the many innovative experiments that, in phase with technological change, have marked twentieth century, creating intermediate places and alternatives artworks to music concert. The environment and the dissemination area become elements fully fledged of writing and interact with it.

Some places of sound architecture,

The transparent architectures of «Glass house» by Thomas Leo and sounds-objects of «Archisony» by Zoe Benoit draw a central trajectory of the exhibition, such as two points from either side of an axis. The realization of Thomas Leon is based on the eponymous scenario of Sergei Eisenstein and his thoughts on contemporary architecture. In the notes of the filmmaker («Notes for a general history of cinema») cited by Antonio Somaini (4), Japanese architecture, «with its semi-transparent walls and sliding doors that open to the vegetation surrounding the house «is the prime example of an architecture that» provides immediate solution of continuity between inside and outside, completely open to nature «. The» landscape «, urban or country, and architecture deployed in the same gesture.

Eisenstein refers to architects Gropius and Le Corbusier, by enlarging the openings and creating length windows, transformed the inside of the building and allowed the visual integration of the outside. Images of Thomas Leon translate this interpenetration inside / outside, reflections of urban landscapes which mix the sounds of glass, creating a transparent immersive universe.

Objects of Zoe Benoit, particularly the «Baguettes» made during a residency artist at the Couvent de la Tourette (near Lyon), built by Le Corbusier, signed another approach to this relationship to nature. The monastic space Tourette is imbued with a specific resonance, the architecture itself had been (in the scheduling of openings, in particular) a collaboration with the composer Iannis Xenakis. To account for the dominant sound of the building, inserted in a wooded environment, Zoé Benoit designed baguettes made with the different species found in the nearby forest. It's kind of feedback, potentially sound, the landscape of architecture, through « sounds-quiet objects ».

Mobile spaces, a large floating world

«Glass House» also develops the idea of mobile architecture : an evolution in space was maintained by the rotation and tiling of three transparent structures, but also by the effects of light. If the light has always interacted with the architecture, it is positioned, with the widespread use of large glass walls, as an integral and central part of the cities of the future: a vision present from the end of XIX and which asserted itself in the first decades of the twentieth century under the vigorous impulse of the expressionist and constructivist currents. Light and its variations shape the architecture over time, continuously, as the propagation of sounds, whenever differently depending on the acoustic environment. «Glass House» is a place of intimate sound and visual correspondence around the same material : the glass. These spaces in sound relatively symbiotic coincidence, experiencing both the experience of mobility.

The book-manifesto «Delirious New York» by the architect Rem Koolhaas has directly inspired the «Mutations of Matter» installation of Roque Rivas and Carlos Franklin. Mobility, both visual elements as sound, doubles as an accumulative process tracing the hyperdensity an urban space became completely artificial, which is, in itself, its own growth logic. Very fast scrolling images on the two superimposed and shifted screens as to better reflect the verticality of the city, are in constant dialogue with sound clusters on six points of diffusion around the public. The voices, those of the inhabitants and the narrator that synthesizes speech architects, are emerging from these urban sounds and this fragmented vision, rich and colorful. «Mutations of Matter» is the «place where the voice becomes architecture, where the voice erects the city «and also his utopia.

Continuing the idea of a (re)appropriation of space, especially in urban sound space by artists, the event «Lyon Sound City» in March 2000 proposed, through a stroll, a new look on city and the (re) discovery of a set of unusual sites, secrets or simply banal, but transfigured by the sound vision of artists. If found are gathered around iconic places of the city of Lyon, artists such Nicolas Reeves Michel Redolfi, Llorenç Barber, Hans Peter Kuhn ... who offered a whole lot of new sensations: listening sing clouds, immerse themselves in «zero gravity» in an aquatic environment, draw unprecedented sound mapping through a symphony for spiers of the city, or create a wide sound and light output across a bridge and a major axis of urban traffic.

Through these contrasting architectural situations, visual and sound spaces are mixed; they support continuous variations of materials, interlinked with each other, and interact with the environment: large floating world in constant mobility.

Landscape as a musical composition,

Trajectories and variations are also with the concept of «soundscape». In his own way, «green-sounds» of Pierre Alain Jaffrennou redraws a vegetal and animal landscape, both by the mimesis of natural and artificial sounds, through the distribution of sound in space. The sound organizations thus created are made and unmade, these architectures are moving to this installation, places rustling of artificial and natural elements.

The composer Luc Ferrari takes us on another track, where he succeeded in this great gap between composition, sound landscape and reportage. «Heterozygote» realized in 1964, is the first piece of this new genre that the composer denominate «anecdotal music». As in the different «Presque rien...» that follow, these musics combine an «apparent sound freedom of unpredictable events with harmonious architecture of a secretly ordered polyphony ... in this in-between, between the observation of life and the subtly musical organization of sounds that is the art of the composer «(5). About «Heterozygote» Luc Ferrari insists on the lack of separation between abstract and concrete based on the own logic of the different sound elements thus assembled.

«Glass House» and «Greenland unrealised» utilize computer graphics to deal with the transformation of the landscape. Taking also a movie script, Dania Reymond has tapped into the work of filmmaker Michelangelo Antonioni, with his project «Greenland» which recounts the migration of a people due to global warming. «Il» of Iuan Hau Chiang and Christian Rizzo is a story of forms taken in a dialogue between geometric and organic. The architecture of lines played with the dancer's body and leads us in this half-real landscape, half-virtual.

Today, in the digital territories, sound and visual acquired this proximity they became inseparable and constitute the same art project, through countless hybrids and friction, between the real and intangible. The course of the exhibition invites us to walk, from architectural in landscapes, to live an experience of listening, where visual and sound commonly experience in spatio-temporal constructions, real and virtual.

James Giroudon

(1) In french : « donné à entendre » is the expression of Pierre Schaeffer about the concrete music

(2) The important work under the direction of Pierre Schaeffer, in the 60s, under the name of the «Traité des objets musicaux» (3) compiled a sound morphotypology and highlighted, in addition to its intrinsic qualities, its «relative» and multidimensional dimension. Considered as a micro-structure, the sound can be entered in its various configurations, listened and seen through different intentions: rather than its acoustic principles, his reality is deeply linked to the visitor's perception.

« Il y a loin d'un objet dans l'espace, à trois dimensions homogènes, objet de notre vision, à un objet aux trois dimensions hétérogènes, objet de notre audition. Ce qui justifierait davantage le parallèle instinctif qu'in est tenté d'établir entre architecture et musique, c'est le sentiment fort vif et probablement raisonnable qu'il existe, en architecture comme en musique, une convenance du matériau à son organisation, ou, en d'autres termes que la microstructure informe la macrostructure. Il ne s'agit pas tellement de la constitution physique des matériaux de construction. Il s'agit bien déjà de leur fonction dans un assemblage, et de leur rôle formel. ... une architecture est informée par son matériau tout comme une musique par le sien. Mais la diversité des matériaux architecturaux a mis ce phénomène davantage en relief. La musique, qui est aussi langage, s'efforce enfin, en outre, de dissimuler la disparité des siens. ... la langue rejette son matériau après usage ; l'architecture s'y installe ; la musique en oublie ceci, en retient cela. Elle est une architecture qui parle ». pages 495 – 496 TOM

(3) « The Soundscape, our sonic environment and the tuning of the world » de Raymond Murray Schafer, publié en 1977.

« Nous proposons d'écouter le monde comme une vaste composition musicale – une composition dont nous serions en partie les auteurs. » Dans une langue simple et claire, accessible à tous, Schafer propose ici une histoire et une philosophie du monde sonore qui ont marqué l'histoire de la théorie musicale. Et qui promet à ses lecteurs de ne plus jamais entendre le monde de la même façon. Ouvrez grand vos oreilles !» Préfaces de Louis Dandrel et de Jean-Claude Risset - Editions Wildproject/collection «Domaine sauvage» 2010

(4) «Entre musique et écologie sonore» : quelques exemples. Extrait de la revue « Sonorités», 2012, p. 167-186. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00769908>

(5) Daniel Caux – Préface CD «Presque rien» – Luc Ferrari – INA GRM

C'est évidemment une composition qui a une construction d'enfer ! Elle est construite dans le sens le plus traditionnel qu'on puisse imaginer : des tableaux les uns après les autres qui ont chacun une forme totalement définie, les sons sont complètement composés, la répétition de la vague fait les enchaînements d'un tableau à l'autre... C'est, dans ce sens-là, une composition complètement abstraite. Mais, moi, maintenant, je ne fais plus la distinction entre l'abstraction et le concret, le réalisme (...). Pour moi, le «problème», c'est : travailler avec des choses qui ont une logique propre. «(Ferrari, séminaire du GRM, 1997)

SOUND AND VISUAL INSTALLATION

MUTATIONS OF MATTER

CARLOS FRANKLIN

ROQUE RIVAS

Mutations of matter (2008)

Video, installation : Carlos Franklin

Music : Roque Rivas

Video, 4:4 vertical, colour, 2 channels

Duration : 14'

Produced by Le Fresnoy Studio national des arts contemporain and IRCAM – Centre Pompidou. Sponsored by Fondation Lagardère.
Réalisation informatique musicale Ircam : Roque Rivas
Encadrement pédagogique Ircam : Jean Lochard

« There is a situation of congestion, a culture of congestion, partly concrete and partly virtual... » Rem Koolhaas

Through the study of Rem Koolhaas's and other architectural theoretician's texts, as well as other records, and after having made referential researches in music and files, a musician and an artist have been able to develop a shape shifting play.

Their complementary contributions, in words of media and personal universes, enabled to elaborate an audiovisual performance which mingles electro-acoustic music, video, architecture and voice. These items rebuild the mixing, the coincidence, the variety and the accumulation one can find in New York City. The spectator wanders through a city – already imaginary – thanks to a ringing spatialization, a witness to depth and travelling, as well as a visual editing upon two screens where verticality asserts itself and, from time to time, anamorphosis oppose itself.

C'est au cœur de l'espace urbain de New York, ville réelle et fantasmée, que le jeune compositeur Roque Rivas et le vidéaste Carlos Franklin trouvent la source d'une œuvre commune. « Mutations of Matter » parcourt et reconstruit la ville vécue par ses habitants ou rêvée par le discours de ses architectes.



Voie musicale

Pour Roque Rivas, l'enjeu est alors d'articuler l'ensemble de ces voix. Comment articuler ces différentes couches vocales, ces paroles de provenances diverses ? Comment les intégrer à une composition qui évite de tomber dans une simple compilation caricaturale ? Il s'inspire du modèle des Hörspiel, petites pièces de fictions radiophoniques, pour parvenir à développer une écriture vocale et musicale. « Parfois, il y a juste des textes lus, qui sont montés avec une notion rythmique musicale » souligne-t-il. Il lui faut également trouver les timbres justes, la sonorité requise. Ainsi pour le rôle du narrateur, qui synthétise les discours des architectes, Carlos Franklin et Roque Rivas ont-ils fait appel à un plasticien new-yorkais vivant à Bruxelles, Peter Downbrough. « Pour représenter New York je cherchais une voix smoky. Une voix qui, dans son timbre, est un mélange de voix afro-américaines, et des voix des fumeurs de cigare. » Cette voix a été enregistrée, puis travaillée par l'informatique. L'ensemble du discours étant reconstruit fragment par fragment. Il y a enfin des passages très rythmés dans lesquels les sons « drippent » littéralement, et qui viennent perturber les discours et les parlers, casser, rompre, fissurer leur linéarité, et donner in fine à la composition musicale un aspect particulièrement percutant qui rejaillit sur l'œuvre dans son ensemble. « J'ai récupéré certains aspects de diverses musiques populaires américaines, mais je les ai réinterprétés d'une façon plus contemporaine. Les choses sont souvent presque parlées et les mots sont comme expulsés. »

Voix visuelles

Pour Carlos Franklin, la question se pose en termes différents. Comment rendre visible cette confrontation des voix, ce frottement d'expériences ? « J'avais l'idée de manipuler le format de l'œuvre. Étant donnée l'horizontalité de la vidéo, la contrainte que je me suis imposé a été de travailler la verticalité. On a du coup une image beaucoup plus étroite, avec, bien entendu, le sentiment de se rapprocher du building. La seconde chose que j'ai souhaitée faire, et que me permettait la projection sur multi-écrans, c'est d'avoir des images à plusieurs niveaux ». Sur les deux écrans, parfois il y aura une seule image verticale, parfois deux images avec entre les deux une certaine relation de proximité ou d'antagonisme. Cela va créer, soit un effet d'anamorphose, dû à la séparation des écrans, soit de multiplicité et simultanéité (regarder vers le bas et le haut, ce qui est proche et ce qui est loin, un détail...). » Pour réaliser cette performance, Carlos Franklin a utilisé plusieurs types d'images, plusieurs sources. Il tourne dix jours à New York, en ramène des vidéos, des sons (ambiances sonores et interviews) et des photographies, tout un matériau qu'il retravaille. À ces éléments vient s'ajouter également un film réalisé en 1982 par Alain Fleisher, qui a cru au projet et lui a permis d'utiliser des images encore inédites de son documentaire. « C'est un côté de New York qui a disparu, des endroits qui ont complètement changé, qui ont été renouvelés, détruits, reconstruits... » commente Carlos Franklin.



MUTATIONS OF MATTER

Voie expérimentale

Dans cette œuvre à deux voix, à aucun moment la composition musicale ne prend le dessus sur la vidéo ni inversement. Il ne s'agit ni d'un documentaire, avec bande-son, ni d'un clip. La musique n'y est jamais au service de l'image pas plus que l'image n'y est au service de la musique. L'œuvre a été écrite en commun, réécrite constamment par les deux artistes. « Ce n'est pas une simple pièce musicale, résume Roque Rivas. C'est un travail expérimental dans lequel on a cherché à introduire des éléments qui renvoient à une sensibilité cinématographique, et des éléments qui renvoient à une sensibilité musicale. On a essayé de créer un environnement visuel et sonore. » Reste alors, selon Renaud Leblond, à présenter cette œuvre à un public new-yorkais, « pour confronter les imaginaires, les vécus, et voir quelle en sera sa réception. Puisque Mutations of Matter est une œuvre qui se développe autour de la notion même de confrontation, je serai très curieux d'assister à cette toute dernière rencontre. Ce serait passionnant ». New York est une ville, une icône urbaine, qui ne cesse de se nourrir des imaginaires qu'elle suscite.

ROQUE RIVAS

COMPOSITEUR



Compositeur chilien né en 1975.

Né en 1975 à Santiago du Chili, Roque Rivas suit des études de composition électroacoustique et d'informatique musicale au Conservatoire national supérieur musique et danse de Lyon avant d'entrer dans la classe de perfectionnement en composition au Conservatoire national supérieur de musique et de danse de Paris. En 2005, il reçoit le prix « Francis et Mica Salabert » pour le département de composition du Conservatoire national supérieur musique et danse de Lyon. De 2006 à 2008, il suit les deux années du Coursus de composition et d'informatique musicale de l'Ircam ; sa pièce *Cursus 2, Mutations of matter* pour cinq voix, électronique et vidéo, a été créée le 7 juin 2008 dans le cadre du festival Agora.

Born in 1975 in Santiago, Chili, Roque Rivas has studied electro-acoustic composition and computer music courses at the Conservatoire National Supérieur musique et Danse de Lyon before studying at the Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse de Paris. In 2005, he received the Francis et Mica Salabert award from the composition department at the Conservatoire National Supérieur Musique et Danse de Lyon. From 2006 to 2008, he followed the two years of the IRCAM Coursus program in composition and computer music.

CARLOS FRANKLIN

COMPOSITEUR



Carlos Franklin (né en 1979)

Artiste d'origine colombienne,

Carlos Franklin interroge notre identité sociale et culturelle au sein d'une société marquée par la diversité, et les différents clivages qui s'y opèrent. Il développe un travail à partir de pratiques artistiques diverses, allant du dessin à la vidéo, en passant par la performance. Parmi ses nombreuses réalisations, *Le labeur du scarabée* est une série de dessins faits de poussière, *Les intérieurs* une série de photographies prises à travers des verres à vin, et sa série de portraits d'hommes *Hair That Grows on the Head* utilise des cheveux comme matériau primaire.

Carlos Franklin se forme à l'École des Beaux Arts de Bogota, puis au Fresnoy (studio national des arts contemporains), en France. En 2007, il est invité au Pocket Film Festival au Centre Pompidou et il est commissaire d'exposition au Centre culturel français du Cambodge où il organise la première exposition d'art vidéo dans le pays.

Il participe à de nombreuses expositions collectives en Amérique latine, aux États-Unis et à Londres, et plus récemment à la galerie Vanessa Quang de Paris

Carlos Franklin is an unconventional multi-media artist from Bogota (Columbia) who currently lives and works on relation Paris-London. His work is an inquiry of foreignness: another language, another country, another religion, another gender, etc. This condition allows him to hybridize histories, languages, landscapes, architectures, cultures, techniques -high and low ones-... His projects are meticulous, analyzing with a drawing eye, the structure of his artworks, the speeches they cross; his videos mix real and generated images, becoming spaces for observation, or spatial experiences materialized in installations.

Education: MA in Arts and Technology. Le Fresnoy – National studio of contemporary arts, Tourcoing, France, 2008.; BA in Fine Arts – Specialized in digital and time-based arts. Los Andes University. Bogota, Colombia, 2001.

VIDEO AND SOUND INSTALLATION

GLASS HOUSE (LOCATION SCOUTING)

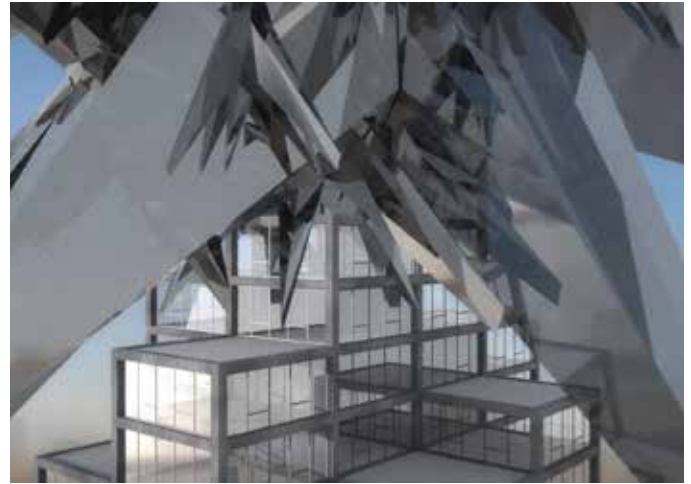
THOMAS LEON

Video and sound installation
Thomas Léon

Concept and video : **Thomas Leon**
Cristal Baschet : **Catherine Brisset**
Assistance for musical realization: Max Bruckert/Grame

World premiere : Digital arts festival – Taipei – november 2011
French premiere: Biennale Musiques en Scène and La BF 15 - Lyon/ Lux
Scène nationale de Valence – February 2012

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



© T. Léon

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

La vidéo dure une quinzaine de minutes et est réalisée entièrement en images de synthèse. Elle explore les ambiguïtés du projet d'Eisenstein à travers la mise en image et l'investigation d'un décor possible de son film. L'élément principal de la vidéo est un bâtiment hybride, sorte de monstre architectural explorant les sources de Glass House, et dans la continuité de ces recherches, l'architecture contemporaine en verre. Les principaux éléments utilisés pour créer le bâtiment sont notamment : la Glashaus de Bruno Taut et les descriptions de Paul Scheerbart pour Glasarchitektur (1914) et certains projets architecturaux de Frank Lloyd Wright (essentiellement

la St. Mark's in-the-Bouwerie tower, 1930). L'ensemble des éléments architecturaux sont modélisés dans un logiciel 3D. A ces éléments générés par ordinateurs viennent s'ajouter des sources filmées et photographiées à Paris et Taipei.

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

Glass House (location scouting) - 2011

- Blu-ray 1080i50, 5.1 sound
- 15'52 minutes looped

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

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



THOMAS LÉON

ARTISTE PLASTICIEN



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

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

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

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

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

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

Born 1981, Dijon (FR)

Lives and works in Paris (FR)

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

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

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

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

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

VIDEO AND SOUND INSTALLATION

GREENLAND UNREALISED

DANIA REYMOND

Conception et vidéo : **Dania Reymond**

Assistance réalisation sonore : **Philippe Roiron (Grame)**

Réalisation : **Digital Art Center Taipei (Taiwan), Grame, centre national de création musicale, ENSBA Lyon**

Création mondiale au Digital Art festival de Taipei (Taiwan) en 2012

Création française dans le cadre des Journées Grame 2013 à la Galerie Artae/Lyon

Production Grame/Ensba Lyon/Dac (Taipei) avec le soutien du Bureau Français de Taipei



« Il s'agit d'une vidéo mono-bande en image de synthèse.

Le projet consiste à transposer dans ce média un scénario non-réalisé d'Antonioni.

L'image de synthèse est donc l'occasion de m'intéresser à la «non-histoire» du cinéma. Il s'agit de réaliser une sorte d'archive qui ne nie pas l'état virtuel et inachevé du projet d'Antonioni mais qui au contraire le renforce et l'accueille.

Le scénario d'Antonioni décrivait les derniers jours d'une communauté vivant dans une contrée idyllique et devant faire face à l'arrivée soudaine de la glaciation. Le cinéaste insiste beaucoup sur cet état de transformation que subit le paysage. Il ne s'agit pas pour moi de réaliser le film d'Antonioni mais de le mettre en scène en tant que projet virtuel dans un médium virtuel. L'image s'attache à reconstituer un paysage glacé en image de synthèse et montre aussi toutes les étapes de son élaboration.

Une voix-off décrit le projet du film d'Antonioni et son impossibilité à être réalisé. Cette impossibilité fait écho à la glaciation et à la texture froide de l'image de synthèse qui se constitue sous nos yeux.

Dans le projet de scénario, Antonioni ne précise pas délibérément la nationalité ni l'époque de la communauté qui est le sujet du film. J'ai donc saisi l'opportunité de cette imprécision et du fait qu'il devait être réalisé à Taipei pour injecter dans le film une sorte de tonalité taiwanaise sans pour autant être explicite.

L'image de synthèse est l'outil qui me permet de m'intéresser à cette «non-histoire». Il s'agit de réaliser une sorte d'archive qui ne nie pas l'état inachevé du projet d'Antonioni mais qui au contraire le renforce et l'accueille.»

Dania Reymond



« In my videos I became interested in several topics, directly connected to our contemporary world, its history and mutations. For me, videos are a privileged tool of information, but the situations I choose to film are already intertwined with issues of representation. I therefore filmed and staged some real or virtual landscapes, not only because they bear the marks of our world's political and historical evolution, but also because they are directly connected to issues around images and are thus likely to impact the very form taken by my films. As a filmmaker, I felt concerned by that specific theme. The question of how we look at reality and represent it in its very structure (physically, politically, artistically...) is the common thread of preoccupations connecting each of my videos, although manifested differently in each one of them.

I looked at painting, cinema and photography and used these systems of representation to provide information about the realities which I portray.

They shaped my representation of the world and I use them as remains of our way of looking, in order to better perceive the here and now. A present made up of images above all else, since the (real or virtual) sceneries which I explore bear the «views» which gave birth to them.

Just like it traverses the video medium, my practice is transversal to all genres and codes.

Reconnecting images to their visual memories is a way to consider them in their open and intact presence, free from any preconceived format. To achieve this, I implement various composition processes such as linear editing, 3D animation, modelization or compositing..

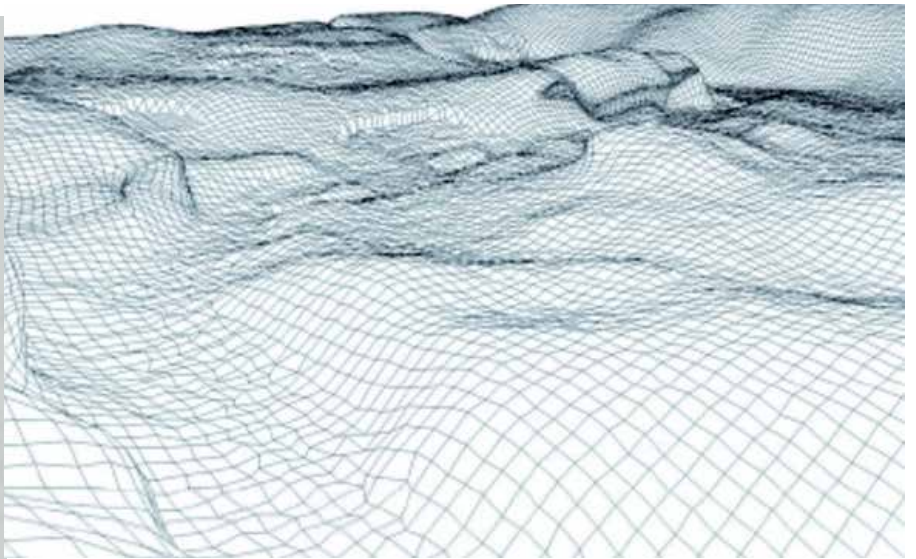
The history of cinema, or rather its non-history, is strewn with films that have never been produced. Among these we have Greenland by Antonioni which has been published as a book among the filmmaker's non-produced scenarios. This film project is the story of the last days of a community living in Greenland,

still inhabitable before its glaciation. I would like to use computer animation as a possible greeting space for this project. The point is not to make Antonioni's film but to stage it as a virtual project in a virtual medium.

The image will reconstitute and scour the remains of the community's village after the glaciation while the sound track will describe the film project and the impossibility of its production.

Computer animation becomes this possible greeting space for an archive of the impossible.»

DANIA REYMOND



Dania Reymond (Alger,1982)

FORMATION 2013 • Fresnoy studio national des arts contemporains - Promotion Chris Marker, Tourcoing 2011 • Résidence du Post-Diplôme, dir. Jean-Pierre Rehm - ENSBA Lyon 2009 • Diplôme d'état de monteur vidéo, EMC Paris 2007 • DNSEP, École supérieure des beaux-arts de Marseille, 2005 • DNAP, École supérieure des beaux-arts de Marseille 2004 • LICENCE arts plastiques, Université Paris1- Panthéon - Sorbonne

EXPOSITIONS / PROJECTIONS 2012 • Exposition au GRAME centre national de création musicale, Lyon programmation James Giroudon et Gilles Grand (à venir) • Taipei Digital Art Center Festival, programmation Alf Chang, Taïwan (à venir) 2011 • Festival Les Ecrans documentaires, édition 2011 - Compétition court-métrage, Arcueil • 24e Festival instants vidéo numériques et poétiques - Le 104, Paris • Simultan # 7/ Imaginary - Festival for electronic arts, Timisoara, Roumanie • To hug a snake, exposition aux Subsistances en résonance avec la biennale de Lyon, coordination Emilie Renard • 22e FID Marseille - Ecran Conversations secrètes, programmation Gilles Grand • Soirée Flare #17 - vidéo des écoles d'art et de cinéma d'Europe, Montpellier • 7e International Short Film Festival - Detmold, Allemagne • Athens International film and vidéo festival 2011, Etats-Unis • New York Film Festival - Annual program without frontiers, Etats-Unis • 14e Rencontres Traverse vidéo, Toulouse • Exploding cinema, Londres 2010 • 2e FID Marseille - Ecran paroles et musique, programmation Gilles Grand 2009 • 23e Festival du film de Vébron - sélection vidéothèque • 20e FID Marseille - sélection vidéothèque 2008 • Festival les écrans documentaires, édition 2008 - Compétition école et formation • 19e FID Marseille - sélection vidéothèque 2007 • Workshop avec Philippe Grandrieux - Galerie Montgrand, Marseille 2006 • Stromboli - Galerie Montgrand, Marseille

BOURSE / RESIDENCE 2012 • Taipei digital art center - Résidence en partenariat avec le GRAME et l'ENSBA Lyon, Taïwan (à venir) 2011 • Bourse du GREC (groupe de recherche et d'essais cinématographiques) Paris

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.



Greenland- L'Attrape couleurs

SOUND WORKS

ARCHISONY

ZOE BENOIT

Oeuvres sonores/Sound works

Cooperation in the musical realization : Grame

Depuis 2011, Zoé Benoit travaille sur le projet «Archisony». Il s'agit de capter le pouls d'un bâtiment, d'un quartier, d'espaces de partage. Par des captations sonores et plastiques, l'artiste fait résonner les matières des murs et paroles des habitants. Elle expose ensuite ce travail sous la forme d'une oeuvre documentaire renouvelant la lecture des lieux, incluant des photographies, des dessins, des sculptures et des diffusions sonores.

Certaines de ces oeuvres sont à la fois sculpture et instrument : c'est le cas des «Baguettes», sculptées dans différentes essences de bois d'arbres, servant à percuter l'architecture. Ou encore de «Paraboles», des petites cloches en céramique ou en bronze que l'artiste active lors d'enregistrements sonores spécifiques.

Dans ces expositions, Zoé Benoit présente les oeuvres sonores sous casque, ou encore sur enceintes, selon la scénographie d'exposition.

Since 2011, Zoe Benoit works on the project called «Archisony». She's trying to catch the energy of a building, a quarter or a collective space. The artist searches to produce sounds of the wall's materials.

Then she exhibits this works as a documentary project including photographs, drawings, sculptures or sound diffusions.

A part of these works are sculptures and also instruments: for example, the work «Baguettes», made in several different essences of wood, are also instruments to percute the architecture. «Paraboles» are small bells, made in ceramics or bronze, that the artist activates during in order to register specific sounds.

In her exhibitions, Zoe Benoit has present the sound pieces with headphones or speakers, depending on the exhibit projects.

« AUSCULPTER »

I'm working about the idea of "Archisony" (Architecture/Sound) during my residencies where I capture sounds of a building or a quarter. I focus on sounds of architectural materials (concrete, glass...). Then, I use this database as material to sculpt/work, producing pictures echoing these sound captures.

My plastic work borrows formal languages of Sculpture, Architecture, Acoustic and Antropology. As an artist working on a specific field, I choose to live in quaters or buildings I want to take it pulse : by a captures work (sound, graphic and objects documents) I revisit our perception of these places, proposing a new lecture. It is not a question of listen to a given place's chest, (in french, to « ausculter », medically, a place) but to listen attentively in order to create a new lecture of the place (in french, to « ausculpter » as aneologism gathering the idea of listen and sculpt in a same verb).

During my residency in the Couvent de la Tourette in Eveux, France (2011), I've opereted sound captures of material vibrations (concrete, glass, wood...) and interviewed the unhabitants of the covent, about material silence.

For my project in Firminy-Vert, France (2013), I've produced differents bells' rings ("paraboles") and meeting the unhabitants of the Unité d'habitation, questioning the idea of polyphony.

Sound work produced in the framework of a state's commission of the musée d'art moderne de Saint-Etienne for the ECHO(S) exhibition



Baguettes (2012)

sculptures, different essences of wood, approx.

Sound works:

-**«Archisony#1, une visite au couvent»**

-**«Archisony#4, Firminy-Vert, Bleu et ocre»**

Artworks:

-**Baguettes (2011)**

sculptures, different essences of wood, approx. 35x2cm each

-**Paraboles (2013)**

sculptures, ceramics, approx. 20x20cm each

Archisony#1, une visite au couvent (2011)

Sound work produced during the residency at le couvent de la Tourette, Eveux, France, with the support of the DRAC Rhône-Alpes (artothèque de la ville de Lyon's contemporary art collection)

Archisony#4, Firminy-Vert, Bleu et ocre (2013)

Sound work produced in the framework of a state's commission of the musée d'art moderne de Saint-Etienne for the ECHO(S) exhibition .



Paraboles (2013)
sculptures, ceramics, approx. 20x20 cm each



Paraboles I and II (2013)

serie of 4 sculptures, ceramics

serie of 4 sculptures, bronze

Realisation within the framework of Archisony#4 Firminy-Vert

With the support of the Lyon fine art school 's volume department.

These ceramics and bronze paraboles are both sculpture and instrument to jingle. Their pyramidal irregular and decentered shapes are qualified as «esoteric» shapes by scientists.

These shapes remember also the shape of the Saint Pierre Church's pyramidal roof, (on the site of Firminy-Vert) where the artist has produced sounds when she hits the paraboles. These produced sounds can be listened in the sound work «Archisony#4 Firminy-Vert, Bleu et Ocre».

Baguettes (2011)

sculpted wood sticks (hawthorn, yew, box tree, maple tree) with the support of DRAC Rhône-Alpes

These wood sticks are both sculpture and drumsticks to percute the architecture. They are sculpted in different wood essences, picked in the wood narrowing the Couvent de la Tourette during the Archisony#1 project.

The artist produced them to percute the Iannis Xenakis « pan de verre ondulatoire » standing inside the covent. The produced sounds can be listened in the soundwork « Archisony#1- Une visite au Couvent ».

ZOÉ BENOIT
ARTISTE PLASTICIENNE



Née en 1982, Zoé Benoit est diplômée des Beaux Arts de Lyon en 2007.

Elle a travaillé dans le cadre de résidences d'artiste au Couvent de la Tourette, à l'Arteppes espace d'art contemporain d'Annecy, à la Bibliothèque-Artothèque de la Part-Dieu à Lyon, ainsi qu'à FIRMINY-VERT. Son travail a été présenté au musée d'Art Moderne de Saint-Etienne ou encore au CAP de Saint-Fons.

Born in 1982, Zoe Benoit is graduated of the Beaux Arts de Lyon's School in 2007. She has worked about the Archisony project in different artists residencies' contexts: in the Couvent de la Tourette (2001), in «l'Arteppes espace d'art contemporain» (Annecy, 2012), at the «Bibliothèque-Artothèque de la Part-Dieu» in Lyon (2012), and recently at FIRMINY-VERT and in Algier in 2013.

Her work has been exhibited at the «musée d'Art Moderne de Saint- Etienne» or at the «CAP» in Saint-Fons.

She's currently preparing a new residency in Taiwan.

VIDEOS (PROJET TOURCOING - TAIPEI - TOKYO)

IL

IUAN HAU CHIANG/ CHRISTIAN RIZZO

Film réalisé en 2009 et produit par le Fresnoy (panorama11), duo pour corps dansant et espace virtuel mouvant.
3D animation film 1920x1080px - 14 minutes



IL

IL: film en images de synthèse, où sont intégrés des plans du danseur chorégraphe, réalisés notamment grâce à la motion capture.

«Dans IL, Christian Rizzo danse avec une forme virtuelle : un ensemble d'éléments, géométriques pour la plupart, rampe sur le sol, se déploie dans l'espace ou se rétracte, créant à la fois un partenaire pour le danseur et un décor en permanente évolution. Les limites du plateau, visibles au début du film, ont disparu. La forme se déplace sur un rythme proche de celui d'une respiration, ce qui lui donne un caractère presque animal, malgré son aspect graphique et ses lignes abruptes. On retrouve ici le dialogue du géométrique et de l'organique, si fréquent dans les chorégraphies de Christian Rizzo.»

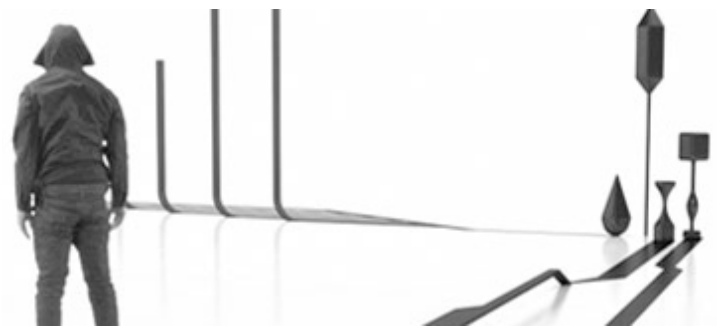
Texte extrait d'un échange entre Christian Rizzo et Marie-Thérèse Champesmes

IL film

The human body contains many mechanical joints and movable such as breathing, heartbeat, blood flow and other functions. In addition to the human faculties, but also has the sense of freedom and human emotions, making the «people» to become rational and emotional inclusion body. Mechanical operation of the human body they seem like a small universe, again and again to continue running, as the regular operation of the natural world: the conversion of the four seasons, water cycle, clouds of ever-changing, month wanes.

Observing daily life items such as tables, chairs, though the surface seems to have a life of character, but by the natural operation of the traction, and people have a lot of interaction. Although the everyday objects are all man-made, then the materials are derived from natural sources, will eventually return to nature.

These objects in various forms is changing because of natural phenomena, but also because people in a subtle way in a long time in the rope deformation, deconstruction, restructuring, integration. If we try to be detached sense of time, solely on the object itself, the relationship between variation and will be found even between persons and things moving is so ordinary and almost each one.



IUAN HAU CHIANG



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

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, Maëliiss 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".

CHRISTIAN RIZZO



Born in 1965 in Cannes, Christian Rizzo took his first steps as an artist in Toulouse, where he started a rock band and created a line of clothing before studying visual arts at the Villa Arson in Nice. Serendipitous encounters led him to the stage. In the 1990s, he performed with numerous contemporary choreographers, sometimes responsible for their

soundtracks or costume creation, for instance with Mathilde Monnier, Hervé Robbe, Mark Tompkins, Georges Appaix, and then with Vera Mantero, Catherine Contour, Emmanuelle Huynh, and Rachid Ouramdane.

In 1996, he created the "l'association fragile" and presented performances, dance pieces, alternating with other projects or commissions for fashion and visual arts. Since then, over thirty productions have come to fruition. Christian Rizzo regularly teaches in art schools in France and abroad, as well as in institutions dedicated to contemporary dance.

From 2007 to 2012, he has been artist in residency at l Opéra de Lille. He created there mon amour and comment dire « ici »? in 2008, l oubli, toucher du bois in 2010 then le bénéfice du doute in 2012.

In 2009, Christian Rizzo directed a play for the Ballet de l'Opéra de Lyon, entitled ni cap, ni grand canyon, and curated with Bernard Blistène the exhibition, Le sort probable de l'homme qui avait avalé le fantôme, in Paris at the Conciergerie as part of the Nouveau Festival du Centre Pompidou.

In 2010, he directed three operas: Erwartung and Pierrat lunaire by A. Schoenberg and La Voix humaine by F. Poulenc, a production of the Capitole Theater in Toulouse. In Japan, he was responsible for the exhibition as me as a dog as... a series of photos presented as part of the Yokohama-France Video Collection 2010 (at the Red Brick Warehouse, curated by Stephen Sarrazin).

For the 2010-2011 season, he is the associated artist at deSingel - Antwerp - Belgium - and is proposing exhibitions, events, and performances as part of his residency. He is the invited artist/professor at the Fresnoy (National Studio for Contemporary Art, in Tourcoing, France) and also conducts workshops with the company, l'Oiseau Mouche, in Roubaix, France.

For the 2011 - 2012 season, he creates the installation / performance Tourcoing - Taipei - Tokyo presented at institut Franco - Japonais de Tokyo, le bénéfice du doute as well as the solo sakinan göze çöp batar and direct the opera Tannhäuser by R. Wagner, a production of Capitole de Toulouse. He created also with Sophie Laly an installation / concert néo-fiction for the festival On the boards at Seattle. In 2013, Christian Rizzo creates de quoi tenir jusqu'à l'ombre a piece of company l Oiseau Mouche - Roubaix and creates d'après une histoire vraie for Avignon Festival in July. Christian Rizzo is rewarded with the prize of Choreography 2013 by the SACD.

INTERACTIVE INSTALLATION-SMARTPHONE AND MULTIMEDIA

GREENSOUNDS

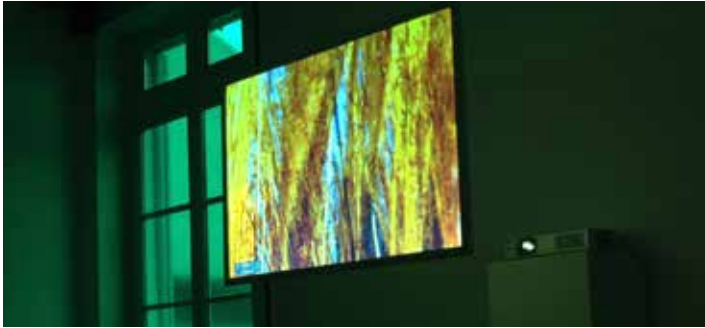
PIERRE-ALAIN JAFFRENNOU

greensounds

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

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

Création : 28 mars au 17 mai 2015 - Unlimited - Espace
d'exposition - L'Attrape couleurs / Lyon



greensounds

Une installation interactive pour smartphone et dispositif multimédia

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

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

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

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

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

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

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

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

PIERRE ALAIN JAFFRENNOU

COMPOSITEUR



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

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

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

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

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

Green-Sound - L'Attrape couleurs



HÉTÉROZYGOTE PRESQUE RIEN N°2

LUC FERRARI (FRANCE)

Two documents from INA Archives
(Institut National de l'Audiovisuel/Paris)

Hétérozygote (1964)
Musique sur bande
durée totale 26'23
Sonogramme INA (3'39)

Hétérozygote a été composée au GRM en 1963-64. C'était l'époque de la recherche et des expérimentations systématiques sur les objets sonores. Hétérozygote était tout le contraire. Elle occasionna un conflit entre Ferrari et Schaeffer. Comment auraient pu être conciliées la recherche de critères abstraits que Schaeffer poursuivait auprès des sons concrets, et cette œuvre qui utilisait avec une telle désinvolture apparente les « sons anecdotiques » ?

Hétérozygote signifie « né de deux œufs différents ». Il y a donc deux sources de matériaux différents dans l'œuvre, d'une part ces sons anecdotiques (c'est-à-dire des sons imagés, enregistrés en extérieur, sur le vif), et de l'autre les sons musicaux traditionnels. Intégrer des sons pris en extérieur représentait aussi à l'époque une nouveauté technique, rendue possible par l'utilisation de magnétophones portables monophoniques (la version originale est en 4 pistes mono, remixée en 2 pistes stéréo ultérieurement).

Mais l'intérêt de la pièce est ailleurs, au delà même l'acte de provocation qu'elle représente en semblant inciter à ouvrir le champ musical au tout venant sonore. Elle est surtout une réussite musicale à part entière, due à sa qualité sonore et à la verve de sa réalisation. Car céder à la tentation de l'anecdotique, qui, surtout à l'époque, semblait une facilité, ne suffit pas pour faire une musique réussie... Comme le remarquait Denis Dufour à propos d'Hétérozygote, il ne faut pas se méprendre sur le caractère des sons anecdotiques : leur utilisation en composition réclame également une attention très forte à leurs caractéristiques abstraites (critères morphologiques tels que : attaque, dynamique, masse, timbres harmoniques, grain...). C'est à partir d'elles que les enchaînements s'élaborent. Un jeu uniquement fondé sur la signification des sons, la reconnaissance des sources. J'ai choisi des titres pour les différentes séquences, qui ne sont pas obligatoires, et chacun peut choisir les siens :

Ouverture. 1er tableau : La flûte et le Manitou.

Intermède 1.

2ème tableau : Les météores.

3ème tableau : La plage.

Intermède 2.

4ème tableau : La grotte (ou mise en ordre).

5ème tableau : Arithmétique.

6ème tableau : De l'aube à midi sur le marché.

Intermède 3.

7ème tableau : La prison.

Intermède 4.

8ème tableau : Géométrie du ciel.

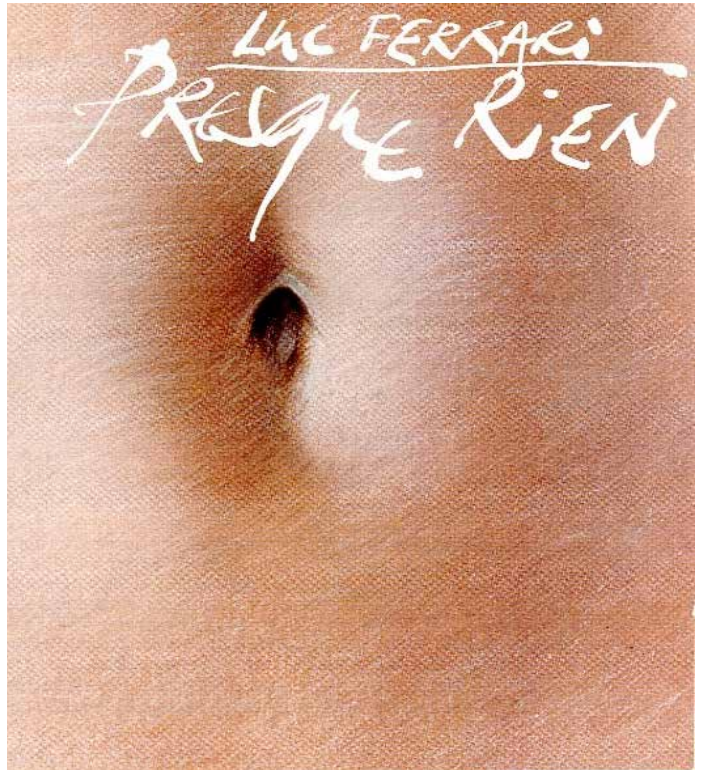
Presque rien n°2 – Ainsi continue la nuit dans ma tête multiple) (1977)
Musique sur bande
durée totale 21'29
Sonogramme INA (9'18)

Description d'un paysage de nuit que le preneur de son essaie de cerner avec ses micros, mais la nuit surprend le «chasseur» et pénètre dans sa tête.

C'est alors une double description : le paysage intérieur modifié la nuit extérieure, et la composant y rajoute sa propre réalité (imagination de la réalité) ; ou, peut-on dire, psychanalyse de son paysage de nuit ?

L'une des principales caractéristiques des Presque Rien est la narration, Non pas dans le sens de raconter une histoire mais plutôt de rendre perceptible le temps indiquant que quelque chose se passe à un endroit. Contrairement aux paysages sonores où le lieu est perceptible, les éléments qu'il utilise et qu'il désigne comme le son du quotidien, incitent, par le concept d'une histoire minimale et non une histoire événementielle, à un voyage dans le temps ; c'est le hasard des sons du quotidien consistant en une substance et appartenant aux gestes quotidiens qui construit le temps. L'intention de raconter est là, mais reste floue.

« Au départ, le concept des Presque Rien n'a rien à voir avec la musique. Il faut se transporter dans l'époque ; dans les années 1960 on disait, le bruit d'un côté, la musique de l'autre. »



LUC FERRARI

COMPOSITEUR



Né à Paris en 1929, Luc Ferrari avait tout pour être un honorable sérialiste selon Darmstadt : de sérieuses études de piano (avec Cortot), de composition (avec Honegger) et d'analyse musicale (avec Messiaen). Mais une rencontre fondatrice avec Varèse en 1954 à New-York puis avec Schaeffer, la réalisation d'émissions radiophoniques et télévisuelles, et la responsabilité – temporaire – d'enseignements, d'institutions culturelles ou de groupes musicaux (entre 1982 et 1994, La Muse en Circuit, studio de composition électro-acoustique et de création radiophonique) l'ont mené à des chemins singuliers.

Sans rigoureusement aucun postulat théorique naturel ou recherché, Ferrari avoue deux « fixations » surgies dès ses premières œuvres abouties, au milieu des années 1950 : une écriture musicale « répétitive ou cyclique » et « basée sur un récit ou une narration ». Bien avant la musique répétitive, Ferrari a mis en place des structures compositionnelles, certes répétitives mais qui toutes dérapent. Avec son cortège de hasard, de jeu et d'écart face à la norme et aux us, l'accident est au cœur de sa musique.

En outre, Ferrari a constaté : « Mon immersion dans la vie sociale crée en moi des accumulations de mémoire. Se met alors en place une sorte de narration diffuse grâce à laquelle je construis spontanément des formes équilibrées et par laquelle j'ai une sensation du temps musical parfaitement naturelle ».

Mais sa musique ne se résume pas à ce cadre formel.

Dès ses débuts, il a ouvert son invention musicale à deux univers quasi-vierges qui lui permettent de toucher intimement chaque auditeur : les technologies nouvelles et une certaine idée de la psychanalyse. Aussi ses réflexions sur le corps – social et humain – et sur le sexe constituent-elles « un véritable acte philosophique » traité non pas en philosophe mais en musicien joueur et ironique. L'œuvre de Ferrari est donc partagée entre la réalisation de « sons mémorisés » (des œuvres réalisées dans les studios des plus éminentes radios européennes) et de partitions dans lesquelles la voix – effective ou imaginaire – se (le) dévoilent sans fard et sans système

Luc Ferrari was born in Paris, in 1929 and did all the right things to become an honorable serial composer according to the Darmstadt standards: he followed serious courses in piano (with Cortot), composition (with Honegger) and musical analysis (with Messiaen). But then, in 1954, he met Varèse in New York and Schaeffer, produced radio and television broadcasts, and temporarily become responsible for various pedagogical and cultural institutions and musical groups (between 1982 and 1994 he was in charge of Muse en circuit, a studio for electro-acoustical composition and radiophonic creation) –and all these experiences lead him through strange paths. Ferrari doesn't lay down any theoretical rules, either natural or complicated; he admits he has two "obsessions" that arose from his first finished works, in the fifties: a "cyclic or repetitive" musical style that is "based on a story or narrative". Well before repetitive music appeared, Ferrari produced compositional structures that are indeed repetitive, but that always get out of control. Chance, a playful element and an unconventional attitude towards norms and customs contribute to introduce accidental elements into his music. Besides, he has noted that: "When I immerse in social life, it creates within me piled up layers of memories. This produces a sort of vague narration

with which I spontaneously construct well-balanced forms, and which gives me a perfectly natural sense of musical time". But Ferrari's music cannot be restricted to this formal structure. As early as his first works, the composer introduced into his musical invention two almost unexplored universes, allowing him to reach each listener intimately: new technologies and a certain idea of psychoanalysis. Thus his reflections on the body –the social and the human ones– and on sex constitute a "truly philosophical act" that he treats, not as a philosopher, but as a playful and ironical musician. Therefore, Ferrari shares his time between producing "memorized sounds" (works that have been produced in the most important European broadcasting studios), and composing scores within which the voice –whether real or imaginary– is revealed without any disguise or system.

Frank Langlois

THE BOOK OF SAND

SOUND AND VISUAL INTERACTIVE INSTALLATION

Coproduction: Holland Festival and Sydney Festival.

Coproduced by the Google Cultural Institut, developed with BBC The Space with the support of Performing Arts Fund NL, Grame/ Biennale Musiques en Scène Lyon, Nederlands Kamerkoor.

With the support of Michèle and Pierre Daclin

Exhibition organized in coproduction by Grame / Biennale Musiques en Scène and the museum of Confluences.

With «The Book of Sand», composer Michel Van de Aa has invented a completely new genre: the digital, interactive song cycle. Inspired by the allusions to infinity and the use of mazes and mirrors in the fantastical stories of Jorge Luis Borges, van der Aa puts the spectator in a space where all places in the world exist simultaneously. A young woman (played by the Australian singer-songwriter Kate Miller-Heidke) collects up sand that is being moved between the film layers by a mysterious machine. Three parallel film layers reveal alternative points of view and introduce new elements to the story, allowing the spectator to choose a new route through the narrative at any point. The Book of Sand takes its title from a short story by Jorge Luis Borges, and is based on this and four other Borges stories, The Zahir, The Aleph, The Library of Babel, and The House of Asterion. In Borges' story, The Book of Sand is a book with infinite pages, with no beginning and no end, that becomes an obsession and gradually consumes its owner. The other stories all deal in similar Borgesian visions of the infinite – a point that contains all other points in the universe, an object that holds the attention so much that it becomes all of reality itself, a library of all possible books, the Minotaur in an infinite labyrinth.

LE LIVRE DE SABLE

INSTALLATION SONORE ET VISUELLE INTERACTIVE

Coproduction: Holland Festival et Sydney Festival.

Coproduit par le Google Cultural Institute développé en association avec BBC The Space avec le soutien de Performing Arts Fund NL, Grame/Biennale Musiques en Scène Lyon, Nederlands Kamerkoor.

Avec le soutien de Michèle et Pierre Daclin

Exposition organisée en coproduction par Grame / Biennale Musiques en Scène et musée des Confluences.

Avec «Livre de sable», le compositeur Michel van der Aa invente un genre nouveau: le cycle de mélodie numérique et interactif. S'inspirant des allusions à l'infini et des recours aux labyrinthes et miroirs des nouvelles fantastiques de Jorge Luis Borges, van der Aa place le spectateur au cœur d'un espace où tous les lieux de l'univers coexistent simultanément. Une jeune femme (incarnée par l'auteur-interprète australienne Kate Miller-Heidke) amasse du sable qui est ensuite déplacé d'une couche vidéo à une autre par une mystérieuse machine. Trois couches vidéo parallèles révèlent des points de vue alternatifs et introduisent de nouveaux éléments de l'intrigue, permettant au spectateur de choisir un nouveau chemin d'un point de la narration à un autre.

Le Livre de sable tire son titre d'une nouvelle de Jorge Luis Borges, et emprunte son matériau narratif dans quatre autres: Le Zahir, L'Aleph, La Bibliothèque de Babel et La demeure d'Astérion. Dans la nouvelle de Borges, Le Livre de sable est un livre contenant un nombre infini de pages, sans début ni fin, qui obsède celui qui le possède jusqu'à le consumer.

Mirrors and self-replication being common themes in van der Aa's work, the stories of Borges are an ideal match. Borges is often described as having foretold the Internet, and van der Aa uses online technology to explore his ideas in ways the writer could not have foreseen, incorporating three audiovisual layers of film and music, which the user can jump between as he wishes. Each layer is based around the same vocal line, but the accompaniment and the film are different for each, meaning that users can create their own paths.

For this installation, Grame, national center for musical creation, has created a unique system that allows both to capture the angular orientation of the headphones worn by spectators and to attribute to it a specific mixing in real time, which is related to direction of eyes.



Les autres nouvelles traitent toutes d'une de ces visions borgésiennes de l'infini: un point qui contient tous les points de l'univers, un objet qui retient tant l'attention qu'il se substitue au réel tout entier, une bibliothèque réunissant tous les livres possibles, le Minotaure d'un labyrinthe infini. Les miroirs et l'auto-réplication étant des thèmes courants dans l'oeuvre de Michel van der Aa, les nouvelles de Borges en sont un aiguillon idéal. Borges est souvent décrit comme ayant pressenti ce qu'est devenu Internet, et van der Aa utilise la technologie connectée pour explorer ses idées d'une manière que l'écrivain n'aurait jamais anticipée, incorporant trois couches audiovisuelles de film et de musique, entre lesquelles le spectateur peut sauter à son gré. Chaque couche s'élabore à partir d'une ligne vocale unique, mais l'accompagnement et le film sont différents pour chacune, ce qui implique que le spectateur crée son propre cheminement dans le cours de l'oeuvre.

Pour cette installation, Grame, centre national de création musicale, a créé un système unique permettant à la fois de capter l'orientation angulaire des casques portés par les spectateurs et de leur attribuer un mixage en temps réel spécifique lié à l'orientation du regard.



MICHEL VAN DER AA



Compositeur pluridisciplinaire, Michel van der Aa développe d'abord des compétences d'ingénieur du son au Conservatoire Royal de la Hague et prend des cours de guitare classique auprès de Antonio Pereira Arias. Il étudie ensuite la composition avec Diderik Wagenaar, Gilius van Bergeijk et Louis Andriessen.

En 2002, alors qu'il a déjà écrit une vingtaine de pièces, il étudie la réalisation à la New York Film Academy et en 2007, la mise en scène au Lincoln Center Theater Director's Lab. Ce bagage l'amène à créer des œuvres scéniques dans lesquelles il compose la musique, réalise la vidéo et la mise en scène (Sunken Garden, The Book of Disquiet, After Life). Il écrit également pour la danse (Solitaire, Faust, Staring at the Space) et fait une large part à l'électronique.

En 2010, il fonde le label Disquiet, et deux années plus tard Disquiet TV, un auditorium virtuel en ligne pour la musique contemporaine.

Parmi les ensembles et interprètes ayant joué ses œuvres, on compte l'International Contemporary Ensemble, musikFabrik, le Tokyo Sinfonietta, l'Ensemble Modern, l'Orchestre baroque de Fribourg, le Melbourne Symphony Orchestra, le BBC Symphony Orchestra, les Seattle Chamber Players, l'Orchestre symphonique de la SWR de Baden Baden et Fribourg-en-Brigau, l'ASKO|Schoenberg ensemble, l'Amsterdam Sinfonietta, le Philharmonia Orchestra London, l'Avanti! Chamber Orchestra, la violoncelliste Sol Gabetta, la soprano Barbara Hannigan, la violoniste Janine Jansen, la mezzo-soprano Christianne Stotijn, le baryton Roderick Williams, et dans un autre registre la chanteuse portugaise de fado Ana Moura.

Ses œuvres ont été jouées au Berliner Festspiele, à la Biennale de Venise, aux Donaueschinger Musiktage, à la Gaudeamus Music Week, à l'Opéra de Lyon, à l'Huddersfield Festival, au Festival d'Automne de Varsovie, au Festival d'Automne à Paris, aux LA Philharmonic New Music Series, au festival de Lucerne, au Tokyo Suntory Summer Music Festival, au Schleswig-Holstein Festival, à la Moscow Music Week et à l'Oslo Ultima Festival.

Michel van der Aa (Netherlands, 1970) is a truly multidisciplinary figure in contemporary music. A unique voice, he combines composition with film and stage direction, and script writing. Classical instruments, voices, electronic sound, actors, theatre and video are all seamless extensions of his musical vocabulary. Before studying composition (with Diderik Wagenaar, Gilius van Bergeijk and Louis Andriessen), Van der Aa trained first as a recording engineer at the Royal Conservatory in The Hague. In 2002 he broadened his skills with studies in film direction, at the New York Film Academy, and in 2007 he participated in the Lincoln Center Theater Director's Lab, an intensive course in stage direction.

Van der Aa's musical materials are hard to tease apart, constantly switching between stasis and high energy, concrete and abstract, acoustic and electronic, 'pure' and processed, brand new and half-remembered. Many of them are as visual as they are aural. The possibilities of digital and audio-visual technology often feature, not as a surface gloss to his work but at the core of his artistic outlook.

Another important aspect to Van der Aa's is collaboration and interdisciplinarity. He has worked with leading classical performers such as Sol Gabetta, Barbara Hannigan, Janine Jansen, Christianne Stotijn, and Roderick Williams, as well as the Portuguese fado singer Ana Moura, pop acts Kate Miller-Heidke and These New Puritans, and well-known European actors like Klaus Maria Brandauer, Samuel West, and João Reis.

His most recent partnership is with the English novelist David Mitchell, with whom he is writing his fourth work for music theatre, Sunken Garden, an 'occult-mystery film-opera' co-commissioned by English National Opera, the Toronto Luminato Festival, Opera de Lyon, the Holland Festival and the Barbican Centre, London.

His music has been performed by ensembles and orchestras worldwide, including musikFabrik, ICE, Tokyo Sinfonietta, Ensemble Modern, Freiburg Baroque Orchestra, Melbourne Symphony Orchestra, BBC Symphony Orchestra, Seattle Chamber Players, SWR orchestra Baden-Baden & Freiburg, the ASKO|Schoenberg ensemble, Amsterdam Sinfonietta, Philharmonia Orchestra London and the Avanti! Chamber Orchestra.

He has been a featured artist at the Perth Tura New Music Festival and Holland Festival. He is a regular guest of the Berliner Festspiele, Venice Biennale, Donaueschinger Musiktage, Gaudeamus Music Week, Opera de Lyon, Huddersfield Festival and Warsaw Autumn. Additionally his compositions have been performed at the Festival d'Automne à Paris, LA Philharmonic New Music Series, Lucerne Festival, Tokyo Suntory Summer Music Festival, Schleswig-Holstein Festival, Moscow Music Week and Oslo Ultima Festival.

Van der Aa has won acclaim for his multimedia works for the stage and concert hall (not only the operas One, After Life and The Book of Disquiet, but also Up-Close, and Transit for piano and video). He has directed both the filmed and staged elements of all of these works. His operas have been staged in more than a dozen countries, with After Life and The Book of Disquiet being regularly revived.

In 1999 Michel Van der Aa was the first Dutch composer to win the prestigious International Gaudeamus Prize.

Subsequent awards include the Matthijs Vermeulen prize (2004), a Siemens Composers Grant (2005), the Charlotte Köhler Prize for his directing work and the interdisciplinary character of his oeuvre (2005), the Paul Hindemith Prize (2006), and the Kagel Prize (2013).

Michel van der Aa has won the 2013 Grawemeyer Award for Music Composition for his multimedia work Up-Close. In 2015 Michel van der Aa has been awarded the prestigious Johannes Vermeer Award, the Dutch state prize for the arts.

TREE OF CARESSES

OUTSIDE INTERACTIVE INSTALLATION



« L'Arbre à frôler » est une installation sonore interactive déclinée en deux versions : In Situ et sculpture.

L'arbre à frôler est une invitation à traverser un dispositif interactif constitué de lianes végétales et sensibles, conçues comme des extensions de l'environnement naturel qui les entourent. Nous proposons une expérience immersive au public, le rapprochant des sensations physiques du toucher : caresses, frôlement... à la matière sonore qui en révèle le caractère fantasmagorique. L'univers sonore déclenché par le public est constitué de deux entités : des vagues sonores mouvantes et des échantillons de sons très courts et épidermiques. Tous ces sons ont été composés à partir d'enregistrements issus de l'environnement direct des installations : paysages sonores naturels, végétaux, mais aussi urbains, friches etc. Ainsi, l'installation perçue comme une traversée dans une jungle sonore donne au public, actif dans le dispositif, le rôle d'acteur-spectateur d'un environnement sonore sans cesse en mouvement.

Interactivité et toucher

Des capteurs sensibles sont dissimulés dans les lianes que nous suspendons. Ils déclenchent des sons lorsque le public traverse le dispositif. Les haut-parleurs spatialisent les univers sonores dans une conception immersive.

Deux types de capteur sont utilisés : un capteur de toucher et un capteur de présence. Les capteurs de toucher sont dissimulés dans les lianes et proposent un rapport direct entre toucher et son. Chaque liane interactive déclenche une famille de sons courts et épidermiques, proposant ainsi un dialogue possible avec d'autres lianes, d'autres zones sonores. La matière sonore se rapproche ainsi de la matière plastique et biologique dont sont constituées les lianes utilisées dans chaque zone.

Les capteurs de présence organisés pour la captation de zones de passage du public déclencheront des compositions musicales. C'est la présence et l'énergie dégagée par le déplacement du public qui amplifie plus ou moins le mouvement musical de chaque zone. Plus le public s'anime, plus les zones sonores s'éveillent et se dynamisent.

« Arbre à frôler » – Installation In Situ

Le dispositif est constitué d'un ensemble de 1000 à 2000 lianes d'origines végétales que nous suspendons à un arbre déjà existant. Chaque Arbre à frôler est unique : en s'appuyant sur un arbre naturel, il en épouse la forme, le port et prend en compte son environnement direct.

« Arbre à frôler » - Sculpture

Ce dispositif est un arbre sculpture qui est entièrement construit sur place. Il est constitué d'une structure en bois recouverte d'écorces prélevées dans la nature. Cette structure est prolongée d'un ensemble de 1000 à 2000 lianes végétales interactives.

Le public est invité à entrer dans le dispositif afin de déclencher un système sonore immersif. Chaque arbre-sculpture révèle un univers sonore et thématique représentatif du lieu dans lequel il est implanté. Plus le public interagit avec les lianes interactives, plus le public s'entoure de sons enrichis et de zones sonores mouvantes.



« The Tree of Careses » is an interactive sound installation available in two versions: In Situ and Sculpture.

The Tree of Careses is an invitation to stroll through an interactive set made up of real vines turned "sensitive", which serve as extensions of the surrounding natural environment. Immersion within this installation lets the audience experience heightened sensations of touch: caresses, brushing... through sounds that reveal the underlying fantasy attached to these sensations. The sound universe triggered by the active audience comprises two categories: moving sound waves and very brief and epidermal sound samples. All these sounds are made up of real sound takes recorded in close proximity to the installation – nature soundscapes as well as urban ones, derelict parcels, etc.

Perceived as an immersive experience in a kind of sound jungle, the installation gives the participating public a double role of actor and audience, in a constantly changing sound environment.

Interactivity and touch

On the vines we hang are hidden sensors. When the public goes through the installation, they trigger sounds. Various loudspeakers distribute these sounds in the installation area to heighten the feeling of immersion. We use two types of sensors: touch sensors and presence sensors. Each interactive vine triggers one set of short, "shivering" sounds, leading to a possible "dialog" with other vines or other sound zones. In so doing, the "sound matter" produced takes on aspects of the living and plastic matter making up the vines in each zone. As for the presence/motion sensors triggered by the exploring audience, they launch musical pieces. In effect, it is the singular presence and energy radiated by each given audience which acts as an "amplifier" of each zone's specific musical character. The livelier the participating audience, the more intense and dynamic are each sound zone.

"Tree of Careses" – In Situ version

The installation is made up of between 1000 and 2000 vines of natural origin which we suspend to an existing tree. Each Tree of Careses is unique: our setup is installed on a natural tree and is largely determined by that tree's shape, bearing and close environment.

"Tree of Careses" – Sculpture version

In this version, the "tree" is entirely built on location, with a wooden core structure covered with pieces of bark picked in nature. On that structure are then disposed our 1000/2000 interactive vines.

The public is invited to enter this installation and act as triggers of this immersive sound system. Each Sculpture-Tree reveals a sound and thematic universe which is representative of the location where it is installed. The more the audience interacts with the vines, the deeper they are surrounded in rich sounds and moving soundscapes.

ALEXANDRE LEVY

Alexandre Lévy fait ses études au CNSM de Paris où il obtient cinq premiers prix. Il y travaille avec Édith Lejet et Michèle Reverdy. Il étudie la composition et la musique électroacoustique avec Michel Zbar au CRR de Boulogne.

Pensant que la création musicale est un moyen pour une meilleure connaissance de soi et pour une meilleure écoute de l'autre, Alexandre Lévy tisse un lien ténu entre création musicale et transmission, invention et interaction. Axes forts de son travail, il associe le public dans ses créations, mêlant ainsi l'acte de partage à celui de faire œuvre.

C'est tout naturellement qu'Alexandre Lévy construit un univers musical ouvert aux formes nouvelles, œuvres mixtes, pièces vocales, instrumentales et ouvrages scéniques dont plusieurs opéras. Il élargit son champ d'écriture aux formes électro-acoustiques et interactives. En s'associant à des artistes d'autres horizons (Sophie Lecomte, Pedro Pauwels, Elisabeth Prouvost...) il crée des œuvres *In Situ*, incluant la dimension architecturale et patrimoniale à son travail.

Il tisse ainsi un troisième lien entre création musicale et public : avec les lieux de vie, la ville, le jardin, il propose une écoute poétique des lieux journaliers par une projection d'un univers musical dont il est inspiré.

Ses œuvres jouissent d'une diffusion dans les institutions de musique contemporaine : aux Multiphonies du GRM, à la Biennale Musiques en scène du GRAME (Lyon) (2010, 2012, 2016), Au festival des Détours de Babel, Le Festival Extension de la Muse En Circuit, aux Rencontres Internationales de musique contemporaine de Cergy, au festival de Musique Contemporaine d'Enghien, à l'Académie Ravel de Saint Jean de Luz, au Concours International de Mélodie de Toulouse...

Mais aussi ses propositions artistiques à la croisée des chemins l'amènent à être invité dans des lieux interdisciplinaires, où les publics de différents horizons se mêlent : au Domaine Régional de Chaumont sur Loire, au Musée Gadagne à Lyon, au Métaphone à Hénilin-Carvin, à la Fondation La Borie du Limousin, au Parc Floral de Paris... Ses œuvres sont créées à l'international dans des conceptions totalement immersives : en composant de nouvelles partitions issues des captations de l'environnement qu'il réalise lui-même dans les lieux dans lesquelles ses œuvres sont implantées, il réinvente la notion d'œuvre *In Situ*, en lui insufflant une dimension d'appropriation profonde du sonore dans une poétique musicale nouvelle. Il est invité notamment en Asie et en France pour investir des lieux sur ce concept. Son parcours lui fait croiser la création théâtrale à destination du jeune public, lui permettant ainsi de s'essayer à des dispositifs interactifs pour la petite enfance.

Il réalise des musiques de scène pour la compagnie AMK de 2008 à 2014. Ces créations ont pu bénéficier de diffusions nationales et internationales : Scènes Nationales de Saint-Quentin-en-Yvelines, La Ferme du Buisson, Culture Commune, CDN de Saint Denis, Festival de Rotterdam, Théâtre de Salzbourg, Festival Européen Acta...

Ses projets ont pu voir le jour lors de résidences de création, durant lesquelles il a pu expérimenter auprès du public et dans les lieux de vie ses propositions : à GRAME (CNCM) en 2012, 2013, 2015, à La Muse en Circuit (CNCM) en 2014, au Métaphone (Oignies – Nord) en 2014 et 2015 dont il est compositeur associé à partir de 2016, au CRR de Cergy-Pontoise en 2008 et en 2009, en région Nord-Pas-De-Calais en 2007, La Péniche Opéra en 2006...

Afin de fidéliser une équipe artistique et technique autour de cette spécificité entre création musicale, transmission et lieux de vie, il crée sa propre compagnie : aKousthéa, avec laquelle il crée des œuvres transversales telles que *Désordres*, *Jardins de sensations*, *Side(s)*, laboratoire vivant de formes musicales étendues à d'autres disciplines artistiques.



Alexandre Lévy studied at the Conservatoire National Supérieur de Musique (CNSM), where he was awarded five first prizes, and worked with Édith Lejet and Michèle Reverdy, before going on to study composition and electroacoustic music with Michel Zbar, at the Conservatoire Régional (CRR) of Boulogne-Billancourt.

Finding musical creation to be a means of better getting to know oneself, as well as better learning to listen to others, Alexandre Lévy has taken to weaving into his works subtle links between musical creation and transmission, invention and interaction. Getting the audience to interact in the creations is definitely a strong point of his work, which combines the act of sharing with that of creating.

This naturally leads him to develop a musical world open to new forms, mixed works, vocal and instrumental pieces and stage productions, including some operas, and to extend his scope to electro-acoustic and interactive forms. Teaming up with artists from other horizons (Sophie Lecomte, Pedro Pauwels, Elisabeth Prouvost, et al.), he creates "In Situ" (European network for artistic creation in public space) installations, bringing an architectural and patrimonial dimension to his work.

This is how he weaves yet a third link between musical creation and his audiences, one related to living areas, downtown areas, parks and natural environments: Alexandre offers a poetical approach to these everyday places by projecting on to them a musical composition that they inspired in him.

His works are recognized and represented in the official context of French contemporary music public organizations, such as: the Multiphonies initiative of the Groupe de Recherche Musicale (GRM), the Musiques en scène festival of the GRAME (National electronic music research group) in Lyons, the Rencontres Internationales de musique contemporaine in Cergy, the Festival de Musique contemporaine in Enghien, the Académie Ravel in Saint-Jean-de-Luz, and the Concours International de Mélodie in Toulouse, etc.

Further, his talent for artistic propositions bridges domains and attracts the attention of audiences from interdisciplinary contexts, including, for instance, the Domaine Régional de Chaumont-sur-Loire, the Musée Gadagne in Lyons, the Metaphore in Hénilin-Carvin, the Fondation La Borie in the Limousin region, the Parc Floral in Paris.

His diversified artistic paths have led him to create plays for young audiences; the perfect opportunity to develop an interactive approach with children.

He created music for the theater for the AMK Company between 2008 and 2014. His creations have been internationally staged, often through the mediation of the Val-d'Oise Theater Festival, in events such as: the Rotterdam Festival, the Salzburg Theater, the Acta European Festival, among others.

His projects have come into being thanks to various creative residencies where he could interact with the public and work within public living spaces, including: the GRAME (CNCM) in 2012, 2013, 2015, the Muse en Circuit (CNCM) in 2014, the Métaphone in Oignies in 2014 and 2015, the CRR of Cergy-Pontoise in 2008 and 2009, the Nord-Pas-de-Calais French region in 2007, and the La Péniche Opéra houseboat, to name a few.

To ensure the continuity of an artistic and technical team to work with such an original mix of musical creation, transmission and public places, he has created his own artistic company, aKousthéa, through which he has produced cross-disciplinary works such as "Désordres," "Jardin de sensations," "Radeaux," all live labs of musical forms that can be extended to other artistic disciplines.

VIDEO AND SOUND INSTALLATION

FORMOSE PHONIQUE

JULIE VACHER

Formose Phonique (2015)

Vidéo 16/9, Full HD, installation en 5.1, 17min15,
2015

- Production : GRAME, national center of musical creation (Lyon), Digital Art Center (Taipei), ENSBA Lyon with the support of Bureau français de Taipei

Voix 1 (langue aborigène Atayal) : «J'ai vécu sur cette île que tu cherches.»

Voix 2 (chinois Mandarin) : «Je suis à la recherche d'une pierre»

Voix 1 : «Dans un village, au delà de six fleuves et trois chaînes de montagnes»

Voix 3 (chinois Hakka) : «Les pierres s'y renouvèlent s'en arrêt» «Les pierres s'y renouvèlent s'en arrêt»

Voix 1 : «Formosa»

D'après «Les Villes Invisibles» de Italo Calvino

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

-Voix : 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

- Enregistré à Taipei,

dans le village Hakka de Liudong et

dans le village aborigène Atayal de la tribu de Jianshi

- Image, son et montage : Julie Vacher

- Musique : Théophile Robinne

- Informatique musicale : Max Bruckert

« Formose Phonique » est un film court.

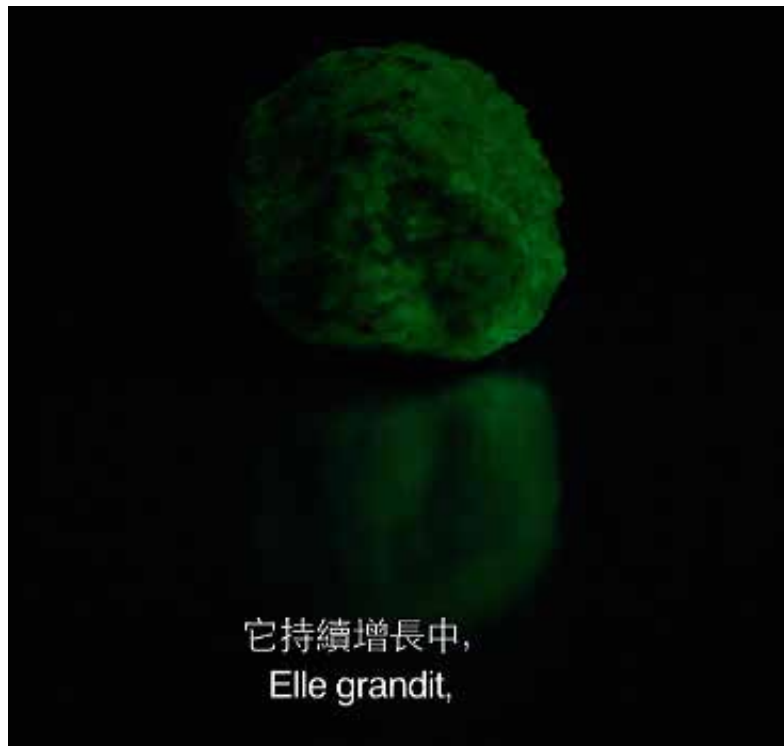
Un voyageur déambule à la recherche d'une pierre dont il ne connaît pas la fonction. Il va rencontrer des personnes sur sa route qui sauront lui décrire des lieux, entre paysage mental et paysage réel, pour l'aider à retrouver la mémoire. L'anticipation est possible, la Bretagne

côte les îles d'Asie, l'ensemble des terres émergées s'autorise un regroupement pour donner lieu, à nouveau, à la Pangée. La tectonique (des plaques) retrouve son étymologie grecque, tekton, qui signifie « constructeur » ou « maçon » à travers le récit de ces potentiels îliens.

L'idée est de donner forme, à travers une narration, aux techniques des Arts de la mémoire, ou mnémotechnie, figuré par Calvino dans « Les villes invisibles » à travers la ville de Zora. Ainsi, la reconstitution d'un espace permet l'apprentissage d'un discours, exercice donnant lieu à la transformation d'un objet en idée, et vice versa.

Le travail à Taipei sera consacré à l'enregistrement de voix-Off. La narration devient prétexte à une rencontre sonore : certaines langues présentes sur l'île de Taiwan s'entremêlent et laissent apparaître une conversation composée de Mandarin, Taiwanais, Hakka et Atayal.

Le court métrage traverse la question de la mémoire, individuelle et collective, à travers son personnage principal, le voyageur qui a oublié: comment se représente-t-on un espace lorsque certains de ses éléments constitutifs comme la langue ou l'histoire des anciens n'ont pas été transmis ? Quel imaginaire peut naître de ces inconnues, de ces parties manquantes ?



Voice 1 (aboriginal language Atayal) : «I lived on the island that you are looking for.»

Voice 2 (Mandarin Chinese) : «I am looking for a stone.»

Voice 1 : «In a village, beyond the six rivers and the three mountain ranges»

Voice 2 (chinois Hakka) : «The stones are endlessly renewed. «The stones are endlessly renewed.»

Voice 1 : «Formosa»

From «The Invisible Cities» ' Italo Calvino

- 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 Taipei,

in the Hakka village of Liudong and

in the aboriginal Atayal village of Jianshi's tribe

- Image, sound and editing : Julie Vacher

- Music : Théophile Robinne

- Musical informatic : Max Bruckert

Phonic Formose (temporary title) is a video which is inspired by Italo Calvino's book, Invisible cities. A traveller stroll as he is looking for a stone. On his way, he'll meet inhabitants of islands able to help him. The described locations come from their fantasies, mixing souvenirs and projections. Anticipation is possible, one can go by feet from Brittany to Asian islands, emerged lands are allowed to get together, again, and create a Pangaea.

Through the narrative of the islanders, the tectonic get back to its greek etymology, tekton, which means « builder » or « mason ».

For Phonic Formose, I work around languages that we can find in Taiwan. Voiceovers will be in Taiwanese, modern one or coming from the island.



VIDEO AND VISUAL INSTALLATION : JULIE VACHER



Julie Vacher est née en 1989, elle vit à Paris et travaille à Montreuil. Ses vidéos donnent à voir une présence au monde définie par une forme d'animisme. Dégagé d'un culte et d'un certain exotisme, ce concept existe plutôt comme une tentative pour l'homme de renouer avec le décor qu'il se construit pour vivre. Un travail d'immersion dans le réel et de manipulations sonores favorisent l'émergence de la fiction qui, selon elle, est déjà contenue dans celui-ci.

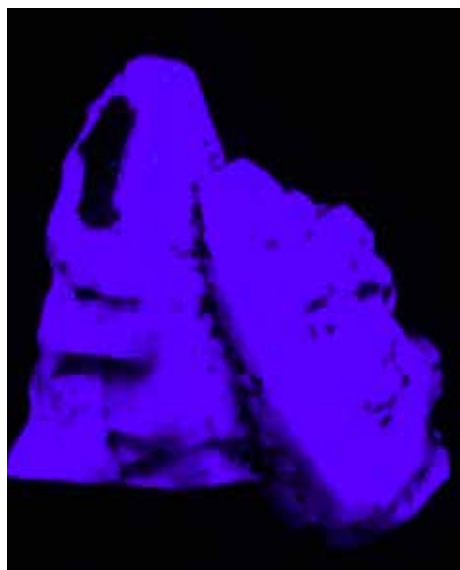
Diplômée de l'ENSBA Lyon en 2013, ses vidéos ont été projetées dans plusieurs expositions et festivals en France et à l'étranger.

Récemment, elle a participé au « Cinéphémère », FIAC 2015 hors-les-murs, Paris, au « FID#26 » (Festival International de Cinéma), Marseille, à la « Nuit Européenne des Musées » au Musée de la Chasse et de la Nature, Paris, à la « Saison Vidéo#39 », Lille.

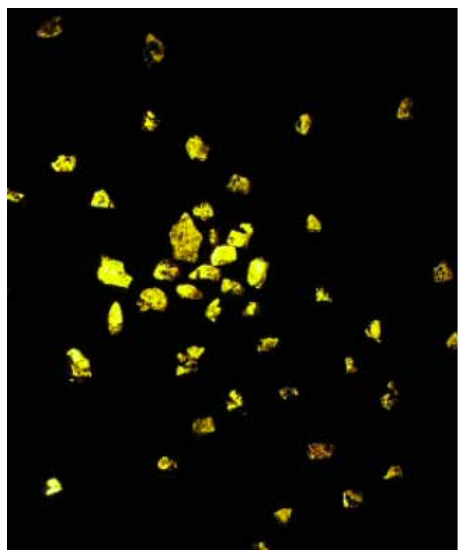
Parmi les expositions récentes : « Inconnance [Terres] » au 6B, Saint-Denis, « Ball-trap, second base », organisée par le collectif S.P.O.R.T., Montreuil, « Exposition finale des participants au GAP » à la Fabbrica del Vapore, Milan.

Graduated at the National School of Fine Arts of Lyon, in 2013, her training was crossed by assistantship with Rosa Barba and Sofia Hülten (who both work and live in Berlin). She has projected her videos in numerous exhibitions and festivals both in France and abroad. Among the latest projections : « Rain is more easier to plan than thunder » in Bandits-Mages' festival, Bourges, « Chronos » in FID#24 (International Festival of Cinema), Marseille, « Big Bags » in FLARE#29, Montpellier. Among the latest shows : « Julie VACHER/Pep VIDAL » in Frigoriferi Milanesi, Milan; « Let's meet at (just on the side of) the studio » in Substances, Lyon; « 52A34 », Lyon; « The leak », Berlin (with the support of the French Institute of Berlin).

Diplômée de l'école Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Lyon en 2013, « ce site » répertorie mes productions vidéos, photographiques et leurs installations en situation d'exposition.



Minéraux luminescents sous lumière à ondes



Installation de Wernérite du Canada sous lumière à ondes longues

VIDEO

THINKING

XIAO YU

«Je pense que trop de volonté ...»

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



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

XIAO YU

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

JAMES GIROUDON



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

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

and Festival Demesurées (Clermont Ferrand).

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

As composer, he realizes several electroacoustic musics for concerts and large-scale musical events, as well as mixed works for soloists, instrumental groups and electronics systems. He has also written music for the theatre. His works have been premiered by ensembles such as Aleph, TM+, 2e2m, Archaeus (Bucharest), Alter Ego (Rome), the Neue VocalSolisten of Stuttgart, the Solistes de Lyon-Bernard Tétu, the Percussions Claviers de Lyon and the Ensemble Orchestral Contemporain, as well as by soloistes including Jean-Pierre Robert, Maurizio Barbetti, Elizabeth Gard and Daniel Kientzy, Jérémie Siot, Yi-Ping Yang... His works are regularly played outside France, in Grame's concert tours and at festivals, notably in Europe and Canada. In 1989 he received the Prix de l'Académie du Disque Français for a record produced jointly with Musiques Numériques, and in 1993 the Faust de Bronze for the opera Jumelles, co-written with Pierre-Alain Jaffrennou. Several of his pieces have been recorded and released by Editions Forlane (MFA collection), ECM, the Nova Musica label and ÂmeSon. He continues to work with the composer Jean François Estager on co-writing, along the lines of mixed forms combining instrumental material with sounds and electronics. Receives in 2009 a commission from Forum Music (Taipei) for a new piece with chinese orchestra, percussions and electronics, in 2013 a commission from BorusanMusik (Istanbul) for a new scenographic music with the solist Yi Ping Yang

CHRISTOPHE LEBRETON



SOUND ENGINEER, COMPUTER MUSIC DESIGNER.

Musician and scientific training he joined the team GRAME National Center for Musical Creation in 1989. He works for research and development of tools for creating, while confronted daily with the realities and diversity of contemporary productions: Great shows, international concerts, festivals «Musiques en scène», sound installations, discographies ...

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

GRAME

CENTRE NATIONAL DE CRÉATION 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.

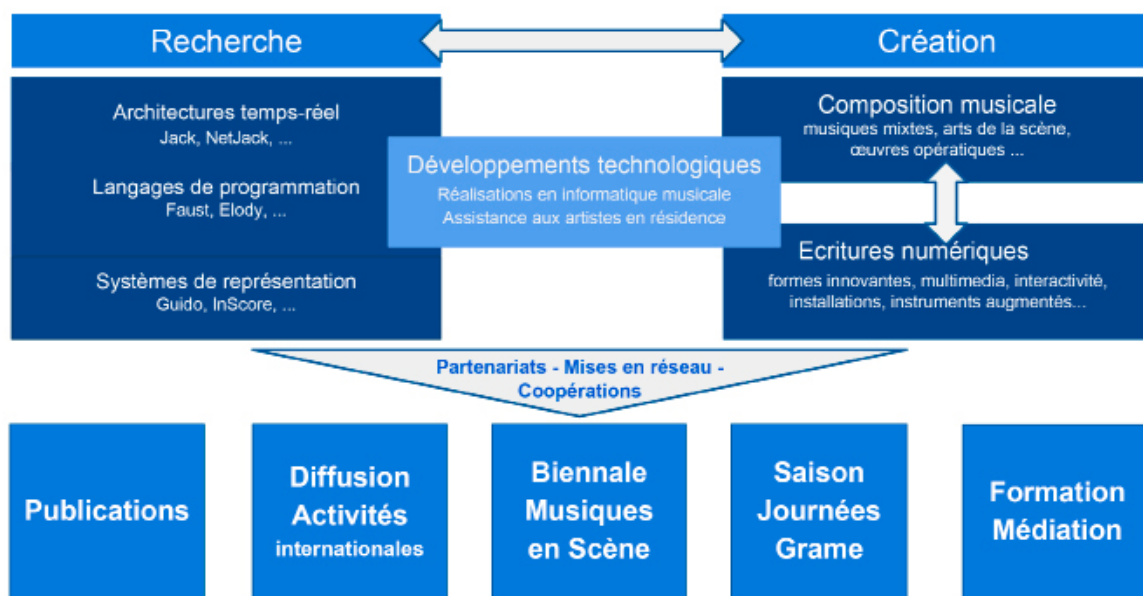
Créations et mixités se déclinent à travers des effectifs instrumentaux variés, du soliste à de larges ensembles, mais aussi à travers des formats relevant tout autant du concert que du spectacle, de l'opéra, de la performance ou de l'exposition avec des installations sonores et visuelles. Les nouvelles 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 artistiques sont sous-tendues par une interaction arts - sciences où la composante informatique est très présente. Grame réunit une équipe scientifique permanente qui s'est spécialisée autour de trois thèmes de recherche : les systèmes communicants temps-réels, les systèmes de représentation de la musique et de la performance, et les langages de programmation.

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

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



GRAME

NATIONAL CENTER FOR MUSICAL CREATION

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. SACEM, SPEDIDAM, FCM, ONDA, the Institut Français, ANR and the European Union, along with private aid.

GRAME

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР СОЗДАНИЯ МУЗЫКИ

Студия Grame была основана в 1982 году Пьером-Аланом Жаффрену и Джеймсом Жирудоном. Начиная с 1997 года, это один из шести главных Национальных центров создания музыки при Министерстве Культуры Франции. Миссия организации – создание условий для концепции и реализации новых музыкальных произведений в трансверсальном контексте разных видов искусства, а также при синергии «искусство-наука».

Grame это место встречи и творческое пространство для композиторов, исполнителей, исследователей и артистов различных дисциплин, вовлечённых в инновационный процесс. Здесь они находят техническую поддержку высокого уровня при сопровождении художественных ассистентов и ассистентов-технологов. Около двадцати французских и зарубежных композиторов, а также артистических команд, приглашены для резиденции в течении каждого сезона.

В центре Grame пересечение различных видов творчества и музыкальной композиции происходит благодаря разноплановому инструментальному составу, от солистов до широких ансамблей, а также благодаря мультижанровому формату: от концерта, спектакля, до музыкального театра, перформанса или выставки со звуковыми и визуальными инсталляциями. Так, новые произведения охватывают одновременно сферу музыкальной композиции и цифрового искусства.

Grame инициирует Биеннале «Musiques en Scène» в Лионе, ставшую сегодня одной из главных площадок для создания музыкальных произведений во Франции и Европе. Питер Этвёш, Кайа Саариахо, Майкл Джаррелл, Хайнер Геббельс, Мишель Ван дер Аа были исполнителями последних лет, с 2008 по 2016 год. Микаэль Левинас приглашён для сезона 2018 года. Дни Grame, чередуясь с Биеннале, это ещё одно важное событие в мире музыки, резонирующее с деятельностью артистов в резиденции.

Вся артистическая деятельность вокруг Grame проникнута единым взаимодействием «искусство-наука», где информатика представлена как образующий компонент. Grame объединяет постоянную научную команду, специализирующуюся в трёх областях исследований: коммуникационные системы в реальном времени, системы записи музыки и перформанса, а также язык программирования.

Grame активно инвестирует в процесс передачи знаний, развивает широкое международное сотрудничество, позволяющее вести деятельность и распространять свои знания в Европе, Азии и Северной Америке, организовывать различные туры, концерты, мастер-классы, научные конференции и выставки. Многочисленные мероприятия образовательного и медиационного характера ориентированы на различную публику. Grame предлагает также содействие в рамках высшего и специального образования.

Национальный центр Grame работает в рамках долгосрочных договоров: государственный (Французская Республика), региональный (регион Рон-Альпы), муниципальный (город Лион), получает поддержку Европейского Союза, SACEM (Общество музыкальных авторов, композиторов и издателей), SPEDIDAM (Общество приёма и распределения прав артистов-исполнителей), FCM (Фонд музыкального творчества), Onda (Национальное бюро распространения искусства), Institut Français (Французский Институт), ANR (Национальное Исследовательское Агентство), а также получает помощь от частных фондов и организаций.





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