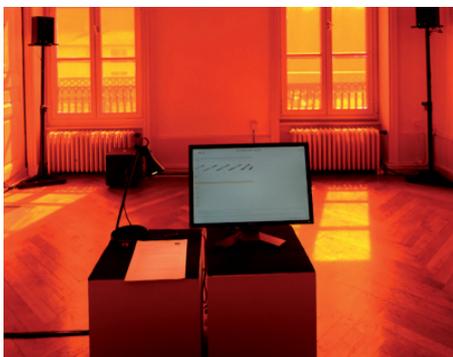


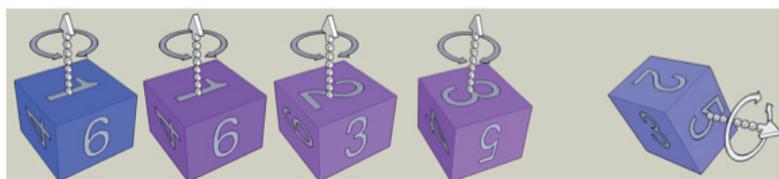
# UNLIMITED EXPOSITION

L'ATTRAPE-COULEURS, LIEU D'ART CONTEMPORAIN  
28 MARS - 17 MAI 2015



Commissaire: **James Giroudon**  
Partenariat : **Grame, centre national de création musicale**

Flux Æterna - **Vincent Carinola**  
green-sounds - **Pierre Alain Jaffrennou**  
Greenland unrealised - **Dania Reymond**  
Coleslaw - **William Anastasi**



**L'attrape-couleurs**  
ESPACE D'EXPOSITION ET RÉSIDENCE D'ARTISTE



CENTRE  
NATIONAL  
DE CRÉATION  
MUSICALE

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

**FLUX ÆTERNA**

VINCENT CARINOLA

**GREEN-SOUNDS**

PIERRE ALAIN JAFFRENOU

**GREENLAND UNREALISED**

DANIA REYMOND

**COLESLAW**

WILLIAM ANASTASI

## Unlimited

### Exposition

*Le passage et l'absence de limites ont été le fil rouge de cette carte blanche confiée par l'Attrape-couleurs, en établissant un parcours entre les quatre travaux de Vincent Carinola, Pierre Alain Jaffrennou, Dania Reymond et William Anastasi. Du titre, « Unlimited », chacun d'entre eux en exprime une facette. « Flux Aeterna » et « green-sounds » rendent plus particulièrement compte de l'intention (mais aussi de la question) d'« exposer le son », où rien n'est à voir, à proprement parler. Entendre, donc, mais pas seulement, puisque est faite au visiteur la proposition d'influencer les processus sonores autogénérateurs qui se déploient dans l'espace. Au delà de rassembler des paysages sonores, « Unlimited » est une incitation à l'expérience de l'écoute à travers l'idée d'un « son installé ».*

Des flux musicaux sans cesse mobiles, des processus électroniques en perpétuel renouvellement. Le cours des choses.

D'autres trajectoires sonores qui se succèdent, s'enchaînent, proches, mais toujours différentes. Cette fluidité évoque un certain effacement, une ligne de fuite.

C'est aussi la disparition de paysages, de l'exode d'un peuple et de l'effacement d'une langue.

«Flux Aeterna» de Vincent Carinola est une composition musicale destinée à l'Internet. Elle est ici présentée sous forme d'installation multicanal projetant le flux dans l'espace. Le visiteur-internaute peut influencer le devenir de l'oeuvre par l'apport de ses propres fichiers-sons, qui seront joués, combinés et transformés suivant une partition-programme évoluant indéfiniment.

«green-sounds» de Pierre Alain Jaffrennou, puise dans une vaste bibliothèque de sons numérisés pour construire un monde entre réel et virtuel, mélange de sonorités d'insectes, de petits animaux et d'autres sons à caractère culturel ou ambiguë au coeur d'une prégnance végétale. Le résultat compositionnel que calcule en temps réel l'ordinateur est totalement imprévisible et toujours renouvelé. A portée de mains, un jeu de cubes, munis de capteurs de mouvements, permet d'interagir sur l'élaboration sonore, sa mise en espace et son déroulement.

Entre feedback et mise en abyme, « Coleslaw » s'inscrit aussi dans cette même intemporalité, en jouant des innombrables variations de l'interprétation de musiques de Cole Porter. William Anastasi se filme à travers avec un jeu de miroirs et, par la dilution du temps et des formes, entretient une certaine complicité avec les processus en oeuvre dans « Flux Aeterna » et « green-sounds ».

Pour «Greenland unrealised», la narration est davantage présente, mais un sentiment de l'inexorable flotte autour de banquises glaciaires reconstituées en images de synthèse : une voix mystérieuse conte dans une langue aborigène sur l'île de Taiwan, le Bunum, la migration d'un peuple due au réchauffement climatique. Ce qu'aucune volonté réelle ne semble vouloir arrêter.

Chacune des oeuvres décline l'idée de transportation. «Greenland Unrealised» (dé)place le scénario non réalisé d'Antonioni au sein d'une population aborigène. «Animots», installation urbaine située dans le Parc de Gerland, au coeur de haies végétales, mute en « green-sounds traversée par de multiples échos de sons et de couleurs, tandis que «Flux Aeterna» migre du web pour une projection audio multipoints.

*James Giroudon, commissaire de Unlimited*

INSTALLATION MULTICANAL

# FLUX ÆTERNA

VINCENT CARINOLA

Flux Æterna ,composition musicale pour l'internet  
Installation multicanal

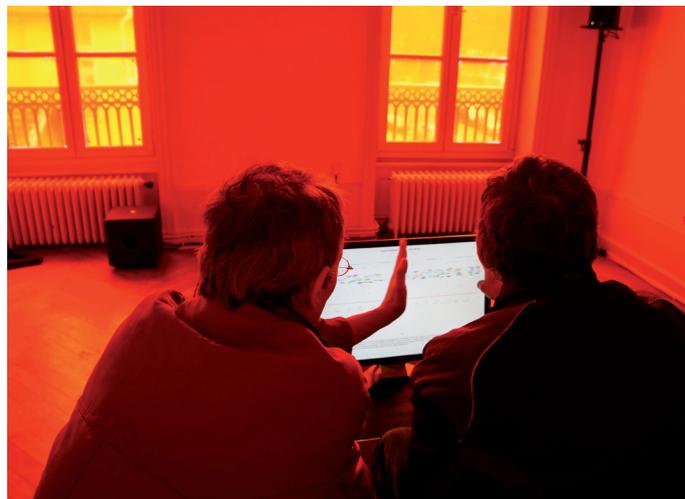
[vr.carinola.free.fr/fluxaeterna/present.html](http://vr.carinola.free.fr/fluxaeterna/present.html)

## Flux Æterna , l'épaisseur des instants

Le réseau internet offre un terrain d'exploration fascinant pour la composition de par les questions qu'il pose sur la relation entre support d'écoute, espace de diffusion et interaction entre «partition» et «interprétation».

La musique de Flux æterna, composée pour l'Internet, est générée en temps réel par un serveur web, auquel on peut se connecter sur une durée indéfinie afin d'écouter le flux sur un ordinateur ou un autre support (tablette ou smartphone), tout comme si l'on écoutait une radio diffusant en direct. L'auditeur-internaute peut alors, s'il le souhaite, envoyer des fichiers audio au serveur, qui les intégrera au flux en les interprétant d'après une partition constituée par le logiciel même qui génère le flux. En suivant leurs transformations et leurs relations avec d'autres sons envoyés par d'autres internautes, l'auditeur focalise son attention et peut percevoir la nature de cette interprétation, réalisée par un programme qui se régénère en permanence et qui joue avec un matériau sonore lui même se renouvelant par l'apport des internautes.

Pour l'exposition à L'Attrape-couleurs, Flux Æterna est présentée sous la forme d'une installation multicanal projetant le flux dans l'espace. On peut ainsi apprécier dans des conditions optimales la complexité des relations entre les sons de nature diverse et la variation infinie des objets composites résultant de leurs rencontres inattendues. Et ce d'autant mieux que chaque son occupe un espace spécifique ou dessine sa propre trajectoire spatiale.



L'installation intègre également la génération en « live » d'une partition sous forme de représentation graphique, informant ainsi des principes à l'œuvre dans l'écriture de la pièce. Elle donne un schéma des différents moments se succédant dans l'œuvre. On peut alors «lire» une représentation de ce qu'est en train de jouer le logiciel, chaque «portée» indiquant l'évolution des différentes opérations qui transforment les sons. Et aussi visualiser sur plusieurs pages, la trace des sections précédentes, soulignant de la sorte les principes qui structurent le devenir musical. De fait, ces relevés graphiques témoignent du pari en jeu dans Flux Æterna : tenter d'écrire, et donc fixer, une musique dont la durée et la forme ne peuvent pas l'être, car jouant avec des matériaux hétéroclites et indéterminés soumis par les internautes. Il en résulte une œuvre se manifestant par une succession d'instant d'épaisseur variable qui lui donnent un aspect paradoxalement statique.

### Remerciements et collaborations

*Stéphane Letz a apporté une aide précieuse à la réalisation de la partie encodage/streaming dans Darkice et Icecast.*

*L'équipe de la Direction des Services Informatiques de l'Université de Saint-Etienne (DSI) a réalisé le formulaire d'envoi de fichiers-son et accueille actuellement le serveur sftp et Icecast.*

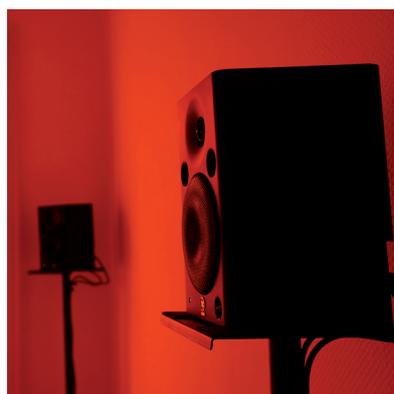
*Laurent Pottier, Maître de conférences (HDR) à l'Université de Saint-Etienne, a permis à ce projet de bénéficier du soutien de l'Université.*

*Ce travail est réalisé dans le cadre de recherches menées au sein du CIEREC-EA3068, Université de Saint-Etienne*

*Développement serveur de streaming : Stéphane Letz*

*Développement Serveur web : Marion Crayssac, DSI Production TICE et Services de l'Université de Saint-Étienne*

*Partition dynamique : Dominique Fober / Grame, centre national de création musicale-Lyon*



# VINCENT CARINOLA

COMPOSITEUR



## Vincent Carinola

Il reçoit l'essentiel de sa formation musicale auprès de Bertrand Dubedout au CNR de Toulouse (1990-93) puis au CNSM de Lyon, dans la classe de composition électroacoustique et d'informatique musicale de Denis Lorrain et Philippe Manoury (1993-96).

Il est actuellement professeur au Pôle d'Enseignement Supérieur de la Musique en Bourgogne, organisme au sein duquel il a créé un studio de musiques mixtes et électroacoustiques destiné à la rencontre entre compositeurs et interprètes à travers des commandes spécifiques.

Il écrit des oeuvres pour formations instrumentales très diverses, avec ou sans dispositif électroacoustique, des oeuvres acousmatiques, pour la scène, des installations, etc. Ces oeuvres, présentées dans des nombreux festivals, ont bénéficié de commandes de différents organismes.

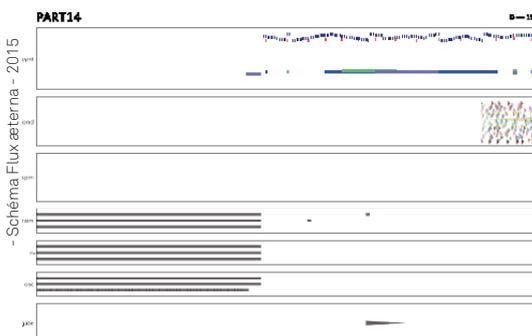
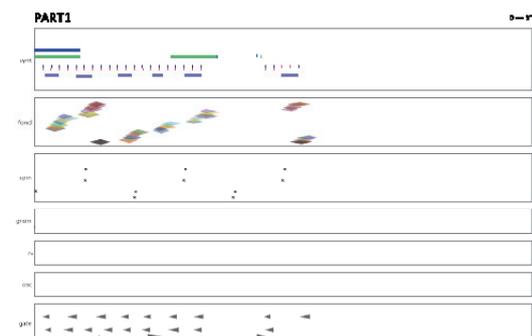
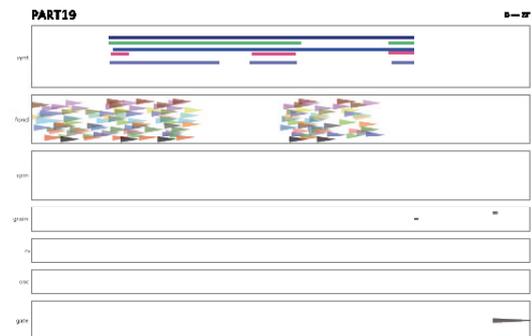
On trouve à travers ses pièces une exploration des possibilités de "torsion" harmonique offertes par les micro-intervalles (Tourmaline, Ohr(fee), Sens Interdit), de la spatialisation du son (Cielo Vivo, Historia), de la position de l'instrumentiste confronté aux dispositifs de diffusion (Devant la loi, Constructio ad sensum), de l'intégration de l'image et de la scénographie dans le processus d'écriture (Neige, Typhon)...

Une partie très importante de ses oeuvres pour instrument s'est faite dans une étroite complicité avec des musiciens très engagés : Jérémie Siot, Eric Porche, Trio de Bubar, Anne Mercier, Nathalie Cornevin, Cédric Jullion, Sylvain Blassel, Fabrice Jünger, Frédérique Cambreling...

Vit et travaille à Lyon et à Dijon.

*He received the most part of his musical instruction from Bertrand Dubedout at the CNR in Toulouse (1990-93), then at the CNSM in Lyon, in Denis Lorrain and Philippe Manoury's electroacoustic composition and computer music class (1993-96).*

*He is currently a teacher at the Pôle d'Enseignement Supérieur de la Musique in Dijon, in which he created a studio for practicing sound techniques and electroacoustic music, intended for the meeting of composers and performers through commissions pieces. He writes pieces for a broad range of formations, with or without electro-acoustic setup, acousmatic pieces for live performance, installations, etc., given in numerous festivals and answering commissions from various organisms. We can find along his pieces an exploration of the possibilities of harmonic «bending» offered by micro-intervals (Tourmaline, Ohr(fee), Sens Interdit), of sound spacialization (Cielo Vivo, Historia), of the position of the performer when confronted to diffusion setups (Devant la loi, Constructio ad sensum), of the integration of video and stage design during the composition process (Neige, Typhon)... A very important part of his work for instrument was made in close complicity with musicians very committed Jérémie Siot Eric Porche, Trio Bubar, Anne Mercier, Nathalie Cornevin Cedric Jullion Sylvain Blassel, Fabrice Jünger, Frédérique Cambreling ... Lives and works in Lyon and Dijon.*



INSTALLATION INTERACTIVE MULTICANAL

# GREEN-SOUNDS

PIERRE ALAIN JAFFRENOU

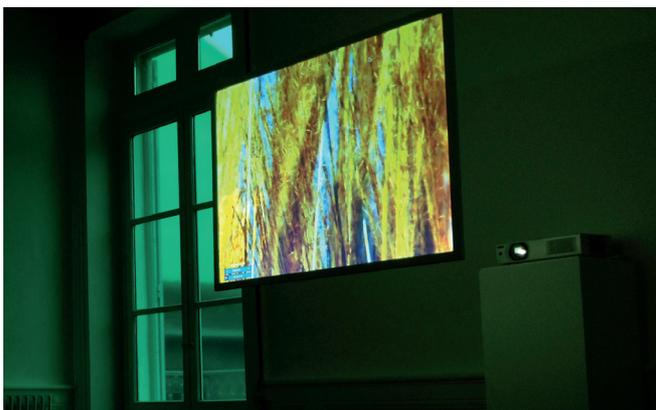
Conception et environnement sonore : P.A.Jaffrenou  
Assistance et ingénierie informatique :  
Christophe Lebreton et Stephane Letz

Réalisation musicale : Grame  
Production : Grame

L'installation green-sounds est une déclinaison interactive de l'installation Animots qui fonctionne de manière pérenne depuis décembre 2000 au Parc de Gerland à Lyon. Celle-ci consiste en une diffusion sonore qui semble provenir de l'espace végétal du Parc devant la maison des fleurs. A échéances aléatoires une stratégie de composition sonore et une stratégie de spatialisation sont calculées; le résultat est diffusé sous contrôle d'un ordinateur à partir de 16 points de diffusion. Les compositions sont réalisées suivant les moments à partir de sons empruntant à trois typologies sonores différentes. Un premier type est caractérisé par des sons naturels que l'on peut entendre dans les parcs, les jardins, la campagne, comme des sons d'oiseaux, de petits animaux, d'eau, de vent ...

Dans ce cas de mimétisme il devient difficile de les distinguer de ceux existant naturellement dans le Parc. 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. De telles séquences provoquent communément pour le promeneur la surprise d'une situation sonore inhabituelle dans un parc, en opposition avec l'idée d'une signature sonore naturelle. 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.

A la différence de Animots qui existe et mène sa vie à l'intérieur d'un micro-monde, en indépendance totale avec le vivant du Parc, green-sounds est une installation interactive en partie influencée par le visiteur écoutant et manipulant. L'interface gestuelle entre le visiteur et le dispositif est constituée de cubes manipulés qui émettent chacun des informations de situations géométriques, de vitesse, d'accélération ... Ces informations permettent d'ajouter au flux sonore dérivé de Animots de nouveaux événements dont le type, la spatialité, la vélocité seront interprétés à partir des gestes du visiteur-manipulateur.



## green-sounds

### Flux sonore

L'installation sonore consiste en le calcul et le déclenchement de séquences sonores indépendantes de l'environnement, d'une durée de quelques minutes, diffusées sur un ensemble de 6 haut-parleurs et séparées par de courts instants de silence. Toutes les séquences étant issues de processus aléatoires, elle ne se répètent jamais égales à elles mêmes. Un type de séquence est caractérisé notamment par le genre de sons et de spatialité mis en jeu. A chaque calcul d'une nouvelle séquence son type est choisi de manière aléatoire parmi 13 possibilités.

### Interaction

Le public peut intervenir en direct, en complément du flux sonore, en agissant sur l'un ou l'autre des deux cubes bleu et violet. Le cube bleu agit par rotation autour de son axe vertical lorsque la face 1 est au dessus  
Le cube violet agit de la même façon pour les faces 1, 2 et 3 :

Chacune de ces 4 possibilités commande un paramètre particulier concernant les événements sonores générés par l'interaction. Par exemple, la plupart du temps, la rotation du cube bleu commande le nombre de sons générés par chaque action. En fait, ces rotations autour de l'axe vertical se comportent comme des potentiomètres. Ci après on trouvera la signification de ces potentiomètres en fonction du type de séquence jouée. On retrouve ces indications en incrustation dans le film diffusé dans l'espace de l'installation.

### Espace

On peut agir sur l'espace acoustique (d'un espace « étroit » à un grand espace) en basculant le cube bleu de manière jusqu'à une autre face que la 1 vienne vers l'horizontale comme l'indique le schéma ci-dessus. Plus cette face se rapproche de l'horizontale et plus l'espace s'agrandit.

## Jeu A et jeu B

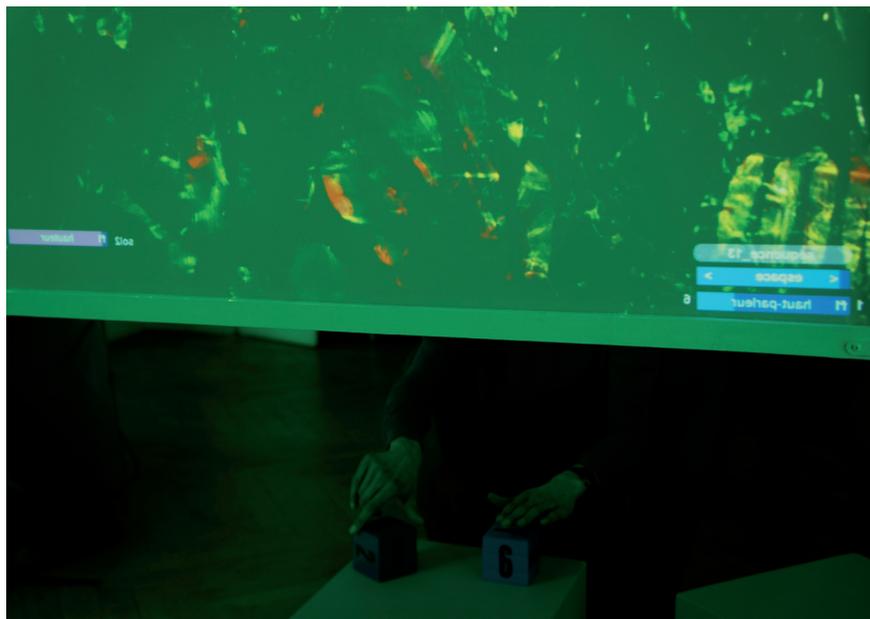
A l'intérieur d'une même séquence on bascule d'un type d'interaction (jeu A) à un second (jeu B) en secouant le cube bleu ou en frappant sa face 1 positionnée à l'horizontal. Les cubes changent alors de fonction et ces changements sont reflétés à l'écran. Chaque frappe fait basculer d'un jeu à l'autre.

## fonctionnement

Le résultat sonore est composé des séquences indépendantes calculées en temps réel et des sons générés par l'interaction. Après un début de séquence où les jeux différés et interactifs se superposent, le jeu différé cesse dès qu'une interaction est produite par le spectateur. Lorsque ce dernier cesse de jouer, la séquence différée reprend là où elle s'est arrêtée. Et ainsi de suite.

## réalisation

Le cœur de l'installation est développé à partir du langage PRORYTHME créé par Pierre-Alain Jaffrennou sur une base CLCE (Common Lisp Compositional Environment – Equipe de recherche de Grame). Assistance informatique Stéphane Letz et Christophe Lebreton. Conception générale et réalisation vidéo : Pierre-ALain Jaffrennou



Green-Sounds - L'Attrape couleurs

# 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.

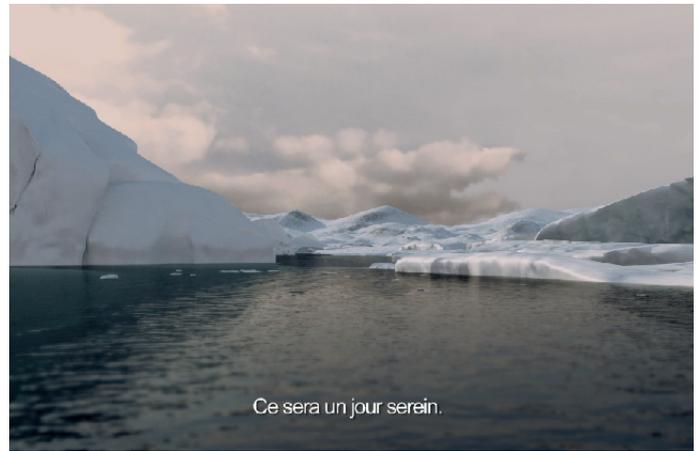
De 1963 à 1967 il est chargé de la musique, à la Comédie de Besançon. À la suite de ses études musicales il entre comme chercheur et compositeur au Groupe de Recherche Musicale ORTF-INA où il restera de 1971 à 1977. Dans ce cadre, il fonde avec Francis Regnier le laboratoire de recherche en informatique 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.

INSTALLATION VIDÉO ET SONORE  
**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...*

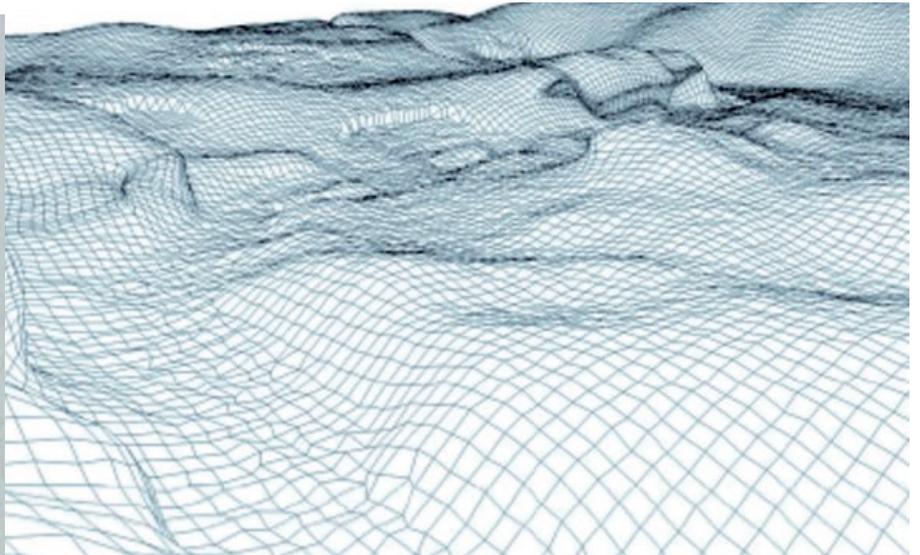
*The history of cinema, or rather its non-history, is strewn with  
films that have never been produced. Among these we have  
Greenland by Antonioni which has been published as a book  
among the filmmaker's non-produced scenarios. This film project  
is the story of the last days of a community living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

VIDEO

# COLESLAW

WILLIAM ANASTASI

Coleslaw was executed 2003 and is 1.57 min duration. DVD, Filmed by the artist, technical assistance by Paul Kuranko

Une vidéo de l'artiste jouant et chantant en parcourant trois décades du livre de chansons de Cole Porter, de 'Let's Do It', 1928, à «From This Moment On», 1958, pendant sept heures successives à partir du crépuscule.



(Coleslaw, 2003) : on y voit l'artiste jouant un même morceau de piano à différents moments, mais ces moments sont superposés pour aboutir à une image et une bande sons uniques, presque monstrueuses du fait des innombrables variations qui rendent ces interprétations impossibles à synchroniser - de même que l'on ne se baigne jamais deux fois dans le même fleuve, on ne joue jamais deux fois le même morceau. (exposition Bétonsalon, Paris 2013)

Coleslaw - L'Attrape couleurs 2015 © D.R.



# WILLIAM ANASTASI



Born Philadelphia, PA, in 1933 Lives and works in New York, NY William Anastasi is one of the founders of both Conceptual and Minimal Art -- relevant works were made before the movements were named. These works, starting in 1961, include Relief and Microphone, among the earliest examples of Conceptual Art. Between 1963 and 1966, we have Sink -- a clear demonstration of entropy -- and Issue and Trespass -- important forerunners to an entire class of works involving deconstruction. Sink (which combines his Conceptual and Minimal approaches) and En Route, are among the earliest forays into Minimal Art. Holding that after Duchamp there was no earthly reason why a blind man could not be an artist, his unsighted drawings were also started in 1963. His 1966/67 Six Sites broke the ground for an entire genre of exhibitions under the rubric Site Specific. Underlying his practice is his sense that the only thing that interests him about taste is that it is always changing.



# 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.*

*Les nouvelles productions recouvrent des formes relevant tout autant du concert que du spectacle, de l'opéra, de la performance ou de l'exposition avec des installations sonores et visuelles.*

*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 en ont été les artistes associés de 2008 à 2012, Heiner Goebbels a été invité pour l'édition 2014. 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.*

## JAMES GIROUDON



*Né à La Tour du Pin en Isère. Diplômé en histoire de l'art, en sociologie et en sciences de l'éducation à l'université de Lyon. Diplômé de la classe de Pierre Schaeffer et Guy Reibel au CNSM de Paris. Professeur à l'ÉNM de Saint Etienne de 1982 à 1990 où il crée la classe de musique électroacoustique. Chargé de cours en 1992 à l'Université de Caen (licence Arts du Spectacle). Mène également une activité de sociologie dans le secteur socio-économique et culturel pendant plusieurs années.*

*Fonde en 1981 le GRAME à Lyon avec Pierre Alain Jaffrennou, dont il assure la direction générale et artistique, ainsi que le développement international. Crée à Lyon, en 1992, le Festival Musiques en Scène qui est biennalisé en 2002.*

*Mène également une activité de commissariat d'expositions, notamment au sein de Grame : série d'expositions d'arts sonores et performances pour le Festival Musiques en Scène de 1992 à 1997, co-commissariat, avec Thierry Raspail, de 6 expositions multimédia au Musée d'Art Contemporain de Lyon, de 1998 à 2006 (« New York, New Sounds, New Spaces », « Musique, danse, arts plastiques », « Sound art en Europe », « Arts numériques » avec Dump Type, Ganular Synthesis ...). Auteur, avec Pierre Alain Jaffrennou, de l'événement « Lyon Cité Sonore », parcours d'installations urbaines pendant dix journées en mars 2000... Organise également de nombreuses présentations, en France et à l'étranger, des installations sonores et visuelles produites à Grame, dans le cadre de festivals et d'espaces d'exposition.*

*A été invité en tant que programmateur d'événements musicaux et visuels à l'édition 2000 du festival du Belluard à Fribourg (Suisse). A été initiateur de la rétrospective des artistes Peter Bosch et Simone Simons en 2009 à La Tour du Pin, commissaire au Fine Arts Museum de Taipei pour l'exposition « Mobilité, sons et formes » (2010), à l'Electronic Music Week de Shanghai en 2011, « Imminent Sounds » au Fine Arts Museum de Taipei de septembre 2013 à janvier 2014, « Around the Sounds » au A4 centre d'arts contemporain de Chengdu (juin/septembre 2014). Parmi les projets en cours : « (Im)mobilités sonores » au Musée d'Art Moderne de Saint-Etienne, « Sound Transparences » à Shanghai, à Séoul...*

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

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



CENTRE  
NATIONAL  
DE CRÉATION  
MUSICALE

GRAME  
11 COURS DE VERDUN  
69002 LYON

[WWW.GRAME.FR](http://WWW.GRAME.FR)  
T. +33 (0)4 72 07 37 00  
F. +33 (0)4 72 07 37 01