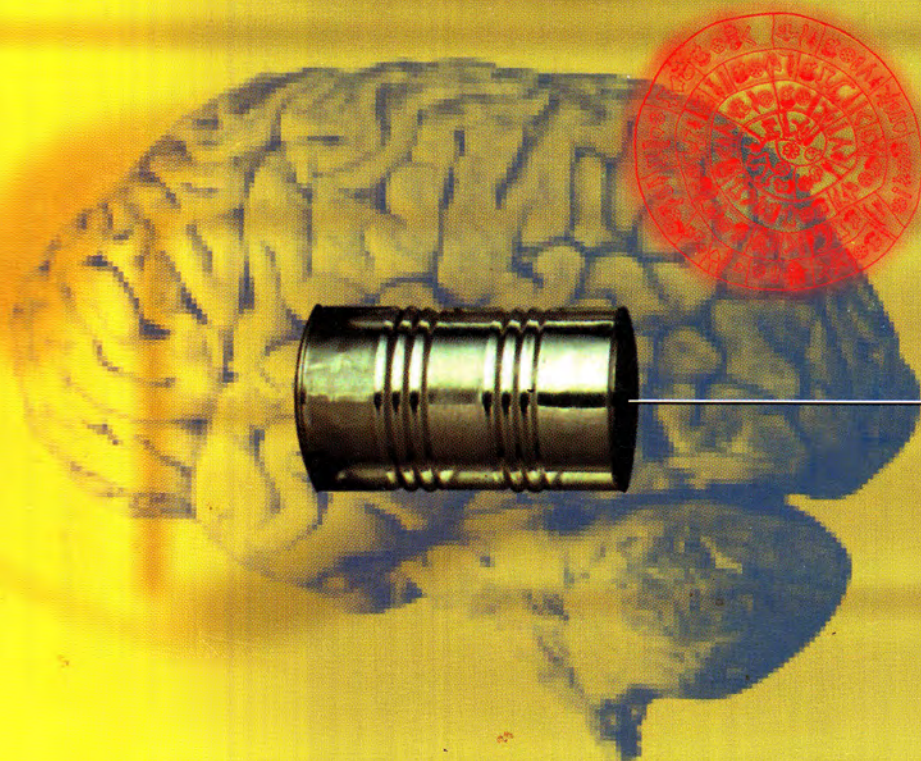


ISEA95 Montréal — Programme détaillé / Detailed Program



6e
Symposium
international
des **arts**
électroniques

du 17 au 24
septembre
1995

6th
International
Symposium on
Electronic **Art**

from
September
17 to 24,
1995

ISEA95
montréal



Patrimoine
canadien Canadian
Heritage



Conseil de recherches en
sciences humaines du Canada

Social Sciences and Humanities
Research Council of Canada

CITI

Centre d'innovation
en technologies de l'information
Centre for Information
Technology Innovation



Gouvernement du Québec
**Ministère de la Culture
et des Communications**



Gouvernement du Québec
**Ministère de l'Industrie, du Commerce,
de la Science et de la Technologie**



**CONSEIL
DES ARTS**



**Conseil des Arts du Canada
The Canada Council**



MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE MONTRÉAL



**Université
du Québec
Montréal**



SRC

CBF-FM 100.7
Montréal



McGill



Concessionnaire Autorisé

Le Centre Macintosh

microserv

Service Personnalisé Depuis 1982



**Université
de Montréal**



**Concordia
UNIVERSITY**

ISEA95 Montréal est réalisé en collaboration avec l'Inter-Society for the Electronic Arts (Pays-Bas) avec l'appui généreux du Ministère du Patrimoine canadien, du Ministère de la Culture et des Communications du Québec, de CITI (Centre d'innovation en technologies de l'information), du CRSH (Conseil de recherches en sciences humaines du Canada), du Conseil des arts de la Communauté urbaine de Montréal, du Musée d'art contemporain de Montréal, du Ministère de la Culture de France, du Conseil des arts du Canada, du Ministère de l'Industrie, du Commerce, des Sciences et de la Technologie du Québec, du Ministère des Affaires étrangères et du Commerce international du Canada, de l'Université de Montréal, de l'Université du Québec à Montréal, de l'Université McGill, de l'Université Concordia, de Bell Québec, de la SRC, et de Microserv.

ISEA95 Montréal is produced in collaboration with the Inter-Society for the Electronic Arts (Netherlands) with generous support from the Department of Canadian Heritage, the Ministère de la Culture et des Communications of Québec, CITI (Center for Information Technology Innovation), SSHRC (Social Sciences and Humanities Research Council of Canada), the Conseil des arts de la Communauté urbaine de Montréal, the Musée d'art contemporain de Montréal, the Ministère de la Culture of France, the Canada Council, the Ministère de l'Industrie, du Commerce, des Sciences et de la Technologie of Québec, the Department of Foreign Affairs and International Trade of Canada, the Université de Montréal, the Université du Québec à Montréal, McGill University, Concordia University, Bell Québec, SRC and Microserv.

ISEA95 Montréal – Programme détaillé / Detailed Program

**6e Symposium international
des arts électroniques /
6th International Symposium
on Electronic Art**

du 17 au 24 septembre
from September 17 to 24



Je suis heureux d'adresser mes cordiales salutations à tous ceux et celles qui participent au 6e Symposium international des arts électroniques à Montréal.

Les technologies de pointe permettent de jeter un regard neuf sur la création artistique et d'explorer de nouveaux modes d'expression. Votre rencontre revêt donc énormément d'importance puisqu'elle rassemble des délégués du monde entier qui partageront le fruit de leurs recherches et réfléchiront aux nombreux défis auxquels sont confrontés les scientifiques, les théoriciens et les artistes d'aujourd'hui.

Je vous félicite et vous offre mes meilleurs vœux pour un symposium des plus réussis.

I am delighted to extend my warmest greetings to everyone participating in the 6th International Symposium on Electronic Art.

The latest technologies have become the springboard for a new approach to art and creative expression. The importance of this gathering is underscored by the presence of delegates from around the world, who will have the opportunity to share the results of the research which they have undertaken and reflect on the many challenges awaiting today's scientists, theorists and artists.

Please accept my congratulations, as well as my best wishes for a most successful symposium.

Jean Chrétien

Premier ministre du Canada
Prime minister of Canada





Les nouvelles technologies ne cessent de nous ouvrir des horizons quasi illimités dans tous les domaines de l'activité humaine. Leur application aux arts réserve au public tout un lot de découvertes, comme le démontre la riche programmation du 6^e Symposium international des arts électroniques.

Le Symposium nous invite à une réflexion sur l'art qui tombe à point nommé dans le contexte actuel. Le public y trouvera une chance unique d'apprécier des oeuvres de factures diverses, et les créateurs, une occasion d'échanger de l'information et de recevoir une formation de première main.

Le ministère du Patrimoine canadien a entre autres pour objectif d'accroître le rayonnement des produits artistiques canadiens et d'en faciliter l'accès à tous. Il est fier d'appuyer une manifestation culturelle d'envergure qui stimulera les forces vives de nos créateurs.

Que tous y puisent une énergie nouvelle!

New technologies are constantly opening up endless horizons in every domain of human activity. Their application to the arts means that an incredible range of discoveries is in store for the public, as shown by the comprehensive program of the 6th International Symposium on Electronic Art.

The Symposium is a timely opportunity to reflect on the place of art in our times. The public will have the unique chance to savour works of diverse techniques. For the creators, it will be an occasion for training and exchange.

The mandate of the Department of Canadian Heritage includes, among other goals, the promotion of Canadian cultural products and increasing Canadian's access to them. We are proud to support this all-encompassing cultural event guaranteed to stimulate the creative juices of our artists.

May I wish everyone renewed energy!

Michel Dupuy

Ministre du Patrimoine canadien
Minister of Canadian Heritage





Québec

C'est avec plaisir que je salue les organisateurs, les participantes et les participants au 6^e 2Symposium international des arts électroniques, ISEA95 Montréal. À cette occasion, plus de 125 conférenciers de toutes provenances et 250 artistes contribueront à faire le point sur le domaine des arts technologiques.

Je tiens à réitérer toute l'importance que mon gouvernement accorde aux nouvelles technologies et suis heureux de constater que le Symposium ISEA95 contribuera à leur développement.

Je ne peux passer sous silence l'apport et le rayonnement des créateurs d'ici, combinés aux innombrables efforts qu'ont mis en commun les membres de cette large coalition d'individus et d'organismes, rendant du coup possible la présentation de cet événement d'envergure internationale.

Je souhaite que le ISEA95 remporte un vif succès.

Jacques Parizeau
Premier ministre du Québec

I salute with great pleasure the organizers and the participants to ISEA95 Montréal, the sixth International Symposium on Electronic Art. It will be the occasion for more than 125 speakers and 250 artists to contribute to the advancement of knowledge in the fields of art and technology.

I take this occasion to reiterate the importance of new technology for my government and I am pleased to recognize the role of the Symposium ISEA95 in its development.

I can't go without saluting the contribution of our own creators in the field of electronic art and the impressive effort of the large coalition of individuals and groups that have made possible the organization of an international event of such scope.

I wish ISEA95 the best of success.



Québec

Montréal a le grand honneur d'accueillir cette année le 6e Symposium international des arts électroniques et nous en sommes très fiers.

Cette prestigieuse manifestation réunit en effet des artistes et des spécialistes du monde entier et nous offre de ce fait l'occasion exceptionnelle « de voir, d'entendre et de toucher » la matière dont sont faites les réalisations artistiques les plus avant-gardistes. Art et technique ont toujours été liés et ils le sont aujourd'hui plus intimement que jamais; le programme qui nous est proposé le démontre d'ailleurs à l'évidence.

Je tiens donc à remercier et à féliciter les organisateurs et organisatrices du Symposium d'avoir su créer un éventail d'activités et un rassemblement de personnalités d'aussi grande qualité. Je suis persuadée d'avance qu'il connaîtra le plus retentissant des succès.

Louise Beaudoin
Ministre de la Culture et
des Communications
du Québec

Montréal has the great honour of playing host this year to the 6th International Symposium on Electronic Art and we are truly proud of this fact.

This prestigious event brings together artists and specialists from around the world and in so doing offers us the exceptional opportunity to see, hear and touch the material of which the most avant-garde artistic achievements are made. Art and technology have always been linked and they are closer today than ever before. Indeed, the Symposium program clearly testifies to this fact.

I would like to thank and congratulate the organizers of the Symposium for having created a range of high quality activities and having brought together so many leading artists and specialists. I am convinced that this Symposium will be a major success.



Montréal est fière d'accueillir le 6e Symposium international des arts électroniques (ISEA95), événement d'envergure à la fois colloque et festival.

Montréal est en pleine effervescence en ce qui a trait aux développements médiatiques, aux arts nouveaux et à la recherche technologique. ISEA95 Montréal représente donc une occasion privilégiée de partager cette vitalité avec la communauté internationale et d'élargir le rayonnement professionnel de tous les créateurs.

C'est donc avec joie et au nom de tous les Montréalais et Montréalaises, que je souhaite un franc succès aux organisateurs et un excellent séjour à tous les participants et participantes.

Le maire,

Pierre Bourque

On behalf of all Montrealers, I would like to welcome the 6th International Symposium on Electronic Art (ISEA95) to our city.

Montréal pulsates with energy when it comes to media technology, these "arts nouveaux" and technological research. The ISEA95 Montréal Symposium provides a rare opportunity for delegates to share this vitality with representatives from other countries and to focus on the professional influence of highly-talented creators.

I wish organizers of this event and festival all the successes they deserve and, to all, a pleasant and unforgettable stay in Montréal.

Pierre Bourque
Mayor



Ville de Montréal

ISEA95 Montréal — Introduction / Introduction

Après Utrecht, Groningen, Sydney, Minneapolis et Helsinki, nous avons la chance d'accueillir à Montréal la sixième édition du Symposium international des arts électroniques, baptisée pour la circonstance ISEA95 Montréal.

Cette tenue d'ISEA à Montréal est le résultat d'un coup de coeur éprouvé par une dizaine d'artistes montréalais qui se sont tous trouvés de façon indépendante à Sydney lors de FISEA, en 1993. Cette forte présence des créateurs montréalais en Australie et à travers tout le circuit des expositions internationales a été très révélatrice pour confirmer le positionnement de Montréal comme l'un des carrefours importants de la création et de la recherche en art technologique. Ce sont ces mêmes artistes, chercheurs et diffuseurs qui sont à l'origine d'ISEA95 Montréal et qui ont, au cours de cette dernière année, collaboré à faire de cette édition une réelle plate-forme de rencontres et d'échanges à travers un réseau montréalais réunissant 26 lieux.

ISEA, c'est le regroupement annuel et interdisciplinaire de toutes les personnes qui font, réfléchissent et s'intéressent aux arts électroniques. ISEA, c'est le rendez-vous en territoire concret de toute une communauté virtuelle et délocalisée d'intervenants qui échangent par le biais des réseaux.

ISEA, c'est un événement qui change de ville et de continent à chaque édition.

L'envergure et l'influence d'ISEA s'accroît d'année en année et nous croyons que l'édition de Montréal consacrera à la fois l'utilité et la maturité du Symposium.

Le programme d'ISEA95 Montréal est le fruit d'une sélection qui réunissait initialement près de 1000 propositions venues d'une quarantaine de pays. Celles-ci ont été évaluées par des jurés locaux et commentées par un comité consultatif international. À l'issue de ce processus, nous avons retenu environ 400 propositions, réparties en 7 conférences, 19 tables rondes, 52 présentations individuelles, 12 présentations institutionnelles, 10 ateliers, 2 expositions regroupant près

After Utrecht, Groningen, Sydney, Minneapolis, and Helsinki, Montreal has the privilege of hosting the 6th International Symposium of Electronic Arts, ISEA95 Montréal.

The choice of Montreal as host to ISEA is the result of the heartfelt, spontaneous desire of a dozen Montreal artists who each decided to attend FISEA 1993, the Sydney Symposium. The strong attendance by Montreal artists at ISEA in Australia, as well as many other similar international events, has positioned Montreal as an important crossroads of research and creation in the field of electronic arts. The same people who attended FISEA are responsible for initiating ISEA95 Montréal. Active collaboration has been continuous for over a year in order to create this dynamic meeting ground and forum of exchange encompassing 26 different sites across Montreal.

ISEA is the annual, interdisciplinary meeting of all individuals who create, theorize, and adhere to the electronic arts.

ISEA is the tangible rendez-vous of a dispersed, virtual community of individuals who communicate via modem and networks.

ISEA is the electronic arts event held in a different city on a different continent every year.

ISEA's scope and influence grows with every edition since its inception in 1988. We feel that the current edition, ISEA95 Montréal, will bear witness to the maturity and pertinence of this Symposium.

More than one thousand proposals from forty countries were submitted to ISEA95 Montreal for selection. Each proposal was reviewed by local juries and subsequently commented upon by an international program committee. At the end of the process, four hundred proposals resulted in the final program of 7 keynote conferences, 19 panels, 52 poster sessions, 12 institutional presentations, 10 workshops, 2 exhibitions grouping 100 artists, 7 electroacoustic music concerts comprising 30 works, ten multimedia

de 100 artistes, 7 concerts de musique électroacoustique constitués d'une trentaine d'œuvres, une dizaine de performances multimédia, des projets spéciaux, des événements satellites, un Cabaret électronique, le Marché des arts nouveaux, le Cyberport... Pour couronner le tout, le symposium a également été choisi par plusieurs comme tribune de lancement d'une série de revues, de compétitions et d'autres événements à caractère international.

Le défi que nous nous étions lancés en amenant l'événement à Montréal était d'inciter le milieu des arts local à partager son dynamisme et à développer de nouveaux liens avec la communauté internationale. L'étoffe du programme indique que toutes les parties ont répondu à l'appel avec enthousiasme. Bref, tout est en place: il n'en tient qu'à nous tous de découvrir le territoire transitoire d'ISEA95 Montréal et de pleinement profiter de cette semaine qui promet d'être intense.

Bienvenue à Montréal!

Alain Mongeau,
Directeur du programme
Monique Savoie, Directrice générale

performances, several special projects and satellite events, an Electronic Cabaret, a New Media Market, and the Cyberport... As a crowning honour, ISEA95 Montréal has been chosen as the preferred site of several international organizations and publications from which to announce their international competitions, award national tributes, and launch new magazines.

Behind the challenge of bringing the event to Montreal lay the desire to stimulate the local arts community, to share its synergy, and to create new links with the international community. The degree of enthusiasm manifested by the international electronic arts community confirms that our efforts to make this edition a special one have not been in vain.

All is ready for the intense voyage of discovery of ISEA95 Montreal to begin...and the week promises to offer more than virtual excitement!

Welcome to Montreal!

Alain Mongeau, Program Chair
Monique Savoie, Executive Director

Organisation et partenaires / Organization and Partners

Conseil d'administration / Board of Directors

- Louise Poissant, présidente/president
- Henry See, vice-président/vice-president
- Luc Courchesne, vice-président/vice-president
- Denis Martineau, trésorier/treasurer
- Alain Mongeau, secrétaire/secretary.

Comité d'honneur / Honorary Committee

- François Colbert, Hautes Études Commerciales
- Francis Fox, Martineau Walker
- Germaine Gibara, Caisse de dépôt et de placement du Québec
- Monic Houde, Bell Canada, Communications
- Daniel Langlois, SOFTIMAGE
- Paule Leduc, Université du Québec, Enseignement et recherche
- Marcel Masse, Conseil de la langue Française
- Bruno Ducharme, Télésystème National

Comité artistique / Artistic Committee

- Michael Century, Événements spéciaux / Special Events
- Luc Courchesne, Marché des arts nouveaux / New Media Market + Multimediale
- Greg Garvey, Conférences / Conferences
- Denis Martineau, Événements spéciaux / Special Events
- Éric Mattson, Cabaret électronique / Electronic Cabaret
- Alain Mongeau, Expositions / Exhibitions
- Bruce Pennycook, Concerts / Concerts
- Don Ritter, Performances / Performances
- Cynthia Beth Rubin, Conférences / Conferences.

Comité international / International Committee

- Roy Ascott (United Kingdom) • Paul Brown (Australia) • Hank Bull (Canada) • Juergen Claus (Germany) • Derrick de Kerckhove (Canada) • Sara Diamond (Canada)
- Anne-Marie Duguet (France) • Vera Frenkel (Canada) • Craig Harris (USA) • Theo Hesper (Indonesia) • Robin G King (Canada) • Machiko Kusahara (Japan) • Roger F Malina (USA)
- Joelle Metzger (France) • Simon Penny (USA) • Rejane Spitz (Brazil) • Minna Tarkka (Finland)
- Wim van der Plas (Netherlands) • Roman Verostko (USA) • Gary Warner (Australia).

L'équipe ISEA95 Montréal / The ISEA95 Montreal Team

La réalisation d'ISEA95 Montréal est le résultat d'un collectif mis en place par : /
The realization of ISEA95 Montréal is the result of a collective effort coordinated by:

Alain Mongeau,

Directeur du programme / Program Chair

Monique Savoie,

Directrice générale / Executive Director

Nancy Tobin,

Directrice de production / Production Director.

Administration

- Lisette Bordeleau, directrice générale adjointe - administration et inscription / assistant executive director - administration and registration
- Julie Patenaude, responsable des petites commandites / small sponsorship coordinator
- Claudette Lambert, superviseur du soutien / supervisor of volunteers
- David Martin, adjoint à l'inscription / registration assistant
- Solange Turcotte, préposée ligne-info / info-line attendant
- Sylvie Jutras-Lavie, préposée ligne-info / info-line attendant
- Louise Cadieux, réceptionniste / receptionist.

Programmation / Programming

- Claude Schryer, directeur du programme adjoint / assistant program chair
- Eric Mattson, coordonnateur du cinéma électronique, du site WWW et responsable du CD-photo / electronic cinema, WWW site and photo-CD coordinator
- Louis Veillette, programmeur de la page WWW / WWW site programmer
- Ségolène Roederer, adjointe au cinéma électronique / electronic cinema assistant
- Marc Beaugrand-Champagne, assistant à la programmation et à la rédaction du programme / programming and editing assistant
- Natalie Jean, assistante à la programmation, à la rédaction et à la mise en page / programming, editing and layout assistant
- Luc Courchesne, mise en page du programme / program layout
- Étienne Desautels, mise en page du programme / program layout.

Communications

- Barbara Ulrich, coordonnatrice des relations média / coordinator of media relations
- Sonia Jossifort, adjointe aux relations média / media relations assistant
- Raphaëlle Groulx, adjointe aux relations média / media relations assistant.

Accueil / Hospitality

- Marie-Josée de Grâce, coordonnatrice de l'accueil / hospitality coordinator
- Lyne Barnabé, adjointe à l'accueil - responsable de l'hébergement et du transport des artistes / hospitality assistant - housing and transportation of artists
- Serge Tremblay, directeur technique des événements spéciaux / technical director of special events.
- Philippe Collard, adjoint à l'accueil - matériel, sites et horaires / hospitality assistant -

materials, sites and schedules

- Marie DeClaw, préposée à l'accueil - information générale / hospitality personnel - general information
- Paule Ducharme, proposée à l'accueil - cocktails / hospitality personnel - cocktails
- Sandrine Martinet, proposée à l'accueil / hospitality personnel
- André Boulanger, coordonnateur de la billetterie / ticketing coordinator.

Production

- Jean-Sébastien Côté, directeur-adjoint / assistant director
- Lucie Juneau, coordonnatrice des transports et des assurances / coordinator of transportation and insurance.

Signalisation / Signage

- Olivier Sorrentino, signalisation et design visuel / signage and visual design
- Luc Bellerive, adjoint à la signalisation / signage assistant
- Solange Rousseau, adjointe à la signalisation / signage assistant.

Équipe de dépannage / Repair Team

- Daniel Benoit, électricien, technicien MIDI / electrician, MIDI technician
- Marc Lavallée, technicien informatique / computer technician.

Équipe informatique / Computer Team

- Alain Robitaille, coordonnateur des équipements informatiques / coordinator of computer equipment
- Philippe Waterloo et Isabelle Taillon, techniciens / technicians
- Serge Roy, coordonnateur technique des bornes interactives / technical coordinator of interactive stations
- Gervais Paquet, coordonnateur technique adjoint des bornes interactives / assistant technical coordinator of interactive systems.

Exposition, École Cherrier / Exhibit, Cherrier School

- David d'Anjou, directeur de production / production director
- Pierre-Benoît Lemieux, directeur technique / technical director
- Lucie Bazzo, concepteur éclairage des installations multimédia / lighting designer for multimedia installations
- François Belhumeur, designer des aménagements pour les installations multimédia / multimedia installation layout designer
- François Vaillancourt, responsable du 2-D / 2-D coordinator
- Claire Roberge, chercheuse / researcher
- Yves Allard, technicien / technician
- Lee Anholt, technicien / technician
- Cathéri Barbeau, technicien / technician
- Louis Cyr, technicien / technician
- Raphael Pocattera, technicien / technician.

Exposition, Galerie de l'UQAM/ Exhibit, Galerie de l'UQAM

- Luc Courchesne, conservateur invité / guest curator
- Louise Poissant, conservatrice invitée / guest curator
- Chantal Bouthat, directrice de la galerie / gallery director
- Pierre Leclerc, technicien / technician

- Christian Ekenberg, technicien / technician
- Dany Beaupré, coordonnateur des équipements informatiques / coordinator of computer equipment
- Michel Fleury, responsable du parc SGI / coordinator for SGI computers
- Claude Lalonde, services audio-visuels / audio-visual services
- Étienne Desautels, montage / installation.

Hôtel Méridien / Meridien Hotel

- Luc Beaudoin, directeur technique des conférences / technical director of conferences
- Christian Sylvestre, animation Cyberport / Cyberport animation
- Ian Duncan, technicien en télécommunications / telecommunications technician.

Concerts électroacoustiques et Espace d'écoute / Electroacoustic concerts and Listening Space

- Luc Maltais, coordination de production du volet électroacoustique et directeur technique, 5e salle / production coordinator of the electroacoustic sector and technical director, 5e salle
- Jean-Pierre Côté, directeur technique, salle Pollack / technical director, Pollack Hall
- Pierre Savoie, assistant directeur technique, éclairagiste, 5e salle / assistant technical director, lighting designer, 5e salle
- Jean Routhier, assistant directeur technique salle Pollack / assistant technical director, Pollack Hall
- Ian Chuprun, responsable de la salle d'écoute (CEC) / coordinator of the listening space (CEC).

Marché des arts nouveaux / New Media Market

- Luc Courchesne, responsable / coordinator
- François Belhumeur, design du mobilier / furniture design
- Frédéric Cloutier, coordonnateur adjoint / assistant coordinator
- Martin Bryson, adjoint / assistant
- Étienne Desautels, adjoint / assistant
- Martin Laberge, adjoint / assistant.
- Marc-André Lacas, adjoint / assistant.
- Mireille Leclerc, adjointe / assistant
- Stephen Lee, adjoint / assistant

Cabaret électronique, Spectrum / Electronic Cabaret, Spectrum

- François Bérubé, directeur technique / technical director.

Tangente

- Robert Lamoureux, directeur technique / technical director.

Merci à tous les autres qui se sont joint à nous dans le dernier sprint... / Thanks to all those who joined us in the last sprint...

Commanditaires et collaborateurs / Sponsors and collaborators

Avec l'appui de / With the support from

Ministère du Patrimoine (Canada)
Ministère des Ressources humaines (Canada)
Centre for Information Technology Innovation
(CITI) - Industry Canada
Conseil de recherche en sciences humaines du
Canada (CRSH)
Ministère des affaires étrangères, (Canada)
Relations culturelles internationales
Conseil des arts du Canada
Programme Explorations
Office des tournées
Arts médiatiques
Ministère de la Culture et des Communications
(Québec)
Ministère de l'Industrie, du Commerce, de la
Science et de la Technologie, direction de la
diffusion de la science et de la technologie
(Québec)
Service des loisirs, des parcs et du
développement communautaire, module
de la sécurité du revenu, Ville de Montréal
Conseil des arts de la Communauté urbaine
de Montréal (CACUM)
Office des congrès et du tourisme du
Grand Montréal
Ministère de la Culture et de la Francophonie
(France) : Délégation des arts plastiques,
Département des affaires internationales
Accord Canada-France
Consulat de France à Montréal
Concordia University
McGill University
Université de Montréal
Université du Québec à Montréal
University of Vermont, Burlington
Bell
Microserv
Microsoft
Silicon Graphics Inc
Sygraph

Avec la collaboration de / With the collaboration of

Association pour la création et la recherche
électroacoustiques du Québec (ACREQ)
Australian Film Commission
Banff Centre
British Council
CEGEP de Maisonneuve
Centre Copie-Art de Montréal
Centre d'art holographique et photonique
de Montréal
Chaire de gestion des arts de l'École des
Hautes Études Commerciales
Communauté électroacoustique canadienne
CRIM
Écran Humain
FIVA Online 95
Galerie Graff
Galerie de l'UQAM
Goethe Institute
Image du futur/ Cité des arts et des
nouvelles technologies de Montréal
Innovitech
Institute for Studies in the Arts (ISA),
Arizona State University
IRCAM (France)
La Biosphère
La Centrale
Lufthansa
McLuhan Centre (University of Toronto)
MITE AVISTA lab (Concordia University)
Montanaro Dance
Musée d'art contemporain de Montréal
Centre NAD
Place des Arts
PRIM
RISQ
Société d'esthétique du Québec
Société Radio-Canada (réseau FM)
SOFTIMAGE
Spectra
Tangente
Vox Populi (Mois de la photo)
Z.A. Productions (France)
Zentrum für Kunst und Medientechnologie,
Karlsruhe (Allemagne)
Zone Productions

Endossement / Endorsement

ISEA95 Montréal est endossé par l'Inter-Society
for the Electronic Arts, un organisme-parapluie
regroupant des institutions, organismes, artistes
et scientifiques actifs dans le domaine des arts
technologiques. Le Symposium international des



THE
INTER-SOCIETY
FOR THE
ELECTRONIC ARTS

Society for the Electronic Arts, an umbrella
organization grouping a wide range of
electronic art institutes, organizations, as well as
artists, scientists and other interested parties. The
International Symposium on Electronic Art,
conceived in 1988, is dedicated to promote a
critical and interdisciplinary approach to the
problems and potentials of electronic art.

arts électroniques, créé
en 1988, vise à
promouvoir un
traitement critique et
interdisciplinaire des
problématiques de l'art
technologique. /
ISEA95 Montreal is
endorsed by the Inter-

ISEA95 montréal 

307, Sainte-Catherine Ouest, # 310
Montréal (QC) Canada H2X 2A3
Téléphone : (514) 281-8282
Fax : (514) 842-7459
Email : isea95@er.uqam.ca

WWW: <http://lecaigne.music.mcgill.ca/~isea95/index.html>

The Inter-Society for the Electronic Arts

PO BOX 8656, 3009 AR Rotterdam,
Netherlands T/F 31 10 2020850
Email: ISEA@sara.nl

WWW: <http://www.xs4all.nl/~isea>

Les cotisations annuelles pour ISEA sont: / 100\$
US pour institutions, 50\$ US pour individus, 25\$
US pour étudiants. ISEA annual membership
fees are: 100\$ US for institutions, 50\$ US for
individuals, 25\$ US for students.

ISEA95 Montréal — Table des matières / Table of contents

Introduction	p. 9
Survol / Overview	p. 14
Événements / Events	p. 18
Cérémonie d'ouverture / Opening Ceremony	p. 18
Colloque / Conference	p. 19
Ateliers / Workshops	p. 26
Expositions / Exhibitions	p. 28
Musique / Music	p. 31
Cabaret électronique / Electronic Cabaret	p. 33
Cinéma électronique / Electronic Cinema	p. 36
Événements spéciaux / Special Events	p. 36
Cocktails / Happy Hours	p. 39
Marché des arts nouveaux / New Media Market	p. 42
Cyberport / Cyberport	p. 43
Événements satellites / Satellite Events	p. 43
Participants / Participants	p. 47

Portfolio

Un CDphoto des oeuvres présentées dans le cadre d'ISEA95 Montréal accompagne et complète ce programme détaillé. / A PhotoCD of artworks presented during ISEA95 Montréal completes this detailed program.



Lieux / Venues

- 1 Hôtel Méridien, 4 Complexe Desjardins
(Métro Place-des-arts)
- 2 Spectrum de Montréal, 318 Ste-Catherine O.
(Métro Place-des-arts)
- 3 (MACM) Musée d'art contemporain de Montréal,
185 Ste-Catherine O. (Métro Place-des-arts)
- 4 (PdA) Place des Arts, 175 Ste-Catherine O.
(Métro Place-des-arts)
- 5 Images du Futur, 85 St-Paul Ouest
(Métro Place-d'armes)
- 6 Pointe-à-Callières, musée d'archéologie et d'histoire
de Montréal, 350 place Royale (Métro Place-d'armes)
- 7 Biosphère, 160 chemin Tour de l'Isle
(Métro Ile-Ste-Hélène)
- 8 (CCA) Centre Canadien d'Architecture, 1920 Baile
(Métro Guy-Concordia)
- 9 Concordia University, 1455 de Maisonneuve O.
(Métro Guy-Concordia)
- 10 McGill University, 555 Sherbrooke O.
(Métro McGill)
- 11 Université de Montréal, Faculté de Musique,
200 Vincent-d'Indy (Métro Edouard-Montpetit)
- 12 La Centrale, 279 Sherbrooke O.
(Métro Place-des-Arts)
- 13 Softimage / NAD, 2101 St-Laurent
(Métro St-Laurent, aut./bus 55)
- 14 Cinéma Parallèle, 3682 St-Laurent
(Métro St-Laurent, aut./bus 55)
- 15 Galerie Graff, 963 Rachel E. (Métro Mont-Royal)
- 16 Ecole Cherrier, 3655 St-Hubert (Métro Sherbrooke)
- 17 Tangente, 840 Cherrier E. (Métro Sherbrooke)
- 18 Centre Copie-Art, 813 Ontario E.
(Métro Berri-UQAM)
- 19 Usine C / PRIM, 1345 Lalonde (Métro Beaudry)
- 20 CEGEP Maisonneuve, 3800 Sherbrooke E.
(Métro Pie-IX)
- 21 Maison de la culture Mercier, 8105 Hochelaga
(Métro Honoré-Beaugrand, aut./bus 187 Sud)
- 22 Espace libre, 1945 Fullum (Métro Frontenac)
- 23 NCT, 4353 Ste-Catherine E.
(Métro Papineau, aut./bus 34 Est)
- 24 Les Atriums, 870 de Maisonneuve E.
(Métro Berri-UQAM)
- 25 Galerie de l'UQAM, Université du Québec
à Montréal, 1400 Berri (Métro Berri-UQAM)
- 26 Foutounes électriques, 87 Ste-Catherine E.
(Métro St-Laurent)



09:30	Ateliers / Workshops Introduction to authoring for the World Wide Web Brian Evans 10:00-16:00 (McGill U.) Computer Assisted Sculpture Workshop. Rob Fisher + Timothy Duffield. 10:00-16:00 (Concordia U.) Le son sur l'Internet / Audio on the Net Alexandre Burton + Sean Terriah 10:00-16:00 (McGill U. + U. de M.) Computer-Generated Imagery and Printmaking Michi Itami 17-18, 10:00-16:00 (Galerie GRAFF) Softimage Robin Tremblay 10:00-17:00 (Centre NAD) Time in the Eye of the Needle, behind the scenes John D. Mitchell + Robb Lovell 10:00-17:00 (Espace libre) Narrating the Narrative: Aurality, Diaries and Story Telling in the New Media Lynn Hershman 13:00-17:00 (La Centrale)	Ateliers / Workshops Advanced authoring for the World Wide Web Stephen Wilson 10:00-16:00 (McGill U.) Interactive Video: A Flexible Approach for Sound-Image Correspondance Don Ritter 11:00-16:00 (Concordia U.) Holography Workshop John Perry 10:00-16:00 (CEGEP Maisonneuve) Rencontres thématiques / Thematic Meetings Forum HEC / HEC Forum 18, 9:00-17:00; 19, 9:00-12:00 (CCA) L'écriture multimédia 9:00-16:30 (PRIM)	Conférence 1 / Plenary 1 La chair digitale / Digital Flesh Arthur Kroker + Marilouise Kroker Pause / Break Table ronde 1 / Panel 1 La culture recombinaire / Recombinant Culture Table ronde 2 / Panel 2 Socialisation des sexes et technologie: quel problème? / Gender and Technology: What Problem? Lunch
10:30			
10:45			
12:15			
14:00		Rencontres thématiques / Thematic Meetings Que sont les pionnières devenues? / What Happened to the Pioneers? 13:00-18:00 (UQAM) Expositions / Exhibitions Exposition d'art électronique ISEA95 / ISEA95 Electronic Art Exhibition. Vernissage / Opening (Ecole Cherrier) (13:00) Multimediale Vernissage / Opening (Galerie de l'UQAM) (14:30)	Conférence 2 / Plenary 2 Vie et mort du média / The Life and Death of Media Bruce Sterling Pause / Break
15:00			Table ronde 3 / Panel 3 Narrativité, interactivité et métaphores / Narratives, Interactivity and Metaphors Table ronde 4 / Panel 4 Vers une esthétique de l'interactivité robotique / The Aesthetics of Real Space Interactives Table ronde 5 / Panel 5 Sexes, technologie et traitement sonore / Sounding out Genders Présentations individuelles / Individual Presentations
15:30			
17:00		Cérémonie d'ouverture / Opening Ceremony (Biosphère - sur invitation / by invitation)	Cocktails (sur invitation / by invitation)
19:00			Cinéma électronique / Electronic Cinema (Parallèle)
20:00			Événement spécial / Special Event Elseneur (Musée d'art contemporain) Concert Sélection officielle 1 / Official Selection 1 (Pollack, McGill U.)
21:00		Performance The Videocreature Circus (Spectrum)	Performance The Consensual Fantasy Engine (Spectrum)
22:00		Performance Fleabotics (Spectrum)	Performance Hacking the Future (Spectrum)

Conférence 3 / Plenary 3
Jeux et enjeux des nouvelles formes de l'art vivant / Acting and Enacting: Stakes of New Performing Arts
Sally Jane Norman

Pause / Break

Table ronde 6 / Panel 6
Le corps technologisé / Body Matters
Table ronde 7 / Panel 7
Architectures émergentes / Emerging Architectures
Table ronde 8 / Panel 8
Son et espace sonore — moments sismiques / Sound in Space — Seismic Moments
Présentations individuelles / Individual Presentations

Lunch
Concert **Vitrine canadienne 1 / Canadian Window 1** (5e salle, PdA)

Conférence 4 / Plenary 4
L'innocence organisée et la guerre dans la nouvelle Europe / Organized Innocence and War in New Europe Geert Lovink

Pause / Break

Table ronde 9 / Panel 9
L'émergence de nouvelles pratiques artistiques / Emerging Art Practices
Table ronde 10 / Panel 10
La vie artificielle: enjeux et possibilités / Artificial Life: Challenges and Possibilities
Présentations individuelles / Individual Presentations
Présentations institutionnelles / Institutional Presentations

Cocktails (sur invitation / by invitation)
Concert **Vitrine canadienne 2 / Canadian Window 2** (5e salle, PdA)

Cinéma électronique / Electronic Cinema (Parallèle)

Événement satellite / Satellite Event
9e Compétition / 9th Competition 19:30 (Place des Arts)
Concert
Sélection officielle 2 / Official Selection 2 (Pollack, McGill U.)
Performance
Dark Practice Scarring (NCT)

Performance
The Consensual Fantasy Engine (Spectrum)

Performance
L'Après-midi d'un faune (Spectrum)

Conférence 5 / Plenary 5
Ontos, Eros, Noos, Logos
Mark Pesce

Pause / Break

Table ronde 11 / Panel 11
L'identité artistique et les réseaux / Artistic Identity on the Net
Table ronde 12 / Panel 12
Narrations corporelles / Body Narratives
Table ronde 13 / Panel 13
Les centres d'art technologique / Centers for Art and Technology
Présentations individuelles / Individual Presentations

Lunch
Concert **Vitrine canadienne 3 / Canadian Window 3** (5e salle, PdA)

Conférence 6 / Plenary 6
Le paradigme des systèmes auteurs / The Authoring Tool Paradigm
Daniel Langlois

Pause / Break

Table ronde 14 / Panel 14
Les outils de la créativité / Digital Tools
Table ronde 15 / Panel 15
Subjectivités à découvrir / Sharing Subjectivities
Table ronde 16 / Panel 16
Ordinateurs et sculpture aux É-U et en France / Computers and Sculpture in the USA & France
Présentations individuelles / Individual Presentations

Cocktails (sur invitation / by invitation)

Cinéma électronique / Electronic Cinema (Parallèle)

Événement spécial / Special Event
Elseneur (Musée d'art contemporain)
Concert
Acousmatique / Acousmatic (5e salle, Place des Arts)
Performance
Dark Practice Scarring (NCT)

Performance
Arcana 33 1/3 (Spectrum)

Performance
Motion Control Modell 5 (Spectrum)

Conférence 7 / Plenary 7 (8:45)
Motif musical et signification musicale: quelle est la différence? / Musical Pattern versus Musical Meaning: What's the Difference?
Douglas Hofstadter

Pause / Break (10:00)

Table ronde 17 / Panel 17 (10:30)
La créativité artificielle / Artificial Creativity
Table ronde 18 / Panel 18
L'idéologie de l'interactivité: liberté, choix, créativité / The Ideology of Interactivity: Freedom, Choice, Creativity
Présentations individuelles / Individual Presentations
Présentations institutionnelles / Institutional Presentations

Lunch (12:00)

Table ronde 19 / Panel 19
Art technologique et public / Electronic Art and Audience
Présentations institutionnelles / Institutional presentations

Pause / Break

Plénière / Plenary
Assemblée annuelle d'ISEA / ISEA Session
15:30-17:00

Performance
Genesis After Babel
16:00 (Tangente)

Cocktails (sur invitation / by invitation)
Événement satellite / Satellite Event
Communion 17:30 (Usine C)

Cinéma électronique / Electronic Cinema (Parallèle)

Concert **ACREQ** (5e salle, Place des Arts)
Performance
Genesis After Babel (Tangente)
Performance
Dark Practice Scarring (NCT)

Événement spécial / Special Event
Lascaux (Pointe-à-Callières)
Performance
The Videocreature Circus (Spectrum)

pARTy de clôture / Closing pARTy
i / o (Spectrum)

Cabaret électronique / Electronic Cabaret
18-22, à partir de 19:30 / from 19:30 (Spectrum)

Cyberport
18-22, 08:00-21:00 (Méridien)

Marché des arts nouveaux / New Media Market
18-22, 08:00-22:00
23, 08:00-18:00 (Promenade, PdA)

The Listening Space / L'espace d'écoute
19-22, 11:00-22:00 (5e salle, PdA)

Expositions / Exhibitions
Exposition d'art électronique ISEA95 / ISEA95 Electronic Art
18-22, 12:00-22:00
23, 10:00-18:00 (École Cherrier)
Multimediale
18-22, 12:00-21:00
23, 12:00-18:00 (Galerie de l'UQAM)

Événements spéciaux / Special events
Le Tunnel sous l'Atlantique
18-23, 11:00-16:00 (Musée d'art contemporain)
Osmose
17-24, 11:00-18:00 (Musée d'art contemporain)

Événements satellites / Satellite Events
Images du Futur
17-24, 10:00-22:00 (Images du Futur)
Configurations changeantes / Changing Configurations
17-24 (Maison de la culture Mercier + Vox Populi)
Que sont les pionnières devenues? / What Happened to the Pioneers?
17-24, 12:00-18:00 (Atriums)
La Centrale
17-24, 12:00-17:00 (La Centrale)
Time in the Eye of the Needle
13-23, 19:00 + 21:00 (Espace Libre)
Bioskop (codexcinétiques)
17-24, 12:00-20:00 (Article)

Samedi 24 / Saturday 24

Événement spécial / Special Event
Elseneur (Musée d'art contemporain)
Performance
Dark Practice Scarring (NCT)

Cérémonie d'ouverture / Opening Ceremony

Lundi 18 / Monday 18

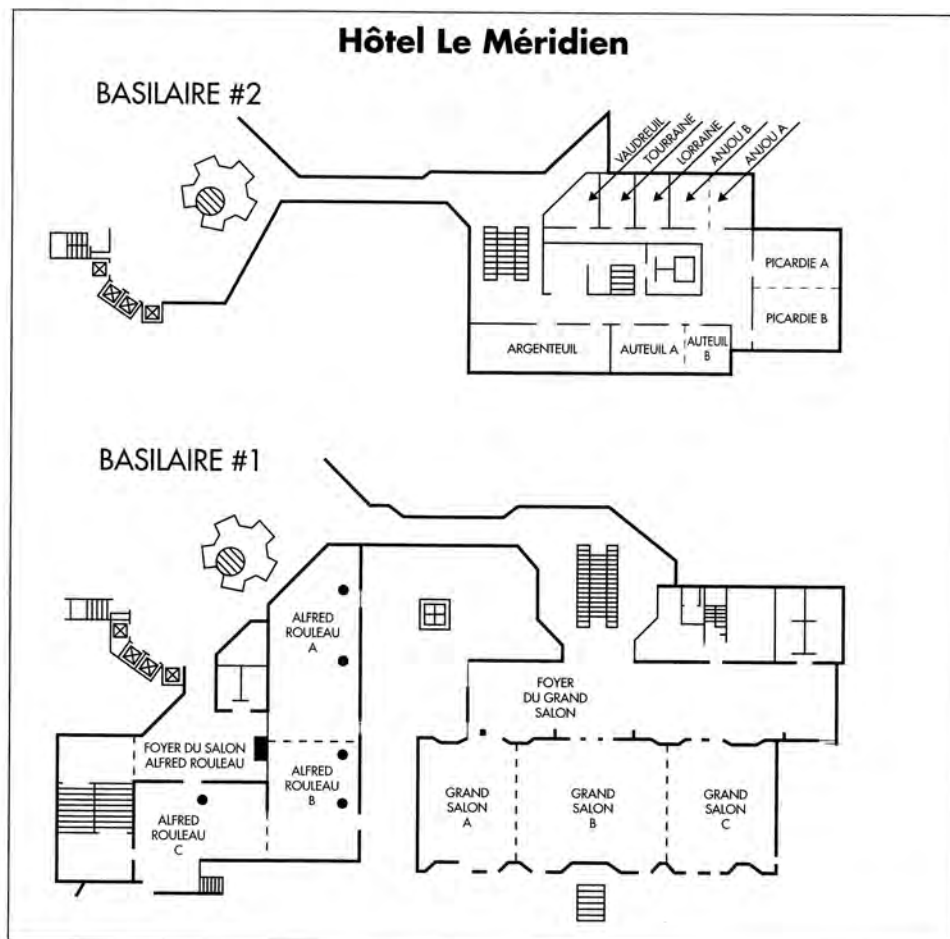
17:00-19:00

(Biosphère)

Pour lancer ISEA95 Montréal, nous avons voulu profiter de la réouverture récente du pavillon-emblème d'Expo 67, la Biosphère (une des oeuvres majeures de Buckminster Fuller) afin de consacrer à la fois l'importance et le caractère international du Symposium. Cette cérémonie d'ouverture aura lieu en présence des partenaires et des participants d'ISEA95 Montréal. / To launch ISEA95 Montréal, we wished to take advantage of the recent reopening of the emblematic pavilion of Expo 67, the Biosphere — one of the major works of Buckminster Fuller — in order to highlight the importance and international character of the Symposium. This opening ceremony will take place in the presence of the partners and participants of ISEA95 Montréal.

Colloque / Conference

Le programme de conférences, de tables rondes et de présentations individuelles et institutionnelles du colloque permettra de cerner les enjeux actuels définissant l'art technologique. Chaque demi-journée sera inaugurée par une plénière qui sera suivie de plusieurs sessions parallèles de tables rondes et de présentations. / The program of conferences, panels and presentations by individuals and institutions will provide the opportunity to investigate the contemporary activities that define technological art. Each half-day will begin with a plenary followed by parallel sessions of panels and presentations.



Conférences et tables rondes / Plenaries and Panels

Mardi 19 / Tuesday 19
9:30-10:30

Conférence 1 / Plenary 1
(Grand Salon)

La chair digitale / Digital Flesh

Arthur Kroker + Marielouise Kroker
(Canada)

Arthur et Marielouise Kroker sont les théoriciens de l'avenir technologique que nous prépare le prochain millénaire. Auteurs de plusieurs articles et livres de politique et critique-fiction, ils éditent la revue *C Theory* distribuée sur l'Internet. Ils testent leurs idées dans l'expérience, par la création d'images et de sons technos... / "Panic theorists for the end of the millennium, jay-walkers on the infobahn, data dandies cruising the pan-global shopping mall: Arthur and Marielouise Kroker are a double-act with a difference." *I-D Magazine*, London

10:45-12:15

Table ronde 1 / Panel 1
(Grand Salon)

La culture recombinaire / Recombinant Culture

La contamination technologique du corps pave la voie au XXI^e siècle: peau androïde, yeux pixelisés et corps vidé, desséché et durci, prêt pour le saut vers le futur virtuel. / *Recombinant culture is body work for the 21st century: android skin, pixel eyes, and the body hollowed out, dried up, and hardened for fast travel into the virtual future.*

Modérateurs / Facilitators : Arthur Kroker + Marielouise Kroker (Canada). Participants : Lynn Hershman (USA), Lev Manovich (USA), Alain Renaud (France), David Rothenberg (USA), Stelarc (Australia).

Table ronde 2 / Panel 2
(Alfred Rouleau A)

Socialisation des sexes et technologie: quel problème? / Gender and Technology: What Problem?

Cette table ronde se propose de resituer le débat sur la socialisation des genres sexuels de façon à développer une meilleure compréhension de l'impact que peut avoir la technologie sur nos vies. / This panel proposes to demarginalize the role of gender in technology. It aims to create an increased awareness of the intricate relationship of gender issues to the most fundamental understanding of how technology impacts upon our lives.

Modérateur / Facilitator : Carol Gigliotti (USA). Participants : Roy Ascott (UK), Timothy Binkley (USA), Greg Garvey (Canada), Brenda Laurel (USA), Mary Leigh Morbey (Canada), Peter Lunenfeld (USA), Nancy Paterson (Canada), Victoria Vesna (USA).

14:00-15:00

Conférence 2 / Plenary 2
(Grand Salon)

Vie et mort du média / The Life and Death of Media

Bruce Sterling (USA)

Bruce Sterling est reconnu pour ses récits de science-fiction imaginatifs et pour son incisif travail de journaliste d'enquête scientifique et technologique. Ses écrits sur la liberté, la sécurité et l'encryptage ont contribué à alimenter le débat international sur ces questions. Son livre *The Hacker Crackdown* (1992) a été traduit en plusieurs langues et est fréquemment réimprimé. / Bruce Sterling is renowned for his boldly imaginative science fiction novels, and for his incisive investigative science and technology journalism. His writings on freedom, rights to privacy, security, and encryption have helped form the international debate on these issues. His 1992 book, *The Hacker Crackdown*, has been translated into many languages and frequently reprinted.

15:30-17:00

Table ronde 3 / Panel 3
(Grand Salon)

Narrativité, interactivité et métaphores / Narratives, Interactivity and Metaphors

Les formes narratives traditionnelles peuvent-elles s'adapter au traitement interactif? L'abandon de la clôture narrative au profit d'un espace de participation pour le public est-il toujours souhaitable? / Can traditional narrative make a successful transition into interactive media? Is a participatory space between author and audience possible without losing the pleasures of closure and individual uniqueness?

Modérateur / Facilitator : Martin William Rieser (UK). Participants : Toni Dove (USA), Michael Hill (Australia), Judith Kerman (USA), George Legrady (Canada), Andrea Zapp (Germany).

Table ronde 4 / Panel 4
(Alfred Rouleau A)

Vers une esthétique de l'interactivité robotique / Three-space, Time-base, In-er- face Art: The Aesthetics of Real Space Interactives

Des artistes oeuvrant en robotique échangent leurs points de vue et leurs intuitions sur l'esthétique de l'interactivité qui découle de leur pratique. / This panel focuses on artistic issues in Real Space Interactives and Robotic Art Practice. The goal is to discuss the emerging esthetic of interactivity from the makers point of view and to share intuitions and ideas in this new field.

Modérateur / Facilitator : Simon Penny (Australia). Participants : Doug Back (Canada), Chris Csikszentmihalyi (USA), Louis Philippe Demers + Bill Vorn (Canada), James Hagan (USA), Ed Bennet + Eduardo Kac (USA), Theodore Kreuger (USA), Norman White (Canada).

Table ronde 5 / Panel 5
(Alfred Rouleau B)

Socialisation des sexes, technologie et traitement sonore / Sounding Out Gender: Women Sound Artists Talk about Gender and Technology

Échange sur les apports récents de la notion de genre sexuel au niveau de la musique, la réception, la radio et la manipulation technologique de la voie féminine. / A discussion of the role of gender in music, focusing primarily on reasons for the late entry of gender studies in music, reception, radio, technology and the construction of the female voice.

Modératrice / Facilitator : Andra McCartney (Canada). Participants : Wende Bartley (Canada), Susan Frykberg (Canada), Kathy Kennedy (Canada), Hildegard Westerkamp (Canada).

**Mercredi 20 / Wednesday 20
9:30-10:30**

Conférence 3 / Plenary 3
(Grand Salon)

Jeux et enjeux des nouvelles formes de l'art vivant / Acting and Enacting: Stakes of New Performing Arts

Sally Jane Norman (France)

Néo-zélandaise, Sally Jane Norman a étudié à Canterbury University avant d'obtenir un doctorat de 3^e cycle et un doctorat d'état en études théâtrales à Paris III. Elle a été stagiaire chez Stockhausen, Xenakis, Cage, et membre de la coopérative d'artistes CAIRN. Ses articles sur l'art vivant et les nouvelles technologies incluent plusieurs textes publiés au CNRS (laboratoire des arts du spectacle). Elle a dirigé le colloque «Nouvelles Images et muséographie» au Louvre en 1993, ainsi qu'un stage sur la capture du mouvement à l'Institut International de la Marionnette en 1994. / Born in New Zealand, Sally Jane Norman studied at Canterbury University then completed a Doctorat de 3^e cycle and a Doctorat d'état in Theater Studies at Paris III. She took courses with Stockhausen, Xenakis, and Cage, and was member of the CAIRN artists' cooperative. Her articles on perform-

ing arts and new technologies include publications with the Performing Arts Laboratory of the CNRS. She directed the "New Images and Museology" conference at the Louvre in 1993, and a motion capture course at the International Puppetry Institute in 1994. Trained in classical dance and martial arts.

10:45-12:15

Table ronde 6 / Panel 6
(Grand Salon)

Le corps technologisé / Body Matters

Des artistes et théoriciens du domaine du film, de la musique, de l'architecture et de la littérature examinent le rapport réciproque qui unit le corps et la technologie à l'heure du cyberspace. / Artists and theorists from film, music, architecture and literature with a concern for the reciprocal relationship between the technologized body and diverse cultural spaces will discuss the ways that body matters in cyberspace.

Modératrices / Facilitators : Sara Diamond (Canada), Mary Anne Moser (Canada). Participants : Cameron Bailey (Canada), Elizabeth Diller (USA), Char Davies (Canada).

Table ronde 7 / Panel 7
(Alfred Rouleau A)

Architectures Émergentes / Emerging Architectures

Dans quelle mesure les communautés télématiques, les environnements intelligents, le corps bionique, le cyberspace et la vie artificielle mènent-ils à de nouvelles stratégies architecturales? / In what ways might telematic communities, intelligent environments, the bionic body, cyberspace and artificial life lead to new architectural strategies?

Modérateur / Facilitator : Roy Ascott (UK). Participants : Julio Bermudez + Debra Gondeck-Becker (USA), Jeffrey Hannigan (USA), Marcos Novak (USA).

Table ronde 8 / Panel 8
(Argenteuil)

Son et espace sonore — moments séismiques / Sound in Space — Seismic Moments

Survol à la fois historique et contemporain de l'utilisation du son par le complexe militaire-médiatique. / This panel will examine both historical and contemporary ideological usage of sound within the military/media complex — and the juxtaposition of sound, voice and architecture to form oracular and political force.

Modérateur / Facilitator : Nigel Helyer (Australia). Participants : Nicholas Gebhardt (Australia), Virginia Madsen (Australia), John Potts (Australia).

14:00-15:00

Conférence 4 / Plenary 4
(Grand Salon)

L'innocence organisée et la guerre dans la nouvelle Europe: sur la solitude électronique et les médias indépendants / Organized Innocence and War in New Europe: On Electronic Solitude and Independent Media

Geert Lovink (Netherlands)

Geert Lovink est critique néerlandais et philosophe des nouveaux médias. Il est membre de ADILKNO, fondation pour l'avancement du savoir illégal (fondée en 1983) et est impliqué dans le projet «Digital City» à Amsterdam, un vaste modèle de société cybernétique sur Internet. Ces dernières années, il a été très actif en Europe de l'Est comme conseiller auprès de médias artistiques et indépendants. / Geert Lovink is a Dutch critic and philosopher of new media. He is a member of ADILKNO, the Foundation for the Advancement of Illegal Knowledge (founded in 1983), and is involved in the "Digital City" project in Amsterdam, a pioneering model for large-scale social "cyber-worlds". In recent years, he has worked extensively in Eastern Europe as an advisor for media art and independent media.

15:30-17:00

Table ronde 9 / Panel 9
(Grand Salon)

L'émergence de nouvelles pratiques artistiques / Emerging Art Practices

Exploration des transformations que connaissent les pratiques artistiques lorsqu'elles se mettent à incorporer des composantes technologiques. / Artists who incorporate electronic technology and other new media into their work confront a redefinition of the art object and its place in society. This panel examines some of the fundamental assumptions about electronic art and its wider context, including changes in meaning and practice.

Modératrice / Facilitator : Annette Weintraub (USA). Participants : Simo Alitalo (Finland), Thomas W. Sherman (USA), Tapio Makela (Finland), Florent Aziosmanoff (France).

Table ronde 10 / Panel 10
(Alfred Rouleau A)

La vie artificielle: enjeux et possibilités / Artificial Life: Challenges and Possibilities

Exploration de différentes ramifications du domaine de la «vie artificielle» qui stimulent autant l'imagination artistique que l'interprétation et la visualisation scientifiques. / Artificial life has been enthusiastically adopted by artists and scientists alike, each rushing towards their own interpretations of "life-as-it-could-be". This panel will look at some diverse applications of Artificial Life, and discuss the challenges and possibilities that the field presents.

Modérateur / Facilitator : John McCormack (Australia). Participants : Louis Bec (France), Louis-Philippe Demers + Bill Vorn (Canada), Mike King (UK), Robb Lovell + John D. Mitchell (USA), Jeffrey Ventrella (USA).

**Jeudi 21 / Thursday 21
9:30-10:30**

Conférence 5 / Plenary 5
(Grand Salon)

Ontos, Eros, Noos, Logos Mark Pesce (USA)

Mark Pesce est auteur, chercheur, «performer» et théoricien cyberspatial. Il est un des inventeurs du VRML

(Virtual Reality Modeling Language) qui procure la troisième dimension au World Wide Web. Son travail vise à faire évoluer la noosphère vers des modalités d'expérimentation sensuelles et émotionnelles. Il est l'auteur du livre «VRML: Browsing and Building in Cyberspace» qui vient tout juste d'être publié. / Mark Pesce is an author, researcher, performer and cyberspace theorist. As one of the inventors of the Virtual Reality Modeling Language (VRML) - which brings the World Wide Web into the third dimension - his work seeks to extend the noosphere into sensual and emotional domains of experience. He is the author of the recently published, "VRML: Browsing and Building in Cyberspace".

10:45-12:15

Table ronde 11 / Panel 11
(Grand Salon)

L'identité artistique et les réseaux / Artistic Identity on the Net

Interrogation sur les transformations que le contexte collectif et éphémère de l'Internet et des réseaux fait subir à l'identité individuelle et artistique. / As the net continues its exponential growth, it attracts more and more cultural experimentation in collective design and creation. In this context of "groupware", what is the future of individual artistic identity? This panel interrogates the value of transient identity, of anonymity within dataspace, and the future of the distinct, unique artistic point of view.

Modérateur / Facilitator : Michael Century (Canada). Participants : John Byrne (USA), Josephine Grieve (Australia), Jeffrey Schulz (USA), Antya Umstätter (Germany).

Table ronde 12 / Panel 12 (Argenteuil)
**Narrations corporelles /
Body Narratives**

Comment les technologies émergentes forcent-elles les arts de la scène à se redéfinir, par une remise en question de l'utilisation du corps, de l'espace et du jeu des acteurs? / How do the body, or the illusion of the body, and gesture change in a pliable environment, where distinctions

between real and virtual are sometimes blurred? This discussion raises questions of how we are reinventing the body, space, and actor in performance-based art.

Modératrice / Facilitator : Margaret Morse (USA). Participants : Kitsou Dubois (France), Sally Jane Norman (France), Christine Ross (Canada), Thecla Schiphorst + Sang Mah (Canada)

Table ronde 13 / Panel 13
(Alfred Rouleau A)

Les centres et instituts d'art technologique / Centers and Institutes for Art and Technology

Cette séance réunira des représentants de plusieurs centres d'art technologique importants. Les missions, similitudes et particularités des divers centres seront interrogées. / This session will bring together representatives of leading art and technology centers. Are these centers like minded in their support for art and technology? What are their specificities, their missions?

Modérateur / Facilitator : Luc Courchesne (Canada). Participants : Pierre Bongiovanni (France), Sara Diamond (Canada), Otto Piene (USA), Itsuo Sakane (Japan), Astrid Sommer (Germany)

14:00-15:00

Conférence 6 / Plenary 6
(Grand Salon)

Le paradigme des systèmes auteurs / The Authoring Tool Paradigm

Daniel Langlois (Canada)

Daniel Langlois est fondateur de SOFTIMAGE et est président du conseil et chef de la direction depuis la fondation de l'entreprise en 1986. Après l'acquisition de SOFTIMAGE par Microsoft en juin 1994, il a été nommé premier directeur, outils de système auteur avancés, du groupe des technologies avancées de Microsoft. Il a apporté une importante contribution au domaine de l'infographie, notamment par sa participation à la conception et la production de la première animation stéréoscopique IMAX (présentée à l'Expo 86), ainsi qu'à la réalisation du film Tony de Peltrie (1985) qui a connu

un énorme succès international. / Daniel Langlois founded SOFTIMAGE in 1986 and is President and Chief Executive Officer of the company. Following SOFTIMAGE's acquisition by Microsoft Corporation in June 1994, Daniel Langlois also took on the position of Senior Director, Advanced Authoring Technology of Microsoft's Advanced Consumer Technology Group. Mr. Langlois has been an important contributor to the field of computer graphics, notably for his involvement in the design and production of the first stereoscopic 3D computer animation in IMAX format (presented at Expo '86), and the film Tony de Peltrie (1985) which received several international awards.

15:30- 17:00

Table ronde 14 / Panel 14
(Grand Salon)

Les outils de la créativité / Digital Tools: Creative Development and Developing Creativity

Les artistes traditionnels investissent plusieurs années pour maîtriser les outils de leur pratique. Comment les artistes qui oeuvrent dans le domaine des nouvelles technologies peuvent-ils s'y prendre pour perfectionner leur art dans un contexte où les environnements de travail deviennent rapidement obsolètes et sont cycliquement remplacés par de nouveaux? / A painter needs many years to master the tools of painting; an electronic artist would not recognize the work environment after such a time span. How does one master the tools in such an environment: by programming them themselves?

Modérateur / Facilitator : Daniel Langlois (Canada). Participants : François Girard (Canada), Kharim Hogan (Canada), Eric McLuhan (Canada), Chea Prince (USA), Henry See (Canada).

Table ronde 15 / Panel 15
(Alfred Rouleau A)

Subjectivités à découvrir / Sharing Subjectivities

La technologie peut-elle permettre d'explorer de nouveaux domaines de sensibilité, d'émotion et de pensée? Assistons-nous à l'émergence de nouvelles formes d'expression et de partage des subjectivités? / Can technology be used to pry open new viewports to the previously invisible, inaccessible and private subjective domains of sensation, emotion and thought? This roundtable explores new concepts of interface design resulting from the collision of subjectivity, corporeality and technology and the socio-political discourses arising from the dematerialization and virtualization of the body.

Modératrice / Facilitator : Frances Dyson (Australia). Participants : Isabelle Delmotte (Australia), Elisabeth Goldring (USA), Diane Gromala (USA), Heidi Tikka (Finland).

Table ronde 16 / Panel 16 (Argenteuil)

Ordinateurs et Sculpture aux É-U et en France / Computers and Sculpture in the USA & France

Computers and Sculpture Forum (USA)
& Ars Mathematica (France)

Présentation illustrée de l'importance croissante de l'informatique dans le travail sculptural, en guise de préalable à une exposition qui aura lieu simultanément à Philadelphie et à Paris en octobre. / This panel will present a slide and video survey illustrating the growing use of computers by sculptors in the USA and France.

Participants : Timothy Duffield (USA), Rob Fisher (USA), Christian Lavigne (France).

**Vendredi 22 / Friday 22
8:45-10:00**

Conférence 7 / Plenary 7
(Grand Salon)

Motif musical et signification musicale: quelle est la différence? / Musical Pattern versus Musical Meaning: What's the Difference?

Douglas Hofstadter (USA),

Douglas Hofstadter, directeur du Centre for Research on Concepts and Cognition de l'Université d'Indiana, s'est vu attribué le prix Pulitzer en 1979 pour son livre *Gödel, Escher, Bach: les Brins d'une Guirlande Éternelle*. Ses écrits en intelligence artificielle et en science cognitive ont su passionner autant les spécialistes que les non initiés. Son nouveau livre *Fluid Concepts and Creative Analogies: Computer Models of the Fundamental Mechanisms of Thought* constitue une synthèse de vingt années de recherches sur la modélisation informatique et la créativité humaine. / Douglas Hofstadter, director of the Centre for Research on Concepts and Cognition at the University of Indiana, won the Pulitzer Prize in 1979 for his book *Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*. He is one of the rare experts in the field of artificial intelligence and cognitive science whose writings are widely accessible to both a specialist and lay audience. His 1995 book *Fluid Concepts and Creative Analogies: Computer Models of the Fundamental Mechanisms of Thought* is a synthesis of twenty years of research into modeling human creativity using computers.

10:30-12:00

Table ronde 17 / Panel 17
(Alfred Rouleau A)

La créativité cosmique / Cosmic Creativity

La plupart des décisions esthétiques repose sur des réflexes individuels et culturels profondément ancrés. Cette table ronde traitera de la créativité artificielle qui ouvre de nouveaux horizons artistiques, l'emploi de procédés d'intelligence artificielle annonçant un régime d'exploration esthétique inédit. / Design and aesthetic decision making have previously been dominated by individual choices usually grounded in a singular cultural model, and naturally limited in choice. Artificial creativity opens new models of creative progression, leading to a quickly evolving aesthetic and changed relationships among author, audience and process.

Modérateur / Facilitator : Pierre Lévy (France).
Participants : Louis Bec (France), Peter Beyls

(Belgium), Christopher Dobrian (USA), Peter Gena + Charles Strom (USA), Douglas Hofstadter (USA), Martin Sperka (Slovakia).

Table ronde 18 / Panel 18 (Argenteuil)

L'idéologie de l'interactivité: liberté, choix, créativité / The Ideology of Interactivity: Freedom, Choice, Creativity

Depuis quelque temps, l'interactivité est devenue le mythe dominant des nouveaux médias informatisés. Cette table ronde décortiquera les métaphores de liberté, choix et créativité qui alimentent la conception actuelle de l'interactivité et examinera le rapport idéologique qui lie l'esthétique de l'interactivité au pouvoir. / Within the domains of both popular culture and the arts, interactivity is a key promise of new computer-based media technologies. This panel will explore the metaphors of freedom, choice and creativity as depicted in current conceptions of interactivity. The discourse of interactivity will be enlarged to include discussions of power as it is related to aesthetics.

Modératrices / Facilitators : Kim Sawchuk + Catherine Richards (Canada). Participants : Laura Tripee (USA), Doug Back (Canada), Brian Massumi (Australia).

14:00-15:30

Table ronde 19 / Panel 19
(Alfred Rouleau A)

L'art technologique et son public: le point de vue des conservateurs et des critiques d'art / Electronic Art and Audience: Open Discussion with Curators, Critics, and Observers

Les arts technologiques commencent de plus en plus à déborder de leurs frontières traditionnelles. Le monde de l'art est appelé à se réajuster face à ce nouveau venu. Cette table ronde permettra à des spécialistes actifs dans le domaine des arts technologiques de faire le point sur cette question. / Until recently, the Electronic Art world mostly talked to itself, and discussions were primarily among the inner circle of initiated artists and a small group of loyal observers. But as Electronic Art

matures as a discipline, it is now increasingly subject to the critical consideration by the art world at large. This is an open discussion by prominent curators and critics who are actively engaged in promoting and viewing Electronic Art.

Modérateur / Facilitator : Derrick de Kerckhove (Canada). Participants : Diana Dominguez (Brazil), Anne-Marie Duguet (France), Hervé Fischer (Canada), Yves Louchez (France), Maria Grazia Mattei (Italy), Roger Ricco (USA), Virginia Rutledge (USA).

15:00-17:00

Assemblée annuelle d'ISEA / ISEA Plenary session

Divers sujets en rapport avec l'organisme-parapluie d'ISEA, the Inter-Society for the Electronic Arts, sont à l'ordre du jour de cette assemblée qui clôt le symposium: évaluation d'ISEA 95 Montréal, annonce des prochaines éditions du symposium (Rotterdam en 1996 et Chicago en 1997), développement de la Inter-Society et de ses branches nationales, annonce d'autres activités intéressantes dans le domaine des arts technologiques. / Different matters related to the ISEA parent organization, the Inter-Society for the Electronic Arts, are on the menu for this final session of the symposium: evaluation of the Montreal Symposium, announcements of the '96 and '97 symposia (Rotterdam and Chicago respectively), proposals for the symposia after '97, the development of the Inter-Society and its national branches, announcements of other interesting electronic art initiatives.

Présentations individuelles et institutionnelles / Individual and Institutional Presentations

Les tribunes de présentations individuelles permettront à plus de cinquante chercheurs et artistes de présenter leurs travaux et d'exposer leurs démarches tout en échangeant avec les participants. Par ailleurs, une douzaine d'organismes et d'intervenants actifs dans le domaine des nouvelles technologies présenteront leurs sphères d'activités dans les tribunes institutionnelles. Ces présentations ne feront pas l'objet de traductions simultanées. / The individual presentations will provide the opportunity for more than fifty researchers and artists to present their work in interaction with participants. A dozen organizations and institutions engaged in the domain of new technologies will present their research and activities within institutional presentations. These presentations will not be translated simultaneously.

Mardi 19 / Tuesday 19

Après-midi / Afternoon

Présentations individuelles / Individual Presentations

(Auteuil)

15:15- 15:40 **Isabelle Chemin, Guido Hübner**, (France),

Perception: Fast Forward

15:40-16:05 **Jake** (France),
World Utopian Process: éthique de la création

16:10-16:35 **Victoria Vesna** (USA),
Installation "Virtual concrete"

16:35-17:00 **Joel Slayton** (USA),
Large Scale Experimental Media and Performance

(Argenteuil)

15:15-15:40 **Nicole + Norbert Corsino** (France), Traversées

15:40-16:05 **Kitsou Dubois** (France),
Kitsou Dubois, une danseuse en apesanteur

16:10-16:35 **Anita Cheng + Ronaldo Kiel** (USA), Post-Aesthetic Cyberspace: A Genetic Model for Art on the Internet
 16:35-17:00 **Andrea Wollensak** (USA), Visual Boundaries? Discussions of Regional Visual Communication and Culture in a MOO Environment and Results of Image Exchange

Mercredi 20 / Wednesday 20
Avant-midi / Morning

Présentations individuelles /
 Individual Presentations

(Auteuil)

10:45-11:10 **Gary R. Greenfield** (USA), The Cubes
 11:10-11:35 **Jeffrey Ventrella** (USA), Disney Meets Darwin - Evolving expressive motions
 11:40-12:05 **Stelarc** (Australia), Stimbod
 12:05-12:30 **Christophe Ramstein** (Canada), Les interfaces multimodales avec retour de force

(Alfred Rouleau B)

10:45-11:10 **Christian Hübler** (Germany), Co-realities - interaction with bodies of hybrid information
 11:10-11:35 **Marc Roelens + Véronique Bourgoin** (France), Nouvelles perspectives pour l'image de synthèse
 11:40-12:05 **Robert Fisher** (USA), Work-in-Progress : Interactive Art/ Science Planetarium event on cell biology
 12:05-12:30 **Peter Bosch + Simone Simons** (Netherlands), Krachtgever

Après-midi / Afternoon

Présentations individuelles /
 Individual Presentations

(Alfred Rouleau B)

15:15-15:40 **Mara Helmuth** (USA), Granular Synthesis and The FCurve Sound Generator
 15:40-16:00 **Ian Haig** (Australia), The Computer Graphics Crisis

16:10-16:35 **David Clark Little** (Netherlands), Composing with Chaos: Applications of a new Science for Music
 16:35-17:00 **Agustin Fernandez** (UK), State-of-the-Art Rusticity: A Composer's View

(Auteuil)

15:15-15:40 **Dominique De Bardonnèche-Berglund** (Switzerland), Eaux d'images-Ophélie
 15:40-16:05 **Todor Todoroff** (Belgium), Instrument de synthèse granulaire dans MAX/FTS
 16:10-16:35 **Tessa Elliot** (UK), The "i=" series - Interaction as Improvisation not Imposition
 16:35-17:00 **Lanny Webb** (USA), Illusions of Reality

Présentations institutionnelles /
 Institutional Presentations

(Argenteuil)

15:15-15:40 **Jean-Pierre Delbara** (France), La politique du Ministère français de la culture en faveur de la création artistique et du développement de nouveaux services destinés aux autoroutes de l'information
 15:40-16:05 **Stéphane Le Bouyonnet** (Canada), Le Groupe Conseil Innovitech
 16:10-16:35 **Michael Rodemer** (USA), The School of the Art Institute of Chicago
 16:35-17:00 **Lisa Steele** (Canada), V tape: How New Technologies can Influence Education Within Media Arts

Jeudi 21 / Thursday 21
Avant-midi / Morning

Présentations individuelles /
 Individual Presentations

(Alfred Rouleau B)

10:45-11:10 **Elisabeth Goldring** (USA), Imaging Directly onto the Retina
 11:10-11:35 **Nigel Helyer** (Australia), Hybrid
 11:40-12:05 **James K-M** (Canada), Restless Machines: Noise and Industrial Culture

12:05-12:30 **Mike Leggett** (Australia), The 21st Century Greek Bronze ?

(Auteuil)

10:45-11:10 **Wayne Draznin** (USA), The Surveillance Series
 11:10-11:35 **Georg Mühleck** (Germany), Datagraphy & Architecture
 11:40-12:05 **Eduardo Kac** (USA), Photonic Webs in Space Time: The Aesthetics of Holography
 12:05-12:30 **Hal Thwaites** (Canada), Three-Dimensional Technologies and the Electronic Arts

Après-midi / Afternoon

Présentations individuelles /
 Individual Presentations

(Alfred Rouleau B)

15:15-15:40 **Heidi Grundmann** (Austria), Horizontal Radio
 15:40-16:05 **Brian Evans** (USA), Implicate Beauty, Multimedia Art on the World Wide Web
 16:10-16:35 **Paul Brenner** (USA), The File Room
 16:35-17:00 **Axel Mulder** (Canada), Sensing the Art - Facilitating the Creation of Interactive Art

(Auteuil)

15:15-15:40 **Ross Harley** (Australia), Orchestrated Landscapes
 15:40-16:05 **Madelon Hooykaas** (Netherlands) + **Elsa Stanfield** (Scotland), Table of Orientation
 16:10-16:35 **McKenzie Wark** (Australia), Virtual Antipodes: Aspects of Australian New Media Art
 16:35-17:00 **Thecla Schiphorst + Stephen Hawryshko** (Canada), Immerce: A visual database

Vendredi 22 / Friday 22
Avant-midi / Morning

Présentations individuelles /
 Individual Presentations

(Alfred Rouleau B)

10:45-11:10 **Jean-Paul Longavesne** (France), Machines

à peindre et informatique picturale :

«Ironie de l'art digital»

11:10-11:35 **Jean-Marc Philippe** (France), La relation art/alliage à mémoire de formes : 10 ans de parcours. 1 500 000\$ en recherche et développement : un nouvel imaginaire artistique

11:40-12:05 **Patricia Search** (USA), Electronic Art and The Law: Intellectual Property Rights in Cyberspace

12:05-12:30 **Barbara Hoffman** (USA), Legal Issues in Multimedia and the Internet

Présentations institutionnelles /
Institutional Presentations

(Auteuil)

10:45-11:10 **Nils Aziosmanoff** (France), Relations et synergies entre culture, recherche et industrie, à travers 7 années d'expériences concrètes dans ART 3000

11:10-11:35 **Lamberto Tassinari** (Canada), VICE VERSA, The Magazine for the Triangle Montreal-Toronto-New York

11:40-12:05 **Bernard Lévy** (Canada), La revue VIE DES ARTS

12:05-12:30 **Guy Durand** (Canada), La revue INTER - art actuel

Après-midi / Afternoon

Présentations institutionnelles /
Institutional Presentations

(Alfred Rouleau B)

14:00-14:30 **Justine Bizzocchi** (Canada), Centre for Image and Sound Research

14:30-15:00 **Ginette Paris** (Canada), Immortal Images: A CD-Rom on Mythology

(Argenteuil)

14:00-14:30 **Rejane Spitz** (Brazil), Dirty hands on the keyboard. A revolutionary lab

14:30-15:00 **Cynthia Pannucci** (USA), Art & Science Collaborations : A magnet for new & pioneering work

Ateliers / Workshops

Ces ateliers de formation permettent d'acquérir une expérience pratique des technologies numériques. Le nombre de places pour les ateliers est limité. Dans presque tous les cas, la langue utilisée est l'anglais. Veuillez contacter le bureau d'ISEA95 Montréal pour réserver. Les frais d'inscription seront perçus sur place, le jour même de l'atelier. Renseignements : 281-8282 / Access to workshops is limited and is open to all. Contact the ISEA95 Montréal office to register (fees will be payable the day of the workshop, on site). Information: 281-8282.

Dimanche 17 / Sunday 17
10:00-17:00

Introduction to Authoring for the World Wide Web

Brian Evans (USA)

The World Wide Web is becoming a major context for artistic presentation and research. This workshop will prepare the participants to work with introductory features of the World Wide Web.

In English. 50\$CAD. 22 participants. Collaboration: Faculty of Music, McGill University (555 Sherbrooke West, Undergraduate Computer Lab.)

13:00-16:00

Computer Assisted Sculpture Workshop

Rob Fisher + Timothy Duffield (USA)

A workshop/demonstration of the use of computers in sculpture. A variety of sculptors will demonstrate aspects of their work on a broad range of platforms (SGI, Mac, Pentium and Amiga). Each artist will give a group presentation for 30 minutes and for the rest of the session will discuss their approach and technique in depth.

In English. Free. 30 participants. Collaboration: Computer and Sculpture Forum of the USA & Mite Avista Laboratory, Concordia University (1455 de Maisonneuve West, Room H333. Tél: 848-3457)

13:00-17:00

Narrating the Narrative: Aurality, Diaries and Story Telling in the New Media

Lynn Hershman (USA)

Lynn Hershman, considered as a pioneer in the field of interactive installations, will host a workshop on the multiple aspects of interactive narration and diaries. She will use her own personal diaries, as well as other works on many formats as examples.

In English. 30\$CAD. 15 participants.
Collaboration: La Centrale (279 Sherbrooke Ouest, 3e étage. Tél: 844-3489)

14:00-17:00

Time in the Eye of the Needle, behind the scenes

John D. Mitchell (USA), Robb Lovell (USA), Michael Montanaro (Canada)

A behind-the-scene look at the virtual sensing technologies developed by the Institute for Studies in the Arts (ISA) of Arizona State University and used in the interactive media dance performance Time in the Eye of the Needle presented by Montanaro Dance.

In English. Free. 30 participants. Collaboration: Institute for Studies in the Arts (ISA) of Arizona State University, Montanaro Dance. (Espace libre, 1945 Fullum. Tél: 281-6510)

10:00-17:00

Le son sur l'Internet / Audio on the Net

Sean Terriah (Canada),
Alexandre Burton (Canada)

Un atelier pour compositeurs et artistes sonores sur les possibilités artistiques de l'Internet. Des membres de la faculté de musique de l'Université McGill et de l'Université de Montréal présenteront leurs recherches et démontreront les plus développements sonores les plus récents sur l'Internet. Un atelier sera présenté en français et l'autre en anglais. / A workshop on the artistic possibilities of the internet for composers and audio artists. Members from the Faculty of Music of McGill University and Université de Montréal will present their research and demonstrate recent audio develop-

ments on the Internet. One workshop will be presented in French and the other in English.

Bilingual / Bilingue. 50\$CAD.

10 participants in English / 10 participants en français. Collaboration: Faculty of Music, McGill University (555 Sherbrooke West, Undergraduate Computer Lab. Tél: 398-4548) & Université de Montréal, Faculté de musique (200 Vincent d'Indy. Tél: 343-6427).

10:00-17:00

Atelier SOFTIMAGE - NAD / SOFTIMAGE-NAD Workshop

Robin Tremblay (Canada)

Un aperçu du logiciel d'infographie Softimage 3D version 3.0 de Microsoft et de différents modules tels le modeling, animation et rendu d'images. / An overview of Softimage 3D graphics software version 3.0 by Microsoft and its different modules, including modeling, animation and image rendering.

Bilingual / Bilingue. 75\$CAD.

25 participants. Collaboration: SOFTIMAGE, NAD (NAD studio, 2101 St-Laurent)

**17 / 18 sept.
10:00-16:00**

Computer-Generated Imagery and Printmaking

Michi Itami (USA)

This workshop will focus on producing computer generated images on archival paper through the techniques of various printmaking media: photo-etching, photo-lithography and photo silk-screen. Actual hands-on demonstrations and participation in producing prints from their computer images will be included.

In English. 100\$CND. 12 participants.
Collaboration: Galerie GRAFF (963 Rachel Est. Tél: 526-2616)

Lundi 18 / Monday 18

Advanced Authoring for the World Wide Web (WWW)

Stephen Wilson (USA)

This workshop will prepare participants to work with advanced features of the World Wide Web. It will show

attendees how to work with inline and external images, sound, and digital video — including preparation of correct file formats, design decisions comparing inline vs external images, and working within WWW limitations such as HTML and variations in user configurations of browsers.

In English. 50\$CAD. 22 participants.

Collaboration: Faculty of Music, McGill University (555 Sherbrooke West, Undergraduate Computer. Lab)

11:00-16:00

Interactive Video : A Flexible Approach for Sound-Image Correspondence

Don Ritter (Canada)

A demonstration of computerized methods for corresponding real-time computer animation within live music, including a demonstration of Ritter's "Orpheus" system which permits a flexible approach for synchronizing digital video images with live music. Over the duration of the workshop an interactive work will be created.

In English. 50\$CAD. 10 participants. (Mite Avista Laboratory, Concordia University, 1455 De Maisonneuve West, Room H333. Tél: 848-3457)

10:00-16:00

Holography Workshop

John Perry (USA)

John Perry, well-known in the field of large scale holography, will present an overview of the various possibilities of holographic medium, with an emphasis on the complicity between the artist and the laboratory technician in the fabrication of the holograms. The workshop will conclude with the realization of a hologram.

In English. 25\$CAD. 25 participants.

Collaboration: Centre d'art holographique et photonique de Montréal and CEGEP Maisonneuve (3800 Sherbrooke Est, bureau B2204. Tél: 272-8166)

Expositions / Exhibitions

Près de quatre-vingts oeuvres ont été sélectionnées pour présenter un tour d'horizon de la production actuelle en art technologique. En plus du contingent d'oeuvres retenues, ISEA95 Montréal présente, en collaboration avec la Galerie de l'UQAM et le Laboratoire de muséographie de l'Université de Montréal, une sélection d'oeuvres interactives développées au ZKM /Karlsruhe (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), qui organise l'importante biennale: la Multimediale. Divers autres lieux accueillent également les participants d'ISEA95 Montréal en proposant des expositions d'art technologique (voir le détail dans la section Événements satellites). / Around 80 works have been selected to present a broad range of current production in the technological arts. In addition to the selected works, ISEA95 Montréal, in collaboration with the Galerie de l'UQAM and the Laboratoire de muséographie, Université de Montréal, presents an exhibition of interactive works developed at the ZKM /Karlsruhe (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), which organizes the important biennale: the Multimediale. A variety of other organizations are also participating in ISEA95 Montréal with technological art exhibitions (see the details in the Satellite Events section).

Exposition d'art électronique ISEA95 / ISEA95 Electronic Art Exhibition

18-22 sept., 12:00-21:00

23 sept., 10:00-18:00

(École Cherrier)

Elliot Anderson +

Jim Campbell (USA), Mercurial Refractions I - 44

Carlos Azambuja (Brazil), A Not So User-Friendly Interface - 3

Philippe Boissonnet (Canada), La conscience des limites (GAIA) - 47

Peter Bosch + Simone Simons (Netherlands), Krachtgever - 46

Paul Brown (Australia), The Deluge (After Leonardo) - 27

Bernard Caillaud (France), Image et forme temporelle - 28, 30, 32

Jean-François Cantin (Canada), Love Supreme, fragments - 13

ad 319 (USA), Body, Space, Memory - 3

Jean-Marie Dallet (France), Voyage no 17 - 3

Hans Dehlinger (Germany), Computer Generated Drawings - 16

Linda Dement (Australia), Cyberflesh Girlmonster - 3

Louis-Philippe Demers + Bill Vorn (Canada),

The Frenchman Lake - 50

Donato Di Blasi (Suisse), Espace de déplacement - 3

Die Veteranen (Germany), An Art Project for CD-ROM - 3

Roz Dimon (USA), Information Woman: And the Beach in Her Elbow - 3

Maurice-Georges Dyens (Canada), Vertigo Terrae - 22

Bruce Evans (Canada), Flora Floor - 12

Claude Gaçon (Suisse), Gaçon Schafft Ordnung 1-99, Version X - 36

Phillip George (Australia), Mnemonicon - 7

Hervé Graumann (Suisse), Raoul Pictor cherche son style... - 3

Ken Gregory (Canada), Germ Originally Monstruous Caused - 43

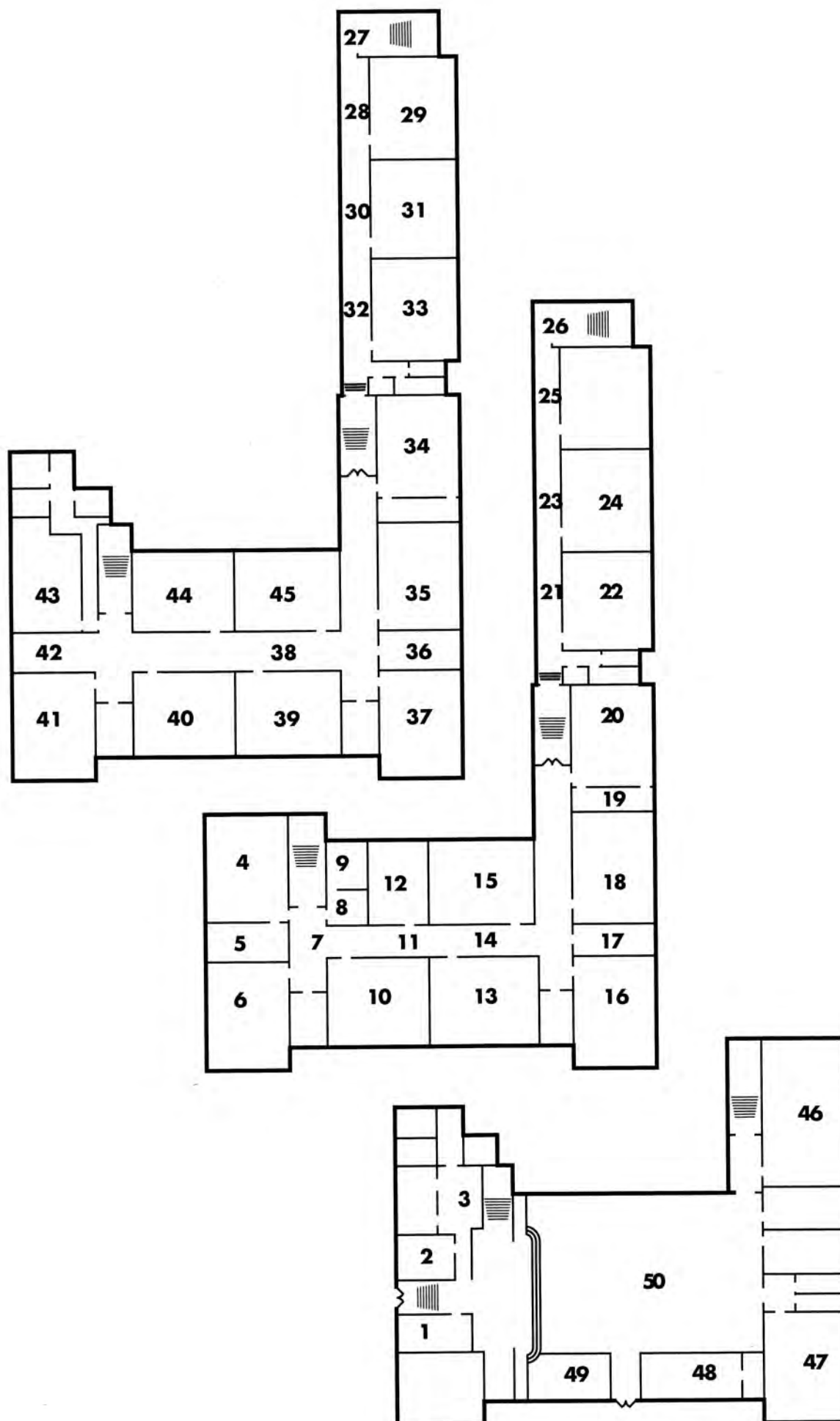
James Hagan (USA), Shy Exhibitionist - 11

Graham Harwood (UK), A Rehearsal of Memory - 33

Lynn Hershman (USA), A Room of One's Own - 1

(prêt de/loan from : Musée des Beaux-Arts du Canada)

Paul Hertz (USA), Deadpan, or, The Holy Toast



Haruo Ishii (Japan),
Hypertouch "The Body As Media" - 34

Michi Itami (USA), Akira's Life:
The Irony of Being American - 3

Mogens Jacobsen (Denmark),
The Entropy Machine - 49

Eduardo Kac (USA),
Maybe then, if only as - 19

Mike King (UK),
Programmed==Damned - 25

LCD 25 (Canada),
Kaleidoscope - 48

Joseph Lefevre (Canada),
Traces et contrastes - 41

George Legrady (Canada),
Slippery Traces - 18

Cécile Leprado (France),
Le triangle d'incertitude - 4

Jon McCormack (Australia),
Turbulence- An Interactive Museum
of Unnatural History - 31

Van Mc Elwee (USA),
Reconstructions - 10

Kevin McTavish (Canada),
The Afterlife Portraits - 29

**Georg Mühleck + Michael
Schlosser** (Germany), Fine Art,
Fine Chess, Fine Data - 5

Carlos Eduardo Muti Randolph
(Brazil), Asylum for the Criminally
Insane - 3

Marie-Hélène Parant (Canada),
La femme du marais - 17

Nancy Paterson (Canada),
The Machine in the Garden - 42

Simon Penny (Australia),
Petit mal - 16

Keith Piper (UK),
Reckless Eyeballing - 37
(en collaboration avec/in collaboration with :
Banff Centre)

Ravi Rajakumar (Canada),
Permutations - 16

Sonya Rapoport + Craig Harris
(USA), The Transgenic Bagel - 3

Nicolas Reeves (Canada),
Morphologies surrationnelles - 45

Ed Osborn (USA), Last Call - 40

Catherine Richards (Canada),
Curiosity Cabinet at the End
of the Millenium - 15

Ron Rocco (USA), Andromedia - 6

Ron Saito (USA),
Adam Naming the Animals - 3

Thecla Schiphorst (Canada),
Immerce - 3

Shaolin Wooden Men (Australia),
We are Sound - 2

Geoffrey Shea (Canada),
Ezrom's Room - 39

Gerfried Stocker (Austria), Eprom -
The Aesthetics of Disappearance - 16

Gerd Struwe (Germany), Automatic
Sketch Artist - Cross Man Cross - 24

Peter Sweenen (Netherlands),
Imagine The Skylines of the World -26

John Tonkin (Australia),
Elective Physiognomies - 14

Gisèle Trudel (Canada),
Timepiece - 9

Michele Turre (USA),
Playing Dress Up - 21, 23

Anna Gabriele Wagner (Austria),
Emergence - 24

Dennis Michael Wilcox
(Australia), Zenotrope #2, Zenotrope
Oscillator - 20

Louise Wilson (Canada),
Black Box - 8

Dan Zerø (Australia),
Angelus Novus 4.01 - 35

Multimediale

18-22 sept., 12:00-21:00

23 sept., 12:00-18:00

(Galerie de l'UQAM)

Jean-Louis Boissier (France),
Flora petrinsularis (Artintact 1)

Luc Courchesne (Canada),
Portrait One (Artintact 2)

**William Forsythe, Nik Haffner,
Volker Kuchelmeister, Christian
Ziegler** (Germany), Improvisation
Technologies

Agnes Hegedüs (Hungary),
Between the Words

Eric Lanz (Switzerland),
Manuscript (Artintact 1)

Miroslav Rogala (Poland),
Lover's Leap (Artintact 2)

Bill Seaman (USA),
Passage Sets: One Pulls Pivots at the
Tip of the Tongue & The Exquisite
Mechanism of Shivers (Artintact 1)

Jill Scott (Australia),
Frontiers of Utopia

Stacey Spiegel (Canada), Oasis

Tamás Waliczky (Hungary),
The Way & Der Wald (Artintact 2)

Autres expositions

Charles de Mestral (Canada)
Return to Atlantis - II
(Biosphère)

Marie-Christiane Mathieu
(Canada), Solaris
(Esplanade de la Place des Arts)

Musique / Music

Art sonore ou musique? Électro-acoustique ou électroacoustique? Son/Image ou Son & Image? L'électro-acoustique est l'art du haut-parleur, mais aussi l'art de l'espace sonore. Montréal en particulier, et le Canada en général, sont parmi les milieux de musique électroacoustique les plus productifs, les plus éclectiques et les plus dynamiques et ISEA95 en profite en présentant, en collaboration avec la Faculté de musique de l'Université McGill, l'Association pour la création et la recherche électroacoustiques du Québec (ACREQ) et la Communauté électroacoustique canadienne (CEC), une vaste sélection d'électro-acoustique, incluant des pièces pour bande seule diffusée sur un ensemble de haut-parleurs, de la musique acoustique et interactive en direct, de l'art radio et sonore et des performances utilisant des instruments électroniques inventés. La série «Sélection officielle» présente deux concerts du répertoire international de musique électroacoustique en direct et un concert acousmatique. La «Vitrine canadienne» présente un survol des compositeurs et des interprètes parmi les plus actifs et reconnus du Canada en électroacoustique. / Sound art or Music? Electroacoustic or Electro-Acoustic? Sound/Image or Sound & Image? Electroacoustics is the art of the loudspeaker, but also the art of sonic space. Montreal in particular and Canada in general, are amongst the most productive, the most eclectic and the most dynamic electroacoustic centres. ISEA95 will take advantage of this energy by presenting a large selection of electroacoustics, including solo tape works broadcast on an orchestra of loudspeakers, music for performer and interactive systems, radio and sound art as well as performances using invented electronic instruments. The «Official Selection» series presents 2 concerts from the international repertoire of works for performance and electroacoustics. The «Canadian Window» proposes an overview of some amongst Canada's most active composers and performers in electroacoustic music.

Mardi 19 / Tuesday 19

20:00-22:00

(Salle Pollack, McGill)

Concert électroacoustique «live» /
Live Electroacoustic Concert

Sélection officielle 1 / Official Selection 1

Michael McNabb (USA),
The Far and Brilliant Night (1990)

Avec/with Mark Goldstein, percussion

Sergio Barroso (Canada),
Charangas Delirantes (1995) *

Avec/with Sergio Barroso, clavier/keyboard

Agustin Fernandez (UK),
Wounded Angel

Michael Rosas Cobian (UK),
Lucero

Andrew Lovett (UK),
Erinyes

Avec/with Agustin Fernandez, Charango

Michele Biasutti (Italy)

Tavola IV (1993),

Avec/with Laura Wilcox : alto/viola

Robert Rowe (USA),

Computer Improvisation (1995) *

Avec/with Robert Rowe, ordinateur/computer;

Jean Derome, saxophone & flute;

Mari Kimura, violon/violin

Ollivier Coupille (France)

Migrations (1994),

Avec/with Ollivier Coupille, interprète/
performer

Mercredi 20 / Wednesday 20

12:30-14:00

(5e salle, Place des Arts)  SRC
CBF-FM 100.7
Montréal

Concert électroacoustique /
Electroacoustic Concert

Vitrine canadienne 1 / Canadian Window 1

Hildegard Westerkamp,
India Sound Journal (1995) *

Avec/with Hildegard Westerkamp, voix/voice

Randall Smith,
Elastic Rebound (1995) *

Robert Normandeau,
Le renard et la rose (1995)

Daniel Scheidt,
Tempting Ghosts (1995) *

Avec/with Fides Krucker, voix/voice; Trevor
Tureski, percussion.

17:30-19:00

(5e salle, Place des Arts)

Concert électroacoustique /
Electroacoustic Concert

Vitrine canadienne 2 / Canadian Window 2

Sergio Barroso,

Cronica de Ultrasueno (1992)

Avec/with François Houle, clarinette/clarinet;

Sergio Barroso, clavier/keyboard

Paul Dolden,

In a Bed where the Moon was
Sweating (1994)

Avec/with François Houle, clarinette/clarinet

**Michael Century & Frances
Dyson**,

Cendres (1995) *

Avec/with Michael Century, clavier/keyboard;

Frances Dyson, voix/voice

Wende Bartley,
Ellipsis (1993)

Avec/with Fides Krucker, voix/voice

20:00-21:30

(Salle Pollack, McGill)  SRC
CBF-FM 100.7
Montréal

Concert électroacoustique «live» /
Live Electroacoustic Concert

Sélection officielle 2 / Official Selection 2

William Meadows (USA),

The Language of Dreams (1995)

Avec/with William Meadows, interprète/
performer

James Giroudon &

Jean-François Estanger (France),

Unes, voix de basse (1995)

Avec/with Nicholas Paul Caloia, contrebasse/
basse

Joel Chadabe (USA),

After Some Songs (1995)

Avec/with Jan Williams, percussion/drums

Agostino Discipio (Italy),

Hybris (1994)

Avec/with Danielle Bourget, G flute/flûte en sol;

Patrice Arsenault, clarinette basse/bass clarinet

Chris Brown (USA),

Talking Drum (1995)

Avec/with Chris Brown, ordinateur/computer;

3 interprètes/performers

Jeudi 21 / Thursday 21

12:30-14:00

(5e salle, Place des Arts)



Concert électroacoustique /
Electroacoustic Concert

**Vitrine canadienne 3 /
Canadian Window 3**

Keith Hamel, *Traces* (1995) *

Avec/with Jean-Guy Boisvert, clarinette/clarinet

David Eagle, *Deepening Through
The Silent Spheres* (1995) *

Avec/with Jean-Guy Boisvert, clarinette/clarinet

alcides lanza, *Vôo* (1991-2)

Avec/with Meg Sheppard, voix/voice

Darren Copeland, *In a Visible
Darkness & Reaching for Tomorrow*
(1995).*

20:00-21:30

(5e salle, Place des Arts)

Concert acousmatique /
Acousmatic Concert

**Sélection officielle 3 /
Official Selection 3**

Francis Dhomont (Canada/France)
Chiaroscuro (1987)

John Duesenberry (USA)

WaveBreak (1993)

Gilles Gobeil (Canada)

Le vertige inconnu (1993)

Jens Hedman & Eric Mikael

Karlsson (Sweden)

Anchoring/Arrows (1993)

Adolfo Nunez (Spain)

Jurel (1994)

Vendredi 22 / Friday 22

20:00-21:30

(5e salle, Place des Arts)



Concert ACREQ Concert

Jean Piché (Canada),
Shola - INversion (1994-95) *

Ned Bouhalassa (Canada),
Fantasia (1995) * +

Marc Tremblay (Canada),
Chronique du disque (1995) * +

Avec/with Martin Tétreault, tables tournantes/
turn tables

Todor Todoroff (Belgium),
Rupture d'équilibre (1993)

Alain Thibault (Canada),
Le cauchemar climatisé (1995)
Daniel Pancaldi, marimba

* Création mondiale /

+ Commande de l'ACREQ avec le Conseil des arts du Canada

/ Commissioned by ACREQ with Canada Council.



Ces quatre concerts seront enregistrés par la chaîne culturelle FM de la SRC et seront diffusés ultérieurement dans le cadre de l'émission «Le navire night», entendus les samedis et les dimanches à 23h00, au réseau FM de Radio-Canada (100,7 FM). Réalisation: Hélène Prévost et Mario Gauthier. / These four concerts will be broadcast on the cultural FM station of the SRC and will be broadcast at a later date on the "Navire Night" program, heard Saturdays and Sundays at 11pm on the FM network of Radio-Canada (100,7 FM).
Producers: Hélène Prévost and Mario Gauthier

**Espace d'écoute /
The Listening Space**

19-22, 11:00-22:00

(5e salle, Place des Arts)

19 œuvres électroacoustiques sélectionnées par le jury d'ISEA95 ainsi que la collection **DISContact!** de la CEC sont disponibles sur demande pour écoute privée. Présenté en collaboration avec la Communauté électroacoustique canadienne. / 19 electroacoustic tape pieces selected by the ISEA95 jury and 4 CD's of electroacoustic music from the CEC **DISContact!** collection are available on demand for private listening. Presented in collaboration with the Canadian Electroacoustic Community.

Natasha L Barrett (UK), *Puzzle Wood*
Wende Bartley (Canada), *Icebreak*.

Luigi Ceccarelli (Italy),

La guerra dei dischi

Alessandro Cipriani (Italy),

In Memory of a Tape Recorder

Martin Daske (Germany),

Madances 1-7

Everett C Frost (USA),

Vietnam: A Prophecy

Jose Halac (USA),

India Vieja, Ball, Uitotos

Jens Hedman & Eric Mikael

Karlsson (Sweden), *Threads & Cords*

Bentley Jarvis (Canada),

Last Night, Is Winter Really Over?

Patrick Kosk (Finland),

Der Raum Traum, Distrak Sillalla,

Plastique sans titre

Daniel Leduc (Canada),

Traverser les grandes eaux, Pleine

lune, Réponse impressionniste

Andrea Libretti (Italy),

Fragtagliate Onde

David Clark Little (Netherland),

Hyperion's Tumble

Steven M Miller (USA),

The Shadow of the Mosque, Mantra-Pandé

Stéphane Roy (Canada), *Crystal Music*

Jøran Rudi (Norway),

When Timbre Comes Apart

Ulrich Suesse (Germany), *Les Vusions*

Todor Todoroff (Belgique),

Rupture d'équilibre

John Wiggins (USA), *Masterpiecing*

Cabaret électronique / Electronic Cabaret

**18 - 22 sept.
19:30 - 03:00**

(Spectrum)

Les rencontres fortuites, les amitiés nouvelles et les échanges informels contribuent au succès d'un symposium. ISEA 95 Montréal cultivera activement de tels échanges par la mise en place du Cabaret électronique qui sera le site d'une animation permanente, avec une programmation hybride et éclectique de performances, projections vidéo, bornes interactives et autres manifestations. Aménagé dans le Spectrum, une salle de spectacle renommée, les ambiances visuelles et sonores du Cabaret seront modulées tout au long de la semaine par les vidéo et disc-jockeys de la scène locale. / Fortuitous meetings, new friendships and informal exchanges always contribute to the success of a Symposium. ISEA 95 Montréal will actively cultivate such exchanges by establishing the Electronic Cabaret, the site of ongoing activities with a hybrid and eclectic program of performances, video projections, interactive works and other events. Located in the renowned show bar the Spectrum, the visual and sound environments of the Cabaret will be modulated all week long by video and disc-jockeys active in the local scene.

Gratuit avec passe ISEA, \$10 pour le public / Free with ISEA pass, \$10 for the general public.

(Spectrum, 318 Ste-Catherine Ouest.
Métro Place-des-Arts)

**18 - 22 sept.
21:00**

Le cirque des vidéocréatures / The Videocreature Circus Otavio Donasci (Brazil)

Performance mettant en scène des personnages ressemblant à des mutants à qui on aurait greffé des prothèses vidéo. Les vidéocréatures sont des êtres colorés, en mutation continue: de véritables sculptures humaines au parfum brésilien. Venez rencontrer le chanteur de boléro, la marionnette vidéo et le clown électronique. / A performance featuring mutant-like figures to whom video prosthetics have been transplanted. These videocreatures are colourful beings in constant mutation, true human sculptures radiating a Brazilian fragrance. Come and meet the Bolero Singer, the Videopuppet and the Electronic Clown.

**18 sept.
22:00**

Fleabotics

Eric Rosenzweig (Canada), Phil Giborski (Canada), Willy LeMaitre (Canada), Dan Farrell (Canada), Philip R. Food (USA), Saynho Namtchylak (Tuva), Barry Guy (UK), Randy Raine-Reusch (Canada), Slava Egorov (Russia)

Fleabotics se présente comme un spectacle hypermédia spontané. Des projections vidéo, du texte, des jeux d'éclairage et un alliage de musiques électronique et acoustique se déploient au gré de déclenchements et d'échanges improvisés entre les intervenants. Ce spectacle a été choisi comme performance spéciale du ICMC 95 (International Computer Music Conference), qui a eu lieu à Banff en septembre. / Fleabotics is a spontaneously generated narrative in the tradition of free improvisation. They create a hypermedia drama through live video projections, onscreen text, electronic and acoustic musics. The improvised narrative unfolds by the graces of the players' inter-wired media, the audiences' attentions shifting from the created art to the creators themselves. The show was selected as a keynote event at this

year's International Computer Music Conference (Banff Center, Sept. 4th). Avec l'aide de / with the assistance of: The Canada Council-Media Arts, Canada Council-Touring Office, Banff Centre of the Arts, Midivox, Eastside Wondertree Independant Elementary School of Vancouver.

**19 - 20 sept.
21:00**

The Consensual Fantasy Engine

Paul Vanouse (USA),
Peter Weyhrauch (USA)

Le piétage télévisuel de la poursuite automobile de O.J. Simpson, en 1994, sert de point de départ pour cette oeuvre cinématographique. Une fiction interactive se construit au gré de données démographiques et d'opinions politiques recueillies grâce à un applaudimètre. / The televised O.J. Simpson chase in 1994 provides a starting point for this cinematic artwork. An interactive fiction is created by polling the audience for demographic data and political views using an applause meter to measure the audience's response.

**19 sept.
22:00**

Hacking the Future

Steve Gibson (Canada), Arthur Kroker (Canada), Marilouise Kroker (Canada), Mark Bell (USA), Bert Deivert (Sweden), David Kristian (Canada)

Ce spectacle pour humains et machines vise à saturer les sens, séduire l'esprit, reconfigurer l'oreille virtuelle et l'épandre à travers la salle. La première partie constitue un intense montage de textes-sons-videos-clips de Arthur et Marilouise Kroker et Steve Gibson, suivie de musique électronique par Steve Gibson et David Kristian. La deuxième partie présente la musique de "SPASM" et "let the dead bury the living", de même qu'une bande vidéo du cinéaste suédois Bert Deivert. / Presenting virtuoso music for humans and machines, this performance seeks to overload the senses, seduce the mind, re-configure the virtual ear and splay it across the room. 1st set:

"Speed Spam" - an intense montage of text-audio-video-clips by Arthur and Marilouise Kroker and Steve Gibson, followed by live electronics by Steve Gibson and David Kristian. 2nd set: music from "SPASM" and "let the dead bury the living", including the premiere of a video by Swedish filmmaker Bert Deivert.

**21 sept.
21:00**

Arcana 33 1/3
Mark Trayle (USA)

La réalité virtuelle constitue le sixième sens émergent. À la fin du XIXe siècle, les magiciens et les médiums utilisaient du mobilier spécialement conçu pour accéder au monde spirituel. Aujourd'hui, on utilise des moniteurs vidéo, «datagloves», senseurs à force rétroactive pour voir des apparitions... et cohabiter avec les esprits. / Virtual reality is the emergent sixth sense. At the end of the 19th century, magicians and mediums used specially constructed furniture as gateways to the spirit world. Now we use video monitors, datagloves, force feedback sensors to view apparitions... fly among spirits.

**21 sept.
22:00**

L'après-midi d'un faune
Marie Chouinard (Canada)

Oeuvre chorégraphique inspirée de Nijinski. Le Faune, ici incarné par une danseuse, entre en interaction avec les nymphe symbolisées par des faisceaux de lumière et contrôle directement son environnement sonore à partir d'un système interactif camouflé. La technologie laisse ici toute sa liberté à la danseuse et se met véritablement au service de son art. / Choreographic work inspired by Nijinski. The Faune, here played by a dancer, gets to interact with nymphs symbolized by light beams and controls directly the sound environment of an hidden interactive system. Interactive technology allows the dancer to move freely and to express her art within a

highly responsive environment..
Chorégraphie/choreography : Marie Chouinard, danseuse/dancer : Pamela Newell, répétiteur/coach : Daniel Hétier, lumières/lighting design : Alain Lortie, conception du costume/costume design : Luc Courchesne, Louis Montpetit, Marie Chouinard, réalisation du costume/realization of the costume : Anne Rémillard, maquillage/makeup : Jacques Lee Pelletier, directeur technique/technical director : Axel Morgenthaler, éclairagiste/lighting : Philippe Dupeyroux, sonorisateur/sound engineer : Eddy Friedman.

**21 sept.
22:00**

Motion Control Modell 5
Granular=Synthesis (Austria)

Depuis quelques années, Granular=Synthesis travaille au développement d'une technique de «synthétiseur audiovisuel». La série «Modelle» leur permet de présenter leurs expériences au public. La version actuelle, «Modell 5», porte sur le contrôle du mouvement. Elle vient de se voir attribuer le Grand Prix Artech à la 4e biennale internationale de Nagoya, au Japon, et a été présentée à l'édition 1995 d'Ars Electronica, à Linz, Autriche. / For several years now, Granular=Synthesis have worked on the development of an "audio-visual synthesizer." Since 1992, they have developed "Modelle" to present their investigations to the public. The motto of the current Modell 5 is "motion control". Motion Control Modell 5 has recently received the Grand Prix of Artech (4th International Biennale in Nagoya, Japan) and was presented at the 1995 edition of Ars Electronica, in Linz, Austria.

**22 sept.
22:00 - 03:00**

**Party de clôture /
Closing Party**

i / o
Synergie (Canada)

À la croisée du «rave» de la poésie, de la vidéo, de l'art contemporain et de la critique des médias, le processus collaboratif et chaotique de ce groupe multimédia offre un joyeux

divertissement technologique qui fait rire les curieux, provoque les blasés et fait réfléchir en dansant., I/O sera l'occasion pour Synergie de dévoiler les résultats de leurs dernières explorations dans le monde de la musique. Les images qui accompagnent le spectacle autant que la soirée se veulent un commentaire satyrique sur la «technologie comme panacée à tous nos problèmes», attitude si commune par les temps qui courent. / A mixture between raves, poetry, video, contemporary art and media criticism, the collaborative and chaotic creative process of this local multimedia group offers a technological entertainment that has the curious laughing, provokes the bored and has you thinking while dancing. Created for ISEA 95 with minimal ressources, I/O's will be the occasion to unveil the results of their foray into the musical domain. The visuals accompanying the show and the rest of the evening will definitely show a touch of satyricism towards the "technology as an answer to all our problems" so often met these days.

Autres activités du cabaret électronique / Other Electronic Cabaret Activities

Bornes interactives / CD-Roms and interactive projects

Benoît Berry (France), Flyers Generator + Mental Gonflette
John Colette (Australia), 30 Words For the City
James K-M (Canada), Interactive Paintings
Alan Koeninger (Australia), Megalopolis
Michael McKenzie (Canada), Dark Practice Scarring (interactive fragment)
Josephine Starrs + Leon Cmielewski (Australia), User Unfriendly Interface

Infographie 2D / 2D Computer graphics

Thomas Bayrle (Germany), Sunbeam and Superstars
Ian Haig (Australia), Anthropoid Of genus Geekoid (stills from the animation "Astroturf")

Oeuvres projetées / Works projected

Trevor Batten (UK): Forms of Freedom and Involvement,
Thomas Bayrle (Germany): Sunbeam, **Yan Breuleux** (Canada): Earth, **Ivan Chabanaud** (France): Venise, étant donné, **Anita Cheng** (USA) + **Ronaldo Kiel** (Brazil): Cityshore, **Seoungcho Cho** (Korea): Iris, **Tom Coffin** (USA): Geocentric, Naturalism, Sabotage..., **Chris Dodge** (USA): Until We Sleep, **Ian Haig** (Australia): Astroturf (excerpt), K-Rad Man, **Mara Helmuth** (USA): Mellipse, **Claudia G Herbst** (USA): Late Arrival,
Maria Klonaris, Katerina Thomadaki (France): Requiem pour le XXe siècle - Opus 18 du cycle de l'ange, **Yves Labelle** (Canada): Dream Machine, **Iury Lech** (Spain): Bitter Trance, **Eric Mattson** (Canada): Desert Inn,

Marcello Mercado (Argentina): The Torment Zone, Clouds, Emptiness, **Françoise Petiot** (France): Agarth, **Jadwiga B. Podowski** (Poland): Robaki, One sunny day, Dance, On and Off, "3", Mu+babu=pi, "Me", **Robert Herrick Russ** (USA): Card Trick, **Lynne Sanderson** (Australia): Need, **Anargiros Sarafopoulos** (Greece): Textures, **Mechthild Schmidt** (Germany): Stochastic Dance, **Carl Stevenson** (UK): Our father, **Jean-Paul Thomin** (Canada): Un musée à l'aube, **George Thompson** (USA): The Hundreth Monkey, **Emile Tobenfeld** (USA): Video Music, **Clea T Waite** (Germany): Cyber 3

Hôtes musicaux et visuels / Musical and visual hosts

(dates)

- 18** Tribal
 Vj: **Deep Blue Sea**
 Djs: **Arnaud, Andrew**
 Live: **J' Ace D.Track**
- 19** Detroit, Housey
 Vj: **Neurom-X**
 Djs: **Gnat, Nav, Fred**
- 20** Hip Hop, Trip Hop, ambient
 Vj: **Deep Blue Sea**
 Djs: **Vitamin S, Gary, Whig**
- 21** Chicago, Detroit, Experimental
 Vj: **LCD 25**
 Djs: **Thunderbold, Marc O.D.**
 Live: **Juice Box**
- 22** Intelligent, Groovy, Goa
 Djs: **Ave Mario, Twin Peetz, Nike**

Cinéma Electronique / Electronic Cinema

19-22 sept.
19:00-20:15

(Cinéma Parallèle)

Sélection de 19 travaux audiovisuels internationaux intégrant animation, images de synthèse, rotoscopie, modélisation et rendu électroniques. Ces oeuvres ont été choisies en se basant sur la facture artistique et l'originalité des contenus plutôt que sur la seule base des prouesses technologiques. / Selection of 19 films which were created using animation, digital imaging, modeling, and rendering techniques. The jury made its selection based on the artistic qualities and originality rather than on the exhibition of technical prowess.

Thomas Bayrle (Germany),
Superstars

Bériou (France),
Tableau d'amour

Tim Cheung (USA),
Rolling Stone

Rodrigo De Toledo (Brazil),
Uneaten Future

Claudia G. Herbst (USA),
Selbstportrait

Masa Inakage (Japan),
Continuum, Crystal Paradise,
Fantastic Dreams

Pierre Lachapelle (Canada),
The Boxer Trailer

Van McElwee (USA),
Folded Follies

Milla Moilanen (Finland),
Deep

John Neill (Scotland),
Chance, Time

Françoise Petiot (France),
Pierres de foudre

Cynthia Beth Rubin (USA),
Les affinités recouvrées

Shaolin Wooden Men (Australia),
Ohar

Ben Skea (Scotland),
Ebb & Flow

Clea T Waite (USA),
Nothing Broke but the Heart

Richard Wright + Jason White
(Scotland),
Heliocentrum

Événements spéciaux / Special events

Expositions / Exhibitions

23 sept. - 01 oct.

(Musée d'art contemporain
de Montréal)

Osmose

Char Davies (Canada)

Osmose, un environnement immersif de réalité virtuelle utilisant également la projection stéréoscopique, constitue un projet en développement de Softimage. Cette représentation poétique de la nature cherche à établir une esthétique visuelle, sonore et interactive différente de la réalité virtuelle conventionnelle. Char Davies et son équipe présenteront les objectifs et les défis posés par leur travail sur Osmose, le 21 septembre, de 17h00 à 18h00, au Musée d'art contemporain de Montréal. Cette séance sera suivie d'une réception offerte par Softimage. / Osmose, an immersive virtual-reality installation involving Head Mounted Display technology and stereoscopic video projection, is a work developed at Softimage. A poetic representation of Nature, Osmose seeks to establish a visual, aural and interactive aesthetic that goes beyond conventional VR. A work-in-progress exploring the potential of immersive virtual space — as a medium for visual/aural expression & kinaesthetic experience of philosophical ideas. Char Davies and her team will make a special presentation about Osmose on Thursday Sept. 21, from 17h00 to 18h00, at the Montreal Museum of Contemporary Art. This will be followed by a reception hosted by Softimage.

Crédits / Credits: Conception et direction / Concept and direction: Char Davies, Infographie / Graphics: Georges Mauro, Développement du logiciel de réalité virtuelle / Virtual reality software development: John Harrison. Composition musicale et programmation / Music composition and programming: Rick Bidlack, Conception sonore et programmation / Sound design and programming: Dorota Blaszcak, Producteur exécutif / Executive producer: Daniel Langlois. Commandite / Sponsorship: Microsoft Softimage et Silicon Graphics

**19-24 sept.
11:00-16:00**

(Musée d'art contemporain
de Montréal & Centre
Georges Pompidou, Paris)

Le Tunnel sous l'Atlantique Maurice Benayoun (France)

Le Tunnel sous l'Atlantique est une oeuvre expérimentale de télévirtualité qui permet à des utilisateurs situés de chaque côté de l'océan Atlantique, à Paris et à Montréal, d'interagir et de se rencontrer dans un espace virtuel qu'ils auront contribué à créer. / Le Tunnel sous l'Atlantique (Tunnel Under the Atlantic) is an experimental work of televirtuality which allows users situated on either side of the Atlantic, in Paris and Montréal, to interact and to meet in a virtual space, a space which they both contribute to creating.

Vernissage / Opening
Mardi 19 / Tuesday 19, 12:30

Équipe Zone Productions-Montréal:

Producteurs délégués: Denis Martineau
et Bruno Jobin

Directeurs de projet: Denis Martineau et
Michael Century

Rechercheur et rédacteur: Frédérick Kantorowski

Directeur technique: Stéphane Choquette

Coordonnatrice: Caroline Vachon

Équipe de ZA Productions-Paris:

Directeur: Maurice Benayoun

Développement informatique: Tristan Lorach et
David Nahon

Régie: Michèle-Ange Dubeau

Recherche documentaire: Sylvain Savard

Production: Stéphane Singier

Communication-Presses: Karen Bernarrouch

Équipe Centre Georges Pompidou IRCAM.

Compositeur: Martin Matalon

Assistant musical: Frédéric Voisin

Mixage: Xavier Bordelais

Commanditaires / Sponsorship:

— Canada: Musée d'art contemporain de
Montréal, Industrie Canada, The Banff Centre
for the Arts, ISEA 95 Montréal, Accord Canada-
France, Ministère du Patrimoine canadien, SGI
Montréal. — France: Délégation aux arts
plastiques du Ministère de la culture, IRCAM,
Mission Recherche et technologie du Ministère
de la culture, Centre Georges Pompidou, Silicon
Graphics France et Europe.

Remerciements / Acknowledgments:

Patrick Bopuchaud, Kimi Bishop (SGI Europe);
Thierry Buaud, Michel Dionisi, Alain Nékoui
(SGI France); Jean-François Blanchette (Musée
canadien des civilisations); Lise Boilly (Archives
nationales du Canada); Raymonde Litalien
(Office national du film du Canada); Musée
Canadien des civilisations, Musée des enfants,
Musée Canadien de la guerre, Kalamara Inc,
Kodak Canada; Yan Breuleux, Sara Diamond,
Francine Garneau, Vern Hume, Diane Langlois,
Graham Lindgren, Microserv, Eric Villeneuve

Accès libre / Free acces. La Rotonde,
Musée d'art contemporain de Montréal.

**22 sept.
19:00 et/and 21:00**
(Pointe-à-Callière)

Les grottes virtuelles de Lascaux / The Lascaux Virtual Caves Benjamin Britton (USA)

Présentation et démonstration du projet
Lascaux, une installation de réalité
virtuelle qui reproduit les peintures
murales trouvées dans les grottes
historiques de Lascaux. / Demo
presentation of the Lascaux project, a
museum installation about the cave of
Lascaux, an interactive 3D
reconstruction of the ancient painted
cave made in virtual reality.
Collaboration: Intergraph Computers
\$6 pour tous / \$6 for all

**18-22 sept.
8:00 - 21:00**
(Cyberport)

Body Missing Vera Frenkel (Canada)

Utilisant la plate-forme World Wide
Web, Body Missing traite de la
disparition des oeuvres d'art: les
trésors artistiques volés par les nazis
pendant la Seconde guerre mondiale.
Comme tous les autres travaux de Vera
Frenkel, Body Missing joue sur
l'ambiguïté entre les faits et la fiction,
entre la mémoire et l'invention, en
exploitant le réseau de façon unique. /
Body Missing is concerned with an
open-ended process of reconstruction
of missing art: the art treasures stolen
by the Nazis during the Second World
War. Using the World Wide Web as
platform, Body Missing plays on the
rich ambiguity between fact and fiction,
memory and invention to create a
unique network.

Artistes travaillant à la reconstruction des
oeuvres perdues / First group of artists reinventing
lost works are: Joanna Jones (Frankfort), Alice
Mansell + Mickey Meads (Halifax), Piotr Nathan
(Berlin), Bernie Miller, Daniel Olson, Jeanne
Randolph (Toronto).

Programmation / Programming: James Allan
Production: Zone Productions.

Adresse pendant ISEA 95 / Web address
during ISEA95: <http://www.music.mcgill.ca/~jallan/BodyMissing.html>. Accès au Cyberport
avec laisser-passer ISEA seulement /
Access to Cyberport **with ISEA pass only.**
Salle Alfred Rouleau C, Hotel Méridien

Performances / Performances

**19-21 sept. (In English)
23 sept. (En français)
20:00**

(Salle multimédia Beverley
Webster Rolph)

Elseneur Robert Lepage (Canada)

Créée au cours d'une résidence d'été
au Musée d'art contemporain de
Montréal, la pièce Elseneur est
présentée pour la première fois, sous
sa forme expérimentale, au public
d'ISEA95: il s'agit du premier jet d'une
performance théâtrale en mutation
constante, inspirée de Hamlet de
William Shakespeare. Dans un
traitement unique de l'espace et des
effets scéniques, Lepage donne un
souffle nouveau à ce personnage
incontournable dans l'histoire du
théâtre occidental, en s'attachant tout
particulièrement aux thèmes de la
famille, de la folie et du deuil. Cette
nouvelle création complète une trilogie
de spectacles solos amorcée par
Lepage avec Vinci et Les Aiguilles et
l'Opium. Conçue comme une aventure
théâtrale, la réalisation de Elseneur a
été l'occasion d'une première
expérience de résidence d'artiste au
Musée. / Created during a summer
residency at Montréal's Musée d'art
contemporain, this Robert Lepage play
is shown for the first time, in
experimental form to the ISEA95
public, as a first draft of a theatre work
in progress inspired by William
Shakespeare's Hamlet. Through his
unique treatment of space and scenic
effects, Lepage gives new life to an
inescapable character in the history of
theatre in the western world by delving
into family, insanity and bereavement
issues. This latest creation completes
the trilogy of solo shows begun with
Vinci and followed by Les Aiguilles et
l'Opium. The production of Elseneur is
the result of a first residency for the
Musée d'art contemporain.
Coproducteur: Ex Machina, Musée d'art
contemporain de Montréal. Soutien technique /
Technical support: Solotech. **Gratuit: pour
les détenteurs de laisser-passer ISEA
seulement / Free: for ISEA pass holders
only.**

20-23 sept.

20:00

(NCT - Salle Fred-Barry)

Dark Practice Scarring

Michael Mackenzie (Canada)

Pièce de théâtre multimédia et environnement interactif, l'oeuvre esquisse une enquête médico-légale qui devient simultanément l'exploration d'une ville et une enquête sur la vie et la mort. Tout au long de l'enquête, un pathologiste est aux prises avec une identité noyée dans la dépendance technologique tandis que le coroner lutte avec son propre passé enseveli et le dilemme moral de l'enfant assassiné. / A multimedia theatre piece and an interactive environment, this work outlines a forensic investigation that becomes a simultaneous explorative environment. It outlines a forensic investigation that becomes a simultaneous exploration of a city and an investigation of a survival and a death.

Collaboration: Planet Waves Productions, Théâtre Virtuel, Zone Productions.

Remerciements / Acknowledgments: Denise Bélanger, Jean Boudreau, Yan Breuleux, Marc Désormeaux, Julie Fox, Jean François Gratton, Phillip Greene, Bill Howson, Randy Hughston, Hélène Langevin (Microserv), Mario Luis, Eric Mattson, George Mercier, Toby Rosenbloom, Daniel Ross, Paul Van Emmerick, Eric Villeneuve.

Gratuit avec passe ISEA, étudiants: \$5, autres: \$10 / Free with ISEA pass, students: \$5, others: \$10

22 sept.

16:00 et/and 20:00

23 sept.

20:00

(Tangente)

Genesis After Babel - for George Steiner in the Spirit of Raymond Roussel

Marcelle Hudon, Adeena Karasick, Earl Pastko, Tim Gosley, Tom Walsh, (Canada)

Genesis After Babel est une boucle d'environ dix minutes sous forme de performance. Le thème de la création ou genèse s'applique en «boucle linguistique» pour confronter la théorie de Steiner — exprimée dans «After Babel» — portant sur l'impossibilité de réaliser de véritables traductions des

langues. La boucle représente l'uroboros — le serpent qui mange sa queue — un vieux symbole de l'Homme perpétuant son image. Aujourd'hui, ce symbole se trouve dans l'interdépendance qu'auto-génère la technologie dans un monde où les images et l'intelligence sont synthétiques. / Genesis After Babel is a performance art "loop". The creation theme of Genesis is used as a "language loop" to address Steiner's theory expressed in "After Babel" of the impossibility of true translation between different languages. The loop should personify the image of the ancient uroboros (the serpent eating its tail), originally the symbol of the self-perpetuating image of Man; now come to represent the loop of technology's self-generating inter-dependence within a world of created image and intelligence.

Direction technique / Technical Direction: Sébastien Tremblay

Gratuit avec passe ISEA (sauf pour la représentation de samedi qui est ouverte à tous.) / **Free with ISEA pass** (except for Saturday's presentation which is open to all).

**Les 5 à 7 d'ISEA95 /
ISEA95 Happy Hours**

Lundi 18 / Monday 18

13:00 - 14:30

(École Cherrier)

**Ouverture de l'Exposition d'art
électronique / Opening of the
Electronic Art Exhibit**

**Ouvert aux détenteurs de passe ISEA
et sur invitation / Open to ISEA pass-
holders and on invitation.**

3655, rue St-Hubert, Métro Sherbrooke

14:30 - 16:00

(Galerie de l'UQAM)

**Ouverture de l'exposition
Multimediale / Opening of the
Multimediale Exhibit**

**Ouvert aux détenteurs de passe ISEA
et sur invitation / Open to ISEA pass-
holders and on invitation.**

1400, rue Berri, salle JR-120,
Métro Berri-UQAM

17:00 - 19:00

(Biosphere)

**Cérémonie d'ouverture ISEA95
Montréal / ISEA95 Montréal
Opening Ceremony**

**Ouvert aux détenteurs de passe ISEA
et sur invitation / Open to ISEA pass-
holders and on invitation.**

160 chemin Tour de l'Isle
Île Ste-Hélène, Métro Ile-Ste-Hélène

Mardi 19 / Tuesday 19

17:00 - 18:00

(Hôtel Méridien)

**Ministère du Patrimoine
canadien / Heritage Canada**

Réception en présence de Mme
Suzanne Hurtubise, Sous-ministre du
ministère du Patrimoine canadien. /
Reception with the presence of Mrs.
Suzanne Hurtubise, Deputy Minister,
Department of Canadian Heritage.

**Sur invitation seulement / By invitation
only.** (Suite Présidentielle, Hôtel Méridien)

17:00 - 19:00

(Vox Populi)

Mois de la photo — Vox Populi

Vox Populi invite les participants
d'ISEA95 pour une série d'activités. Il
y aura notamment une visite guidée à
travers le "Musée virtuel de la
photographie québécoise", version 1,
une banque de 500 images
informatisées consacrée à la
photographie d'auteur. Au
programme également, une
présentation du Mois de la Photo à
Montréal — unique biennale de
photographie au Canada — et une
présentation de la revue CV Photo —
revue de photographie
Contemporaine. / Vox Populi
organizes a guided visit through the
Virtual Museum of Quebec
Photography, version 1, a
computerized image bank dedicated
to artists working in the medium of
photography. In the same program,
there will be a presentation of the Mois
de la Photo à Montréal — the only
biennial dedicated to photography in
Canada — and of the magazine CV
Photo.

**Sur invitation seulement / By invitation
only** (4060 St-Laurent, local 110
Métro St-Laurent. 844-6993)

17:00 - 19:00

(La Centrale)

La Centrale

Rencontre avec les trois artistes
présentées par La Centrale dans le
cadre d'ISEA95: Sylvie Bélanger,
Élaine Frigon et Lynn Hershman. / La
Centrale presents three artists whose
work addresses the central theme of
ISEA95, "Emergent Senses": Lynn
Hershman, Éléane Frigon and Sylvie
Bélanger.

Ouvert à tous / Open to all
(279, rue Sherbrooke ouest, 3e étage.
844-3489)

18:00 - 19:00

(Hôtel Méridien)

**Prix Pétro-Canada en arts
médiatiques / Petro-Canada
Award for Media Arts**

Le Conseil des Arts du Canada et
Pétro-Canada décerneront le Prix
Pétro-Canada en arts médiatiques à
Norman White, de Durham (Ontario),
lors de cette réception privée. Créé en
1987 grâce à une donation de Pétro-
Canada visant à souligner le
centenaire du génie au Canada, ce
prix est attribué tous les deux ans à un
artiste professionnel canadien ayant
fait usage exceptionnel et novateur de
la nouvelle technologie en arts
médiatiques. Norman White a été
retenu pour sa longue et précieuse
contribution dans ce domaine, tant au
plan de la création qu'à celui de
l'enseignement. / The Canada Council
and Petro-Canada present the Petro-
Canada Award for Media Arts to
Norman White of Durham, Ontario, at
a private reception. Endowed through
a contribution to the Canada Council
by Petro-Canada in 1987 to celebrate
the century of engineering in Canada,
the prize is awarded every two years
to a professional Canadian artist who
has demonstrated outstanding and
innovative use of new technology in
the media arts. Norman White was
chosen this year for his long
commitment to media arts as both
creating and in sharing his knowledge
with his students.

**Sur invitation seulement / By invitation
only.** (Amphithéâtre, Hôtel Méridien)

Mercredi 20 / Wed. 20

12:00 - 17:00

(PRIM)

**PRIM - Portes ouvertes /
PRIM - Open House**

PRIM, le centre d'arts médiatiques, est
heureux d'inviter les participants
d'ISEA95 à venir visiter leur nouvel
espace pour y rencontrer des artistes
montréalais. Il y aura une visite des
studios de production, avec une
démonstration des différents nouveaux
outils technologiques en vidéo, audio
et infographie. / PRIM, the Centre for

Media Arts, is pleased to invite the artists from ISEA95 to visit their new space and meet local artists. There will be a visit of the new studios.

Ouvert à tous / Open to all. (1908, rue Panet, #400. Métro Berri-UQAM. 524-2421)

17:00 - 19:00

(Hôtel Méridien)

Convergence, the Journal of Research into New Media Technologies

Lancement de Convergence, la première publication savante internationale sur les nouveaux médias avec, comme conférencière invitée, Margaret Morse de l'University of California, Santa Cruz. Le lancement sera présidé par les rédacteurs en chef Julia Knight et Alexis Weedon, de l'University of Lutin. / The launch of the first International Academic Research journal in new media technologies - Convergence. The guest speaker will be Margaret Morse, University of California, Santa Cruz. The journal will be introduced by the editors Julia Knight and Alexis Weedon, University of Lutin.

Sur invitation seulement / By invitation only. (Suite Présidentielle, Hôtel Méridien)

17:00 - 19:00

(Hôtel Méridien)

OnLinE ! - CICV

Présentation de OnLinE !, la première compétition internationale de création en réseau organisée par le Centre de recherche Pierre Schaeffer (CICV). Les candidatures et projets déposés sur le serveur Web du CICV doivent utiliser les multiples ressources de l'image, du texte et du son combinés, en testant les potentialités créatives des réseaux électroniques. / Presentation of OnLinE!, the first international competition of network art organized by the Centre de recherche Pierre Schaeffer (CICV). The competition launched in September calls for creative projects using images, text and sounds to be stored on the Web server of the CICV.

Sur invitation seulement / By invitation only. (Amphithéâtre, Hôtel Méridien)

17:00 - 19:00

(Les Atriums)

Atrium Verra

Rencontre avec les artistes et le commissaire de l'exposition Atrium Verra. Catalogue des expositions en chantier (print in progress) sur Canon CLC 200: Atrium Verra; Que sont les pionnières devenues? Performance multi-disciplinaire "Les larmes d'un clown", auto-portrait fantasma et fantasmagorique de l'artiste québécois Jean-Pierre Gagnon et oeuvre multidisciplinaire en devenir (work-in-progress). Installation-peinture-électrographie (Copyart). / Meeting with the artists and the curator of the exhibit. Multi-disciplinary performance "Les larmes d'un clown" (The Tears of a Clown) by the local artist Jean-Pierre Gagnon.

Ouvert à tous / Open to all

Les Atriums (Place Dupuis, 870, de Maisonneuve est. Métro Berri-UQAM. 523-8011)

17:00 - 20:00

(Centre Copie-Art)

Centre Copie-Art

Dans le cadre de ISEA95 / Mois de la Photo / Rallye des arts, rencontre avec les artistes et les commissaires de l'exposition "Que sont les pionnières devenues?" Démonstration-performance sur Xerox (première génération). / In the joint context of ISEA95 / Mois de la Photo / Rallye des arts, a meeting with the artists and curators of the exhibit "What happened to the Pioneers?". Demonstration-performance on Xerox (first generation).

Ouvert à tous / Open to all

(813, Ontario est. Métro Berri-UQAM. 523-8011)

Jeudi 21 / Thursday 21

17:00 - 19:00

(Hôtel Méridien)

Imagina, le forum des images qui dépassent l'imagination / Imagina

Présentation de la prochaine édition d'Imagina qui fêtera les 21, 22 et 23 février 1996 son quinzième anniversaire. La manifestation Imagina est dédiée aux domaines suivants: image de synthèse, mondes virtuels, effets spéciaux, infohighways, jeux, hypertélévision, réalité augmentée. Organisé par INA (Institut National de l'audio visuel) et le Festival de Télévision de Monte-Carlo à Monaco. / Presentation of the next edition of Imagina, which will celebrate its 15th anniversary on February 21st, 22nd and 23rd. The Imagina event is dedicated to the following fields: computerized images, virtual worlds, special effects, infohighways, games, hypertelevision, augmented reality. Organized by INA (Institut National de l'audio visuel) and the Television Festival of Monte-Carlo in Monaco.
Sur invitation seulement / By invitation only. (Suite Présidentielle, Hôtel Méridien)

17:00 - 19:00

(Musée d'art contemporain de Montréal)

OSMOSE - Softimage

Présentation spéciale de l'artiste Char Davies et de son équipe sur l'environnement immersif de réalité virtuelle Osmose installé au Musée d'art contemporain de Montréal. La présentation fera état des objectifs et des défis posés par le projet. Cette séance sera suivie d'une réception offerte par Softimage. / Special presentation by Char Davies and her team about Osmose, the immersive virtual-reality installation displayed at the Musée d'art contemporain de Montréal. The presentation will focus on the various objectives behind the project and the challenges involved. It will be followed by a Softimage reception.
Sur invitation seulement / By invitation only (185 Ste-Catherine Ouest. Métro Place-des-Arts)

17:00 - 19:00

(Café des Foufounes Électriques)

ACREQ, CEC, DIFFUSION i Média

L'Association pour la création et la recherche électroacoustiques du Québec, la Communauté électroacoustique canadienne et DIFFUSION i Media vous invitent à la présentation de nouveaux disques compacts de musiques électroacoustiques. Venez dans un décor techno prendre une bière et écouter les nouvelles tendances électroacoustiques des dernières heures. / The Association for Creation and Research Electroacoustic of Quebec, the Canadian Electroacoustic Community and DIFFUSION i Media are pleased to invite you to the presentation of the new CD releases of electroacoustic music. Join us for a beer while listening to the latest electroacoustic offerings in a techno setting.
Ouvert à tous / Open to all (87, rue Ste-Catherine est. Métro St-Laurent 524-0208)

17:00 - 19:00

(Foufounes Électriques)

Revue Inter—Art Actuel

Lancement de la soixante-troisième parution de la revue INTER, qui propose une section spéciale Arts et électroniques pour alimenter la réflexion sur l'art dans son rapport avec la technologie. / Launching of the 63rd edition of the magazine INTER, which includes a special section on electronic arts.
Ouvert à tous / Open to all. (87, rue Ste-Catherine est. Métro St-Laurent)

Vendredi 22 / Friday 22

17:00 - 19:00

(Maison des écrivains)

La revue Spirale / Spirale, Cultural Magazine

La revue culturelle Spirale vous convie au lancement de son numéro de septembre-octobre, no.144, dans lequel vous trouverez un dossier

spécial «Navigations dans le cyberspace», avec des textes sur l'hyperculture, l'hypertexte, l'hypermedia... Venez rencontrer les auteurs, prendre un verre de vin et votre exemplaire de Spirale. / Spirale, cultural magazine, is pleased to invite you to a presentation of its september-october issue, no. 144, which includes a special dossier « Navigations dans le cyberspace » with topics on hyperculture, hypertext, hypermedia... Meet the authors, with a glass of wine and your copy of Spirale.

Les auteurs/the authors: Roy Ascott, Ginette Daigneault, Michaël La Chance, Michel Lenoble, Suzanne Leblanc, Jean-Pierre Le Grand, Louise Poissant.

Sur invitation seulement / By invitation only. (3492 Laval. Métro Sherbrooke)

17:00 - 19:00

(Pointe-à-Callière)

Ministère de la Culture et des Communications du Québec (•)

Sur invitation seulement / By invitation only. Musée d'archéologie et d'histoire de Montréal. (350, place Royale Métro Place-d'armes)

18:30 - 20:00

(NAD)

Centre NAD (Centre national d'animation et de design) / NAD Centre

Le Centre national d'animation et de design Centre NAD est heureux de recevoir divers entreprises, individus et organismes intéressés par l'infographie et l'animation 3D. Les invités auront l'occasion de voir certaines applications reliées à l'animation 3D et aux effets spéciaux réalisés à partir des logiciels de la famille de produits Softimage. Le directeur du Centre NAD, M. Richard Langevin, fera une courte allocution afin de vous présenter le Centre, ses programmes de formation et son implication dans l'industrie du multimédia et des nouvelles technologies de traitement d'images numériques. / The National Animation Center is pleased to welcome various enterprises, individuals and organisations interested in 3D computer animation

for a cocktail. Guests will have the opportunity to see certain applications related to 3D animation and special effects created with software from the Softimage creative environment. The director of the NAD Center, Mr. Richard Langevin, will give a short speech to present the Center, its training programs and its involvement in the multimedia industry and the new technologies of digital imagery.

Ouvert à tous / Open to all

3510, rue St-Laurent #202

Métro St-Laurent

Marché des arts nouveaux / New Media Market

18-22, 8:00-22:00

23, 8:00-18:00

(Promenade, Place-des-arts)

Un ensemble de publications et de produits électroniques seront mis à la disposition des participants et du public. Le Marché des arts nouveaux sera le lieu rêvé pour bouquiner et se mettre au parfum de l'avant-garde de l'art et des publications électroniques; il agira comme prototype d'un nouveau marché de l'art et de la culture. Plusieurs de ces publications pourront être consultées sur des postes de visionnement spécialement dessinés pour la plupart des médias par des étudiants de l'École de design industriel de l'Université de Montréal. De plus, la librairie d'art contemporain Olivieri, située près du Marché, mettra en vente une sélection de publications reliées à l'art technologique. •A collection of publications and electronic products will be available to participants and the public. The New Media Market will allow the user to acquire an overview of avant-garde art and electronic publications; it is the prototype of a new market for art and culture. These publications will be displayed using a number of viewing stations specially designed by students of the School of Industrial design of the Université de Montréal. In addition, the contemporary art bookstore Olivieri, situated nearby, will present a selection of publications for sale during the Symposium.

Ouvert à tous / Open to all.

Cyberport / Cyberport

**19 - 22 sept.
8:00 - 21:00**

(Salle Alfred Rouleau C
Hôtel le Méridien)

Le Cyberport regroupe un ensemble de stations informatiques dédiées à la navigation sur Internet et le World Wide Web. Il abrite également un certain nombre d'œuvres d'art réseau, ainsi que «The Matrix of Content», une courte dissertation hypermédiatique servant d'initiation au World Wide Web, à la culture en réseau et à l'art en ligne. / The Cyberport will host computer stations for Internet and World Wide Web browsing. It is also the exhibition site for net related art projects and will present "The Matrix of Content: an introduction to the World Wide Web, network culture and on-line art", a short hypermedia essay that will give visitors a thematic introduction to online art and culture.

Projets du Cyberport /
Cyberport projects

Gwek Bure Soh (France),
Millenium Midnight

Michael Century + Henry See
(Canada),

The Matrix Of Content

Vera Frenkel (Canada),
Body Missing

Bonnie Mitchell (USA),
Chain Reaction

Reiko Nakamura +

Toshihiro Anzai (Japan),
RENGA

Inter Communication Centre NTT

Antya Umstaetter

+ Steffen Meschkat (USA),
Ping

**Accès aux détenteurs de laissez-passer
ISEA seulement / Acces with ISEA pass
only.**

Événements satellites / Satellite events

Le Symposium d'ISEA étant un événement itinérant, le comité d'organisation a voulu profiter de la venue de cette importante manifestation pour faire ressortir le dynamisme montréalais par un ensemble de précieuses collaborations. Une dizaine d'événements satellites viennent ainsi se greffer au programme, offrant un complément intéressant pour les participants. / Since the ISEA symposium is an itinerant event, the organizing committee wished to take advantage of the presence of this important gathering to present Montréal's dynamism by way of a group of special collaborations. A number of satellite events will therefore be associated with the program, offering an interesting complement of artistic work for the delegates.

Rencontres thématiques / Thematic meetings

**15 sept.
9:30 - 17:00**

(Maison de la culture Mercier)

Configurations changeantes. Image, art et technologie / Changing Configurations. Image, Art and Technology

Présentée en marge de l'exposition Configurations changeantes, cette journée d'échanges sera l'occasion d'examiner certaines dimensions de la problématique fort actuelle de l'image dans ses rapports avec la technologie et l'art. Divers invités débattront de cette problématique avec les artistes participant à l'exposition et le public préoccupé par l'actualité des images. Organisé par Vox Populi dans le cadre du Mois de la Photo. Suivi du vernissage de l'exposition Configurations changeantes. / Presented in connection with the exhibition Changing Configurations, this day of interaction and exchange will offer an opportunity to examine

some of the aspects of the immediate problems confronting the image and its relationship with technology and art. Various guests will debate this problem with artists participating in the exhibition and the public concerned by the contemporary question of the image. Organised by Vox Populi as part of the event le Mois de la Photo. Followed by the opening of the exhibition Changing Configurations. Participants: Daniel Canogar (Spain), Marie Carani (Canada), Carol Dallaire (Canada), Timothy Druckery (USA), Alain Renaud (France), Dr. Hubertus Van Amelunxen (Germany). **Gratuit / Free.** 8105 Hochelaga (Métro Honoré-Beaugrand). (514) 844-6993

**18 sept.
9:00 - 17:00
19 sept.
9:00 - 12:00**

(Centre canadien d'architecture)

Forum: La convergence de la culture et des technologies: le rôle de l'État / Forum: Convergence Between Culture and Technology: The Role of Government

Il est encore difficile de prévoir les répercussions des transformations générées par l'autoroute de l'information sur l'évolution des sociétés, des cultures et des états. L'infoute sonnera-t-elle le glas de la société de masse? La structure de la nouvelle société du savoir se dessine-t-elle présentement? Quel sera le rôle des états dans l'affirmation des identités culturelles? La Chaire de gestion des arts de l'École des hautes études commerciales, en collaboration avec le ministère du Patrimoine canadien, organise un Forum afin d'examiner certains de ces enjeux. / It is still difficult to predict the repercussions of the transformations generated by the information highway on the evolution of societies, cultures and states. Will the infobahn toll the bell for mass society? Is the structure of the new information society presently being determined? What will be the role of the state in asserting cultural identities? The Chaire de gestion des arts de l'École des hautes études commerciales, in collaboration with Heritage Canada, organizes this

Forum in order to examine these issues.

Participants: Pierre Lévy (France), Paul Hoffert (Canada), Jean Talbot (Canada), Gerri Sinclair (Canada), Guy Bertrand (Canada)
Centre canadien d'architecture (CCA)
1920, rue Baile (Métro Guy-Concordia)
\$50 pour les détenteurs de laissez-passer ISEA (reg.: \$200 CND). / **\$50 for ISEA pass-holders.** Info: Chaire de gestion des arts, (514) 340-5629

18 sept.
9:00 - 16:30
(PRIM)

L'écriture multimédia

Cette journée explorera le champ d'expression ouvert par l'écriture multimédia, interrogeant les différents aspects de la production d'une oeuvre interactive, de sa création à sa diffusion. Les thèmes de la journée sont: «L'oeuvre multimédia: un nouveau champ d'expression pour les créateurs», «La scénarisation d'un film en parallèle avec celle d'une oeuvre multimédia interactive: la rencontre de deux mondes», «L'écriture multimédia: approches et tendances». Organisé par PRIM conjointement avec ART 3000.

En Français. Participants: Florent Aziosmanoff (France), Renée Bourassa (Canada), Michel Lenoble (Canada). **Gratuit.**
1908, rue Panet, #400
(514) 524-2421

18 sept.
13:30 - 18:00
(UQAM)

Que sont les pionnières devenues? / What Happened to the Pioneers?

Cette table ronde retraçant les jalons de l'évolution de la pratique des femmes en art copigraphique est organisée par CRITIQ, en rapport avec l'exposition sur les femmes pionnières. / This round table will retrace the evolution of women's practice in copy art. Organized by CRITIQ in conjunction with the exhibition What Happened to the Pioneers?

Participants: Dina Dar (USA), Marisa Gonzalez (Spain), Sarah Jackson (Canada), Doreen Lindsay (Canada), Joan Lyons (USA), Sonia Landy Sheridan (USA), Nell Tenhaff (Canada).

Université du Québec à Montréal,
Local N-M110/ room N-M110.
Gratuit / Free.
(514) 437-0114

20 sept.
19:30

(Théâtre Maisonneuve)

9e compétition internationale d'animation par ordinateur / 9th International Computer Animation Competition

Soirée de présentation et de remise des prix de la 9ième Compétition internationale d'animation par ordinateur, organisée par Image du futur—Cité des arts et des nouvelles technologies de Montréal. Remise de 14 trophées dans 6 catégories. / Awards ceremony for the 9th International Computer Animation Competition, organised by Images du futur—Cité des arts et des nouvelles technologies de Montréal. Awarding of 14 trophies in 6 categories.

\$20. Place des Arts. (Métro Place-des-Arts).
(514) 849-1612

Performances / Performances

13-23 sept.
19:00 et/and 21:00

Relâche le 18 sept.
No show on the 18
(Espace Libre)

Le temps vu par le chat de l'aiguille / Time in the Eye of the Needle

John D. Mitchell (USA), Robb Lovell (USA), Michael Montanaro (Canada)

Cette performance de danse interactive est le résultat d'une collaboration d'un an entre le Institute for Studies in the Arts (ISA) de Arizona State University et Montanaro Dance de Montréal. Time in the Eye of the Needle repose techniquement sur un système interactif baptisé Video Sensing System par ses concepteurs, John T. Mitchell et Robb Lovell, deux artistes-technologues associés au ISA. / This interactive media dance performance is the result of a year long collaboration between the Institute for Studies in the Arts (ISA)

of Arizona State University and Montreal-based Montanaro Dance. The work features the Video Sensing System that has been developed by John T. Mitchell and Robb Lovell, two artist-technologists associated with the ISA.

Gratuit avec passe ISEA, \$10 pour le public (RSVP) / Free with ISEA pass, \$10 for the general public. (1945, rue Fullum. Métro Frontenac. 521-4191)

**22 sept.
17:30**

(Usine C)

Communion

Isabelle Choinière (Canada), Jimmy Lakatos (Canada), Michael David Smith (Canada)

Communion est une oeuvre chorégraphique multidisciplinaire qui cherche à saisir le processus initiatique qui s'opère à partir du transfert de la peau naturelle vers les lieux magnétiques. Une scarification électronique, une altération des peaux synthétiques qui prend l'allure d'une ouverture vers une autre tactilité. / Communion is a multidisciplinary work which attempts to delimit the relationship between real and synthetic bodies, a kinaesthesia originating inside the natural body which is assembled electrically through electronic flesh and skin.

Collaboration: Corps Indice, Agora de la danse, O'Vertigo, ICARI, PRIM, Conseil des arts & des lettres du Québec — secteur Arts multidisciplinaires et multimédias.

Remerciements / Acknowledgments: Katherine Beaudoin, Alexandre Burton, Fernando Collazo, Marc Deserrano, Daniel Éthier, Richard Gravel, Marc Leclair, Richard Lorrain, Axel Morgenthaler, Éric Portelance, Maryse Poulin, Marie Tebbis.

Gratuit: pour les détenteurs de laissez-passer ISEA seulement / Free: for ISEA pass holders only.

1345 av. Lalonde (Métro Beaudry)
(514) 597-2533

Expositions / Exhibitions

**30 sept. / 30 oct.
12:00 - 18:00**

(Centre Copie-Art)

Que sont les pionnières devenues? / What Happened to the Pioneers?

Organisée par le Centre Copie-Art—Galerie arts technologiques, cette exposition mettra en parallèle, pour chaque artiste présentée, une copigraphie (copy art) réalisée en début de carrière et une oeuvre représentative de leur production actuelle. / Organised by Centre Copie-Art—Galerie arts technologiques, this exhibition will present in parallel, for each artist included, a copigraphy (copy art) produced at the beginning of their career and a work representative of their present output.

Commissaires / Curators: Monique Brunet Weinmann, Jacques Charbonneau. Participants: M. Amal Abdenour (France), Barbara Astman (USA), Dina Dar (USA), Marisa Gonzalez (Spain), Sarah Jackson (Canada), Doreen Lindsay (Canada), Joan Lyons (USA), Lieve Prins (Netherlands), Sonia Landy Sheridan (USA), Nell Tenhaff (Canada).

Gratuit, ouvert à tous / Free, open to all. Du mardi au dimanche, fermé le lundi / Tuesday to Sunday, closed Monday.
813, rue Ontario est (Métro Berri-UQAM)
(514) 523-8011

**17 / 24 sept.
12:00 - 18:00**

(Les Atriums)

Atrium Verra

Cette exposition regroupe une vingtaine d'artistes d'origine québécoise, française, allemande et américaine présentant des images produites par des nouvelles technologies. / An exhibition presenting images created through new technologies by twenty artists from Québec, France, Germany, and the United States.

Commissaire / Curator: Jacques Charbonneau. Participants: Philippe Boissonnet (Canada), Daniel Cabanis (France), Jacques Charbonneau (Canada), Ginette Daigneault (Canada), Carol Dallaire (Canada), James Durand (France),

Hubert Durocher (Canada), Jean-Pierre Gagnon (Canada), Richard Garneau (Canada), Gregory P. Garvey (Canada), Daniel Hague (Canada), Alex Kempkens (Canada), Sowon Kwon (USA), Pierre Monat (Canada), Robert Mongeau (Canada), Georg Mühleck (Germany), André Pappathomas (Canada), Sylvie Pronovost (Canada), Jacques Rancourt (Canada), Barbara Rauch (République Tchèque), Cynthia Beth Rubin (USA), Richard Ste-Marie (Canada), J.W. Stewart (Canada), Anton Vidokle (USA).

Vernissage / Opening: 16/09, 14:00.

Gratuit / Free (870 de Maisonneuve Est, Métro Berri-UQAM) (514) 523-8011

17 / 24 sept.

(Maison de la culture Mercier
+ Galerie Vox)

Configurations changeantes / Changing Configurations

Dans une ère que certains qualifient de «post-photographique» et au moment où de nouveaux enjeux semblent se dessiner pour le devenir de l'image, l'exposition Configurations changeantes interroge les liens de plus en plus étroits qui unissent les images et la technologie. Cette exposition est produite par Vox Populi dans le cadre du Mois de la Photo. / In an era which certain people qualify as "post-photographic", the exhibition Changing Configurations questions the increasingly narrow connections that unite images and technology. This exhibit is produced by Vox Populi during the event Le Mois de la Photo.

Commissaire / Curator: Richard Baillargeon.

Participants (Maison de la culture Mercier): Marc Audette (Canada), Carol Dallaire (Canada), Carol Moppet (Canada), Sophie Bellissent (Canada), Joan Fontcuberta (Espagne / Spain), Daniel Canogar (Espagne / Spain), Céline Messier (Canada);

Participants (Vox Populi): Dominique Pelletier (France), Ramona Ramlochand.

Maison de la culture Mercier: mardi à jeudi / Tuesday to Thursday: 13:00 - 19:00, vendredi et dimanche / Friday and Sunday: 13:00 - 17:00, samedi / Saturday: 12:30 - 16:30.

Galerie Vox: mercredi-dimanche: 12:00 - 17:00.

Vernissages / Openings: 15/09

(Mercier): 17:00, 16/09

(Galerie Vox): 17:00.

Gratuit / Free.

Maison de la culture Mercier: 8105 Hochelaga (Métro Honoré-Beaugrand) (514) 872-8755
Galerie Vox: 4060 St-Laurent, local 110 (Métro St-Laurent) (514) 844-6993.

17/24 sept.
10:00 - 22:00
(Images du futur)

Images du Futur

Cette 10e édition de l'exposition internationale d'art et de nouvelles technologies Images du Futur porte cette année sur le thème de l'art virtuel. Dix-huit artistes du 21e siècle pour qui le réel n'existe pas, sont présentés; un Café Électroniquetm avec connections sur Internet et Cd-Roms est accessible sur place. / The theme of this 10th edition of the international exhibition of art and new technologies Images du Futur is virtual art. Eighteen artists of the 21st century for whom reality does not exist are presented; an Electronic Cafetm with Internet connections and Cd-Roms is available on-site.

Adulte / Adult: \$10.75, 12+: \$8.75, 6-12: \$7.25, 5-: gratuit / free
(85, St-Paul ouest, angle St-Sulpice.
Métro Place d'Armes (514) 849-1612)

17/24 sept.
12:00 - 17:00
(La Centrale)

La Centrale

Sylvie Bélanger (Canada),
Élaine Frigon (Canada)

Le centre pour femmes-artistes La Centrale s'intéresse à la relation art et technologie et aux questionnements sur les nouvelles pratiques s'y rattachant. Pour sa programmation régulière en septembre 1995, deux artistes présenteront des oeuvres interpellant les sens dans un contexte technologique. / The centre for women artists La Centrale is interested in the relationship between art & technology and in the questions surrounding new practises emerging from this marriage. La Centrale will present the works of two artists touching upon the senses in a technological context.

Gratuit / Free. Du mercredi au dimanche / From Wednesday to Sunday (279, rue Sherbrooke ouest, 3e étage, Métro Place-des-arts)
(514) 844-3489

16 sept. - 15 oct.
12:00 - 20:00
(Galerie Article)

BIOSKOP (codexcinétiques)

Algojo)(Algojo (Appalaches),
Neil Wiernik (Toronto)

Performance installation.
Aménagements biodynamiques automatisés, issus d'un processus de "snail mail" durant toute l'année 1994 entre le Neil Wiernik au Canada et Algojo)(Algojo en Indonésie. Ses composantes sont placées un peu partout dans des espaces-temps variables, en y intégrant votre présence et les traces (via un site http), transmissions pirates, actions performatives utilisant le corps comme antenne de transmission, véritable procès télévisé de toute une famille dirigeant une fabrique de chandelles, téléprésence sur la rue, durant la nuit. Une présentation de Article et Diffusion Système Minuit, avec les collaborations performatives de Jocelyn Robert (Québec) et de Tetsuo Kogawa, (Japon via Internet - site ISEA) et d'autres invités. / This is a performance installation in an interactive biomechanic process. Its components are placed in various variable time-spaces. It is rather hard to define by looking at the devices used: a sculpture of electromagnetic waves, punctual changes to the installation without previous notice, constantly changing formulated photos (through an http site on the Internet), pirated broadcasts, bodies acting like transmission antennae, telepresence on the street... Bring your portable radio to catch the pirates or any electromagnetic weaver! Produced with Neil Wiernik (Toronto) and performing collaborators Jocelyn Robert (Québec City) and Tetsuo Kogawa (from Japan via the ISEA Internet site) and other guests.

Gratuit / Free. Ouvert tous les jours durant ISEA / Open daily during ISEA(15 Mont-Royal O., Suite 105. Métro Mont-Royal. (514) 842-9686)

Liste des codes / Coding list

Co: Conférence / Conference
 TR: Table Ronde / Panel
 Pr: Présentation / Presentation
 Ex: Exposition / Exhibition
 Mu: Musique / Music
 Pe: Performance
 Ci: Cinéma électronique / Electronic Cinema
 Sp: Événement spécial / Special Event
 (•): Aucun texte reçu / No text in database
 CF: S'il vous plaît voir... / Please see...

ALITALO, Simo

(Finland) Artiste du son et théoricien qui s'intéresse aux atmosphères sonores émergeant de l'écosphère et de la médiasphère. Il agit également comme réalisateur et artiste pour l'unité Radioteljee de la FBC. Il est conservateur d'art médiatique de la Media Gallery de Turku et enseigne à l'École d'Art et de Communication de Turku, à l'Université de Turku, et à l'Université de Laponie. • He is a sound artist and theorist whose interests are in environmental sounds produced by both the ecosphere and mediasphere. He is a radio producer and artist with FBC's Radioteljee unit. He works as a media art curator at the Turku-based Media Gallery and teaches at the Turku School of Art and Communication, the University of Turku, and the University of Lapland.

The Changes in Public/Private Sphere and Presentation of Electronic Media Arts — TR_09

La création par médias électroniques met en valeur les relations humaines tout en aménageant de nouveaux espaces qui remettent en question de vieux concepts de diffusion et de présentation. Les nouveaux médias nous mèneront sans doute à modifier notre perception des relations entre les domaines publics et privés. Ce n'est pas tant le contenu qui dérange mais le fait qu'il soit désormais possible de le visionner à sa guise dans un espace-temps de son choix. Néanmoins, les œuvres électroniques sont toujours présentées dans les musées ou les expositions, soit un espace public type du 19^e siècle. Cet exposé abordera les arts électroniques, les médias et les transformations qu'ils subissent en termes de présentation et de diffusion. • While creating and mediating human relations, electronic media also create new kinds of spaces and reevaluate/resignify old spaces. Because media initiate changes in the structural relationship between public and private, they are considered to be dangerous by many. What seems to be the issue is not the question of content, but rather that video makes genuinely private viewing possible. Electronic artworks are still presented in museums or exhibition spaces which reflect nineteenth century ideas of public space. It is rather curious that these changes have not had more effect on the presentation practices in electronic art.

ANDERSON, Elliot

(USA) Artiste créant des œuvres interactives à partir de l'information et de l'ordinateur, il est titulaire d'un baccalauréat et d'une maîtrise en création artistique de San Francisco State

University en 1993-1994. Il est fondateur et directeur de Techné, une organisation vouée au soutien de nouvelles formes de création et axée sur la conception d'expositions et de conférences, la critique et la production d'événements artistiques. • An interactive computer and information artist, he received a B.A. and an M.A. in Creative Arts at San Francisco State University (1993-1994). He is the founder and director of Techné, an arts organization created in 1992, dedicated to supporting new art forms through curation, lecture, criticism and the production of events.

Mercurial Refractions — Ex

Cette installation qui crée une «image globale» interactive par l'assemblage de données sur la météo, d'images transmises par satellite, de vidéodisques, de sons interactifs et du mouvement des spectateurs. Les données météorologiques sur les villes de l'hémisphère nord, accessibles par Internet, sont transformées en signaux contrôlant des lecteurs de vidéo disques. Sur une bande vidéo, de brefs scénarios font évoluer un personnage (l'ombre du «globe») marchant dans une pièce. Parallèlement, des images de la Terre mises à jour aux heures et retransmises par satellites, sont projetées en tant que face éclairée du «globe». Les mouvements des spectateurs créent des perturbations dans des schémas sonores diffusés en surface. Ces schémas font apparaître une image vidéo sous-jacente qui altère le contenu de la pièce. • This installation creates a dynamic "global picture" by intertwining weather information, satellite images, interactive video discs, interactive sound and viewers' movements. Current weather reports for cities throughout the Northern hemisphere are regularly accessed through the Internet. The weather information is processed and controls video disc players. The video consists of short narratives of a figure moving about a room and is projected as the shadow side of the "globe". Hourly satellite images of the earth are retrieved from geo-stationary satellites and are projected as the lit side of the "globe". A moving "atmosphere" of video noise traverses the surface of the global image. The viewers' movements create perturbations in the noise sending patterns floating across the surface. These patterns reveal an underlying video image which changes the contents of the room.

ARTINTACT 1+2 —Ex

Voici un magazine d'art interactif sur CD-ROM qui offre «une occasion inusitée de sentir des œuvres qui requièrent une interaction avec le spectateur», une réalisation de ZKM/Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Centre d'art et média) de Karlsruhe, Allemagne. La première édition fut dévoilée au Salon du livre de Francfort en 1994. Ces deux éditions incluent des œuvres de Jean-Louis Boissier (Flora petrinsularis), Eric Lanz (Manuskript), Bill Seaman (The Exquisite Mechanism of Shivers), Luc Courchesne (Portrait One), Miroslaw Rogala (Lovers Leap) et Tamas Waliczky (The Forest). Le livre publié en parallèle à la deuxième édition inclut des articles de Christoph Blase, Jean Gagnon, Timothy Druckrey and Anna Szepesi. • This is a CD-ROM magazine of interactive art

published as "a rare opportunity for works that require interaction with the viewer" by the ZKM/ Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Center for Art and Media) of Karlsruhe, Germany. Its first edition was presented at the Frankfurt Book Fair in 1994. These two editions include work by Jean-Louis Boissier (Flora petruscularis), Eric Lanz (Manuskript), Bill Seaman (The Exquisite Mechanism of Shivers), Luc Courchesne (Portrait One), Miroslaw Rogala (Lovers Leap) and Tamas Waliczky (The Forest). The accompanying book includes articles by Christoph Blase, Jean Gagnon, Timothy Druckrey and Anna Szepesi.

ASCOTT, Roy

(UK) Pionnier de la cybernétique et de la télématique dans les arts, il a conçu plusieurs projets de réseautage globaux et publié plus de 70 articles diffusés à travers le monde. Il est consultant pour Leonardo, CEC, Ars Electronica et IMF San Francisco. Auparavant professeur en théories de la communication à Vienne et recteur du San Francisco Art Institute, il dirige aujourd'hui CALIA à Wales (Pays de Galles).

• A pioneer of cybernetics and telematics in art, Roy Ascott has initiated many global networking projects and published over seventy texts worldwide. He advises Leonardo, CEC, Ars Electronica, and IMF San Francisco. Formerly Communications Theory Professor, Vienna, and Dean of The San Francisco Art Institute, he is currently Director of CALIA in Wales.

Artificial Gender, Natural Technology, and Emergent Mind — TR_02

Le caractère sexuel et la technologie sont essentiellement des concepts très flous menant à une extrême ambiguïté et une confusion à la fois constructive et déconstructive. Le triangle conceptuel «Genre artificiel, Technologie naturelle, Émergence de la pensée» nous offre l'occasion de discuter sur une tangente tout à fait constructive. • Whereas Gender and Technology are at root quite fuzzy concepts leading to the utmost ambiguity and often de (con) structuring confusion, Artificial Gender, Natural Technology, and Emergent Mind are quite concrete and offer us the possibility of triangulating ideas into an entirely constructive field of discourse.

Sensuous City — TR_07

Si l'architecture ne peut s'adapter radicalement aux nouveaux matériaux intelligents, aux systèmes intelligents et à la nanotechnologie, la vision d'une ville sensuelle (complément de notre état post-biologique) ne pourra jamais se réaliser. Comment entrevoir ensemble et à la fois la technologie de la conscientisation, une maison pour le cyberruote, des services pour le voyageur télématique ou des fermes de vies artificielles? En archiculture, il faut travailler du bas vers le haut: planter des idées, faire pousser des structures et cueillir les systèmes émergents dans l'interspace entre le virtuel et le réel. Cette notion s'applique autant à notre évolution bionique qu'au design cyberurbain. • If architecture cannot respond radically to the advent of smart materials, intelligent systems,

and nanotechnology, the vision of a sensuous city to complement our post-biological condition cannot be realized. How to accommodate the technology of consciousness, house the cyberruote, service the telematic traveller, or farm artificial life? Archiculture means working from the bottom up: seeding ideas, growing structures, harvesting emergent systems in the interspace between the virtual and the real. This applies as much to our own bionic evolution as to cyburban design.

AZAMBUJA, Carlos

(Brazil) Il a étudié la lithographie, le dessin et le cinéma à l'École des arts visuels de Rio de Janeiro. Diplômé en design, il travailla plusieurs années en cinéma et en vidéo. Aujourd'hui, il fait de la recherche dans le secteur des interfaces pour le multimédia interactif pour sa propre boîte et enseigne dans deux universités à Rio. • He studied lithography, drawing and cinematography at the School of Visual Arts in Rio de Janeiro. After graduating in design, he worked for several years in cinematography and videography. He is currently developing interactive multimedia interfaces with his own company and teaches at two universities in Rio.

A Not So User-Friendly Interface — Ex

C'est un labyrinthe dont l'utilisateur peut difficilement se dégager. Il doit activer des touches interactives de navigation mais celles-ci ne fonctionnent pas toujours comme il le voudrait. Le but de l'exercice est de révéler le mythe de la collaboration en informatique et de faire ressortir la vérité sur l'informatique de persuasion. Les usagers doivent apprendre que toute interface induit et dirige vers des situations et prédéterminées des possibilités et non pas vers une décision. • This is a labyrinth from which the user cannot easily leave once inside. The exit is an enigma for the user, who must operate interactive navigation buttons and commands that do not work as expected. The goal is to reveal to the user the myth of collaborative computing and to demonstrate the truth of persuasive computing. Users are invited to know that they are always induced and led by any interface to a previously determined group of situations and possibilities rather than ever deciding about anything.

AZIOSMANOFF, Nils

(France) Président-fondateur de Art 3000; expert en Art et Technologies Nouvelles auprès du Ministère de la Culture (Comité de Pilotage Multimédia), de la Commission Européenne (DGIII), du Conseil de l'Europe (Direction des Affaires Culturelles), de l'Institut National de l'Audiovisuel (INA), et de l'Institut International de l'Image et du Son (IIS). Vice-Président du Club Challenge-Plus du Groupe HEC, qui réunit plus de cinquante entreprises oeuvrant dans les hautes technologies il est également musicien et directeur du Conservatoire de Musique et de Danse de Jouy-en-Josas depuis 1991. • Founder and President of Art 3000, he is an Art & New Technology consultant reporting to: the Ministry of Culture of France (Multimedia Steering Committee); the European Commission (DGIII);

the Cultural Affairs Department of the Conseil de l'Europe; the Institut National de l'Audiovisuel (INA) and the Institut International de l'Image et du Son (IIS). He is also Vice-President of Club Challenge-Plus of Groupe HEC, representing some fifty high-technology corporations. A musician, he is also Director of the Conservatoire de Musique et de Danse de Jouy-en-Josas since 1991.

Participation à une table ronde — TR_09

Créée en 1988, Art 3000 est la première association en France des créateurs utilisant les Technologies Nouvelles. Elle mène une action de promotion et de diffusion des nouvelles formes de création à travers l'organisation de manifestations, l'édition de la revue NOV'ART et le service télématique 3615 ART 3000. Elle soutient la création en infographie, en multimédia et en réalité virtuelle grâce à son Atelier et à de nombreux partenariats avec les industriels et laboratoires de recherche. Le laboratoire Droit d'Auteurs d'Art 3000 mène à une réflexion sur l'évolution du droit dans le domaine des nouvelles technologies. • Founded in 1988, Art 3000 is the first French creative artists association in France dedicated to new technologies. It promotes and disseminates new forms of creation by organizing events, publishing NOV'ART magazine and managing a Minitel site (3615 ART 3000). It supports computer graphics art, multimedia and virtual reality through workshops and it develops numerous partnerships with industry leaders and research laboratories. Its "Author's Rights Laboratory" closely follows the evolution of copyrights in the area of new technologies.

AZIOSMANOFF, Florent

(France) Réalisateur audiovisuel, il est fondateur et directeur du journal NOV'ART (musique, image, spectacle: formes nouvelles). Vice-président fondateur et directeur d'Art 3000, il y réalise la programmation de manifestations dans les domaines de l'infographie, le spectacle interdisciplinaire et le multimédia et conduit un projet d'édition hors ligne et en ligne du journal. • A producer of audiovisual works, he is the Founder and Director of NOV'ART magazine (new forms of music, image, shows); founder, vice-president and director of Art 3000, where he plans events about computer graphics, multidisciplinary shows and multimedia. Presently researching an off line/on line edition of the magazine.

Relations et synergies entre culture, recherche et industrie, à travers 7 années d'expériences concrètes dans Art 3000. — Pr (*)

BACK, Doug

(Canada) Il crée des œuvres d'art électronique depuis 1979. Elles ont été diffusées partout au Canada ainsi qu'en Italie, en France, aux Pays-Bas, en Allemagne, en Autriche et à New York. Il enseigne la mécanique, l'histoire de l'art, l'électronique et la programmation informatique au Ontario College of Art à Toronto. • Doug Back has been making electronic art since 1979. He has shown this work across Canada and in Italy, France, Holland, Germany, Austria and in New York. He teaches at mechanics, art history, electronics and computer programming at The Ontario College of Art in Toronto, Canada.

Résumé de présentation — Statement — TR_04 (•)

Résumé de présentation — Statement — TR_18

Si la langue est un outil principal dans la colonisation mondiale, alors les dernières pensées coloniales des derniers bastions européens sont préservés dans le grand art et les académies. Est-ce que l'art interactif représente l'avant-garde du nouvel ordre colonial? La nouvelle pensée coloniale mondiale peut résider non pas dans le cadre de travail de l'anglais, mais plutôt dans le langage informatique et le jargon technologique. Ces derniers constituent peut-être la raison pour laquelle le langage artistique semble avoir tant de difficultés à se mélanger à l'art interactif. • If language is a principal tool of world colonization, then the last bastions of European colonial thought are preserved within academia and high art. The new, world colonial thought may reside not within the framework of English, but within that of techno-speak and computer language. Is interactive art the avant-garde of the new colonial order? The collision of these two languages may be why art-speak appears to have such difficulty mapping onto interactive art and why interactive artists have an aversion to art-speak. This is the freedom of interactive art works. It does not fit into the dialogue of high art and academia and is not constrained by any of its baggage. One of the problems with interactive art is that it lacks a formal critical language.

BAILEY, Cameron

(Canada) Il écrit sur la vidéo et le cinéma et fait de la programmation d'événements. Ses articles ont été publiés dans *The Village Voice*, *CineAction!*, *Border/Lines* et *Screen*. Chroniqueur au magazine *Now*, il réalise la programmation de la section Planet Africa au Toronto International Film Festival. • Cameron Bailey is a Toronto-based writer and programmer of film and video. His work has appeared in *The Village Voice*, *CineAction!*, *Border/Lines* and *Screen*. He is a regular contributor to *Now* magazine, and programmer of the Planet Africa section at the Toronto International Film Festival.

Virtual Skin: Articulating Race in Cyberspace? — TR_06

La couleur de la peau et la notion de race disparaissent-elles dans le cyberspace? Je tenterai de replacer le discours sur les relations raciales à l'intérieur du débat sur l'interaction informatique en ligne. Face à la délirante perspective de quitter leur corps pour aller se pâmer devant la communication numérique, plusieurs théoriciens avant-gardistes du cyberspace ont abordé les implications philosophiques des nouvelles technologies en se rabattant sur de vieux clichés. Mais les questions raciales, dépendantes du corps, subsistent dans le cyberspace et produisent des effets philosophiques et de sens pratique qui sont de nature à relancer le débat. • In *Virtual Skin: Articulating Race in Cyberspace*, I will attempt to trace the disappearing discourse of race within the debate around online interaction. Faced with the delirious prospect of leaving their bodies behind for the cool swoon of digital communication, many leading theorists of cyberspace have addressed the philosophical implications of the new technologies by retreating to old ground. But race, which appears to depend on the body, persists in cyberspace, producing interesting philosophical and practical effects.

BARRETT, Natasha L.

(UK) Elle détient une maîtrise en composition musicale obtenue à Birmingham University et a exploré le domaine de la musique électroacoustique sous les conseils de Monsieur Jonty Harrison. • She received a Masters degree in composition from Birmingham University where she pursued electroacoustic music under the guidance of Dr. Jonty Harrison.

Puzzle Wood — Mu

Une des facettes les plus fascinantes de la musique électroacoustique est sa capacité à transporter l'auditeur dans un environnement multi-dimensionnel et paradoxal. La perception glisse vers des niveaux inconnus ou cachés dans la structure pendant que des illusions et des allusions se laissent découvrir. *Puzzle Wood* est une petite forêt dans le sud-ouest de l'Angleterre. La légende veut que plusieurs âmes errent dans ses sentiers erratiques. Égarons-nous dans *Puzzle Wood* pour nous évader vers nos pensées et notre imagination. • One of the most fascinating aspects of electroacoustic music is its ability to indulge in a multifaceted and paradoxical listening environment. As one's perception gradually discovers and uncovers deeper levels within the structure, new illusions and allusions jostle to the front of one's attention. *Puzzle Wood* is a small forest nestled in the southwest of England. Local myth has it that many souls are still left wandering its paradoxical pathways. Lose oneself within *Puzzle Wood* and escape deeper into one's own thoughts and imagination.

BARROSO, Sergio

(Canada) Il étudie le piano, l'orgue et la composition au Conservatoire national de La

Havane, la composition à l'Académie supérieure de musique de Prague, et la musique électronique au CCRMA de l'Université Stanford (Californie). La musique électroacoustique lui est familière depuis 1969. On dit de sa musique qu'elle est dramatique avec une accent sur les rythmes et la couleur. • He studied piano, organ and composition at the Havana National Conservatory, post-graduate studies in composition at the Prague Superior Academy of Music and computer music at CCRMA, Stanford University. He has worked extensively since 1969 in all electroacoustic music fields. His music is described as having a dramatic character with an emphasis on rhythm and colour.

Crónicas de Ultrasueño (1992) — Mu

Inspirée de la musicalité poétique, l'irréalisme et le polyrythmisme du célèbre auteur hispanique et catalan J.V. Foix (1894-1987), il s'agit d'une composition pour clarinette et électronique, originalement pour hautbois et synthétiseurs numérisés sur bande MF contrôlés par clavier. Commandée par l'Uruguayen Leon Biriotti en 1992 grâce au soutien du Conseil des Arts du Canada, l'œuvre s'est méritée un prix au International Rostrum de musique électroacoustique à Helsinki en 1994.

• Inspired by the poetic musicality, irrationalism and polyrythmism of the unique Catalan and major Hispanic writer J.V. Foix (1894-1987), this piece is for clarinet and electronics. It is an adaptation of a piece for oboe and keyboard-controlled FM digital synthesizers. Commissioned by Uruguayan Leon Biriotti in 1992 with the financial assistance of the Canada Council for the Arts. The piece was awarded at the 1994 Helsinki International Rostrum of Electroacoustic Music.

Charangas Delirantes — Mu

Cette pièce se veut une promenade fictive parmi des couleurs sonores contrastées, des rythmes de danse et une perspective déformée qui mènent à la découverte. La plupart des sons proviennent d'échantillonnages et de musique traitée pour piano de Haydn et Chopin. Les cuivres, les percussions et quelques couleurs pianistiques furent créés par le compositeur. Les *Charangas* sont des groupes de danse populaire en Amérique latine et dans les Caraïbes. • The idea of the piece is a fictional perambulation through the varied and contrasting sound colours and rhythmic world of dancing, applying to these aspects a distorted perspective as a means for possible discovery. Most sounds are derived from sampled and processed piano music materials by Haydn and Chopin. Additional sounds such as brass, percussion and certain piano colours were created by the composer. *Charangas* are popular dance ensembles in Hispanoamerica, particularly in the Caribbean.

BARTLEY, Wende

(Canada) Compositeur en électroacoustique vivant à Toronto, elle termine actuellement *Still Moon on Fire*, une œuvre pour le théâtre combinant l'acoustique et l'électroacoustique dans un environnement sonore spatial, et un opéra électroacoustique, *Electric Flesh*. Elle

enregistre sur l'étiquette empreintes DIGITALes.

• A Toronto-based electroacoustic composer, she is currently composing the score for *Still Moon on Fire*, a music theatre work which combines acoustic and electroacoustic music in a spatialized sound environment, and an electroacoustic opera entitled *Electric Flesh*. Her work is available on the empreintes DIGITALes label.

Ellipsis — Mu

Ellipsis est une œuvre pour chanteuse et bande magnétique. Elle représente une célébration rituelle des pouvoirs spirituels et de la force psychologique des femmes. Trois cycles d'images la composent: L'âge de la noirceur, La création d'un nouvel espace, et L'âge de la Résonance. L'artiste utilise une large gamme de sons vocaux. La bande magnétique reprend des échantillons d'instruments acoustiques à corde, de la synthèse MF, et la voix de Fides Krucker. • Ellipsis is a work for female singer and tape which seeks to embody a ritual celebration of women's spiritual power and psychological empowerment. Three imagistic cycles emerge: The Age of Darkness, Creating a New Space, and The Age of Resonance. The singer performs with a wide variety of vocal sounds, and the tape part is constructed from sampled acoustic string sounds, FM synthesis, and multitrack layering of the voice of Fides Krucker.

Icebreak — Mu

(•)

Résumé de présentation — Statement — TR_05

Présentation sur son œuvre et sur le potentiel de la voix féminine, ayant elle-même écrit plusieurs œuvres électroacoustiques explorant le pouvoir créatif, érotique et spirituel de la voix féminine. Dans un opéra conventionnel, cette voix atteint le summum de sa beauté en s'élevant en toute liberté vers les plus hauts niveaux. Mais le personnage paie souvent le prix de cette liberté par sa propre vie. Contrairement aux héroïnes des opéras qui vont au-delà des limites musicales et sociales et qui, donc, doivent être tuées, les personnages de Wende ne sont jamais soumises. • Talk about her work and the potentialities of the female voice, having written several electroacoustic works that explore the creative, erotic and spiritual potential of the female voice. Operatic convention allows the female voice to be the most beautiful, to soar to the greatest heights and with the most freedom, but the price for this is high, often the death of the character. Unlike the opera heroines who transgress musical and social boundaries, and therefore must be destroyed, Wende's characters are never tamed.

BATTEN, Trevor

(UK) Né en Angleterre en 1945, il est vivant et travaille encore! • Born in England in 1945, he is still alive and working!

Forms of Freedom and Involvement — Ci

Cette œuvre comprend six automates audio-visuels dans la forme d'écologies artificielles qui contiennent possiblement un message social. • This work consists of six audio-visual automata in the form of artificial ecologies which possibly contain a social message.

BAYRLE, Thomas

(Germany) Avec la clairvoyance d'un kamikaze et la poésie d'un professeur taciturne, il a transformé la perspective allemande des «Sixties» en un désordre minutieusement structuré pour devenir l'un de ses personnages-clés à Francfort. Novateur de l'image, il est un véritable brasseur d'idées. Né en 1937 à Berlin, il vit à Francfort et enseigne à la Städelschule. • With the clairvoyance of a kamikaze pilot and the poetic dash of an "absent-minded professor", he transformed the outlook of the Sixties into a completely and carefully structured chaos and became one of its key figures in Frankfurt. He is a true maker and shaker, born in Berlin in 1937 and an outstanding artist well beyond the borders of Germany. He lives in Frankfurt where he holds a Chair at the Städel Art Academy.

Sunbeam and Superstars — Ex

L'œuvre se compose d'images traitées sur des appareils de Silicon Graphics (VGX) à l'aide d'un programme spécial mis au point par Kobe Matthys. Neuf portraits sont produits à partir de milliers de petits films. Assistants: Youg-Chul Bayrle, Stefan Mück, Kobe Matthys. • Nine portraits are made from thousands of little films. The work was processed on Silicon Graphics machines (VGX) by a special program from Kobe Matthys. Assistants: Youg-Chul Bayrle, Stefan Mück, Kobe Matthys.

Superstars — Ci

Œuvre d'une durée de dix minutes pour ordinateur et vidéo, on y trouve deux séquences, la première étant un zoom sur les Superstars et l'autre un zoom-out de Bernadetta et l'explosion. Assistant, Kobe Matthys. • A ten-minute work for computer and video, it features two sequences, one of Superstars zooming in and a zoom out of Bernadetta and the explosion. Assistant: Kobe Matthys

BEC, Louis

(France) Il a été inspecteur à la création artistique chargé des Nouvelles Technologies au Ministère de la Culture (France). Aujourd'hui, ce zoosystémicien développe un travail qui interroge perfidement les relations entre les domaines artistiques, scientifiques et technologiques. • He was an inspector in artistic creation responsible for New Technologies with the French Ministry of Culture. The recent work of this zoosystemist surreptitiously questions the relations between artistic, scientific and technological domains.

De l'animat à l'infiltrat — TR_10

Il est possible d'élaborer actuellement, à travers l'ensemble des artefacts de la vie artificielle, une typologie qui rendrait compte d'une certaine forme d'évolution. Cette évolution est partie d'une biomimétique par la construction d'Animats. Dans cette phase, il était question de faire progresser les connaissances biologiques générales grâce à la construction de modèles simulant des comportements du vivant. Dans un deuxième temps, les orientations et les paramètres qui conditionnent cette évolution se sont élargis et affinés par le transfert du cognitif biologique sur des dispositifs technologiques construits. Une nouvelle classe d'artefacts est apparue, les Adaptats, conçus à partir de présupposés lamarckiens ou darwiniens. Ce binôme Animat/Adaptat a symptomatisé une entreprise définie qui tente encore d'étudier de façon assez classique la vie telle qu'elle est! • It is now possible, using all the artefacts of artificial life, to construct a typology which takes into account a certain form of evolution. This evolution is part of a biomimetic by the construction of Animats. In this phase, the objective was to further general biological knowledge by constructing models which simulate living behaviour. In a second phase, the orientation and parameters that determine this evolution were enlarged and refined by the transfer of biological cognition to constructed technological devices. A new class of artefacts appeared, the Adaptats, conceived from Lamarckian or Darwinian presuppositions. This binomial Animat/Adaptat is symptomatic of a line of inquiry which continues to try to employ a relatively classic approach to study life as it is.

L'art comme sonde (Art as probe) — TR_17

Les pratiques artistiques dans leur recherches les plus actuelles jouent le rôle de «sondes intelligentes» implantées aux limites spatiales et temporelles de la viabilité mentale et physique de l'espèce humaine. Ces sondes ont pour objet de l'informer sur la nature et l'adéquation de ses capacités assimilatrices et sur ses potentialités d'adaptation inventive. Étroitement liées aux technologies, elles s'élaborent dans le prolongement le plus fondamental du vivant, dans des logiques de prolifération, de biodiversification et d'exploration qui répondent aux principes vitaux essentiels d'auto-reproduction, régulation et apprentissage... Cette courte intervention tentera d'en préciser certains aspects symptomatiques. • Leading edge artistic research often acts as "intelligent probes", implanted at the spatial and temporal boundaries of human physical and mental viability. These probes tell us about the nature and adequacy of our assimilative capabilities and our potential inventive adaptability. Tied closely to technology, they become a most fundamental extension of the living through logics of proliferation, of biodiversification and exploration which respond to the vital and essential principles of self-reproduction, regulation and learning... This short presentation will attempt to clarify some of their symptomatic aspects.

BÉLANGER, Sylvie

(Canada) Née au Québec, cette artiste des installations multimédia habite à Toronto et enseigne à l'Université de Windsor. Diplômée en beaux-arts de l'Université Concordia, elle est titulaire d'une maîtrise en arts visuels de l'Université York. Depuis 1984, ses œuvres ont été exposées au Canada, en Angleterre, en Belgique, aux Pays-Bas, en France, en Allemagne et en Espagne. Elle est représentée par Linda Genereux Gallery à Toronto et par la Galerie Samuel Lallouz à Montréal. • Born in Québec, this multimedia installation artist now lives in Toronto and teaches at the University of Windsor. A Fine Arts graduate from Concordia University, she received a Masters in Fine Arts from York University. Since 1984, her work has been exhibited in Canada, England, Belgium, Holland, France, Germany and Spain. She is represented in Toronto by the Linda Genereux Gallery and in Montréal by Galerie Samuel Lallouz.

Silence of the Body — Ex

Sylvie Bélanger s'intéresse depuis plusieurs années à la relation entre le corps humain et les technologies avancées, intégrant des transparences photographiques ou de la vidéo dans la plupart de ses œuvres. Dans *The Silence of the Body*, elle utilise des images photographiques, une caméra in situ, de la vidéo et des images transformées par ordinateur, pour projeter le corps dans l'espace technologique en le dématérialisant et le fragmentant par divers procédés. Son travail soulève plusieurs questions quant à l'influence des communications, des images humaines modifiées et de la biotechnologie sur l'identité personnelle et sociale de l'être humain. Cette installation photographique est présentée par la galerie d'art La Centrale dans le cadre de l'exposition *De la lumière* organisée en collaboration avec Dare-dare, Dazibao et SKOL pour le Mois de la photo 1995. • The artist has been exploring the relationship between the human body and new technologies for several years, usually integrating photographic transparencies or video in her works. In this work, she uses photographic images, an on-site camera, and video and computer transformed images in order to project the body into technological space, dematerializing and fragmenting it by various processes. Her work raises numerous questions about the influence of communications, of altered human images and of biotechnology on the personal and the social identity of human beings. This photographic installation is presented by the art gallery La Centrale as part of *De la lumière* an exhibition organized in collaboration with Dare-dare, Dazibao and SKOL for the 1995 Mois de la photo.

BELL, Mark

(USA) Compositeur utilisant la technologie. (•)
• A technological composer. (•)

Hacking the Future — Pe

CF. GIBSON, Steve

BENAYOUN, Maurice

(France) Auteur de vidéos de création sélectionnés et primés dans de nombreux festivals internationaux, il est co-fondateur de Z.A Productions (1988), où il effectue des recherches utilisant les images de synthèse 3 D tout en assurant la direction artistique des effets spéciaux de plusieurs longs métrages. Il enseigne à l'Université de Paris 1 et participe aux travaux du Centre de recherche et d'étude sur le Cinéma et les arts audiovisuels (CRECA) et du Centre de recherche sur l'image (CRI). Parmi ses œuvres récentes: *Les Quarks*, première série 3 D de haute définition en 35 mm, ainsi que deux créations en réalité virtuelle: *Dieu est-il plat?* et *Le Diable est-il courbe?*. • This international award-winning video artist co-founded Z.A Productions (1988) where he does research on computer-generated 3D images while working in the cinema as a special effects art director. He lectures at Université de Paris 1 and does collaborative work at CRECA (Centre de recherche et d'étude sur le Cinéma) and the CRI (Centre de recherche sur l'image). His most recent works include *Les Quarks*, the first 35 mm high-definition 3D series and *Dieu est-il plat?* and *Le Diable est-il courbe?*, two virtual reality creations.

Le tunnel sous l'Atlantique — Sp

La simulation et les technologies de réseau font partie des nouveaux défis de la muséologie. Non seulement les collections d'art peuvent-elles maintenant être numérisées et transmises sur des réseaux téléinformatiques mais de plus, de nouvelles expériences artistiques sont créées qui questionnent la validité, voire la nécessité de la sanction institutionnelle. ISEA 95 Montréal sera l'hôte d'une expérience de téléprésence par télécommunication ultra-rapide qui liera Montréal avec un site homologue en France. Le Tunnel sous l'Atlantique permettra aux publics des deux lieux de se rencontrer et d'interagir dans un espace virtuel. • Simulation and network technologies present new challenges to the field of museology. Art collections can now be digitized and distributed through telecommunication and computer networks. Moreover, new artistic experiments question the validity and necessity of the institutional sanctions. ISEA 95 Montréal will host a high-speed televirtual telecommunication linking two exhibition sites. The Tunnel under the Atlantic will link Montreal and Paris, allowing both publics to meet and interact in a virtual environment.

BENNETT, Ed

(USA) Il dirige les installations de cinétique et d'électronique au Département de l'art et de la technologie de School of the Art Institute of Chicago (SAIC) et il a enseigné les techniques numériques en cinétique de la SAIC. Il travaille avec Eduardo Kac sur la série d'installations de téléprésence *Ornitorrinco* depuis 1989. Il est aussi designer et technicien pigiste et met au point des appareils de cinétique. • Manager of the kinetics and electronics facilities of the Art and Technology Department, School of the Art Institute of Chicago (SAIC), he has taught classes on digital techniques for kinetics at SAIC. He has been collaborating with Eduardo Kac on the

Ornitorrinco series of telepresence installations since 1989. He also works as a free-lance designer and technician, developing and building electronic and kinetic devices.

Three-space, Time-base, In-ter-face Art: the esthetics of real space interactives — TR_04

CF. KAC, Eduardo

BÉRIOU

(France) « Un bériou, dans les hautes vallées de l'arrière-pays niçois, est un filet dans lequel on emballa le foin pour le transporter. C'était le sobriquet d'un de mes arrière-grands-pères qui vivait dans ces montagnes et qui a laissé le souvenir d'un contrebandier, chercheur d'or et buveur de premier ordre. Je ne sais plus ni quand ni pourquoi j'ai piqué ce surnom pour signer mes dessins, mais au vu des innombrables grilles qui les structurent, cette idée de filet me semble en bonne harmonie. » • "In the high Provence valleys of the back country behind Nice, a bériou is a net used to wrap bales of hay. It was also the nickname of one of my great-grandfathers, a smuggler, gold-digger and first class drunk. I can't remember when, nor why I decided to use it as a nom de plume for my drawings, but it's appropriate, as my art is filled with numerous net-like grids."

Tableau d'amour — Ci

Au début, un paysage gris-désertique, quadrillé de lignes jaunes. À la fin, un tableau très coloré, couvert de matières organiques et d'un labyrinthe de corps humains. Entre les deux, une histoire d'amour joue avec nos regards. (Une co-production Agave s.a. / Canal+ / Club d'investissement Média avec la participation du Centre National de la Cinématographie Nouvelles Technologies et Compte de Soutien à l'Industrie des Programmes Audiovisuels de France.) • In the beginning, a gray desert-like countryside, checkered with yellow lines. At the end, a very colourful picture, covered with organic materials and a labyrinth of human bodies. Between the two, a love story plays with our attention. (A co-production Agave s.a. / Canal+ / Club d'investissement Média with the participation of Centre National de la Cinématographie Nouvelles Technologies and Compte de Soutien à l'Industrie des Programmes Audiovisuels de France.)

BERMUDEZ, Julio

(USA) Professeur adjoint à l'École d'architecture de l'University of Utah, il y enseigne les bases et ses cours avancés de design, de représentation et de théories architecturales. Il poursuit des recherches sur l'environnement, les objets et les expériences virtuels et la relation entre les médias électroniques, les procédés de design et la représentation du design. • Assistant Professor at the University of Utah Graduate School of Architecture, he teaches beginning and advanced courses in architectural design, representation and theory. His research interests focus on virtual environments/objects/experiences and the relationship between electronic media and design process and representation.

Emerging Architectures in Virtual Space — TR_07

Cet exposé examine un art naissant composé de formes et d'espaces en explorant les limites indéterminées idéologiquement, mais aussi plastiques de la virtualité. L'expérience de cette architecture se fera à l'aide d'un échantillonnage de simulations électroniques. Les recherches aborderont les concepts de l'architecture de sensations (des œuvres intelligentes, évolutives et dynamiques), de l'espace architectural fluide (pour changer la direction du véhicule dans un espace où la dynamique dépasse le statique), de la forme hyper-dimensionnelle (celle qui viole les lois du réel), des expériences de création (récit des réalités artificielles), et de l'architecture de l'utopie (représentations du réel non recherché).

• This paper investigates the emerging art of form and space by exploring the undefined ideological and plastic boundaries of virtuality. Selections of this architecture will be sampled through electronic simulations. Investigations will include the ideas of sentient architecture (intelligent, evolving, and 'living' constructs), fluid architectural space (reversal of motion where spatial constructs are dynamic vehicles rather than static artifacts), hyper-dimensional form (breaking the laws of the real), crafting experiences (the narrative of artificial realities), and the architecture of utopia (a reality of representations seeking the unsought).

BERRY, Benoît

(France) Par des projets multimédias, des installations interactives, des programmes off- ou on-line, il tente de faire connaître et d'apporter du contenu à Tekno-Mind : le réseau virtuel tekno-artistique orienté Prospective mentale.

Accès Web:

<http://www.univ-paris8.fr/~babelweb/teknomind>

• Through multimedia projects, interactive installations, and off- or on-line programs, he tries to bring recognition and substance to Tekno-Mind : The Virtual Network Tekno-Artistic Oriented Mental Prospective. Web access: <http://www.univ-paris8.fr/~babelweb/teknomind>

Flyers Generator — Ex

Grâce à Flyers Generator, Tekno-Mind vous propose de contaminer positivement tous les réseaux planétaires et de diffuser le souffle de la Techno-connection. Ce logiciel vous permet de la fois de créer un flyer, image-tract annonceur de plaisirs mentaux inédits et, de manière illégale mais positive, de simuler sa transformation en virus techno-artistique pour être virtuellement envoyé sur tous les réseaux.

• Thanks to Flyers Generator, Tekno-Mind offers you the opportunity to positively infiltrate all of the world's networks and to distribute the spirit of Techno-connection. This software allows you to create a flyer, an image-tract which promises unimagined mental pleasures and, in an illegal but positive manner, and to simulate its transformation into a techno-artistic virus that can be virtually distributed to all networks.

Mental Gonflette — Ex

Vous en avez assez d'être trop faible et de ne pas savoir comment agir dans ce monde en pleine mutation. Tekno-Mind, toujours en alerte, répond à vos problèmes et vous propose une installation interactive 'prospective et schizo-hygiéniste d'un nouveau type. En effet, en transformant un système d'extenseur musculaire en interface informatique, vous pourrez, tout en vous faisant les muscles, étirer des mots sur son écran et découvrir sous formes de missions, un nouveau mode de vie. Chaque mission deviendra pour vous un nouveau challenge qui, nous l'espérons, vous transformera très vite en Super-schizo-man de la cyber-ambiance. Bien entendu, nous vous rembourserons si vous n'êtes pas satisfait! • Are you tired of being weak, of not knowing how to act in a world in constant mutation? Tekno-Mind can solve your problems with a new type of "schizo-hygienic" interactive installation. Using a muscle-building system equipped with a digital interface, you can stretch words on a screen, or in the form of a mission, discover a new way of life, all while building your muscles. Each mission becomes a new challenge that will quickly transform you into a "Super-Schizo-Man" moving about in Cyber-Ambiance.

BEYLS, Peter

(Belgium) Né en Belgique (1950), il explore la programmation informatique en tant que médium d'expression artistique depuis le début des années soixante-dix. Il considère l'ordinateur en tant que partenaire cognitif dans le processus de création artistique en lui appliquant des méthodes empruntées à la science de l'intelligence artificielle. • Born in Belgium (1950), he has been exploring computer programming as a medium for artistic expression since the early seventies. He views computers as cognitive partners in the process of artistic creation and borrows methods from the science of artificial intelligence.

The Exploration of Musical Space by Way of Genetic Algorithms — TR_17

Cet exposé propose le thème de l'évolution en tant qu'alternative au design explicite en formulant quatre idées: percevoir la recherche comme un processus évolutif inspiré de la théorie de l'évolution naturelle de Darwin, entrevoir la composition musicale dans un processus d'optimisation, considérer l'ingénierie musicale en tant qu'exploration de propriétés émergentes d'un système dynamique complexe et, mouler ce système complexe sous forme d'automate cellulaire unidimensionnel. L'évaluation interactive des représentations visuelles et leur traçage en chaînes polyphoniques MIDI présuppose une sélection, l'application d'opérateurs génétiques, et la reproduction. L'approche sélective se met en pratique en tant qu'expérimentation musicale écrite en HMSL. • This paper suggests evolution as an alternative to explicit design. The main ideas are: viewing research as an evolutionary process inspired by Darwinian theory of natural evolution, modeling musical composition as a process of optimization, seeing musical engineering as the exploration of the emergent properties of a complex dynamic system, and

modeling this complex system as a one-dimensional cellular automaton. The interactive evaluation of the visual representations and their mapping to polyphonic MIDI streams involves selection, the application of genetic operators, and reproduction. A selective approach is implemented as part of a framework for musical experimentation written in HMSL.

BIASUTTI, Michele

(Italy) Musicienne, compositrice et psychologue, elle est née à Udine en 1963 et obtint un diplôme en musique (flûte) et en musique électronique au Conservatoire de musique de Padua (Italie). Pour ses recherches en psychologie de la musique, l'Université de Padua lui conféra les honneurs pour une thèse expérimentale sur l'habileté musicale.

• Musician, composer and psychologist, she was born in Udine in 1963. She was awarded a diploma in flute and electronic music at the Padua Conservatory of Music. As a researcher in music psychology, she graduated with honors from Padua University, writing an experimental thesis on musical ability.

Tavola IV — Mu

Cette œuvre fait partie d'une série intitulée Tavola dans laquelle le timbre et la dynamique inhérente aux instruments de musique sont mis en valeur. Tavola IV, dédiée à l'alto et surnommée « frou-frou », utilise les capacités sonores de cet instrument à cordes. L'idée originale était de découvrir un univers sonore normalement difficile à entendre, composé de brèves attaques, de bruissements et d'infrasons.

• This work is one of a series of pieces called Tavola in which the timbre and dynamic possibilities of the musical instruments were studied. Tavola IV, dedicated to the viola and nicknamed "of the rustle", utilizes the sound possibilities offered by this string instrument. The original idea was to focus on a sound universe that is usually very difficult to hear, that made up of attack transients, rustles and infrasound.

BINKLEY, Timothy

(USA) Responsable du programme avancé en art électronique à School of Visual Arts à New York, il dirige également l'Institute for Computers in the Arts. Il a publié deux livres, Wittgenstein's Language et Symmetry Studio, ainsi que de nombreux articles sur l'esthétique. Il a créé des logiciels pour des artistes et produit plusieurs installations interactives. • Chair of the Graduate Program in Computer Art at the School of Visual Arts in New York City, he also directs the Institute for Computers in the Arts. He is the author of two books, Wittgenstein's Language and Symmetry Studio, as well as numerous articles on aesthetics. He has created software for artists and has designed a number of interactive installations.

Sex and Space — TR_02

Un des profonds mystères de l'univers demeure l'autre toilette. Les toilettes publiques sont toujours un bastion de ségrégation et un refuge de la modestie. Elles se sont récemment transformées en champ de bataille pour l'égalité

des sexes, surtout à cause des longues et ennuyantes files d'attente qu'on retrouve devant une seule des deux portes. Nexus énergisé d'intimité et de parité, les toilettes offrent un sanctuaire duquel on peut pondérer la société face au monde électronisé. Où vont les revendications d'égalité ou d'accès dans un univers virtuel dont les activités sont l'antithèse même des exigences du corps? • One of the enduring mysteries of life is the other washroom. Public lavatories remain a bastion of segregation as well as a haven of modesty. They have recently become a battleground for gender equality over the issue of annoyingly one-sided queues. A charged nexus of privacy and parity, rest rooms provide a suitable sanctuary from which to contemplate social issues facing a tele-computed world. What are the demands of equality, access and opportunity in a virtual universe whose activities are the antithesis of bodily functions?

BIZZOCCHI, Justine

(Canada) CISR est un organisme indépendant sans but lucratif voué à la recherche et au développement de technologies pour les beaux-arts et les arts commerciaux, les loisirs axés sur les médias et la performance sur scène. • CISR is an independent non-profit organization which supports research and development of technologies for the fine and commercial arts, media-based entertainment and live performance.

Centre for Image and Sound Research — Pr

En tant qu'organisme interdisciplinaire, CISR soutient la recherche appliquée au son et à l'image sous leurs formes artistiques et technologiques et a contribué aux développements de produits, à l'évolution de l'art et de la culture au Canada. Quelques-uns des projets récents et d'autres en cours de réalisation au CISR, sont une création interactive sous forme d'interface pour Cunningham Dance Archives, le design d'un système interactif pour *Restless Machines: The Art of Industrial Noise and Music*, *Ariel/Watcher* (un contrôle visuel interactif du son et de l'image), *Audio Computer System*, et *DADY* (un système d'acquisition de données qui transforme et transfère les signaux de capteurs en MIDI). • An interdisciplinary organization, CISR supports applied research in the technological and artistic aspects of image and sound, contributing to product development and to the evolution of Canadian art and culture. Some of the projects recently completed or currently under development at CISR, include: interactive interface design for the Cunningham Dance Archives, interactive system design for *Restless Machines: The Art of Industrial Noise and Music*, *Ariel/Watcher* (interactive control of sound and visual displays), *Audio Computer System*, and *DADY* (a data acquisition system which translates signals from sensing devices to MIDI).

BOISSONNET, Philippe

(Canada) Né à Neuilly sur Seine, France en 1957. Diplômé en arts plastiques à l'École des Beaux-Arts d'Angers, France (1980), à l'Université du Québec à Montréal (1983) et à

l'Université de Paris-1 La Sorbonne (1988). Il est actuellement professeur à l'Université du Québec à Trois-Rivières et vit à Montréal. • Born in Neuilly sur Seine, France, in 1957. Graduated in visual arts from the Fine Arts School of Angers, France (1980), the University of Quebec at Montreal (1983) and the University of Paris 1-La Sorbonne (1988). He is presently teaching at the University of Quebec at Trois-Rivières, and lives in Montréal

La Conscience des Limites (GAIA) — Ex

L'installation *La conscience des limites (Gaia)* inclut une structure hémisphérique en acier, 8 hologrammes multicolore en arc-en-ciel, ainsi qu'un système de contrôle des lampes interactif, lequel divise l'espace en deux parties par le moyen d'un signal ultrasonique. Il s'agit d'un travail traitant des archétypes de nos représentations du globe terrestre. GAIA la planète mère, est évoquée par cette alternance lumineuse et holographique des images. Ainsi donc le model mental de la Terre est remis en question, dans un état de survie et d'incertitude. • The installation *La conscience des limites (Gaia)* includes a steel hemispheric structure, 8 multi-colour rainbow holograms, as well as an interactive light control system which divide the viewing space in two parts by means of a sonar signal. This is a work relating to our archetypal representations of the terrestrial globe. GAIA, the mother planet, is evoked through the holographic and luminous alternance of images and the mental model of the Earth is called into question, in a state of survival and uncertainty.

BOISVERT, Jean-Guy

(Canada) Diplômé du Conservatoire de musique du Québec et de l'École de musique Guildhall de Londres, il est titulaire d'un doctorat en performance musicale contemporaine de l'Université de Montréal. En 1989, il s'est mérité le Prix Gertrude Gendreau comme artiste le plus prometteur. Clarinetiste, il s'intéresse en particulier à la musique du 20^e siècle et se produit régulièrement sur scène pour jouer, en création, des œuvres canadiennes et européennes. Durant l'année académique 1995-96, il enseigne la clarinette et le saxophone au University Memorial de Terre-Neuve.

• A graduate of the Conservatoire de musique du Québec and London's Guildhall School of Music, he holds a doctorate in contemporary music performance from the Université de Montréal. In 1989, the clarinetist won the Gertrude Gendreau Prize, awarded to the most promising young artist. Particularly interested in twentieth century music, he regularly performs premieres of Canadian and European works. For the 1995-96 academic year he is teaching clarinet and saxophone at Memorial University in Newfoundland

Traces / Deepening through the Silent Spheres — Mu

CF. HAMEL, Keith

BONGIOVANNI, Pierre

(France) En tant que directeur du Centre de création vidéo de Montbéliard, il a œuvré à développer un secteur de production

multimédias auquel ont contribué, dans le cadre du programme d'invités en résidence, de nombreux artistes, scientifiques et philosophes d'un peu partout à travers le monde. Il a aussi organisé pendant plusieurs années le Festival de vidéo de Montbéliard. • As the managing director of the Centre de création vidéo de Montbéliard, he was instrumental in developing a multimedia production department to which artists-in-residence, numerous creators, scientists and philosophers from all over the world have contributed. He also curated the Montbéliard Video Festival for many years.

Résumé de présentation — Statement — TR_13

(•)

BOSCH, Peter

(Netherlands) Il a étudié la psychologie aux universités de Leiden et d'Amsterdam pour ensuite étudier la sonologie au Conservatoire royal de La Haye. Avec Simone Simons, il se penche sur les «music machines» qui trouvent leur habileté créatrice en se balançant sur un fil entre le ciel de l'ordre et l'abîme du chaos. • He studied psychology at the Universities of Leiden and Amsterdam and thereafter studied sonology at the Royal Conservatory in The Hague. He and Simone Simons have worked together since 1985, especially in the field of music machines, that, by balancing at the edge of order and chaos, possess a certain creative ability.

Krachtgever — Ex

Le *Krachtgever* (Celui qui revigore) est composé de vingt-huit boîtes en bois, jointes par des ressorts verticaux et horizontaux en métal. Un ordinateur contrôle sept moteurs oscillants, reliés aux boîtes. Un processus similaire est utilisé dans *Electric Swaying Orchestra*: des objets à fréquence naturelle ou planifiée utilisent des balanciers et des constructions à ressort qui sont harmonisés de telle sorte que les mouvements et les sons émis par les installations peuvent changer presque imperceptiblement, passant de l'ordre au désordre et vice versa. Le rôle de l'ordinateur est paradoxal: il ne peut entrevoir que partiellement le résultat physique de ses décisions. Cette œuvre fut créée grâce au soutien du Fonds voor Beeldende leunsten, Vormgeving en Bouwleunst (Amsterdam) et University of Twente (Enschede).

• The *Krachtgever* (Invigorator) consists of twenty-eight wooden boxes. The boxes are joined together with metal springs, both horizontally and vertically. A computer controls seven oscillating motors, which are attached to the boxes. Driven and natural frequencies of this spring-based construction are so attuned to each other that the movements and sounds created by the installation can change almost imperceptibly from order into chaos and vice versa. The role of the computer is paradoxical: it can foresee only partly the physical outcome of its decisions. This work was created with the support of Fonds voor Beeldende leunsten, Vormgeving en Bouwleunst (Amsterdam) and the University of Twente (Enschede); it is presented with the support of the Gaudeamus Foundation, the Mondriaan Foundation (Amsterdam) and ARTEC — Nagoya (Japan).

CF. BOSCH, Peter

BOUHALASSA, Ned

(Canada) Compositeur montréalais né en France, il est mordu de l'art acousmatique, il explore la création de mondes sonores à l'aide de gestes non-achevés qui se complètent dans l'imaginaire de l'auditeur. Intéressé par la musique « ambient-chill », il a récemment fondé le groupe Womb et prépare une collaboration avec le groupe américain Sound Traffic Control. Compositeur de musique pour le cinéma et la télévision, il est chargé de cours à l'Université Concordia de Montréal et membre de la Communauté électroacoustique canadienne. • A Montreal composer born in France, he is permanently bitten by the acousmatic bug which makes him create soundscapes using of unfinished gestures that are completed in the imagination of the listener. Interested in Ambient-Chill music, he has recently founded the group Womb and is planning a collaboration with the American group Sound Traffic Control. A composer of music for film and television, he teaches at Montréal's Concordia University and is a member of CEC (Canadian Electroacoustic Community).

Fantasia — Mu

Cette pièce en forme de triptyque présente deux fantaisies qui représentent le mouvement mécanique (Move) et les élans de l'imaginaire (Syntasia). Fantasia a été réalisée dans le studio Squeeze et aux studios de l'Université Concordia, avec l'aide de bourses du Conseil des arts et des lettres du Québec et du Conseil des arts du Canada. L'œuvre est une commande de l'Association pour la création et la recherche en électroacoustique du Québec. • In the form of a triptych, this piece presents two fantasies on mechanical movement (Move) and on the working of our imagination (Syntasia). Fantasia was realised at the Squeeze studio and at Concordia University, with the help of grants from the Conseil des arts et des lettres du Québec, and the Canada Council. The piece was commissioned by l'Association pour la création et la recherche en électroacoustique du Québec (ACREQ).

BOURGOIN, Véronique

(France) Elle est titulaire d'un maîtrise en arts plastiques de l'Université de Paris VIII, et d'un doctorat en esthétique, sciences et technologie des arts. • She received a Masters in Fine Arts from the Université de Paris VIII, and a doctorate in esthetics, sciences, and art technology.

Nouvelles perspectives pour l'image de synthèse — Pr

CF. ROELENS, Marc

BRENNER, Paul

(USA) Directeur des expositions à la Randolph Street Gallery (Chicago), il est directeur de projets pour The File Room. • Exhibitions' Director at Randolph Street Gallery (Chicago), he is Project Director of The File Room.

The File Room — Pr

The File Room est une archive électronique créée en 1994. Elle est accessible sur le World Wide Web à <http://fileroom.aaup.uic.edu/FILEROOM.html>. Elle utilise les plus récentes technologies de communication pour documenter de nombreux cas de censure partout au monde et à travers l'histoire en utilisant des archives électroniques facilement accessibles par ordinateur. Créée par l'artiste multimédia Muntadas, l'œuvre est produite par Randolph Street Gallery (Chicago) avec le soutien du laboratoire de visualisation électronique (EVL), au School of Art and Design de l'University of Illinois. • This is an electronic archive accessible on the World Wide Web as of 1994 at <http://fileroom.aaup.uic.edu/FILEROOM.html>. It utilizes the latest telecommunications technology to document numerous individual cases of censorship around the world and throughout history with an interactive computer archive. The work was initiated by multimedia artist Muntadas and produced by Randolph Street Gallery (Chicago) with the support of the Electronic Visualization Laboratory (EVL) of the School of Art and Design at the University of Illinois.

BRITTON, Benjamin J

(USA) Artiste média titulaire d'un doctorat du Goddard Graduate Program et diplômé de l'Art Institute de San Francisco, il poursuit des recherches en art interactif, la réalité virtuelle, le multimédia, les télécommunications, l'histoire de l'art et de la technologie, l'archéologie, l'anthropologie et la langue française. Aujourd'hui professeur d'art électronique à l'Université de Cincinnati (Ohio), il fut des débuts de la Bay Area Video Coalition en 1977. Après avoir voyagé, étudié et travaillé en Europe, il obtint une maîtrise en arts média à Montpelier (Vermont) et se mit à créer des installations, des systèmes de montage vidéo, des téléconférences, des systèmes numériques et des vidéodisques interactifs et des œuvres. Depuis 1992, il se consacre à la mise au point d'une installation muséale interactive en 3D, Lascaux. • Media artist holding a Ph.D. from the Goddard Graduate Program, he holds an MFA in Video Art from the San Francisco Art Institute and teaches Electronic Art at the University of Cincinnati (Ohio). His current research includes interactive art, virtual reality, multimedia, telecommunications, history of art and technology, archeology, anthropology and the French language. One of the first members of the Bay Area Video Coalition in 1977, he travelled, studied and worked in Europe, got a Masters in Media Arts in Montpelier (Vermont) and started creating installations, on-line video editing systems, teleconferencing, digital video systems and interactive videodisc and his own works. Since 1992, he perfects the development of a interactive, 3D museum installation, Lascaux.

Lascaux — Sp

This is a museum installation about the cave of Lascaux (France), an interactive reconstruction of the ancient painted cave made with a new computer graphic technique called virtual reality. Dans une des deux pièces de l'installation, un participant, bien assis et muni d'une manchet,

porte des verres 3D lui diffusant ce qu'il voit dans la grotte durant son exploration libre. S'il s'arrête sur l'image d'un animal, l'image se transforme en clip animé et se dissout. Dans l'autre pièce, des spectateurs voient sur un moniteur tout ce que le participant voit en temps réel, sauf le clip qui est une expérience privée. À tour de rôle, les spectateurs peuvent porter les verres 3D pour une période qui doit se limiter à une dizaine de minutes. Les plus discrets se verront révéler un secret de l'histoire cachée de l'humanité. • This is a museum installation about the cave of Lascaux (France), an interactive reconstruction of the ancient painted cave in virtual reality. In one of the two rooms of the installation, a viewer seated in a chair dons wraparound 3D glasses, grabs a joystick and starts exploring the caves. Should he study the painting of an animal for a period of time, it becomes a clip and then dissolves. In the other room, viewers see everything he sees except for the clip which is a private viewing experience. One at a time, the spectators can become 3D viewers/explorers for about ten minutes. Those willing to share a secret receive a message regarding the hidden history of humanity.

BROWN, Chris

(USA) Professeur adjoint en musique et codirecteur du Center for Contemporary Music (CCM) au Mills College d'Oakland (Californie), il est compositeur, pianiste et construit et crée des instruments de musique électronique. • He is assistant professor of music and co-director of the Center for Contemporary Music (CCM) at Mills College in Oakland. He is a composer, pianist and electronic instrument builder and engineer.

Talking Drum — Mu

Œuvre rythmique interactive pour six à douze artistes installés à des stations de son séparées chacune par seize mètres d'espace. Une station, c'est une petite unité de musique électronique branchée aux autres par un câble MIDI et formant une seule chaîne de données. Depuis la station maîtresse, des impulsions rythmiques et de synchronisation sont émises en direction des stations-satellites. Celles-ci sont disposées pour tirer avantage de l'espace et des effets de résonance du lieu de la performance, lieu qui se transforme pour vibrer comme la membrane d'un tambour. • This is an interactive rhythm piece using six to twelve players at stations separated by about fifty feet. Each station consists of a small computer-music system with its own loudspeaker. The stations are connected by one MIDI cable, creating a single data chain. A master-controller station sends timing pulses and coordination signals to the satellites. The location of stations is used to exploit the distance and resonance effects of the performance space, so that the environment itself is played like the membrane of a drum.

BROWN, Paul

(Australia) Un artiste qui utilise l'informatique depuis plus de vingt ans. Il rédige FineArt Forum, une chronique de nouvelles sur Internet sur les arts et la technologie depuis 1992. • He is an artist who has been using computer

technology for over twenty years. Since 1992, he has edited the art and technology netnews service, FineArt Forum.

The Deluge (After Leonardo) — Ex

Cette œuvre est le prolongement d'une série d'images que j'ai commencé à réaliser en 1974 dans le but d'explorer le potentiel de création d'images à partir de signes très simples. Pour créer The Deluge, je me suis servi des outils de géométrie du logiciel Adobe Freehand pour ensuite transférer l'image à Photoshop pour son action «raster», et pour la traiter davantage. Les allusions métaphoriques qu'on trouve dans ces logiciels-outils m'inquiètent toujours. En faire un usage irréfléchi ne fait qu'accentuer l'illusion d'acquiescer un certain «post modernisme». Par mon œuvre, j'espère jeter un pont entre les qualités «intrinsèques» du médium ordinateur — le souci moderniste — et les qualités «simulatoires» de la technologie «conviviale» de source métaphorique. • This continues a series of images that I began in 1974 which explore the potentials of making complex images from very simple marks. The image was created using geometric tools in Adobe Freehand, and then converted to Photoshop for rasterisation and further image processing. I remain concerned about the metaphorical allusions that are embedded in these software tools. I believe that unconsidered use of such tools encourages the proliferation of "post modernist" illusion and appropriation. In my own work, I hope to build a bridge between modernist concerns with "intrinsic" qualities of the computational metamedium and these "simulatory" qualities of metaphor-based "user-friendly" technology.

BURE-SOH, Gwek

(France) Cette artiste de l'art interactif en temps réel réalise des œuvres et installations sonores.

• Networking and real-time interactive artist, creates sound works and installations.

(*)

Millennium Midnight — Ex

Nous accueillerons le nouveau millénaire dans plus ou moins cinq ans. Les premiers à le faire se trouveront à l'ouest de la ligne de démarcation internationale. Leurs voisins vivant à l'est de cette frontière arbitraire devront attendre 24 heures. Pendant que la terre tournera, chacun d'entre nous trouvera minuit à des heures différentes, selon sa situation dans la planisphère. Je voudrais prolonger cette précieuse circonstance en un minuit qui se répéterait toutes les heures pendant 24 heures. L'Internet sera le média d'expression de cette œuvre d'art que je compte créer avec des artistes du monde entier. Ce sera une représentation du « minuit du millénaire », une création multimédia d'images et de sons traités en temps réel. Lorsque le premier minuit sonnera quelque part sur la planète, l'œuvre d'art débutera pour se terminer 24 heures plus tard. Lors d'ISEA 95, je présenterai un prototype avec une trentaine de participants basés, entre autres, à Paris, New York, Montréal, Banff, Santa Monica, etc.. • In about five years, we will be greeting the new millennium. The first people to formally welcome the event will be those situated west of the international date line. Their neighbours living east of this arbitrary line

will have to wait 24 hours. As the earth turns, each of us will clock midnight at different times depending on where we are located in the planisphere. I would like to stretch this precious instant into a midnight that repeats itself every hour for a duration of 24 hours. Using Internet as the medium of expression, I will create, through a community of international artists, an artwork representative of the "millennium" midnight. At ISEA 95, a prototype of this work will be presented, based on a community of approximately 30 participants worldwide (Paris, New York, Montreal, Banff, Santa Monica, ...)

BYRNE, John

(UK) Conférencier émérite en études relationnelles au Département des arts visuels et de design du University John Moores (Liverpool), il détient une licence en Beaux-Arts de Lancashire Polytechnic et une maîtrise en Histoire de l'Art de Leeds Polytechnic. Il poursuit actuellement une recherche sur l'histoire britannique de l'art sur vidéo pour une thèse de Ph.D. intitulée: L'esthétique de la vidéo, une critique matérialiste: L'Art britannique sur vidéo de 1974 à nos jours. • He is a senior lecturer in contextual studies at the Department of Design and Visual Arts of John Moores University (Liverpool). He received a B.A. in Fine Art from Lancashire Polytechnic and an M.A. in Art History from Leeds Polytechnic. He is currently researching the history of British video art for a Ph.D. thesis, entitled Video Aesthetics - a Materialist Critique: British Video Art from 1974 to the Present.

Cybersublime - The Aesthetization of Digital Politics — TR_11

Je ré-examinerai la critique de Benjamin (sur le mythe du progrès technologique/historique, énoncé dans son *Passagen-Werk* durant les années 1930), pour la confronter à la rhétorique contemporaine célébrant tout ce qui touche à Internet. Je ferai de même avec la notion du « Sublime » de Lyotard (l'expérience suscitée lorsque confrontés par la nécessité de nous représenter une expérience qui nous dépasse) appliquée aux représentations du cyberspace. Ce rejet de l'histoire, si postmoderne soit-il, ne serait-il pas la réinvention du démenti mytique de l'individu face au progrès technologique?

• In this seminar, I will re-apply Benjamin's critique of a 'Mythic' technological/historical progress, developed in his *Passagen-Werk* of the 1930's, to the celebratory rhetoric which currently surrounds the Net. I will also examine the adequacy of Lyotard's notion of the 'Sublime' — as the experience we have when faced by the necessity to represent for ourselves an experience which lies beyond our possible means of comprehension — when applied to representations of Cyberspace. Is such a postmodern rejection of master narratives simply a re-invention of the 'Mythic' denial of individual agency in the face of technological progress?

CAILLAUD, Bernard

(France) Docteur en Arts et Sciences de l'Art (Sorbonne), physicien de formation, plasticien et photographe, après vingt années consacrées à la peinture, il se tourne vers l'ordinateur comme

générateur d'images et présente sa "peinture numérique assistée par la photographie" sur diapositives en projection. Il a présenté de nombreuses expositions et pièces audiovisuelles en France et à l'étranger. Il donne des cours, conférences et séminaires sur la couleur, l'image scientifique et la création plastique. • He was trained as a physicist, has been active as a sculptor and photographer and holds a Doctorate in Arts and Sciences of Art from the Sorbonne. After twenty years dedicated to painting, he has turned towards the computer as a generator of images and presents his "digital painting assisted by photography" via slide projections. He has exhibited his audio-visual and other works widely in France and internationally. He teaches and gives lectures and seminars on colour, the scientific imagery and sculptural creation.

Image et Forme Temporelle — Ex

Le présent travail est le fruit d'une recherche menée sur l'interface Art-Science dans le domaine des relations entre le sonore et le visuel. Des objets sonores sont numérisés et soumis à une mise en image par analyse sonographique. Les images scientifiques ainsi obtenues sont retravaillées dans une perspective esthétique et conduisent à des tirages Cibachrome. Il s'agit bien d'un déplacement du sonore au visuel sans intention cognitive. Le problème est celui de la pertinence d'une traduction de formes entre deux champs sensoriels. • This work is the fruit of research carried out at the Art-Science interface concerning relationships between the sonic and visual domains. Sound objects are digitized and submitted to a sonographic analysis. The scientific images thus obtained are reworked within a particular esthetic perspective and result in Cibachrome images. Sound is transplanted to the visual domain without any cognitive intention. The problem lies in the pertinence of the translation of forms from one sensorial field to another.

CAMPBELL, Jim

(USA) Artiste de la vidéo interactive et de l'informatique, il est titulaire de deux baccalauréats en ingénierie électrique et en mathématiques du Massachusetts Institute of Technology. • An interactive video and computer artist who received two B.S. degrees in Electrical Engineering and Mathematics in 1978 at the Massachusetts Institute of Technology.

Mercurial Refractions — Ex

CF. ANDERSON, Elliott

CANTIN, Jean-François

(Canada) Il figure parmi les premiers artistes canadiens à travailler de manière continue avec l'installation vidéo. Depuis une quinzaine d'années, ses œuvres questionnent le concept de l'image et l'acte même de représentation. • As one of the first Canadian artists to work continuously in the field of video installations, his works question the concept of the image and the act of representation per se.

Love Supreme, fragments — Ex

Cette installation vidéo et représentation multimédia questionne les modes actuels de perception de la réalité. Un contexte de perception où la technologie et le concept de nature existent dans un état perpétuel de déplacement, de dislocation et d'interaction. L'œuvre opère une synthèse entre phénomènes technologiques et phénomènes naturels: des dispositifs vidéographiques et multimédia interagissent avec des dispositifs optiques comme métaphore de nos modes actuels d'appréhension du monde. • This video installation and multimedia performance questions the present modes of perceiving reality. A perceptual context where technology and the concept of nature exist in a perpetual state of displacement, dislocation and interaction. The work creates a synthesis between technological and natural phenomena: videographic and multimedia devices interact with optical devices as a metaphor of our present ways of apprehending the world.

CECCARELLI, Luigi

(Italy) Né à Rimini en 1953, il a complété des études en musique au Conservatorio G. Rossini de Pesaro, et depuis les années 1970, il compose en utilisant les technologies de pointe. • Born in Rimini (Italia) in 1953, he completed his musical studies at the Conservatorio G. Rossini of Pesaro and has worked since the 1970's as a composer using the most advanced technologies.

La Guerra Dei Dischi — Mu

La guerra dei dischi (La guerre des disques) est un film radiophonique d'après un scénario de Stefano Benni basé sur le roman *Terra !*. On y entend les voix de Giovanna Mori, Mirella Mazzeranghi, Rosa Masciopinto, Giorgio Battistelli et Marco Carlacini ainsi que la guitare électrique de Fernando Fera et le saxophone de Federico Mondelci. L'échantillonnage, la programmation et le mixage sont de Luigi Ceccarelli. Le montage est de Maurizio Giri. Produite au Centro Produzione Informatica Musicale (Roma) par la RAI-Radiote et le Centro Produzione Informatica Musicale. • La guerra dei dischi (The Records War) is a radio-film with text by Stefano Benni based on the novel *Terra !*. It features the voices of Giovanna Mori, Mirella Mazzeranghi, Rosa Masciopinto, Giorgio Battistelli and Marco Carlacini, as well as Fernando Fera, electric guitar, Federico Mondelci, saxophone, and Luigi Ceccarelli, sampling, programming and mixing. The work is edited by Maurizio Giri, and was produced at the Centro Produzione Informatica Musicale (Rome) by RAI-Radiote and Centro Produzione Informatica Musicale.

CENTURY, Michael

(Canada) Il est responsable du programme «Systèmes d'information culturelle en réseau» (SICR) du Centre d'innovation en technologies de l'information (CITI). Avant de se joindre au CITI en 1993, il a œuvré au Banff Centre for the Arts en Alberta où il a mis sur pied le syllabus des arts médiatiques. Il a reçu une formation de pianiste de concert, de direction d'orchestre et

de musicologie historique. Il a créé et produit les œuvres de nombreux compositeurs du 20^e siècle, dont Schoenberg, Stravinsky, Berio, Feldman, Cage et Schafer. Il interprète de la musique à l'aide de l'informatique tout en explorant le domaine de la transformation en temps réel des sonorités vocales. • He is program director of the Networked Cultural Information Systems (NCIS) group at the Canadian Centre for Information Technology Innovation (CITI). Formerly he worked at the Banff Centre of the Arts, where he founded the media arts program. Classically-trained as a pianist, conductor and historical musicologist, he has performed and produced the music of a wide range of 20th century composers, including Schoenberg, Stravinsky, Berio, Feldman, Cage, and Schafer. His personal work in computer-assisted music performance explores real-time transformation of speech sounds.

Cendres — Mu

Œuvre expérimentale intégrant des approches critiques et créatives d'un même matériel de base, elle fut conçue comme une collaboration entre l'artiste-compositeur et la théorie du son suivant une même voie. Lors d'ISEA 94, Frances Dyson parlait d'un nouveau contexte où elle pouvait «entendre» un texte de Derrida intitulé *Cendres* (1987). Dans cette œuvre Derrida demande comment faire des sons avec les traces d'êtres ou avec les cendres encore chaudes de l'Holocauste toujours présent dans notre mémoire, ces appels qu'on entend au-dessus de notre amnésie culturelle. Or, cette perspective sonore que Dyson explore dans son texte était à l'esprit de Michael Century lors de la création de *Cendres-Fragments* (93-94), une œuvre faisant appel à un pianiste sur scène, un piano mécanique et un programme informatisé. Depuis cette heureuse rencontre à ISEA 94, l'idée de travailler ensemble sur une nouvelle œuvre est venue presque spontanément. • This is an experimental work attempting to integrate critical and creative approaches. It is conceived as a collaboration between a performer-composer and a sound theorist who found themselves closely engaged in similar ideas. In the "philosophies of space", a paper presented at ISEA 94 by Frances Dyson, she described a new context in which to "hear" a particularly sound-drenched text by Derrida, *Cendres* (1987). In *Cendres*, Derrida asks how the traces of being, the cinders still burning in our memories of the Holocaust, still calling within the silence of cultural amnesia, can be made into sound. The same sonic perspective which Dyson explores in her paper had also provided the impetus for Michael Century's work-in-progress *Cendres-Fragments* (93-94) for a live pianist, player piano and computer software.

Modérateur / Moderator — TR_11 (*)

CHABANAUD, Ivan

(France) Plasticien diplômé des Beaux-Arts de Paris, il réalise des films en images de synthèse depuis 1991. • A fine artist who graduated from the Beaux-Arts in Paris, he has been making computer-generated films since 1991.

Venise, étant donné — Ci

Ce film décrit un trajet sur le Grand Canal à Venise. Au cours de ce voyage virtuel, des objets apparaissent qui sont en rapport avec l'œuvre de Duchamp. Le travestissement des images nous entraîne dans une lecture sémiotique de leur contenu. La trajectoire du film s'arrête sur le tableau de Courbet, *L'origine du Monde*, qui est en lieu et place de la femme installée dans la dernière œuvre de Duchamp. Les objets iconiques vont donc, au cours du trajet, définir la transformation du Grand Canal en une installation du regard. Ce film pastiche des créations en faisant un lien entre les siècles et la culture mêlant l'imaginaire au quotidien.

• This film describes a crossing of the Grand Canal in Venice. During the voyage, objects related to the work of the painter Duchamp begin to appear. The disguises of the images lead us to a semiotic reading of their content. The film ends with an image of the painting, *L'origine du Monde* by Courbet, installed in place of the woman in Duchamp's last work. During the film, the iconic objects therefore define the transformation from the Grand Canal to an installation to be viewed. The film makes a pastiche of creation by establishing a link between the centuries and culture, mixing the imaginary with the everyday.

CHADABE, Joël

(USA) Il interprète ses compositions d'un continent à l'autre, dans des concerts, avec Jan Williams et d'autres musiciens. Un des pionniers de la mise en exploitation de systèmes de musique informatique interactive, il a fondé l'Electronic Music Foundation. Il enseigne The University at Albany et au Bennington College. Il est président de Intelligent Music. On peut entendre sa musique sur les étiquettes CDCM, Centaur, Lovely, CP2 et Folkways, entre autres.

• He performs his music throughout the world, in concerts with Jan Williams and other musicians. His music can be heard on CDCM, Centaur, Lovely, CP2, Folkways, and other labels. He is a pioneer in the development of interactive computer music systems, President of Intelligent Music, and founder of Electronic Music Foundation. He is presently on the faculty at The University at Albany and Bennington College.

After Some Songs — Mu

Voici une collection de courtes pièces improvisées pour sons électroniques, percussion et (parfois) d'autres instruments. Sur plusieurs d'entre elles, on trouve des abstractions de classiques du jazz qu'on reconnaît parfois, agissant comme point de départ, prétexte à une complexité. [Avec Jon Williams] • This is a collection of short improvisational pieces for electronic sounds and percussion and (occasionally) other instruments. Several of the pieces are abstractions of jazz classics, sometimes recognizable, sometimes not. The songs provide a starting point, a way of thinking about the music, and a lyrical surface to an underlying complexity. [With Jon Williams]

CHEMIN, Isabelle

(France) Le groupe Das Synthetische Mischgewebe travaille depuis 1986 sur différents supports médiatiques. Les développements technologiques permettent aux créations non seulement d'exister, mais également d'être diffusées. La robotique, le traitement numérique, la chimie ont aidé à leurs créations (installations, spectacles, musique) regroupées depuis 1990 sous le concept de Perception Fast Forward. • Since 1986, the group Das Synthetische Mischgewebe has worked in various media. Technological developments permit both the creation and distribution of their works. Areas as diverse as robotics, digital processing and chemistry have been combined in their works (installations, performance, music) which have been grouped together since 1990 under the concept Perception Fast Forward.

Perception: Fast Forward — Pr

Le groupe Das Synthetische Mischgewebe réalise des installations et des performances depuis quelques années. Fort de cette expérience, il présente une conférence/performance sur la collaboration entre artistes, scientifiques et techniciens, d'après des sonorités, des écrits et des images fixes et mobiles de leurs propres œuvres. Des extraits de matériel issus d'autres sources sont mélangés pour produire un ensemble cohérent qui rehausse et transmet leur propre expérience du multimédia. De plus, deux artistes/interprètes mèneront la conférence en français et en anglais simultanément sans synchronisation, une forme de présentation qui va beaucoup plus loin qu'une simple traduction. • Drawn from their experience in recent years in installations and performance, Das Synthetische Mischgewebe presents a conference/performance on the subject of collaboration between artists, scientists and technicians. The conference/performance is based on sound, text, and still and moving pictures from our own works. Fragmented source material from various sources is mixed together resulting in an overall coherent character that enhances and transmits our personal experience of multimedia. In addition, two artists/performers will lead the conference in unsynchronized French and English, a manner of presentation that goes far beyond simple translation.

CHENG, Anita

(France) Le média numérique électronique est sa neuvième vie. Dans ses incarnations précédentes, elle était pianiste de concert, auteure, ballerine, chorégraphe et vidéographe. Elle s'est envolée dans l'hyperspace et tente de survivre dans Manhattan. • Computer digital media is her ninth life. Her previous incarnations were concert pianist, writer, dancer, choreographer and videographer. Now straight into hyperspace, she survives in Manhattan.

Cityshore — Ci

Inconsciemment, notre travail a absorbé la solitude peuplée de Manhattan. New York est une ville fourmillante où l'on frôle constamment la joie et la catastrophe. Les images vidéos reflètent le contraste entre l'intérieur et l'extérieur. Le son fut créé à partir de voix

féminines et masculines enregistrées lors de conversations téléphoniques puis fortement traitées par ordinateur. Les échantillons furent ensuite transformés en note de musique pour les compositions finales. • Subconsciously our work has absorbed Manhattan's crowded loneliness. New York is a city of inches. We live, willfully alienated in the teeming city, buffered by inches from joy and catastrophe. The video images reflect a contrast between interior and exterior. The audio was created using the computer's synthesized voices (male and female) reading the text and human conversation captured during phone calls, both heavily manipulated. The samples were edited as independent sounds treated as musical notes to achieve the final compositions.

Post-Aesthetic Cyberspace: A Genetic Model for Art on the Internet — Pr

La migration d'artistes vers Internet annonce l'arrivée de l'âge post-esthétique. Tous les types de développement humain étant apparentés, on peut présumer de l'avenir de l'art et du sens esthétique à partir d'autres modèles de l'évolution humaine. De récentes études en génétique confirment que l'homogénéisation à grande échelle affaiblit le patrimoine héréditaire parce qu'il perd sa diversité. L'homogénéisation culturelle à l'échelle mondiale a débuté avec McDonalds, MTV et CNN, et ne peut que s'accélérer avec la popularisation de Internet. L'analogie avec l'évolution génétique nous amène à conclure que Internet produira à ses débuts un engouement pour la production artistique qui laissera place à une homogénéité des goûts. Co-auteur, Ronaldo Kiel. • The migration of artists to the Internet heralds the Post-Aesthetic Age. Believing that all types of human development are related, the future of Art and the aesthetic sense can be predicted from other models of human evolution. Recent genetic studies have confirmed that large scale homogenization weakens the gene pool because of loss of diversity. Global cultural homogenization has begun with McDonalds, MTV, and CNN and can only accelerate with the popularization of the Internet. The analogy with genetic evolution forces the conclusion that the Internet will first produce an explosion of artistic interest subsiding into a global homogenization of taste. Co-author: Ronaldo Kiel.

CHEUNG, Tim

(USA) Né à Fort Worth (Texas), il s'est établi à Hong Kong en 1979 et obtint un certificat GCSE en 1989. De retour aux États-Unis, il obtint un diplôme en sciences de l'informatique. Rolling Stone constitue le projet de thèse qui lui vaut aujourd'hui sa maîtrise en infographie. • Born in October in Fort Worth, Texas, he moved to Hong Kong in 1979 and received education under the British system: he received a GCSE Certificate in 1989, pursued further education and came to the USA for a Bachelor's degree in Computer Science. He recently completed a Master's in Computer Graphics with Rolling Stone being his thesis project.

Rolling Stone — Ci

Ce film porte sur une course entre trois formes

primitives. N'avez-vous jamais vu un enfant rouler le long de la colline entouré d'un pneu... C'est en fait ce que faisaient les gens de l'âge de pierre. Seul l'homme avec la roue proprement ronde gagnera la course. Logiciel: Softimage. • This film is about a race between three primitive shapes. If you have ever seen a child in a tire rolling down a hill... This in fact is what the people of the stone age did. Only the man with the properly shaped wheel will win the race.

Software: Softimage.

CHMELEWSKI, Kathleen

(USA) En février 1993, le collectif «ad 319» est né suite aux efforts simultanés de quatre artistes et designers formés dans les médias traditionnels mais désireux d'adopter les nouvelles technologies numériques. Leurs œuvres ont été présentées dans plusieurs pays. «ad319» a créé un site qu'il met à jour à l'adresse WWW gallery @ art. • In February of 1993, "ad 319" was born from the simultaneous efforts of four artists and designers trained in traditional media, all of whom were attempting to embrace new digital technologies. Their work has been exhibited internationally. "ad 319" created and maintains the WWW gallery @ art.

Body, Space, Memory — Ex

L'œuvre (Corps, Espace, Mémoire) se concentre sur le corps humain. L'œuvre fait du corps un dépôt de la mémoire et de l'émotion dans lequel l'usager peut naviguer, se servant du corps à la fois comme carte géographique et métaphore. • This work centers around the human body. It treats the body as a repository for memory and emotion and allows the viewer to navigate this terrain by using the human figure as both map and metaphor.

CHO, Seoung-ho

(Korea) Il a étudié le graphisme à l'Université Hong-ik de Séoul (Corée) et l'art vidéo à New-York. Son œuvre en vidéo a été diffusée et reconnue dans le monde entier pour sa sensibilité unique. • He studied Graphic Design at Hong-ik University, in Seoul (Korea) and Video-Art in New-York. His work in video has been shown all over the world and recognized for its unique sensitivity.

Iris — Ci

Je suis allé aux funérailles de mon père en Corée. De retour aux États-Unis, je ressentais encore une grande tristesse et le besoin d'exprimer ma peine. Comme d'habitude, je me suis tourné vers ma caméra vidéo. Le titre, Iris, est à la fois l'œil de la caméra (que j'ai allumée pour me laisser pénétrer de lumière blanche et d'images rendues floues par mes larmes) et l'iris de mes yeux. En Corée, une personne ouvre son cœur en ouvrant les yeux. Le style de l'image renferme souvent plus d'émotions que le sujet qui n'a de l'importance que dans la mesure où le spectateur est aliéné par la vision de membres en mouvement et de roues anonymes, et non pas des individus entiers. • I attended my father's funeral in Korea. When I returned to the United States, I still felt a great sadness and the need to express my sorrow. As usual, I turned to my

video camera. The title, *Iris*, is both the eye of the camera, which I opened to allow in a flood of white light that produced blurred images like the images I saw through my tears, and also the iris of my own eye. In Korea, a person opens his heart through the opening of the eyes. The style of the imagery conveys its meaning and emotional content more than the subject matter. The latter matters to the extent that the viewer is alienated from the passing figures who are merely anonymous, passing limbs and wheels, not whole individuals.

CHOINIÈRE, Isabelle

(Canada) Bachelière de l'Université Concordia à Montréal, elle s'intéresse à la question des arts électroniques depuis 1992. Chorégraphe, performeuse, analyste et conseillère artistique, elle explore les limites physiques et psychiques du corps naturel et synthétique par la voie d'une réflexion empreinte de l'art vivant et de l'écriture (ou du texte) critique. • She holds a Bachelor's Degree from Concordia University in Montréal and has been interested in the electronic arts since 1992. A choreographer, performer, analyst and art consultant, she explores the physical and psychic limits of the natural and synthetic body through a reflection influenced by living art and critical writing (or text).

Communion — Pe

Communion est une œuvre chorégraphique multidisciplinaire qui tente de cerner les rapports qu'entretiennent le corps réel et le corps synthétique. Une kinesthésie de l'intérieur du corps naturel s'assemble électriquement sous nos yeux par l'agencement de trois niveaux de représentation du corps de la performeuse. Un discours sur les limites qu'entretiennent les membranes et les chairs naturelles et électroniques. Une conception d'Isabelle Choinière, Jimmy Lakatos et Michael David Smith. • Communion is a multidisciplinary work which tries to delimit the relationship between real bodies and synthetic bodies, a kinesthesia originating inside the natural body which assembles electrically through electronic and natural flesh and skins. A creation by Isabelle Choinière, Jimmy Lakatos and Michael David Smith.

CHOUINARD, Marie

(Canada) Depuis sa première création en 1979 à Montréal, la danseuse a toujours perçu la chorégraphie comme un art sacré et l'artiste comme un «medicine man». Ses tournées l'ont amenée dans les grands festivals d'Europe, d'Asie et d'Amérique du nord. Elle séjourne à New York, à Berlin, à Bali et au Népal. Des performances, événements ou installations qu'elles étaient, ses œuvres ne font appel maintenant qu'aux seuls gestes et sons du corps. Prix Jacqueline-Lemieux en 1986, Prix Chalmers en 1987, elle fonde la Compagnie Marie Chouinard en 1990. Son œuvre comprend plus de trente créations qui durent entre 90 secondes et 90 minutes. • She perceives choreography as a sacred art and an artist as a "medicine man". Since her first creation in 1979 in Montréal, her tours have brought her to the great festivals of Europe, Asia and North America. Armed with curiosity and eclecticism, she has explored the

ways of the body while living in Berlin, Bali and Nepal. Her work which was performance, event or installation (some 30 creations) has now become pure body action calling for gestures and sounds. She was awarded the Prix Jacqueline-Lemieux in 1986 and the Chalmers Award in 1987 and founded the Compagnie Marie Chouinard in 1990.

Prélude à l'après-midi d'un faune — Pe

C'est Nijinski qui concrétisa le rêve de Mallarmé à partir de la musique de Debussy, en créant à Paris, en 1912, *L'Après-midi d'un faune* pour les Ballets russes sous la direction de Diaghilev. En 1987, Marie Chouinard formule son prélude en s'inspirant de la création de Nijinski: une danse de profil, à plat - horizontale - réveillant les fresques égyptiennes et les vases grecs. Les sept nymphes de l'œuvre originale deviennent ici présences de rêves, symbolisées par autant de faisceaux de lumière. Fait rarissime, le rôle proposé par Nijinski est interprété ici par une danseuse. • In 1912, using Mallarmé's vision of Debussy's music, Nijinski created *L'Après-midi d'un faune* for the Russian Ballet in Paris under the direction of Diaghilev. In 1987, Marie Chouinard choreographed her prelude based on Nijinski's creation: a ground-based, profiled and horizontal opus awakening memories of Egyptian frescoes and Greek vases. The seven nymphs of the original work become dream-like creatures seen through light beams. Nijinski's male character is here performed by a woman, a quite unusual occurrence.

CIPRIANI, Alessandro

(Italy) Diplômé en musique électroacoustique du Conservatoire de Rome, il a suivi les cours de Truax et Branchi. Il enseigne la musique électroacoustique à l'Institut de musique Bellini en Catagne et reçu une Mention à Bourges en 1993; il fut finaliste à Newcomp en 1991 et reçut une bourse du gouvernement canadien en 1995. • He received a Diploma in Electroacoustic Music from the Conservatory of Rome and attended courses given by Truax and Branchi. He teaches electroacoustic music at Bellini Musical Institute, Catania. He received a Mention at Bourges in 1993, was a finalist at Newcomp in 1991, and in 1995 received a Fellowship from the Canadian Government.

In Memory of a Recorder — Mu

Cette œuvre en trois mouvements fait partie d'une recherche sur le thème du corps et son absence lors de l'écoute musicale. Tous les sons (élaborés électroniquement) proviennent d'une flûte à bec basse. L'œuvre est présentée sur une vraie flûte à bec posée sur un support autour duquel se place l'auditoire. Quatre enceintes acoustiques entourent l'auditoire. Elle fut réalisée utilisant le système PODX à l'Université Simon Fraser à Burnaby (Canada) et à Agon à Milan (Italie) en utilisant une synthèse granulaire en temps réel et la technique de lecture par blocs. • This three-movement work is part of an ongoing research on the theme of the body and its absence in listening to music. All of the sounds (electronically elaborated) originate from a bass recorder. The piece is presented with a real recorder on a stand, the audience around it,

and four loudspeakers around the audience. It was realized with the PODX system at Simon Fraser University, Burnaby (Canada) and at Agon in Milan (Italy) using real-time granular synthesis and block-reading technique.

CMIELEWSKI, Leon

(Australia) Titulaire d'un diplôme de deuxième cycle en animation au Victorian College of the Arts et d'un certificat en design graphique, il a créé des œuvres graphiques pour de nombreux événements en Australie et a travaillé pour l'Australian Broadcasting Corporation. Ses œuvres ont récemment été exposées à la Experimental Art Foundation, à la Ozchi Conference et au Underdale Art Museum.

• He has a Post-Graduate Diploma in Animation at the Victorian College of the Arts and a Certificate in Graphic Design. He has been active as a graphic designer in several events in Australia and has worked for the Australian Broadcasting Corporation. His personal work has been shown recently at the Experimental Art Foundation, the OZCHI Conference and the Underdale Art Museum.

User Unfriendly Interface — Ex

CF. STARRS, Josephine

COLETTE, John

(Australia) Artiste médiatique et conférencier résident à Sydney (Australie), ses œuvres incluent des photocollages numérisés, des CD-ROM et des bandes vidéos réalisées par numérisation. Elles ont été présentées à la Biennale de Nagoya, à ARTEC 95 et lors des symposiums précédents d'ISEA. • A Sydney-based media artist and lecturer whose work includes digital photocollage, CD ROM and digitally produced videotape, his work was exhibited most recently at the Nagoya Biennale, ARTEC 95, as well as at previous ISEA events.

30 Words for the city — Ex

Cette œuvre explore la relation entre la subjectivité et les villes à travers la métaphore de la «table des éléments» des expériences subjectives. Produite en tant qu'expérience typiquement CD, l'œuvre place le processus d'interprétation au centre de l'interaction, plutôt qu'à la notion incomplète «d'interactivité» de l'usager en tant que schéma de navigation.

• This work explores the relationship between subjectivity and cities through the metaphor of a "table of elements" of subjective experiences. Produced as a specifically CD-based experience, the work concentrates on the interpretative process of the user as the focus of interaction, rather than a more limited notion of "interactivity" as a navigational schema.

COPELAND, Darren

(Canada) Compositeur en électroacoustique, ses phonogrammes utilisent divers médias: ruban acousmatique, théâtre, danse et radio à la recherche des propriétés picturales transmises par les sons de l'environnement. Il a étudié avec Barry Truax et Martin Bartlett à l'Université Simon Fraser (Burnaby, C.B.). Un extrait de son

adaptation radiophonique de l'autobiographie de John Hull, *Touching The Rock*, sera bientôt disponible sur CD sur étiquette Radius. • He is an electroacoustic composer whose phonograms for the media of acousmatic tape, theatre, dance, and radio explore the imagistic properties of environmental sounds. He studied with Barry Truax and Martin Bartlett at Simon Fraser University. An excerpt from his radiophonic adaptation of John Hull's autobiography *Touching The Rock* will soon appear on the Radius CD series.

In A Visible Darkness & Reaching For Tomorrow — Mu

In a Visible Darkness (Dans l'obscurité visible) utilise des sons tirés d'une collaboration avec Pink Ink Theatre et le danseur et musicien ghanéen Modesto Amegago. Vous êtes dans une salle de concert. C'est le temps d'écouter des images, le temps d'entendre ce qui est normalement vu. Les conteurs acousmatiques et leur auditoire voient la « musique » de la même manière que Homère a « vu » le soleil se lever. L'œuvre *Reaching For Tomorrow* fut composée au printemps et durant l'été 1995 au Sonic Studio de l'Université Simon Fraser. • In a Visible Darkness uses sounds which originate from collaborations with Pink Ink Theatre and Ghanaian musician-dancer Modesto Amegago. You are in a concert hall. The lights have been dimmed. It is time to listen for images. In effect, it is time to hear what is normally seen. The acousmatic story-tellers and listeners see the "music" the same way that Homer "saw" a sunrise. *Reaching For Tomorrow* was composed in the spring and summer of 1995 at the Simon Fraser University Sonic Studio.

CORSINO, Nicole et Norbert

(France) Ces deux chorégraphes et réalisateurs ont créé leur compagnie de danse N + N à Marseille. Ils choisissent depuis 1986 de glisser de l'espace de représentation habituel, la scène théâtrale et ses variations multiformes, vers un support audiovisuel, la vidéo. En 1988, ils intégraient des séquences pourraient résumer leur démarche et leur curiosité. • These two choreographers and producers established their dance company N + N in Marseille. Since 1986, they have chosen to move away from the habitual performance spaces, the theatre stage and its variations, towards an audiovisual platform, that of video. They first integrated sequences of digital images in their videodance scenario of 1988, *Les Prés de Mme Carle*. Their direction and interests can be defined as exploring the areas where dance can come to life and be clarified; and seeing how the movement of the body modifies these new spaces.

Traversées — Pr

Ce projet d'installations vidéo-chorégraphiques réalise une partition des séquences composant les épisodes maritimes de *Circumnavigation* et de *Totempol*, hybridation de séquences filmées à Vancouver avec des séquences numériques élaborées sur le logiciel *Life Forms*. Une cartographie se dessine avec la recombinaison fragmentée et simultanée des séquences récurrentes apparaissant dans les différents

épisodes. Une sorte de catalogue où chaque espace mis en scène s'ouvre comme une rubrique, et dont la présence du corps à la recherche des passages de la danse, reste le fil conducteur. • This project of video-choreographic installations is an arrangement of sequences composed of the maritime episodes from *Circumnavigation* and *Totempol*, a hybridization of sequences filmed in Vancouver with digital sequences elaborated using the software *Life Forms*. A map is created by the simultaneous and fragmented recombination of recurrent sequences appearing in different episodes. A type of catalogue where each staged space opens like a rubric, and of which the body in search of passages of dance is the through-line.

COUPILLE, Ollivier

(France) Né en 1952, il vit et travaille à Paris. En 1979-80, il participe aux ateliers et performances de Takehisa Kosugi. De 1982 à 1984, il étudie le shakuhachi avec Reiichi Sano à Tokyo. Ses installations sonores (dispositifs électroniques) ont été exposées dans des galeries, des parcs et des musées, à Paris et en Hollande. • He was born in 1952 and lives and works in Paris. In 1979-80, he participated in the workshops and performances of Takehisa Kosugi. From 1982 to 1984, he studied the shakuhachi with Reiichi Sano in Tokyo. His sound installations have been exhibited in galleries, parks and museums in Paris and Holland.

Migrations — Mu

Migrations est une œuvre de musique électronique vive. Les sons dérivent pour la plupart d'enregistrements réalisés avec des capteurs sensibles aux variations de la lumière. D'autres sont obtenus par friction ou percussion sur des matériaux dont la résonance a été amplifiée. Les sons prennent place dans une trame temporelle déterminée par un jeu de "clés" électroniques. Ces clés sont commandées par plusieurs lecteurs de cassettes audio qui ne sont jamais positionnés exactement de la même manière de telle sorte que les relations entre les sons restent en grande partie imprévisibles.

• *Migrations* is a live electronic work. The sounds of the work are for the most part recordings produced using light-sensitive microphones. Other sounds are obtained by friction on materials whose resonance has been amplified. The sounds take their place in a temporal series determined by the working of a group of electronic "keys". These keys are directed by several audio cassette players which are never positioned in exactly the same manner so that the relationship between the sounds remains largely unpredictable.

COURCHESNE, Luc

(Canada) Né en 1952 à St-Léonard d'Aston, Québec. Nova Scotia College of Art and Design, Halifax (Bachelor of Design in Communication, 1974), and MIT, Cambridge (Master of Science in Visual Studies, 1984). Luc Courchesne s'intéresse à la vidéo interactive depuis 1984 alors qu'il réalise en compagnie d'un groupe du MIT *Elastic Movies*, une des premières œuvres du genre. Il a présenté depuis plusieurs installations dont *Encyclopédie claire-*

obscure (1987), *Portrait no. 1* (1990), *Portrait de famille* (1993) et *Salon des ombres* (1995). Il vit et travaille à Montréal. • Born 1952, St-Léonard d'Aston, Québec. He studied at the Nova Scotia College of Art and Design, Halifax (Bachelor of Design in Communication, 1974), and at MIT, Cambridge (Master of Science in Visual Studies, 1984). He began his explorations in interactive video in 1984 when he co-authored *Elastic Movies*, one of the earliest experiments in the field with Ellen Sebring, Benjamin Bergery, Bill Seaman and others. He has since produced several installations including *Encyclopedia Chiaroscuro* (1987), *Portrait One* (1990), *Family Portrait* (1993) and *Salon of Shadows* (1995). He is a professor at the École de design industriel, Université de Montréal, and currently artist in residence at the Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe.

CSIKSZENTMIHALYI, Chris

(USA) Titulaire d'un baccalauréat ès arts du San Antonio Institute of Computers, il poursuit ses études à l'University of California à San Diego en vue d'obtenir une maîtrise. Il crée des entités autonomes dans le but de franchir les limites des humains, des animaux et des machines et pour redéfinir humanité et technologie. • He designs autonomous entities exploring the boundaries between humans, animals, and machines. He uses tools and methods from the sciences of artificial life and robotics to synthesize memes which, he hopes, will redefine notions of humanity and technology.

Résumé de présentation — Statement — TR_04

La science et la technologie continuent à bouleverser notre univers en divisant, irradiant et recomposant impitoyablement des éléments qui nous semblent naturels, complets. Les humains tentent d'élucider ces phénomènes dans le but implicite de créer des choses vivantes et intelligentes. Je voudrais m'assurer qu'au moins quelques-unes de ces créations inspireront d'autres modes d'interaction humaine et d'autres inspirations que la guerre ou l'appât du gain. À l'aide de micro-contrôleurs, d'organismes autorégulateurs et de modèles de systèmes naturels appliqués, je crée des agents automates qui perçoivent, décident et changent leurs environnements. L'œuvre éclaire et remet en question les limites entre les humains, les machines et les animaux, et celles qui séparent la technologie de la société. • Human sciences and technologies continue to decode parts of our world we previously held to be natural or whole, remorselessly dividing, exposing, and then re-synthesizing them. Humans endeavor to "crack" these phenomena with the explicit goal of creating things which are alive and intelligent. I would like to make sure that at least some of these creations model other modes of human interaction and aspiration than for war and profit. Using microcontrollers, self-regulating bodies, and computational models derived from natural systems, I create robotic agents which can sense, make decisions, and change their environments. The work exposes and challenges the boundaries between humans, machines, and animals, as well as the relationships between technology and society.

DALBERA, Jean-Pierre

(France) Spécialiste d'imagerie et d'instrumentation scientifique et auteur de brevets et de nombreuses publications scientifiques internationales, il est chef de la mission de la recherche et de la technologie du ministère français de la culture, un service de 539 ingénieurs et techniciens qui se consacrent aux recherches portant sur les domaines culturels. • A scientific imaging and instrument specialist, he has authored numerous patents and international scientific publications. At the French Ministry of Culture, he heads the research and technology department where some 539 engineers and technicians conduct research in the cultural domain.

La politique du Ministère français de la Culture en faveur de la création artistique et du développement de nouveaux services destinés aux autoroutes de l'information — Pr

Le Ministère français de la Culture participe et contribue à la création d'un environnement propice au développement de la nouvelle industrie culturelle multimédia et des nouvelles pratiques artistiques qui accompagnent ces mutations. D'ores et déjà, le serveur du ministère de la culture (<http://www.culture.fr>) propose sur Internet des informations culturelles et des expositions électroniques multimédias. (Avec Martine Bour) • The French Ministry of Culture is contributing actively to the creation of the environment required for the development of the new multimedia industry and the accompanying artistic considerations which evolve from this mutation. Already, the Ministry's server (<http://www.culture.fr>) offers cultural information and electronic multimedia exhibitions on the Internet. (With Martine Bour)

DALLET, Jean-Marie

(France) Il enseigne le multimédia interactif à l'École supérieure d'art et de design d'Amiens. Il est chercheur au laboratoire d'esthétique et de technologie de l'interactivité dirigé par Jean-Louis Boissier à l'Université de Paris 8, Saint-Denis (France). Depuis 1992, il participe à l'organisation de la biennale Artifices à Saint-Denis. • He teaches interactive multimedia at the École supérieure d'art et de design at Amiens. He is a researcher at the laboratory of esthetics and technology of interactivity, directed by Jean-Louis Boissier, Université de Paris 8, Saint-Denis (France). Since 1992, he has participated in the organization of the biennale Artifices in Saint-Denis.

Voyage NO 17 — Ex

À chacune des quatre-vingt seize images noir et blanc est associée une séquence sonore et un code composé de huit mots. Les mots et les sons décrivent l'image de façon littérale ou connotative. Les images, les sons, les textes sont des stimuli d'excitations destinés à sensibiliser le spectateur-acteur à son passé. Voyage No. 17 est "une Machine-Mémoire" qui oblige continuellement le spectateur-acteur à sauter dans ses propres souvenirs pour en revivre certains qu'il va chercher via un schéma conique

de mémoire. • Each of ninety-six black and white images are associated with a sound sequence and an eight-word code. The words and sounds describe the image in a literal or connotative fashion. The images, sounds and texts are stimuli, excitations destined to sensitize the spectator-actor to his past. Voyage No. 17 is "a Memory Machine" that continually obliges the spectator-actor to explore his own memories in order to relive the memories which he will then search via a conical memory scheme.

DASKE, Martin

(Germany) Né à Berlin en 1962, il a suivi des études de composition aux États-Unis avec C. Wolff, à Cracovie, et à Salzbourg avec B. Schaeffer. Il vit et travaille aujourd'hui comme auteur, compositeur et réalisateur à Berlin et en Belgique. • Born in Berlin in 1962, he studied composition in the United States with C. Wolff, in Cracovie, and in Salzburg with B. Schaeffer. He lives and works as an author, composer and producer in Berlin and Belgium.

Madances 1-7 — Mu

C'est une pièce radiophonique, la troisième partie d'une trilogie. Sept dances en traits et en couleurs sont transposées en partitions musicales. Chaque séquence est composée de sons multiples déterminés par la place du segment dans la partition. Les cent trente-sept sons différents sont issus de diverses sources. Le résultat final se présente comme version radio stéréo en allemand, version radio stéréo en français, et version spectacle 8 pistes pour diffusion publique sur CD accompagnée de projections de diapositives. • This is a radiophonic work, the third part of a trilogy. Seven dances in lines and colours are transformed into musical scores. Each sequence is composed of numerous sounds determined by the segment's position in the score. The one hundred and thirty-seven sounds are derived from diverse sources. The final work exists in German and French language versions for stereo radio as well as an eight-track version for public performance on CD accompanied by slide projections.

DAVIES, Charlotte

(Canada) Née à Toronto, elle est actuellement Directrice de la recherche visuelle à SOFTIMAGE (Montréal). Elle a présenté ses œuvres en Amérique du Nord, en Europe, au Japon et en Australie et s'est mérité le Prix Distinction (computer images) à Ars Electronica n (1993). Ses recherches courantes vont de l'interactivité en temps réel aux environnements immersifs générés électroniquement et l'histoire et la philosophie de la «nature». • Born in Toronto, she is currently Director of Visual Research at SOFTIMAGE (Montreal) and has exhibited in North America, Europe, Japan and Australia receiving the Prix Distinction (computer images) at Ars Electronica '93. Her current areas of research are real-time interactive and immersive computer-generated environments and the history and philosophy of 'Nature'.

Osmose — Sp Embodied in VR: The Body as Experimental Ground — TR_06

Plonger dans l'espace virtuel, c'est donner un rôle clé à son corps en le transformant en sujet de sa propre expérience. Dans l'œuvre en devenir qu'est Osmose, Char Davies a figé une esthétique interactive qui va au-delà de la réalité virtuelle conventionnelle: l'équilibre et la respiration lient le corps avec le monde, portant le participant "immergé" vers un état transformant sa relation avec l'œuvre. L'auteur discutera des théories derrière son approche et des raisons qui l'ont poussée à plonger dans l'espace océanique. • In immersive virtual space, the subjectively-experienced body plays a central role, largely neglected due to cultural bias. In Osmose, a work-in-progress, Char Davies has developed an interactive aesthetic beyond conventional virtual reality whereby intuitive breathing and balance act as chiasmic links between body and world, leading the "immersant" into a receptive state of being which profoundly affects experience of the work. The author will discuss the theory behind her approach, including insights from diving in deep oceanic space.

DE BARDONNÈCHE - BERGLUND, Dominique

(Suisse) Historienne de l'art et artiste, elle travaille sur Macintosh depuis dix ans. Licenciée d'histoire de l'art de l'Université d'Aix en Provence, elle se spécialise en archéologie du Moyen Âge. Elle est diplômée d'études transdisciplinaires de CeTeC, Paris-Dauphine (1994). Peintre autodidacte, elle expérimente avec diverses techniques. Elle a découvert l'ordinateur en 1984, qui devient « un composteur d'images ». • An art historian and artist, she has worked with the Macintosh since 1984, when she discovered that the computer can become "an image composer". She holds an Arts Degree from the Université d'Aix en Provence and received a diploma in transdisciplinary studies from CeTeC, Paris-Dauphine (1994). She specializes in Middle Age archeology, and is a self-taught painter who experiments with various techniques.

Eaux d'images-Ophélie — Pr

Le parfum oublie la fleur. De même les images, déminéralisées par numérisation, sont des extraits d'images, des essences. Le travail sur l'ordinateur dématérialise l'image. Image virtuelle et nomade, elle est le lieu de toutes les transformations possibles des formes. Le travail sur cette œuvre fugitive, immatérielle, crée de nouveaux rapports avec le corps. A l'univers labyrinthique de l'image, correspond une construction qui n'est plus la projection d'un système de vision sur la toile, mais un parcours d'aveugle, une stratégie face à des systèmes constitués. Ce "regard à perte de vue" fait appel à d'autres sensations, mobilise d'autres émotions. • Perfume is forgetful of the flower. Similarly, these images, drained of their essential elements by digitization, are fragments, the very essence of these images. Work with a computer dematerializes the image. The virtual and nomadic image is the site of all possible formal transformations. Work on this fugitive, immaterial image creates a new relationship with the body. The labyrinthine universe of the

image corresponds to a construction which is no longer the projection of a way of seeing onto a canvas, but a blind process, a strategy in face of the established systems. This "look without a view" calls upon other feelings and mobilizes other emotions.

DE KERCKHOVE, Derrick

(Canada) Directeur du programme McLuhan en culture et en technologie à l'Université de Toronto, il favorise les pratiques innovantes de création qui font appel à l'art, l'ingénierie et les nouvelles techniques de communication. Son plus récent ouvrage, *The Skin of Culture, Investigating the New Electronic Reality* (1995, Somerville Press, Toronto), traite des différentes influences que produisent la télévision, les ordinateurs et l'hypermédia sur la culture, les habitudes commerciales et le marché. En 1989, il organisait une première mondiale, *Transinteractivity*, vidéo-conférence sur les arts entre Paris et Toronto. Ses autres ouvrages incluent *Brainframes, Technology, Mind and Business* (Utrecht: Bosch and Keuning, 1991), *The Alphabet and the Brain* (Springer Verlag, 1988), *Understanding 1984* (Unesco, 1984) et *McLuhan e la metamorfosi dell'uomo* (Bulzoni, 1984). • Director of the McLuhan Program in Culture and Technology, at the University of Toronto, he is promoting a new field of artistic endeavours, which bring together, art, engineering and emerging communication technologies. His most recent publication, *The Skin of Culture, Investigating the New Electronic Reality* (1995, Somerville Press, Toronto) addresses the differences between the effects of television, computers and hypermedia on corporate culture, business practices and the market. In 1989, he curated *Transinteractivity*, the world's first video-conference for the arts, between Paris and Toronto. Other works include *Brainframes, Technology, Mind and Business* (Utrecht: Bosch and Keuning, 1991), *The Alphabet and the Brain* (Springer Verlag, 1988), *Understanding 1984* (UNESCO, 1984) and *McLuhan e la metamorfosi dell'uomo* (Bulzoni, 1984).

Résumé de présentation — Statement — TR_19

La visite du musée de la Ville de Sydney (Australie) qui ne dispose que des sous-bassements de l'ancienne résidence du gouverneur, de documents d'archives, de gravures et de fragments d'ustensiles, réussit, malgré la pauvreté de ces ressources, à donner, grâce aux technologies interactives, un sentiment d'une étonnante richesse humaine et d'une véritable connaissance des lieux et de leur histoire. À partir de cet exemple, j'aimerais examiner les conditions nouvelles de conservation qui, au lieu de donner accès à des objets de mémoire, désormais s'aident de technologies pour augmenter et accélérer l'intelligence des lieux. • Following a tour of the Sydney (Australia) Museum which is located in the basement of the old Governor's mansion and which only has at its disposal archival documents, engravings and fragments of utensils, we come out thinking that, although poorly endowed, the institution succeeds in giving visitors a feeling of startling human riches and a true knowledge of the place and its history

through the use of interactive technology. On this basis, I would like to examine the new modes of conservation which, in lieu of giving access to objects of memory, can now use technology to increase and accelerate the intelligence of their location.

DE MESTRAL, Charles

(Canada) Compositeur, interprète, ingénieur de systèmes informatiques et sculpteur de sons, il est titulaire de deux baccalauréats, d'une maîtrise et d'un doctorat des universités de Toronto, McGill et de Montréal. Il œuvre avec le groupe musical *Sonde* qui a monté plus de 150 événements et plus de 150 compositions électroacoustiques interprétées (surtout) en direct au Québec, en Ontario et dans les villes de Paris, Londres, Berlin, Lyon et Bristol. Il est membre fondateur de la WFAE (Fédération mondiale d'écologie acoustique). • Composer, performer, electronic systems designer, and sound sculptor, he holds a B.A., M.A., B.Mus and a Ph.D. from the universities of Toronto, McGill and Montréal. He works with the Montréal group *Sonde* which has produced over 150 public events and well over 150 (mostly) live electroacoustic compositions in Québec, Ontario, Paris, London, Berlin, Lyon, Bristol, and is a founding member of the World Federation for Acoustic Ecology.

Return to Atlantis - II — Ex

Cette installation électroacoustique métaphorique se compose d'un réseau d'aquariums dans lesquels des poissons, à l'abri des bruits mécaniques, entendent des sons plaisants. L'entreprise a pour but de produire un univers acoustique optimal, la métaphore voulant que les poissons, très sensibles aux vibrations, représentent les humains, trop souvent soumis à une intense pollution sonore. • This metaphorical electroacoustic installation is a system of aquariums, an attempt to produce an optimal acoustic milieu for fish, free of mechanical noise and provided with pleasant sounds. Metaphorically, the fish, who are extremely sensitive to vibrations, represent human beings, all too often subjected to intense noise pollution in domestic and work places.

DE TOLEDO, Rodrigo

(Brazil) Titulaire d'une maîtrise en beaux-arts de School of the Art Institute of Chicago et d'un baccalauréat en design industriel de Faculdade da Cidade de Rio de Janeiro, il est programmeur en informatique et travaille dans les domaines de la direction artistique, l'animation et la création multimédia. • He holds a Master of Fine Arts from the School of the Art Institute of Chicago and a Bachelor's degree in Industrial Design from the Faculdade da Cidade in Rio de Janeiro. He is a computer programmer presently working in art direction, computer animation, and multimedia authoring.

Uneaten Future — Ci

L'œuvre représente l'ère numérique par un récit mythologique surréaliste en trois dimensions. On y trouve huit environnements interactifs, qui sont autant d'aspects ou niveaux de cette mythologie: *Acme* (l'industrie), *Medialand*, *Memory Cave*

(l'inconscient), *Digigod* (la religion/l'adoration), *The Brainghosts* (la dualité), *Labyrinth* (la quête), *The Brain* (la création) et *Logod* (le créateur/dieu). La trame sonore de la bande vidéo est une des huit chansons composées pour l'œuvre sur CD-ROM. • The work is a 3D surrealistic mythology of the digital era. It contains eight 3D interactive environments that represent aspects of that mythology. The eight levels are: *Acme* (the industry), *Medialand*, *Memory Cave* (the unconscious), *Digigod* (religion/worship), *The Brainghosts* (the duality), *Labyrinth* (the search), *The Brain* (the creation), and *Logod* (the creator/god). The soundtrack of the video is one of the eight songs that were composed for the CD-ROM title.

DEHLINGER, Hans

(Germany) Né le 29 septembre 1939 à Stetten. • Born on September 29, 1939 in Stetten (Germany).

Computer Generated Drawings — Ex

Les artistes font des dessins depuis le début de l'histoire du monde. Cette forme de création est plus près de l'écriture que de la peinture. Unique et riche domaine de l'implication et de l'expression artistiques, j'estime qu'il existe un aussi riche domaine de dessins créés par algorithmie qui ne devraient pas être reproduits à la main. Tout en identifiant leur source mécanique, ils devraient être uniques et démontrer des qualités calligraphiques évidentes. • Throughout history, artists have produced drawings. As an art form, drawings are more related to writing than to painting. Drawings are a unique and rich domain of artistic involvement and expression. It is my hypothesis that there exists a comparably rich domain of algorithmically-generated drawings. Such drawings should exploit algorithmic techniques, should not be reproducible by hand, should reveal their machine origins, and should display distinctive and unique features as well as strong calligraphic qualities.

DEIVERT, Bert

(Sweden) Cinéaste et musicien. (•) • He is a filmmaker and musician. (•)

Hacking the Future — Pe

CF. GIBSON, Steve

DELMOTTE, Isabelle

(Australia) Auparavant photographe, elle fait de l'infographie en deux et trois dimensions depuis six ans et se concentre depuis quatre ans sur le projet *Epileptograph: the Internal Journey*. • Previously a photographer, she has been using 2D and 3D computer graphics tools for the past six years. One project, *Epileptograph: the Internal Journey*, has occupied her for the past four years.

Epileptograph: the Internal Journey — TR_15

Le projet décrit les sensations d'une reprise de conscience suite à une crise d'épilepsie

généralisée. Durant la reprise de conscience — une expérience effrayante et viscérale ne laissant que des bribes de mémoire — s'établit un code émanant de modèles visuels et auditifs à la fois désordonnés et chronologiques. La technique utilisée dans le projet doit tenir compte de peu de faits tangibles, ces quelques bribes de mémoire des nombreuses sensations perçues ou non par le corps. Un des objectifs principaux de ce projet concerne la pauvreté de la langue parlée: comment discuter d'un phénomène qui précède et influence tout concept personnel de langue. • The project describes the sensations experienced during the regaining of consciousness following an epileptic seizure. The visual and auditory patterns of this chronological, but chaotic experience result in a coding system. The process of regaining consciousness after a generalized seizure is a visceral and frightful experience which leaves only glimpses of memory. The technical process involved in the realization of the work implies that the only tangible facts are a few memories retrieved from the encounter with the numerous sensations of the body, or absence thereof. A major concern is the inadequacy of spoken language as a tool for discussing a phenomenon that pre-dates and determines any personal linguistic concept.

DEMENT, Linda

(Australia) Elle a une formation en photographie artistique et travaille avec des ordinateurs depuis 1989. Elle a complété une maîtrise en 1993 et donne des conférences sur le multimédia à Sydney (Australie). • She has a background in fine art photography and has been working with computers since 1989. She completed a Master's degree in 1993 and is currently lecturing in multimedia computing in Sydney (Australia).

Cyberflesh Girlmonster — Ex

Pour réaliser Cyberflesh Girlmonster (La fille-monstre à cyberpeau), une trentaine de femmes ont partagé des bouts de leur corps et leur voix. Ces peaux ont été fusionnées, animées et «interactivisées» parallèlement à des vidéos numériques, des histoires et des renseignements physiologiques. Il n'existe pas de véritable interface à manipuler, ni de menus: l'utilisateur doit se déplacer à l'aveuglette. Il s'agit d'un agrégat d'une féminité monstrueuse, une représentation comique de la passion meurtrière et de l'horreur du côté minable de la vraie vie. • About thirty women donated body parts and speech to Cyberflesh Girlmonster. Their flesh has been fused, animated and made interactive alongside digital videos, stories and related physiological information. There is no clear controllable interface or menu and the user moves around relatively blindly. This is a work of conglomerate, monstrous femininity, a macabre, comic representation of murderous passion and real life schlock-horror.

DEMERS, Louis-Philippe

(Canada) Né à Montréal en 1959, il est designer d'éclairage, ingénieur de logiciels et artiste indépendant en art électronique. Il crée des installations robotiques audio-visuelles et des performances interactives. Il a poursuivi des

études de doctorat en robotique à l'Université McGill et fut artiste en résidence au Banff Centre (Media Arts). • Born in Montréal in 1959, he is a lighting designer, software engineer and independent electronic artist. His main works are audio-visual robotic installations and interactive performances. He completed one year of doctoral studies in robotics (McGill) and was artist-in-residence at The Banff Centre (Media Arts).

The Frenchman Lake — Ex

L'œuvre est un écosystème peuplé d'organismes cybernétiques expressifs et sensibles, un hybride naturel et artificiel s'adressant aux simulacres pour créer la vie artificielle. L'installation se présente dans un réseau-société de seize unités robotiques sous-marines coexistant à l'intérieur d'un bassin autour duquel les spectateurs se déplacent librement. Chaque organisme comprend un incitateur pneumatique, une enceinte acoustique, une lumière et un capteur. Le choix d'un environnement aquatique sous-tend notre recherche d'habitats inusités à partir d'organismes robotiques. L'espace est le catalyseur de nouvelles voies de diffusion de sons et de lumière. • The work is an ecosystem composed of sensitive and expressive cybernetic organisms, a hybrid between nature and the artificial, addressing the level of simulacra to implant artificial life. The installation is comprised of a network-society of sixteen submarine robotic units coexisting in a common basin around which viewers can circulate freely. Each organism is composed of a pneumatic actuator, a speaker, a light source and sensing device. The choice of an aquatic environment comes from the quest to recreate unusual habitats using robotics organisms, a space which also acts as a catalyst of new possibilities for sound and light diffusion.

Machism/Machinism — TR_04

CF. VORN, Bill

Real Artificial Worlds: The Perversion of Perception — TR_10

Les simulacres hyperréels du monde de la robotique vont au-delà d'une simple abstraction de la vie sur un écran d'ordinateur. Les robots ne sont pas seulement des modèles virtuels mais aussi des phénomènes dynamiques et évolutifs formés dans la matière. L'œuvre Real Artificial Worlds (Les mondes artificiels véritables) incarne des habitats fictifs composés de machines et de leurs extensions expressives. Ces écosystèmes inventés évoluent autour des spectateurs, créant constamment de nouvelles architectures visuelles à l'intérieur d'un espace physique défini. L'œuvre engendre un paradoxe d'illusions et de réalités simultanées en immergeant complètement le spectateur dans un environnement métaphorique qui réagit physiquement. • The hyperreal simulacra of the robot world goes beyond the simulation of life on a computer screen. Robots are not only virtual models but also dynamic and evolving phenomena embodied in matter. Real Artificial Worlds incarnates fictitious habitats composed of machines and their immaterial and expressive extensions. These invented ecosystems evolve around the viewers, constantly creating new virtual architectures within a fixed physical

space. Real Artificial Worlds engenders a paradox of simultaneous illusion and reality by a complete immersion of the viewer in a metaphorical but physically responsive environment.

DHOMONT, Francis

(France/Canada) Compositeur émérite au Centre de Musique Canadienne, et membre fondateur (1989) de la Communauté Electroacoustique Canadienne (CEC), il partage ses activités entre la France et le Québec où il enseigne depuis 1978 la composition électroacoustique à l'Université de Montréal. Convaincu de l'originalité de l'art acoustique, son œuvre est, depuis 1963, essentiellement constituée de pièces sur support qui témoignent d'un intérêt constant pour une écriture morphologique et pour les ambiguïtés sens et sons. • Composer emeritus at the Centre de Musique Canadienne (Canadian Music Center), and founding member of the Canadian Electroacoustic Community (CEC) in 1989, he has been dividing his time since 1978 between France and Québec where he teaches electroacoustic composition at the Université de Montréal. A strong advocate of the originality of acoustic art for more than thirty years, he has written morphological works that reveal the ambiguity of senses and sounds.

Chiaroscuro — Mu

Jeu de l'ambiguïté. Hésitation entre le sens et le son, le dit et le suggéré, le visage et le masque, le réel et le virtuel. Incertitude entre l'opacité et la transparence. Musique en trompe-l'œil. À la mémoire de Claude Vivier et en hommage aux compositeurs des «Événements du neuf»: Evangelista, Gougeon, Rea. Mutation de l'instrument de musique: mouvances, reliefs, couleur parmi les ombres. • A game of ambiguity. Hesitation between sense and sound, the said and the suggested, the face and the mask, the real and the virtual. Uncertainty between opaqueness and transparency. Music of illusion. Dedicated to Claude Vivier and an homage to the composers of "Événements du neuf": Evangelista, Gougeon, Rea. Mutation of the musical instrument: mobility, relief, color among the shadows.

DI BLASI, Donato

(Suisse) Diplômé en arts décoratifs à Lugano (Suisse) et en arts plastiques de l'ENSB-A (Paris), il a co-fondé à Lugano en 1992 l'IFDUIF, une association qui s'occupe de vidéo et de nouvelles technologies. Il est également co-fondateur du Centre d'Art contemporain de Chiasso (Suisse). • Holder of diplomas in Decorative Arts (Lugano, Switzerland) and in Fine Arts (ENSB-A, Paris), in 1992 he co-founded and continues to run the Lugano-based IFDUIF cultural association which supports work with video and new technologies. He also co-founded the Contemporary Art Centre in Chiasso (Switzerland).

Espace de déplacement — Ex

Cette œuvre nous parle d'espace à l'intérieur duquel on peut voyager, un espace composé de plusieurs images de lieux différents qui créent

ensemble un nouvel environnement. Un index montre comment circuler dans cet espace, en utilisant un moniteur de 14 pouces et une souris. L'utilisateur choisit l'index plusieurs fois durant sa visite de l'espace manœuvrable. On peut rencontrer des parties du résumé dispersées dans les neuf endroits visités, ce qui permet de retourner au début, mais jamais deux fois par le même parcours. • This work addresses a space within which one can travel, a space which is composed of numerous images of different places working together to create an entirely new environment. An index tells the user how to move around the space, using a fourteen-inch monitor and a mouse. The user encounters the index several times during a visit, but only once at the beginning. One meets parts of the summary scattered in all nine places visited, allowing one to return to the beginning but never twice in the same way.

DI SCIPIO, Agostino

(Italy) Né à Naples (1962), il a reçu un diplôme en composition, musique électroacoustique et en esthétique de la musique du Conservatoire de L'Aquila (Italie). Il poursuit aujourd'hui des travaux à l'Académie SACMUS de Helsinki et travaille régulièrement sur la théorie musicale au Laboratorio Musica & Sonologia créant de nouveaux modèles de sons et de musique. • Born in Naples (1962), he studied at the Conservatory of L'Aquila (Italy), and received a diploma in composition, electroacoustic music and musical aesthetics. He is currently working at SACMUS Academy, Helsinki and regularly works at the Laboratorio Musica & Sonologia, focusing on new models of sound and music and on composition theory.

Hybris — Mu

Hybris est une œuvre pour flûte en sol, clarinette basse et Kyma/Capybara, un système DSP en temps réel. Chacune de ses trois parties représente un environnement sonore tiré d'algorithmes transformant les sons des instruments. À noter: la technique de construction en temps réel par "granulation" sonore polyphonique. La performance se veut une exploration ne donnant une forme véritable qu'à une sous-couche du potentiel musical émergent, alors que les autres sons restent submergés dans un possible virtuel. • Hybris is a work scored for g-flute, bass clarinet and Kyma/Capybara, a real-time DSP system. Each of three parts represents a different sonic environment emerging from algorithms which transform the instrumental sounds. Especially relevant is the processing technique of real-time polyphonic time-shifting. The performance is a process of exploration by means of which an actual shape is given to only a subset of the potential emerging musical properties, while other unheard possibilities remain submerged in the realm of the virtually available.

DIAMOND, Sara

(Canada) Elle est Directrice artistique des arts visuels et informatiques et Productrice exécutive en télévision au Banff Centre for the Arts (Alberta). • She is Artistic Director of Media and Visual Arts and Executive Producer for television

at the Banff Centre for the Arts (Alberta).

Body Matters — TR_06

Ce panel rassemble des artistes et des théoriciens du cinéma, de la musique, de l'architecture et de la littérature pour discuter de l'importance du corps dans le cyberspace. Les corps matériels moulent la technologie et la technologie transforme notre relation avec le corps dans la réalité. Tous les panelistes perçoivent et entretiennent une relation complexe entre les corps matériels et virtuels, et l'espace. Pour Katherine Hayles, nos corps se manifestent aujourd'hui en tant que boucles de feedback tournant entre l'information et la peau. Le musicien George Lewis manipule des instruments virtuels en aménageant l'espace et le corps en compositions nomades. Cameron Bailey se demande avec une certaine ambivalence si la race importe dans le cyberspace. L'équipe d'architectes Diller et Scofidio construisent une œuvre d'art sous forme d'environnement virtuel pour provoquer les convenances sociales du corps occidental dans l'espace. Loretta Todd songe aux moyens utilisés par les shamans de cultures autochtones pour projeter le corps dans l'espace virtuel. • This panel brings together artists and theorists from film, music, architecture and literature to discuss the ways that body matters in cyberspace. Material bodies shape technology and technology transforms our relationship to the actual body. All of the panelists perceive and enact a complex relationship between material and virtual bodies and space. Katherine Hayles suggests that our bodies today are manifest as a feedback loop between information and flesh. George Lewis is a musician who organizes space and the body into nomadic compositions. Cameron Bailey asks with some ambivalence if race matters in cyberspace. The architectural team of Diller and Scofidio build a virtual environment artwork to address the social conventions of the western body in space. Loretta Todd considers the ways the shaman in aboriginal culture extends the body into virtual space.

Crossing Boundaries: The Banff Centre for the Arts and Interdisciplinary New-Media — TR_13

Nous ferons un tour d'horizon des voies empruntées par le Banff Centre for the Arts pour initier la création dans les nouveaux médias et dans les nouvelles technologies. Dès ses débuts au milieu des années 80, le centre était à l'avant-garde des œuvres soniques. Avec la même vision, il développa les sites web, l'art en réseau, l'imagerie numérisée en multimédia, la réalité virtuelle, la critique et la publication de nouveaux médias, les nouveaux médias autochtones et, récemment, la création de narrations interactives. On présentera ses réussites, ses défis, ses partenariats, ses directions futures et quelques brefs extraits d'œuvres interactives. • This presentation discusses and illustrates the directions that the Banff Centre has taken and is initiating in new media creative production and technology development. Beginning over ten years ago with ground-breaking audio work, the Centre has continued to pioneer in web site development, networked art, multimedia digital imaging, virtual reality, new media criticism and

publication, aboriginal new media and more recently, interactive narrative content creation. The presentation considers achievements, challenges, new directions and future partnerships as well as showing some brief video excerpts of interactive works.

DILLER, Elizabeth

(USA) Elle est membre de Diller + Scofidio, un studio de collaboration multi-disciplinaire voué à l'architecture, les arts de la scène et les arts visuels. Le studio D + S a récemment publié deux ouvrages: *Back to the Front: Tourism of War*, et *Flesh: Architectural Probes*. Elle est aujourd'hui professeure adjointe en architecture et directrice des études supérieures à Princeton University. • She is a member of Diller + Scofidio, a collaborative, cross-disciplinary studio that incorporates architecture, performing and visual arts. D+S have recently published two books, *Back to the Front: Tourism of War* and *Flesh: Architectural Probes*. Currently, Diller is Assistant Professor in Architecture and Director of Graduate Studies at Princeton University.

Résumé de présentation — Statement — TR_06

Compte tenu de la nouvelle subjectivité empruntée aux technologies virtuelles, comment peut faire un sujet, contenu «dans» un environnement virtuel, pour se défaire des codes culturels et des conventions sociales qui se trouvent «à l'extérieur»? De quelle manière pourrait-on établir une interaction fructueuse et critique entre les mondes virtuel et opérationnel? • Given the new subjectivity introduced by virtual technologies, to what extent can the subject "inside" a virtual environment effectively let go of the cultural codes and conventions established "outside"? In what way can we establish a productive, critical interplay between the virtual and the operational worlds?

DIMON, Roz

(USA) Elle est la présidente de Dimon Arts, Inc., groupe conseil en multimédia dont la clientèle se compose de galeries d'art, d'organisations sans but lucratif et d'entreprises comme Estée Lauder. En vingt ans, ses œuvres, largement diffusées, ont évolué des simples huiles aux peintures multimédia interactives. Elle est conservatrice adjointe du spectacle numérique "CODE" @ Ricco/Maresca (Soho) qui sera inauguré à l'automne 1995. • She is President of Dimon Arts, Inc., a multimedia consultancy to galleries, non-profit art organizations and corporations like Estée Lauder. Her work has progressed over the past twenty years from oils to interactive multimedia paintings and is exhibited extensively. She is co-curator of the digital show "CODE" @ Ricco/Maresca (Soho) opening Fall 1995.

Information Woman: And The Beach In Her Elbow — Ex

Porter un regard sur cette œuvre, c'est comme passer un moment dans la tête de quelqu'un d'autre, une forme d'exploration du processus d'extension de nos cerveaux. Le corps disparaît pour être remplacé par nos pensées. Passant instantanément entre l'extériorité et

l'introversion, Information Woman apparaît simultanément dans plusieurs lieux du cyberspace. L'œuvre intitulée *The beach in her elbow* (« La plage dans son coude ») représente notre habileté à penser pour quitter le temps réel alors qu'en « réalité », notre corps demeure ancré dans notre habitat, le continuum temps-espace. • The piece is about spending a moment in someone else's head. It's an exploration of how we have become extensions of our brains. The body is disappearing and being replaced by our thoughts. Moving between extroversion and introversion in an instant, Information Woman exists as an apparition in cyberspace, simultaneously existing in many places. The beach in her elbow represents our ability to live apart from real time in thought while in "reality" our body remains locked in the space/time continuum we call home.

DOBRIAN, Christopher

(USA) Bachelier en musique (composition et guitare classique) de l'University of California à San Clemente (UCSC) en 1982, il a reçu un doctorat de la même institution en 1994. Il a exécuté en public plusieurs de ses créations, des œuvres réalisées à partir de l'électronique. Il a donné plusieurs conférences, publié de nombreux textes dans son domaine et a reçu de nombreux prix d'excellence. • He completed a Bachelor's degree in Music, with emphasis on composition and classical guitar at the University of California at San Clemente (UCSC) in 1982 and a Ph.D. in music composition (UCSC) in 1994. He has composed and performed numerous electronically-based compositions. He has lectured and published extensively in the field and has received numerous awards.

Algorithmic Generation of Temporal Forms — TR_17

Il présentera une nouvelle approche du processus décisionnel "intelligent" pour structurer la musique à base d'algorithmie. Son énoncé abordera la problématique fondamentale de conception et de composition de vastes structures formelles par algorithme lorsque les modèles théoriques tonaux s'avèrent inadéquats et il nous proposera un nouvel algorithme électronique qui produit une variété de structures temporelles généralisées. Sur une période de temps donnée, l'ordinateur produit une "morphologie" (forme) qui unit des éléments statiques et transitoires en exposant une ou plusieurs de ces morphologies à différents paramètres musicaux. • This paper presents a new approach to "intelligent" algorithmic decision-making in the composition of musical structure. Basic problems of conceiving and composing large formal structures algorithmically when traditional tonal theoretical models no longer suffice are addressed, and a new computer algorithm for producing a variety of generalized temporal structures is proposed. The computer generates a "morphology" (shape) over time which incorporates both static and transitional elements applying one or more such morphologies to different musical parameters.

DODGE, Chris

(USA) Né en 1969, il est bachelier ès arts de la

New York University. Il a œuvré en cinéma, vidéo et en sciences de l'informatique. Artiste invité chez ZKM de 1993 à 1995, il est aujourd'hui responsable sénior du développement DSP de Ariel Corporation. • Born in 1969, he received a B.A. at New York University with work in film, video and computer science. He is presently senior DSP developer with Ariel Corporation and was artist-in-residence at ZKM from 1993 to 1995.

Until We Sleep — Ci

Ce vidéo trace le portrait de l'essence conceptuelle et esthétique d'un voyage. Notre monde bouge constamment, qu'il s'agisse d'une grande éruption sociale ou d'un geste personnel intime. Les groupes sociaux bougent par masses. Pour exprimer notre fuite et notre besoin de transformation, il faut sortir de notre milieu. Le voyage devient un moyen d'éviter l'ennui ou l'esclavage qu'impose la stabilité et le travail. Le mouvement permet de nous approprier le temps. Mais, en sortant du temps, on perd le sentiment de la permanence: on se transforme en murmures éphémères et oubliés. Voilà le paradoxe même de la condition humaine, la contradiction intrinsèque entre une forme physique, le corps, et une existence conceptuelle, l'esprit. • This video portrays the conceptual and aesthetic essence of a journey. Our world is always in motion, from large social eruptions to intimate personal gestures. Although we move in mass as a social group, expressions of escape and transformation have become detached from our physical surroundings. Travel becomes an avoidance of the dull stillness within society's requirements for personal stability and function. Through motion we conquer time; but by being outside of time we lose permanence, becoming mere whispers that are transient and soon forgotten. This is the paradox that is central to the human condition, the inherent contradiction between a physical form, the body, and a conceptual existence, the mind.

DOLDEN, Paul

(Canada) Compositeur de musique électroacoustique résidant à Vancouver, il s'est mérité plusieurs prix nationaux et internationaux. • Electroacoustic music composer based in Vancouver, he has won numerous national and international awards.

In a Bed where the Moon was Sweating — Mu

Sous-titrée *Resonance #1* for clarinet and tape, cette œuvre est une commande de François Houle qui a reçu le soutien du Conseil des Arts du Canada. Interprétée la première fois le 7 novembre 1994, à l'occasion d'un concert présenté par la Vancouver New Music Society, l'œuvre se trouve sur un album CD intitulé *L'ivresse de la vitesse* sur l'étiquette Empreintes DIGITales. • Sub-titled *Resonance #1* for clarinet and tape, this piece was commissioned by François Houle with assistance from the Canada Council. It was premiered on November 7, 1994 at a Vancouver New Music Society concert and is featured on the CD *L'ivresse de la vitesse* on the Empreintes DIGITales label.

DOMINGUES, Diana

(Brazil) Titulaire d'un doctorat en communication et en sémiotique en 1993, elle est professeur à l'Université de Caxias do Sul ainsi qu'artiste en multimédia avec plus de vingt expositions au Brésil, Cuba, Taiwan, Italie et aux États-Unis. Elle a participé à plusieurs manifestations internationales dont *Artmedia* (Italie). • She received a doctorate in Communication and Semiotics (1993). She is a professor at the University of Caxias do Sul as well as a multimedia artist with over twenty exhibitions in Brazil, Cuba, Taiwan, Italy and the United States. She has participated in numerous international events such as *Artmedia* (Italy).

De la fenêtre au labyrinthe: les technologies, le corps et le plaisir des relations — TR_19

La qualité la plus performante des technologies est l'interactivité. Elle produit un sentiment de plaisir direct du contact du corps avec l'objet. La vieille et stérile contemplation du « trompe l'oeil », où l'objet est immuable au contact avec le sujet de l'interprétation, est remplacée par des actions des corps qui laissent leurs marques sur l'objet. Par des actions physiques en temps réel, l'énergie naturelle du corps entre en flux avec l'énergie artificielle des appareils. La création artistique compte désormais avec ces choses technologiques qui permettent à la pensée poétique de traiter symboliquement cet univers de situations sensorielles vécues en connexion avec des machines et y chercher des questionnements de notre condition humaine. • The most attractive quality of technology is interactivity. It produces the pleasurable feeling of direct contact between the body and the object. The old, sterile contemplation of "artistic illusion", where the object is unalterable through contact with the subject of interpretation, is replaced by the actions of the body which leaves its mark on the object. By physical actions in real time, the natural energy of the body enters into flux with the artificial energy of the machine. From now on, artistic creation counts on technology which both permits poetic thought to symbolically treat the world of sensorial situations experienced in connection with machines, and to ponder the questions of our human condition.

DONASCI, Otavio

(Brazil) Réalisateur d'événements multimédias, il est aussi directeur de création et interprète sur vidéo. Bachelier ès arts de Escola Superior de Artes Santa Marcelina à Sao Paulo (Brésil) en 1978, il s'est déjà mérité plusieurs prix dont un Clio, deux prix au New York International Film Festival, un à Cannes et trois autres au SITE à New York. Au début de la décennie, il a lancé, avec R. Karman, les « Voyages multimédias expérimentaux » des événements où de « nouveaux » médias sont mis en commun: le toucher, les caresses, l'odorat et la saveur. • A director of multimedia events, creative director and videoperformer, he received a Bachelor's Degree in Fine Arts from the Escola Superior de Artes Santa Marcelina, Sao Paulo (Brazil) in 1978, and won a Clio, two awards at the New York International Film

Festival, one in Cannes and three at SITE in New York. In the early 90's, he created (with R. Karman), the "Experimental Multimedia Journeys", events that use all kinds of new media like touch, caress, smell and taste.

Le Cirque des vidéocréatures — Pe

Performance mettant en scène des personnages ressemblant à des mutants à qui on aurait greffé des prothèses vidéo. Les vidéocréatures sont des êtres colorés en mutation continue, de véritables sculptures humaines au parfum brésilien. Les trois personnages du cabaret sont un chanteur de boléro, la vidéo-marionnette et le clown électrique. • A performance featuring mutant-like figures to whom video prosthetics have been transplanted. These videocreatures are colourful beings in constant mutation, true human sculptures radiating a Brazilian fragrance. The three figures in this cabaret are the Bolero Singer, the Videopuppet and the Electronic Clown.

DOVE, Toni

(USA) Cette artiste utilise les médias électroniques dans le cadre d'installations et de performances. Elle a récemment développé un monde collaboratif entre réalité virtuelle au Banff Centre for the Arts (Canada) et complété une installation vidéo à Times Square (New York). Elle poursuit actuellement ses travaux sur une installation cinématographique interactive. • She is a performance/installation artist who works with electronic media. She developed a collaborative virtual reality world at the Banff Centre for the Arts (Canada) and completed a video installation for Times Square (New York). She is currently working on an interactive narrative laser disk installation that uses video motion sensing to engage viewers in a responsive environment.

Artificial Changelings: A Work of Responsive Cinema in Progress — TR_03

Durant le processus de création d'œuvres interactives, on remet en question les processus de production et de réception. Où se situe la trame dramatique dans ces nouveaux environnements? Comment diffère-t-elle des structures narratives traditionnelles et comment subit-elle l'influence des technologies contemporaines de l'information et du média? Artificial Changelings est une installation cinématographique interactive, dont l'histoire se déroule dans deux siècles différents. Un kleptomane à Paris au 19^e siècle rêve à une femme dans l'avenir au moment de l'apparition des magasins à rayons: un espion et un ennemi invisible. • In the process of creating interactive works, recipes for production and reception are challenged and require re-examination. What constitutes story in these new environments? How it is different from traditional narrative strategies and how it is being influenced by the contemporary experience of media and information technologies? Artificial Changelings is a responsive cinema installation, a narrative that takes place in different two centuries. A kleptomaniac in nineteenth century Paris during the rise of the department store dreams of a

woman in the future: a spy with an invisible enemy.

DRAZNIN, Wayne

(USA) Artiste d'installations, son œuvre incorpore l'informatique picturale, la vidéo, l'audio et les éléments sculpturaux dans une recherche de communication, de représentation et de relations sociales. Il enseigne aux départements de Foundations et de Photography au Cleveland Institute of Art. • He is an installation artist whose work incorporates computer imagery, video, audio and sculptural elements in an investigation of communication, representation and social relationships. He teaches in the Foundations and Photography Departments at the Cleveland Institute of Art.

The Surveillance Series — Pr

L'acquisition de données, la peur, la vie privée, les fichiers, l'intimité, la sécurité, la sûreté, la liberté...un labyrinthe de besoins et de désirs contradictoires. Nous connaissons le monde mieux que jamais auparavant, mais notre peur et notre agitation augmentent. L'omniprésence des caméras de surveillance résulte de cette connaissance et de cette peur. Il y a là un échange fondamental: notre espace individuel contre un environnement protecteur. Cet échange éclaire la réalité et l'illusion de sécurité à travers le prisme de l'information. Depuis quelques années, mon travail s'est penché sur les contradictions bouillonnantes en silence sous la surface de la grille de l'information. • Data acquisition, fear, personal life, files, privacy, security, safety, freedom...a maze of contradictory needs and desires. We know the world better than we ever have before; our fear and unease grow steadily. The omnipresent security camera is the sign of this knowledge and fear. It represents a fundamental trade: the surrendering of individual space for protective environment. It offers the reality and illusion of safety through information. For the past few years, my work has focused on the contradictions quietly bubbling beneath the surface of the information grid.

DUBOIS, Kitsou

(France) Chorégraphe et chercheuse au CNES (Centre National d'Études Spatiales), elle travaille sur l'orientation et la gestuelle en apesanteur. • Choreographer and researcher at the French National Space Studies Centre (CNES), she is working on orientation and gestural behaviour in weightlessness.

Danse et apesanteur — TR_12

La "nouvelle danse" utilise des connaissances en kinésiologie, en anatomie, en improvisation et peut permettre à l'homme actuel de s'engager totalement corps et esprit. La science, elle, défie la gravité: l'astronaute subit le « mal de l'espace », véritable maladie de l'adaptation. Au CNES, je mets en place un entraînement sensoriel et gestuel en microgravité à partir de techniques de danse, ce qui a transformé ma danse et m'a permis de créer la matière d'une nouvelle forme chorégraphique sur le thème de l'apesanteur. Cette qualité de mouvement fait le lien entre le

côté organique de l'humain et l'aspect plus froid des nouvelles technologies. • "New dance" draws on knowledge of kinesiology, anatomy and improvisation and can offer modern man the opportunity to bind together mind and body. On the other hand, science defies gravity: the astronaut is submitted to "space sickness", an illness of adaptation. At the CNES, I have developed a sensorial and gestural training program in microgravity using dance techniques. This has transformed my own dance and allowed for the creation of a new choreographic form on the theme of weightlessness. This quality of movement links the organic side of humans to the more impersonal side of new technologies.

Kitsou Dubois, une danseuse en apesanteur — Pr

En septembre 1991, pour la première fois au monde, Kitsou Dubois, une artiste chorégraphe et danseuse, a exécuté un vol parabolique en apesanteur au-dessus du territoire français. Depuis, elle poursuit ses recherches avec le Centre National d'Études Spatiales pour tenter d'élaborer un entraînement des astronautes à partir des techniques de danse. D'autres vols ont suivi, au cours desquels Kitsou Dubois a pu emmener avec elle des danseurs et des non-danseurs. Tenter de faire entrer l'art, et en particulier la danse dans le monde technologique, lui redonner sa place nécessaire, comprendre ce rôle inattendu, tel est l'objet de ce film. • In September 1991, for the first time ever, the choreographer and dancer performed a parabolical flight in weightlessness above French soil. Since then, she has pursued her research at the Centre National d'Études Spatiales in an attempt to develop a training program using dance techniques adapted for astronauts. Other flights during which the artist invited dancers and non-dancers have followed. The object of this film is to show her goals: take art, dance in particular, into the realm of technology and give it back its essential, albeit unexpected role.

DUESENBERY, John

(USA) Ce compositeur résidant à Boston et spécialisé en musique électroacoustique depuis les années 1970, est aussi ingénieur en logiciels. Ayant étudié la musique électronique au Massachusetts Institute of Technology en 1979, il compose aujourd'hui dans son propre studio et s'est récemment joint au département DAW chez AVID Audiovision à titre d'ingénieur en logiciels. • This Boston-based composer and software engineer has been active in electroacoustic music since the 1970's. He first studied computer music at the Massachusetts Institute of Technology in 1979 and now pursues this interest in his private studio. He recently joined the AVID Audiovision DAW development group as a software engineer.

WaveBreak — Mu

Tiré de Self-Portrait in a Convex Mirror de John Ashberry, ce passage décrit le comportement des objets sonores de mon œuvre: « Comme une vague se brisant sur un rocher, abandonnant sa forme dans un geste exprimant cette forme ». Les événements dans WaveBreak sont dépourvus

d'immobilisme; chacun poursuit son évolution vers le suivant, l'aboutissement demeurant incertain tant que l'événement n'aura pas défilé. Cet attachement au déploiement des sons individuels produit une sorte de «monodie», même si plusieurs courants sonores se manifestent sporadiquement. • These lines from John Ashberry's Self-Portrait in a Convex Mirror describe the behavior of the sound objects I worked with: "Like a wave breaking upon a rock, giving up its shape in a gesture which expresses that shape". Events in WaveBreak are nearly devoid of any steady-state; each event evolves continuously toward the next, the outcome remaining uncertain until the event has already passed. This concentration upon the unfolding of individual sounds results in a kind of monody, although at some points more than one soundstream is presented.

DUFFIELD, Timothy

(USA) Il a créé plusieurs sculptures dans des lieux publics aux États-Unis. Il utilise l'ordinateur pour dessiner ses œuvres et pour les visualiser dans les lieux, ce qui a créé chez lui une fascination pour l'animation en trois dimensions. Il est aussi architecte paysager et boursier associé de la University of Pennsylvania où il explore l'usage de l'ordinateur dans le modeling du terrain. • He has created many public sculptures throughout the USA. He uses the computer to design sculpture and to visualize how it will fit in an existing site. This has led to a fascination with three-dimensional animation as an end in itself. He is also a landscape architect and, as Visiting Scholar at the University of Pennsylvania, is exploring the use of the computer in terrain modeling.

Computers and Sculpture in the USA & Europe — TR_16

L'organisation Computers and Sculpture Forum in the U.S.A. et Ars Mathematica en France sont des associations de sculpteurs qui utilisent l'ordinateur. Cette présentation illustre les différentes modalités d'utilisation des ordinateurs pour la visualisation, la présentation, la fabrication et le contrôle de sculptures et de visualisations scientifiques et mathématiques. Une exposition commune et simultanée de sculptures aura lieu à Philadelphie et à Paris en octobre 1995. Notre présentation reflète le travail effectué pour cette exposition. Les deux sites seront reliés par Internet pour des événements, des démonstrations et le contrôle trans-océanique d'outils permettant la création de sculptures. • The Computers and Sculpture Forum in the U.S.A. and Ars Mathematica in France are associations of sculptors who use the computer. This presentation will be a survey of the use of computers in the visualization, presentation, fabrication and control of sculpture and three-dimensional scientific and mathematical visualization. In October 1995, we will be holding a joint and simultaneous exhibition of sculpture in Philadelphia and Paris. The presentation will reflect the work that we will be gathering together for the exhibition. The sites will be linked via the Internet for events, demonstrations, and the trans-oceanic control of sculpture-making tools to complement the exhibition.

DUGUET, Anne-Marie

(France) Théoricienne et critique de la vidéo. (•)
• Theoretician and critic in video. (•)

Résumé de présentation — Statement — TR_19 (•)

DURAND, Guy

(Canada) Huron Wendat, il est docteur en sociologie de l'art et vice-président des Éditions Intervention qui publie la revue Inter et opère le lieu Centre en art actuel à Québec. • A doctor in sociology of art born in the Wendat aboriginal nation, he is vice president of Éditions Intervention which publishes Inter magazine and runs a center for contemporary art in Québec City.

La revue INTER — art actuel — Pr

Depuis 1978, la revue Inter poursuit une stratégie à l'envers des modèles régnants pour ce qui est de la contamination des idées émancipatrices. Du médium nomade (la revue), à la création du lieu, centre en art actuel (quartier général de l'activisme), ont pris place la production d'événements d'art. Bref, l'art en actes, de la performance à la manœuvre, de la solidarité avec les pratiques excentriques, hors des métropoles, une conviction émerge. C'est pourquoi, lors de notre rencontre à ISEA, nous oscillerons ensemble entre la technoculture et la technonature à échelle humaine. • Since 1978, Inter, a print art journal, pursues a strategy diametrically opposed to the reigning models concerning emancipatory idea contamination. Between the nomadic medium (the review), and the established contemporary art centre (headquarter of activism), we create art events. In other words, art as act, from performances to manœuvres, from solidarity to excentric practice, far from the metropolitan centres, there emerges a firm belief. Which is why during ISEA, we shall oscillate between technoculture and technonature on a human scale.

DYSON, Maurice-Georges

(Canada) Créateur d'holosculptures robotisées intégrant musique, sculpture et hologrammes, ses œuvres proposent des questionnements sur l'homme et son environnement. Premier Prix de Rome, Prix de la Biennale de Paris, Membre correspondant de l'Académie européenne des Sciences, des Arts et des lettres, il reçoit le Prix International de la Shearwater Fondation en 1994 pour l'excellence de son œuvre holographique. Professeur à l'Université du Québec à Montréal, il a été chargé de conférences au Centre européen de technoculture à Paris. Son œuvre est exposée internationalement. • He creates robotized holosculptures which integrate music, sculpture and holograms and question the viewer about man and his environment. Awarded the Premier Prix of Rome, the Prix de la Biennale de Paris, he is corresponding member of the Académie européenne des Sciences, des Arts et des Lettres,

and won the Shearwater Foundation International Award in 1994 for the excellence of his holographic works. He teaches at the Université du Québec à Montréal and is Senior Lecturer at the Centre européen de technoculture in Paris. His works have been shown around the world.

Vertigo Terrae — Ex

Cette œuvre multimédia reflète les préoccupations existentielles de l'homme dans son environnement. Elle se développe dans le temps et dans l'espace grâce à un système électronique programmé et comprend trois volets: Une holosculpture, un concept de notre monde contenant un paysage de roches, d'hologrammes et de musique; Des mots projetés en stéréophonie dans l'espace se rapportant à l'essence et l'existence de l'homme; Un vidéo sur le même thème, Vertigo terrae, en projection sur grand écran. Musique électroacoustique, Marcelle Deschênes; montage, Gabrielle Schloesser; éléments électroniques, Martin Pelletier; assistant, Raynald Tremblay. Cette œuvre a pu être créée grâce au concours du Conseil des Arts du Canada, de l'Université du Québec à Montréal et de MGD Productions (Montréal). • This multimedia work reflects the existential concept of man in his environment. It develops in time and space thanks to a computer-assisted electronic system. Its three parts are: The Holosculpture, a concept of our world through stones, holograms and music; The Words, projected in the space while the action of the holosculpture is subtly slowed down; and a video, Vertigo terrae, projected on a wide screen and giving another feeling of the same concern. Electroacoustic music: Marcelle Deschênes, Editing: Gabrielle Schloesser, Electronics: Martin Pelletier, Assistant: Raynald Tremblay. This installation has been made possible by the Canada Council, the Université du Québec à Montréal and MGD Productions (Montréal).

DYSON, Frances

(Australia) Artiste média et théoricienne spécialisée dans le son et les nouveaux médias. Ses œuvres audio ont été diffusées dans plusieurs pays et ses installations présentées en Amérique du Nord, en Australie et au Japon. Elle a publié plusieurs articles et enseigné en Australie et ailleurs dans le domaine de la critique artistique. Elle poursuit des recherches sur la pratique de l'art et sur les nouvelles technologies médiatiques. Elle participait récemment au projet «Immersed in Technology» (Banff Centre/MIT Press), au Leonardo Music Journal, à 21C, et à Critical Issues in Electronic Media (SUNY Press). • Dr. Frances Dyson is a practicing media artist and theorist with specialties in sound and new media. Her audio artwork has been aired internationally, and she has exhibited installation works in North America, Australia and Japan. Many of her works have been commissioned and aired by the Listening Room, ABC Radio, and recent sound art can be heard on the CD Ding Dong Deluxe, (Avatar), Quebec. Dyson has also published and lectured widely in Australia and overseas in the field of media arts criticism, and is currently researching issues related to arts

practice and new media technologies. She has recently contributed to *Immersed in Technology* (Banff Centre/MIT Press, forthcoming), *Leonardo Music Journal*, 21C, and *Critical Issues in Electronic Media* (ed. Simon Penny, SUNY Press).

Résumé de présentation — Statement — TR_15

Un des leitmotifs du cyberspace et des nouvelles technologies médiatiques réside dans la capacité qu'elles offrent aux usagers de développer des subjectivités électroniques reconfigurées leur permettant de se défaire des contraintes sociales du corps dans le monde physique. On prétend que dans le cyberspace, les usagers n'ont pas de corps. Donc, ils n'ont besoin ni de caractère sexuel, de race, de classe, de «look» ou même de personnalité. Pour certains, c'est cet aspect du cyberspace (combiné à la mise en valeur prosthétique du corps) qui est le plus libérateur. Pour d'autres, la désincarnation du corps suscite une question: une présence essentiellement électronique peut-elle sortir de la matrice culturelle post-industrielle qui lui confère son pouvoir? Quand le corps en tant qu'émetteur de signes disparaît, d'autres signes prennent-ils sa place? Comment représentera-t-on le «corps» électronique? Se conformera-t-il aux représentations usuelles des corps physiques ou verra-t-on apparaître une conception entièrement nouvelle de la «corporelité»? • A prominent topic in discussions of cyberspace and new media technologies is the possibilities they offer for developing re-configured, 'electronic' subjectivities that allow the user to shed the social entrapments of the body in the physical world. In cyberspace, it is argued, the user has no body — therefore s/he has no necessary or preordained gender, race, class, "look" or even personality. For some, it is this aspect of cyberspace — together with its prosthetic, body-enhancing potential — that is the most liberating. For others it raises questions about the consequences of disembodiment in general. Can a purely electronic presence escape the determinations currently organized around the various matrix of power-permeating post-industrial culture? When the body, as emitter of signs, is removed, are there other signs which take the body's place? And, how will the electronic "body" be represented — will it conform to the usual representations of physical bodies, or will an entirely new conception of corporeality and presence be formulated?

Cendres - création mondiale — Mu

CF. CENTURY, Michael

EAGLE, David

(Canada) Il compose de la musique de chambre et pour orchestre ainsi que de la musique électroacoustique tout en explorant des formes d'application informatique dont, récemment, un nouveau contrôleur MIDI, le aXiO. Il a étudié à l'Université McGill (Montréal), Hochschule für Musik (Freiburg, Allemagne) et à l'University of California à Berkeley. On l'a entendu au Calgary International Organ Festival 94 et au Digital Playgrounds ICMC 95 (Banff). Il enseigne

à l'University of Calgary où il est coordonnateur du studio de musique électronique à la Faculté de musique. • He composes chamber, orchestral and electroacoustic music and explores interactive computer applications, most recently with a new MIDI controller called the aXiO. He studied music at McGill University (Montréal), Hochschule für Musik (Freiburg, Germany) and the University of California at Berkeley. Recent performances include Calgary International Organ Festival 94 and "Digital Playgrounds" ICMC 95 (Banff). On faculty at the University of Calgary, he is Coordinator of the Electroacoustic Music Studio in the Department of Music.

Deepening through the silent spheres — Mu

Une composition interactive pour clarinette avec ordinateur Macintosh et un module sonore E-MU Proteus FX. Cette œuvre est une commande de Jean-Guy Boisvert par le biais du Conseil des Arts du Canada. • This is an interactive composition for clarinet and Macintosh computer and E-MU Proteus FX sound module. This work was commissioned by Jean-Guy Boisvert through the Canada Council.

EGOROV, Slava

(Russia) Musicien professionnel, technicien et ingénieur de son, il fut du groupe Aquarium dont il a co-produit les 14 albums. Durant les années 80, ce groupe était le best-seller d'Union Soviétique. Il a également œuvré en tant que musicien et ingénieur de son pour Brian Eno, David Byrne et les Eurythmics, entre autres. • A professional musician, technician and soundman, he is a former member of Aquarium and co-producer of their 14 albums. In the 1980's, Aquarium was the Soviet Union's largest selling music group. He has also worked as sound engineer and musician with Brian Eno, David Byrne and others.

Fleabotics — Pe

CF. ROSENZVEIG, Éric

EICHHORN, Stephan

(Germany) Ingénieur diplômé, il a étudié la fabrication manufacturière et l'outillage à l'Université de Dresden. Depuis 1991, ingénieur-conseil en informatique pour Apple. Avec ses collègues Tjark Ihmels, Michael Touma et KP Ludwig John, il fait partie du groupe de création Die Veteranen, à Leipzig où il fournit une assistance à la faculté des arts média de Hochschule für Grafik und Buchkunst. • He studied manufacturing and machine tools at the University of Dresden, is a certified engineer and, since 1991 a software developer for Apple Macintosh computers. Together with Tjark Ihmels, Michael Touma and KP Ludwig John, he is a member of Die Veteranen, based in Leipzig, where he also provides assistance at the Department of Media Art of the Hochschule für Grafik und Buchkunst.

Die Veteranen - An Art Project for CD-ROM — Ex

CF. JOHN, KP Ludwig

ELLIOTT, Tessa

(UK) Une artiste et éducatrice dont les installations électroniques ont été présentées et acclamées dans plusieurs pays, elle est professeur principal au Centre for Electronic Arts, de l'Université Middlesex à Londres et a publié de nombreux ouvrages sur son art, sur l'informatique en éducation et sur la recherche créative. • She is an artist and an educator whose computer mediated installations have been internationally exhibited and acclaimed. She has written extensively on her own practice and the educational issues of computing and creative enquiry and is currently Senior Lecturer at the Centre for Electronic Arts, Middlesex University in London (England).

The "I=" Series — Interaction As Improvisation Not Imposition — Pr

Cette présentation sera faite par Tessa Elliott et Jonathan Jones-Morris dans le but de susciter des points de vue pertinents sur l'art interactif. Celui-ci fut-il créé pour simplement apaiser un autre besoin des consommateurs: «Je choisis, donc j'existe? Que se passe-t-il quand on retire toute forme de choix? Un environnement peut-il s'improviser? Pourquoi redéfinir l'espace pour ensuite le remplir de traits visuels et sonores rappelant la présence physique? Les présentateurs proposeront des réponses, à l'aide d'extraits des performances et installations de la série "I=" (Camerawork, Sadler's Wells 1995), créée en collaboration avec la danseuse Rebecca Skelton et le compositeur Andrew Deakin. • This presentation by Tessa Elliott and Jonathan Jones-Morris raises pertinent questions about interactive art. Is it merely created to placate the desires of the consumer age "I choose therefore I am"? What happens when you remove choice and deny selection? How can an environment be improvisational? Why redefine space and make it resound with visual and acoustic traces of physical presence? Some answers are offered by extracts from the "I=" series of interactive installations and performances (Camerawork, Sadler's Wells 1995), created in collaboration with dancer Rebecca Skelton and composer Andrew Deakin.

ESTAGER, Jean-François

(France) Compositeur travaillant au GRAME à Lyon. • He is a composer working at GRAME in Lyon (France).

Unes, Voix de Basse — Mu

CF. GIROUDON, James

EVANS, Bruce

(Canada) Artiste du multimédia, il utilise l'holographie, la vidéo, la photographie en stéréo et l'électronique pour créer des installations éclectiques et innovatrices. Ses œuvres ont connu une diffusion internationale. Il a récemment publié une collection d'œuvres musicales et vient de terminer une nouvelle œuvre interactive intitulée *Species Pieces*. • A multimedia artist, he uses holography, audio, stereo photography and electronics to create innovative and eclectic installations. These

works have been featured at exhibitions throughout the world. He has recently released a collection of music, and has just completed a new body of interactive work, *Species Pieces*.

Flora Floor — Ex

Vu de loin, l'œuvre n'est qu'une surface sombre et luisante. Mais les gens qui voudront s'y aventurer auront la sensation de pénétrer dans un univers luxuriant. Des hologrammes représentant une variété d'images botaniques sont projetés depuis sa surface vitrée, créant l'illusion de déambuler dans une flore rocailleuse. Simultanément, des détecteurs de mouvement déclenchent des sons sauvages suscitant les sens et transformant cette galerie silencieuse en oasis botanique. • From a distance, *Flora Floor* looks only like a dark, glassy surface. But those who accept the invitation to "please walk on the glass" will feel as though they've entered a lush world. Holograms depicting a variety of botanical imagery project up from the glass surface, creating the unique sensation of walking on and through the flora and rocks. Simultaneously, a motion detector cues a recording of wild sounds, completing the sensual transformation from hushed gallery to botanical oasis.

EVANS, Brian

(USA) Artiste et compositeur, il travaille à Vanderbilt University à Nashville (Tennessee), il est titulaire d'un doctorat en art de la musique (composition) et en infographie obtenus en 1988 à University of Illinois, d'une maîtrise en beaux-arts du California Institute of the Arts et un baccalauréat en composition musicale de North Carolina School of the Arts. • He is an artist and composer working at Vanderbilt University, Nashville, Tennessee (USA). He holds a D.M.A. (1988) in music composition with a minor in computer graphics from the University of Illinois, an M.F.A. (1984) from the California Institute of the Arts, and a Bachelor of Music in composition (1976) from North Carolina School of the Arts.

Implicate Beauty, Multimedia Art on the World Wide Web — Pr

Le World Wide Web permet aux artistes et compositeurs de faire partager l'information multimédia sur Internet. Durant cette présentation, je propose des moyens de produire sur le WWW des textes, des sons et des images (immobiles et vidéo) par la voie d'une galerie d'art exhibant mes œuvres électroniques en direct comme exemple de la variété des médias à utiliser pour «publier» sur Internet. La présentation propose plusieurs «salles» d'exposition d'images ainsi qu'une bibliothèque, une salle d'écoute et un théâtre accessibles en direct. • Artists and composers are sharing their work using the World Wide Web, which provides a means of sharing and interconnecting multimedia information on the Internet. In this presentation, I take a look at how art can be exhibited on WWW, including still images, video animation, sound and text. I use an on-line gallery of my own computational artwork to illustrate how a variety of media can be published. *Implicate Beauty* includes several "rooms" displaying images as well as an on-line

library, listening room and theater.

FARRELL, Dan

(Canada) Poète vancouverais, auteur de *Ape* et *Thinking of You*, (Éditions Tsunami) et rédacteur adjoint du magazine *Boo*. • He is a Vancouver-based poet, author of *Ape* and *Thinking of You*, (Tsunami Editions) and co-editor of *Boo Magazine*.

Fleabotics — Pe

CF. ROSENZVEIG, Éric

FERNANDEZ, Agustin

(UK) Né en Bolivie en 1958, il a étudié la composition musicale à La Paz, Tokyo, Liverpool et Londres. Il a réalisé plusieurs commandes d'œuvres opératiques, électroacoustiques ainsi que pour de la musique de chambre et des orchestres. Compositeur-résident à Queen's University de Belfast durant quatre ans, il est professeur au Dartington College of Arts en Angleterre. • Born in Bolivia in 1958, he studied composition in La Paz, Tokyo, Liverpool and London. He has received numerous commissions for opera, chamber, orchestral and electroacoustic works. He served four years as composer-in-residence at Queen's University, Belfast. He currently lectures at Dartington College of Arts, England.

Electroacoustic Music for Charango — Mu

Dans son œuvre électroacoustique, le compositeur cherche des moyens de manipuler la technologie pour élargir l'univers sonore des instruments de la musique andéenne. Ce programme de pièces pour charango et bande magnétique comprend son propre *Wounded Angel* (Ange blessé) et deux œuvres composées pour lui: *Lucero* de Michael Rosas Cobian (mention spéciale à *Ars Electronica '93*) et *Erinyes* de Andrew Lovett. • In his electroacoustic work, the composer has explored ways of manipulating technology to extend the sound world of Andean instruments. This program of works for charango and tape includes his own *Wounded Angel* and two pieces recently composed for him: *Lucero* by Michael Rosas Cobian (special mention at *Ars Electronica '93*) and *Erinyes* by Andrew Lovett.

State-of-the-Art Rusticity: A Composer's View — Pr

Les adversaires de la musique électroacoustique la considèrent comme une forme d'aliénation déshumanisante et déplorent sa rupture de l'axe traditionnel voix-instruments. Cet énoncé poursuit l'argumentation en repoussant encore plus loin les oppositions: la technologie informatisée versus l'univers sonore des instruments artisanaux issus de la tradition rurale. Utilisant des exemples d'un répertoire embryonnaire qui tente de réunir ces idées opposées, Fernandez considère qu'il s'agit là d'une dialectique sans laquelle une évolution est impossible. • Opponents of electroacoustic music see it as an example of the dehumanising alienation of our time, deploring its rupture from

the mainstream of vocal-instrumental composition. This paper extends the argument to consider an even wider opposition: that between computerised technology and the sound world of roughly-crafted instruments of a rural tradition. With reference to a nascent repertoire attempting to bridge this gulf, Fernandez defines it as part of a wider dialectic without which meaningful development is impossible.

FISCHER, Hervé

(Canada) Artiste et théoricien, il est coprésident et fondateur de la Cité des Arts et des Nouvelles Technologies de Montréal. Il est directeur général du M.I.M. (Marché International Multimédia de Montréal) et du Festival International du Film Scientifique du Québec. • An artist and theorist, he is co-president and founder of Cité des Arts et des Nouvelles Technologies de Montréal. He is director general of M.I.M. (Marché International Multimédia de Montréal) and of the International Scientific Film Festival of Québec.

Les nouvelles technologies et le retour au «primitivisme» de l'art — TR_19

La révolution numérique est la plus radicale et la plus rapide qu'ait connue l'humanité. L'art électronique interactif rejoint avec succès la classe moyenne dominante et répond à ses aspirations. Cette réconciliation art et société, rappelle de plus en plus la fonction de «l'art» dans les sociétés dites «primitives». Le fossé qu'avait creusé le système des Beaux-Arts, inventé depuis la Renaissance, encore élargi par les paroxysmes des avant-gardes des années 70, se comble. Les images de la télévision, les icônes de nos ordinateurs, évoquent une variante moderne des masques africains, et les créations multimédia retrouvent les plaisirs "primitifs" du multisensoriel: visuel, danse, musique, odeurs et tactile se mêlent. La «Galaxie Gutenberg» s'achève. • The digital revolution is the most radical and rapid that humanity has ever known. Interactive electronic art successfully responds to the aspirations of the dominant middle class. The reconciliation between art and society recalls more and more the function of art in so-called "primitive" societies. The chasm which imbedded itself into the system of fine arts beginning with the Renaissance, and still further intensified by the paroxysms of the avant-garde of the 1970's, is now overwhelmed. Television images and computer icons evoke a modern variation of African masks, and multimedia works are rediscovering the "primitive" pleasures of the multisensorial: visual, dance, music, olfactory and tactile are mixed together. The "Gutenberg Galaxy" is drawing to a close.

FISHER, Rob

(USA) Sculpteur de renommée internationale, il est aussi un auteur, un conférencier et un pionnier de l'informatique appliquée aux sculptures de grande taille. On lui a commandé de nombreuses œuvres aux États-Unis, au Japon et en Arabie Saoudite. Boursier en recherche au Studio for Creative Inquiry du University Carnegie Mellon, il est le directeur artistique de «Living Cell», un projet d'immersion visuelle interactive destiné aux auditoriums des planétariums. • He is an internationally

recognized sculptor, author and lecturer and a pioneer in the application of the computer to large-scale sculpture. He has received many commissions throughout the U.S.A., Japan and Saudi Arabia. He is a research fellow at the Studio for Creative Inquiry at Carnegie Mellon University, where he is Artistic Director of the "Living Cell" project, a group-immersive, interactive visualization event for planetariums.

Computers and Sculpture in the USA & Europe — TR_16

L'organisation Computers and Sculpture Forum in the U.S.A. et Ars Mathematica en France sont des associations de sculpteurs qui utilisent l'ordinateur. Cette présentation illustre les différentes modalités d'utilisation des ordinateurs pour la visualisation, la présentation, la fabrication et le contrôle de sculptures et de visualisations scientifiques et mathématiques. Une exposition commune et simultanée de sculptures aura lieu à Philadelphie et à Paris en octobre 1995. Notre présentation reflètera le travail effectué pour cette exposition. Les deux sites seront reliés par Internet pour des événements, des démonstrations et le contrôle trans-océanique d'outils permettant la création de sculptures. • The Computers and Sculpture Forum in the U.S.A. and Ars Mathematica in France are associations of sculptors who use the computer. This presentation will be a survey of the use of computers in the visualization, presentation, fabrication and control of sculpture and three-dimensional scientific and mathematical visualization. In October 1995, we will be holding a joint and simultaneous exhibition of sculpture in Philadelphia and Paris. The presentation will reflect the work that we will be gathering together for the exhibition. The sites will be linked via the Internet for events, demonstrations, and the trans-oceanic control of sculpture-making tools to complement the exhibition.

Work-in-Progress: Interactive Art/ Science Planetarium Event on Cell Biology — Pr

The Cell Project est un projet interdisciplinaire de la National Science Foundation. Il s'agit d'un événement dans le but de parfaire des systèmes de structure, de fonction et de communications de la cellule vivante. Une équipe de la «renaissance moderne» formée d'artistes, de scientifiques des ordinateurs, de biologistes et d'experts multi-média du Carnegie Mellon University poursuivent un processus pour transformer le planétarium Buhl de Pittsburgh en un environnement visuel immersif pour groupe. L'événement placera les spectateurs à l'intérieur d'un microscope où ils pourront réagir directement aux nouvelles images saisissantes de la cellule. • The Cell Project is a National Science Foundation interdisciplinary project. The event focuses on the structure, functions and communication systems of the living cell. A "Renaissance team" of artists, computer scientists, biologists and multimedia experts from Carnegie Mellon University are in the process of transforming Pittsburgh's Buhl Planetarium into a group immersive visualization environment. The event will place the audience inside a microscope where they will interact with startling new images of the cell.

FOODVEYOR BONNER, Phil

(Canada) Assistant à la création visuelle, il fait de l'interprétation pour de la vidéo en direct depuis plus de cinq ans, à New York et à San Francisco avec les groupes Lord Knows Compost, 77Hz, et ESMP. Il fait l'élevage de coquerelles tropicales. • This visual assistant has been performing in live video for over five years, both in New York and San Francisco with Lord Knows Compost, 77Hz, and ESMP. He also breeds tropical cockroaches.

Fleabotics — Pe

CF. ROSENZVEIG, Éric

FRENKEL, Vera

(Canada) Vera Frenkel est une artiste canadienne reconnue dans les domaines de la vidéo et de l'installation. Gagnante du Prix Molson et de plusieurs autres récompenses, son travail a été exposé lors d'événements internationaux prestigieux tels que la Documenta, la Biennale de Venise, etc. • Vera Frenkel is a distinguished Canadian video and installation artist. A winner of the Molson Prize and many other awards, her work has been exhibited at prestigious international events such as Documenta, the Venice Biennale, etc.

Body Missing — Sp

Body Missing est la première œuvre pour réseau de Vera Frenkel. Utilisant la plate-forme World Wide Web, Body Missing traite de la disparition des œuvres d'art: les trésors artistiques volés par les nazis pendant la Seconde guerre mondiale. Comme tous les autres travaux de Vera Frenkel, Body Missing joue sur l'ambiguïté entre les faits et la fiction, entre la mémoire et l'invention, en exploitant le réseau World Wide Web de façon unique. • Body Missing is Ms Frenkel's first work conceived for computer network. Using the World Wide Web as platform, Body Missing is concerned with the open-ended process of reconstruction of missing art: here the art treasures stolen by the Nazis during the Second World War. Like all of Frenkel's works, Body Missing plays on the rich ambiguity between fact and fiction, memory and invention to create a unique network. Zone Productions is co-producing Ms Frenkel's work.

FRIGON, Éléine

(Canada) Diplômée en architecture et en arts visuels, elle habite à Montréal et travaille principalement en vidéo. En 1989, elle réalisait sa première installation-vidéo in situ, Portes secrètes, lors de ses études à San Francisco. Depuis, elle a produit plusieurs œuvres. En 1995, elle a présenté Dans tous les sens et participé à l'événement La 3e fenêtre, organisé par Vidéographe. • A graduate in architecture and visual arts, she lives in Montréal and works primarily in video. In 1989, she created her first site-specific video installation, Portes secrètes, while studying in San Francisco. Since then, she has produced numerous works. In 1995, she presented Dans tous les sens and participated in La 3e fenêtre organized by Vidéographe.

Le vrai sens — Ex

L'œuvre s'inscrit dans la continuité de la démarche artistique de l'auteur, s'interrogeant particulièrement sur les modalités qui relient la ville au corps. Elle posera des repères et systématisera différentes expériences sensorielles en codifiant la fusion corps-ville. Cinq vidéogrammes représentant les cinq sens seront diffusés par les téléviseurs installés dans des commerces de la ville, chacun associé significativement à un sens. Cette œuvre est présentée par la galerie d'art La Centrale dans le cadre de l'exposition De la lumière organisée en collaboration avec Dare-dare, Dazibao et SKOL pour le Mois de la photo 1995. • The work is part of the artist's ongoing artistic process which questions in particular the modalities which relate the city to the body, underlining the transformation from citizen to consumer. It will occupy the commercial space altering the primary purpose of promotional videos. The artist will take landmarks and systematize different sensorial experiences codifying the fusion of the body-city. Five video tapes representing the five senses will be shown by television monitors installed in city businesses, each one associated with a particular sense. This work is presented by the art gallery La Centrale as part of De la lumière, an exhibition organized in collaboration with Dare-dare, Dazibao and SKOL for the 1995 Mois de la photo.

FROST, Everett C

(USA) Il enseigne le son au département de cinéma de New York University. Il est scénariste, réalisateur, metteur en scène d'œuvres dramatiques radiophoniques et en art de l'audio. • He is a professor of sound in the Department of Film of New York University. He is active as a writer, producer, and director of radio drama and audio art.

Vietnam: A Prophecy — Mu

(Notes sur l'oblitération du langage et de la mémoire.) Durant les années 60 et 70, le gouvernement américain voyait le Viêt-nam en tant que sinistre et mortel ennemi. Vingt ans après la guerre qui l'a ravagé, ce pays représente un marché à exploiter et une source de production bon marché pour les gens d'affaires, et une destination exotique pour les touristes américains. Ce programme donne une perspective du conflit en faisant entendre les voix des participants et de leurs successeurs: ce que la guerre a engendré — et continue d'engendrer — chez ses architectes, au Viêt-nam et chez ses participants. Une dissertation subjective intégrant le reportage, l'œuvre dramatique et l'art acoustique. • (Notes on the obliteration of language and memory.) Throughout the 1960's and 1970's, the American government saw Vietnam as a sinister and mortal enemy. Twenty years later, Vietnam is seen as an unexploited market for American business, a source of cheap labor for American industry, and a tourist opportunity for American vacationers. This program brings together the voices of participants and their successors for a look at the war and what it did, and continues to do. The work is a personal essay, integrating the methods of feature, drama, and acoustic art.

FRYKBERG, Susan

(Canada) Compositeur, enseignante, mère, et technophile, sa passion pour l'électroacoustique passe des œuvres pour bande aux projets alliant électroacoustique, instruments et théâtre. Elle poursuit une recherche réalisée sur disque compact comportant des entrevues avec des membres de sa famille au sujet de la grossesse et l'accouchement. • Susan Frykberg is a composer, teacher, mother and technophile. Her passion for electroacoustic sound ranges from electroacoustic tape pieces, to projects combining electroacoustics, instruments and theatre. She is currently working on "The Audio Birth Project", a Canada Council funded CD based on interviews with her family on pregnancy and childbirth.

Résumé de présentation — Statement — TR_05

Les œuvres de Susan Frykberg reprennent souvent des thèmes comme la maternité, la technologie et les intermédiaires. Son énoncé expliquera son approche créative, sa façon de combiner la musique électroacoustique, le théâtre et ses concepts, du point de vue de la femme et de la mère qu'elle est, à partir de trois de ses œuvres: MachineWoman, Mother Too et Woman and House. Elle trace des parallèles entre le brouillage des frontières entre médias et la fertilisation des idées qui en découlent d'une part, et le brouillage physique et psychique dans la grossesse, l'accouchement et la maternité. • Susan Frykberg's works often develop themes of motherhood, technology, and agency. She will talk about her ways of combining electroacoustic music, theatre, and conceptual ideas from the point of view of a woman and mother, namely through three of her works: MachineWoman, Mother Too and Woman and House. In particular, she draws parallels between the blurring of media boundaries and the subsequent cross-fertilization of ideas, and the blurring of physical and psychic boundaries in pregnancy, childbirth and motherhood.

GAÇON, Claude

(Suisse) Né en 1956 en Autriche, ce vidéaste et sculpteur habite et travaille à Bâle (Suisse).

• Born in Austria in 1956, this video artist and sculptor now lives and works in Basel (Switzerland).

Gaçon Schafft Ordnung 1-99, Version X — Ex

Il y a une banque de données, avec les descriptions et les images des Objets sphériques. Le visiteur peut consulter cette banque de données, et créer un quantité presque infinie de relations entre les Objets. Depuis dix ans, j'ai commencé à fabriquer et à collectionner des boules. J'ai choisi la forme la plus simple comme une sonde, un véhicule d'exploration vers une nouvelle forme de sculpture. C'est en 1989, lors de mon exposition Garçon Schafft Ordnung dans la Shedhalle de Zurich, que j'ai commencé à décrire et à classer les boules en utilisant un ordinateur. Ces différentes classifications et la variété des critères, mettent en relief l'aspect physique des Objets face à leur pendant médiatisé, le concret chevauchant

l'indescriptible. • There is a database with descriptions and images of spherical Objects. The visitor can consult this database and create an almost infinite quantity of relationships between the Objects. For ten years I have constructed and collected balls. I chose the simplest type to begin with, an exploratory vehicle towards a new form of sculpture. In 1989, during my exhibition Garçon Schafft Ordnung in the Shedhalle in Zurich, I began to describe and classify these spheres using a computer. When taking into account these different classifications, the variety of criteria, and the physical aspect of the Objects in contrast to their digitized counterparts, the concrete begins to blends with the indescribable.

GARVEY, Greg

(Canada) Professeur adjoint au département de Design Art de l'Université Concordia à Montréal; membre du comité du programme d'ISEA 95; premier prix dans la catégorie Art interactif du Toronto Digital Media Awards en 1994; titulaire d'une maîtrise et boursier au Center for Advanced Visual Studies du MIT, il a aussi dispensé un enseignement au niveau collégial et universitaire dans la région de Boston. • He is Assistant Professor in the Department of Design Art at Concordia University (Montreal) and member of the ISEA Artistic Organizing Committee. He was awarded first prize in the Interactive Art Category at the 1994 Toronto Digital Media Awards. After receiving his Masters at MIT, he was a Fellow at the Center for Advanced Visual Studies and taught at several universities and colleges in the Boston area.

Résumé de présentation — Statement — TR_02

Pendant que la technologie progresse, l'artiste numérique mâle est apte au comportement pervers: sa jalousie du pixel, l'insuffisance de son disque dur, les impératifs territoriaux de son unité centrale de traitement, son exhibitionnisme prématuré et son onanisme high-tech répétitif. La véritable avant-garde fait trembler l'ordre établi. L'imposteur de la techno-garde réagit en remplaçant l'intimidation par un puéril désir de choquer et se retrouve involontairement au service de l'arrière-garde moderniste, dépourvue d'esprit critique, croyant aux progrès de la technologie, une religion issue du programme rationaliste édificateur. • In the face of continuous leaps in technology, male digital artists seem especially prone to such deviant conditions as pixel envy, hard drive inadequacy, the CPU territorial imperative, premature exhibitionism, and recidivist high tech onanism. While the truly avant-garde induces tremors in the established order, the techno-garde impostor brandishing the cutting edge substitutes intimidation and a misdirected adolescent desire to shock, and is unwittingly at the service of a rear-garde, uncritical modernist faith in the progress of technology inherited from the rationalist program of the enlightenment.

GEHARDT, Nicholas

(Australia) Bachelier ès arts en 1990, il étudie en vue d'un doctorat en histoire à l'Université de Sydney (Australie) depuis 1992. Il a signé

plusieurs articles dans le magazine Black and White. • He received his Bachelor of Arts (Honours) in 1990 and commenced doctoral studies in 1992 in the department of history at the University of Sydney. He has published extensively in Black and White magazine.

Hearing Inside the Frame: The Mechanics of Pictorialism — TR_08

Le son événementiel ne s'entend pas. On n'a plus besoin d'inventer une oreille ou de pénétrer dans un point de vue sonore. Il s'agit plutôt d'une question de continuum ou d'envisager la structure des sons. Donc, l'amplification et l'enregistrement de sons dans plusieurs sites multimédia nous fait vivre des instants d'actualité dynamique sans profondeur. Ces instants nous amènent à redéfinir l'événement sonore.

• A sound event is not something to be heard; it is no longer necessary to invent an ear, to inhabit a sound point of view. Rather, it is a question of continuum, of how sounds are to be framed. Therefore, to amplify and record sounds across a range of multimedia sites is to pass through a series of actual moments that are dynamic without depth, moments that enable us to reconceive what we define as the sonic event.

GENA, Peter

(USA) Compositeur, il a obtenu un doctorat en composition du SUNY (Buffalo) où il a étudié avec Morton Feldman et Lejaren Hiller. Ses œuvres, électroniques, instrumentales et informatiques, touchent à plusieurs médias et ont été présentées en Amérique du Nord et du Sud, en Europe, en Asie et en Australie. Il enseigne à l'école de l'Art Institute of Chicago. • He is a composer with a Ph.D. in music composition from SUNY at Buffalo where he studied with Morton Feldman and Lejaren Hiller. His compositions in various media, including instrumental, electronic and computer-generated, have been presented in North and South America, Europe, Asia, and Australia. He is currently a Professor at the School of the Art Institute of Chicago.

Musical Synthesis of DNA Sequences — TR_17

Nous avons imaginé une forme de musique de l'ADN engendrée par ordinateur qui va chercher des paramètres musicaux physiologiques dans le code génétique. Ce code se compose d'un alphabet de quatre lettres ou bases créant des mots à trois lettres qu'on nomme codons. Nous avons pu composer des œuvres musicales pour de nombreux virus, dont celui du simple rhume et le VIH. Nous avons évité le tissu humain parce qu'on y trouve de grandes quantités de matières sans code entre les séquences. • We envisioned a type of computer-generated DNA music that takes cues for its musical parameters directly from the physiological ones present in genetic code. The code is an alphabet made up of four letters or bases that are arranged in three-letter words called codons. We have generated musical compositions for numerous viruses, including the common cold and HIV. We have avoided most human tissue because of large amounts of uncoded filler found in between sequences.

GEORGE, Phillip

(Australia) Cet artiste utilise la numérique picturale et crée des œuvres pour installations. Il a participé à des expositions de groupe et solo depuis 1976 et a publié abondamment sur son art. • An artist using digital imaging and installation-based work, he has participated in solo and group exhibitions since 1976 and has had several texts published about his art.

Mnemonic — Ex

J'ai considéré cette perspective de la stratosphère en tant que métaphore de la condition humaine. Nous avons littéralement reproduit le processus de conscientisation à l'échelle globale. Cette dimension et le fait de travailler à partir de vues aériennes rejoignent mes préoccupations dans ce genre de perspectives. • I saw this electronic view of the stratosphere as a metaphor for the human condition. We have literally replicated the process that is human consciousness onto a global scale. This scale, and working with an aerial view also sits well with my interest in this particular type of perspective.

GIBORSKI, Phil

(Canada) Musicien et compositeur, il joue de la batterie «par intuition et par instinct». Avec les tríos d'improvisation électrique Fat (qu'il a co-fondé) et Screen, il utilise le MIDI et l'ordinateur pour créer sous influence: marocaine, mexicaine, javanaise ou balinaise. Le trio Fat a enregistré cinq albums sur les étiquettes ReR, Megaphone et Sultan N'Joum. • With the electric improv trio Fat (as co-founder) and through the Screen trio, this intuitive and instinctive drummer studies ritual music, using MIDI and computer to create sounds from his travels and studies of Mexican, Moroccan, Javanese and Balinese influence. With Fat, he has released five albums for ReR, Megaphone and Sultan N'Joum records.

Fleabotics — Pe

CF. ROSENZVEIG, Éric

GIBSON, Steve

(Canada) Compositeur technologique et artiste du multimédia spécialisé dans la musique électronique et l'audio virtuelle interactive. • He is a technological composer and media artist specializing in computer music and interactive virtual audio.

Hacking the Future — Pe

Hacking the Future est une performance media en deux parties. La première présente Speed Spasm, l'intense montage de clips en texte/audio/vidéo de Arthur et Marilouise Kroker et Steve Gibson, suivi par l'électronica de Steve Gibson et David Kristian. Dans la seconde, on trouve de la musique tirée des œuvres SPASM et let the dead bury the living (laissez les morts enterrer les vivants) et la première présentation d'un vidéo créé par le réalisateur suédois Bert Deivert. Avec leur interprétation d'une musique de virtuose pour humains et machines, Steve

Gibson et Mark Bell tentent de disjoncter les sens, séduire l'esprit et reconfigurer l'oreille virtuelle. • Hacking the Future is a two-part media performance. The first set opens with Speed Spasm, an intense montage of text/audio/video clips by Arthur and Marilouise Kroker and Steve Gibson. This is followed by live electronica by Steve Gibson and David Kristian. The second set focuses on music from SPASM, and let the dead bury the living, and includes the premiere of a video by Swedish film maker Bert Deivert. Performing virtuoso music for humans and machines, Steve Gibson and Mark Bell seek to overload the senses, seduce the mind, and reconfigure the virtual ear.

GIGLIOTTI, Carol

(USA) Artiste-média active, elle est aussi éducatrice et théoricienne spécialisée dans l'esthétique et l'éthique des technologies interactives. Elle est présentement professeur-adjoint au Department of Art Education de la Ohio State University, et membre du comité de liaison en éducation et en technologie au Wexner Center for the Arts. • She is a practicing media artist, educator and theorist, specializing in the aesthetics and ethics of interactive technologies. She is presently Assistant Professor in the Department of Art Education at The Ohio State University, and Education and Technology Liaison at Wexner Center for the Arts.

Gender and Technology: What Problem? — TR_02

Les opinions sur les caractéristiques sexuelles et les rôles qu'elles jouent dans le domaine de la technologie varient grandement. Le but de ce panel est de tenter de démarginaliser la question en examinant des points de vue variés, l'environnement essentiel à la compréhension du rôle de la technologie dans la vie des artistes. Une prise de conscience accrue des caractéristiques des genres sexuels et leurs liens à la technologie ne peut qu'avantager le débat entourant l'accès, la collaboration, les questions culturelles et ethniques, la préconisation d'un usage artistique de la technologie, les hypothèses épistémologiques et ontologiques, et implicitement, les questions d'éthique en technologie. • Thinking concerning the role gender issues play in technologies is widely diverse. The purpose of this panel is to demarginalize the role of gender in technology by recognizing the diversity of views as a rich environment for understanding seemingly unrelated issues about the role of technology in our lives as artists. An increased awareness of the intricate relationship of gender to the most fundamental understanding of how technology impacts our lives, benefits discussions concerning issues including access, collaboration, differing cultural and ethnic views of technology, reason for advocating artistic use of technology, epistemological and ontological assumptions, as well as ethical implications in the development and use of technology.

GIROUDON, James

(France) Compositeur, codirecteur de GRAME, et responsable du Festival de Musique en scène à

Lyon (France). • He is a composer, co-director of GRAME, and director of the Festival de Musique en scène in Lyon (France).

Unes, Voix de Basse — Mu

Unes, Voix de Basse est née de la rencontre avec Jean Pierre Robert, instrumentiste et auteur d'un ouvrage sur les modes de jeu de la contrebasse. Le dispositif ou la bande, avec lequel le contrebassiste est en constante relation de matière sonore et d'écriture, est conçu comme un instrument à part entière. L'instrumentiste va se nourrir des couleurs sonores de la bande pour «travailler» le son de l'instrument live. La pièce fonctionne soit comme une œuvre mixte avec une bande, soit avec des séquences numériques déclenchées par l'interprète. • Unes, Voix de Basse arose from a meeting with Jean Pierre Robert, instrumentalist and author of a work on contrabass playing styles. The tape part, with which the player is in constant relationship in terms of sound, is conceived as a unique instrument in its own right. The instrumentalist draws upon the colours of the tape for the sound materials of the live instrument. The piece functions either as a mixed piece with tape, or employs digital sequences triggered by the player.

GOBEIL, Gilles

(Canada) Gilles Gobeil est un compositeur électroacoustique. Il a poursuivi des études musicales à l'Université de Montréal (maîtrise en composition). Il est lauréat de nombreux prix nationaux et internationaux. Il a participé à de multiples festivals internationaux. • An electroacoustic composer, he pursued his musical studies at the Université de Montréal (Master's of Music in Composition). He is the recipient of numerous national and international awards and has frequently participated in international festivals.

Le vertige inconnu — Mu

«...ici, sur ce toit du monde, je ressens une ombre de malaise... Ce n'est point la hauteur, ni l'espèce de succion qu'exercent la profondeur abrupte et son vide qui me trouble. C'est un tout autre vide qui agit sur un tout autre sens... La solitude essentielle...» (Paul Valéry, Le Solitaire). Le vertige inconnu est une commande du GMEB. Elle a été sélectionnée pour ICMC 1994 au Danemark et a reçu le Stockholm Electronic Arts Award également en 1994. • "...here, on the roof of the world, I feel a shadow of uneasiness... It's not at all the height, nor the kind of suction exerted by the abrupt depths and its emptiness which troubles me. It's an altogether different emptiness which affects an altogether different sense... the essence of solitude..." (Paul Valéry, Le Solitaire). Le vertige inconnu (Unknown Vertigo) is a commission from the GMEB. It was selected for ICMC 1994 in Denmark and received the Stockholm Electronic Arts Award that same year.

GOGGIN, Nan

(USA) En février 1993, le collectif «ad 319» est né suite aux efforts simultanés de quatre artistes et designers formés dans les médias traditionnels

mais désireux d'adopter les nouvelles technologies numériques. Leurs œuvres ont été présentées dans plusieurs pays. «ad319» a créé un site qu'il met à jour à l'adresse WWW gallery @ art. • In February of 1993, "ad 319" was born from the simultaneous efforts of four artists and designers trained in traditional media, all of whom were attempting to embrace new digital technologies. Their work has been exhibited internationally. "ad 319" created and maintains the WWW gallery @ art.

Body, Space, Memory — Ex

CF. CHMELEWSKI, Kathleen

GOLDRING, Elisabeth

(USA) Artiste, poétesse et membre du Centre pour les études visuelles avancées du Massachusetts Institute of Technology à Boston, elle souffre d'une maladie de l'oeil connue sous le nom de «rétinopathie proliférative». • An artist, poet and Fellow at the Massachusetts Institute of Technology's Center for Advanced Visual Studies in Boston, she suffers from an eye disease known as proliferative retinopathy.

Imaging Directly on to the Retina — TR_15 & Pr

Cet énoncé décrit la première connexion à Internet à l'intention des mal voyants. Pour pouvoir continuer à activer mon organe visuel gravement endommagé, j'utilise un ophtalmoscope à laser balayeur («Scanning Laser Ophthalmoscope» ou SLO) comme «appareil de vision» pour goûter à la poésie visuelle et même pour communiquer sur Internet. J'ai construit des poèmes et des animations de poèmes (en Hypercard) pour le SLO. Nous avons récemment branché le SLO sur un ordinateur Macintosh AV. Je décrirai le résultat de mes recherches à l'aide de documentation vidéo et j'indiquerai qu'avec le SLO, la communication à longue distance est désormais possible pour les mal voyants. Pour voir un poème, le visage d'un enfant, un organisme microscopique, un quasar ou une étoile. • This paper describes the first internet access for the visually challenged. The intention is to keep my highly damaged visual sense active by using the Scanning Laser Ophthalmoscope (SLO) as a "seeing device" to enjoy visual poetry and even communication over the Internet. I constructed poems and poem animations (in HyperCard) for the SLO. Recently we hooked up an SLO to a Mac AV computer accessed to the Internet. In this paper, I will describe my results using video documentation. I will suggest that via the SLO, communication — even over great distance — is possible that allows visually challenged persons to see a poem or a child's face, a micro-organism, a quasar, or a star.

GOLDSTEIN, Mark

(USA) (•)

The Far and Brilliant Night — Mu

CF. McNABB, Michael

GONDECK-BECKER, Debra

(USA) Elle est designer et consultante en multimédia pour Jordani Consulting Group, une entreprise de Minneapolis spécialisée dans le développement de logiciels pour l'industrie du design et de la construction. Sa thèse de maîtrise en architecture, intitulée Virtual Dwelling, lui a valu un prix «Thèse remarquable» en 1993-1994. • She works as a designer and multimedia consultant for Jordani Consulting Group (Minneapolis), specializing in software development for the design and building industry. Her Master's thesis in architecture, entitled Virtual Dwelling, received an "Outstanding Thesis" award in 1993-94.

Emerging Architectures in Virtual Space — TR_07

CF. BERMUDEZ, Julio

GRANULAR=SYNTHESIS

(Autriche) En 1991, Kurt Hentschlager et Ulf Langheinrich ont fondé Granular Synthesis et présenté diverses performances d'une série intitulée "Modell" en Grande Bretagne, en Allemagne, en Autriche et au Japon où ils ont remporté le Grand Prix lors d'ARTEC '95 à Nagoya. • Granular Synthesis was founded in 1991 by Kurt Hentschlager and Ulf Langheinrich. Since 1992, they have presented international performances of their "Modell" series in Great Britain, Germany, Austria, and Nagoya, Japan where they won the Grand Prize at ARTEC '95.

Motion Control Modell 5 — Pe

L'œuvre des artistes de Granular Synthesis se conçoit grâce à la technologie de la vidéo utilisée comme «synthétiseur audio-visuel». Depuis 1992, ils produisent le résultat de leurs recherches sous l'appellation «Modell». Le thème de Modell 5 est le contrôle du mouvement. L'auditoire se voit confronté à quatre copies conformes virtuelles d'une tête humaine réanimée par la technologie électronique: un design numérique inversé est produit par l'action en temps réel de l'artiste de scène Akemi Takeya. À chaque représentation de Modell 5, on trouve une évolution du matériel de base. • Granular Synthesis have defined their work with video technology as an "audio-visual synthesizer." Since 1992, they have developed "Modell" to present their investigations to the public. The motto of the current Modell 5 is motion control. The audience is confronted with four virtual clones of a human head re-animated by means of computer technology: a digital counter-design is generated on the basis of real-life actions by the performer Akemi Takeya. Each performance of Modell 5 is based on continuously developing basic material.

GRAUMANN, Hervé

(Suisse) Né à Genève en 1963, l'artiste y vit et crée des œuvres et installations. Il est diplômé de l'École supérieure d'art visuel (ESAV) de Genève. • Born in Geneva in 1963, the artist lives and creates his works and installations in that same city. He graduated from the École supérieure d'art visuel (ESAV) in Geneva.

Raoul Pictor cherche son style — Ex

Sur l'écran de l'installation, on voit Raoul Pictor dans son atelier. L'artiste cherche l'inspiration, fait les cent pas... Il contemple son travail, trempe ses pinceaux dans les pots dégoûtants de peinture et brosse la toile avec des gestes vigoureux. Il lui arrive de s'interrompre pour consulter un ouvrage de la bibliothèque ou improviser quelques mélodies au piano. Le quotidien de Raoul Pictor est ainsi rythmé par ces différentes activités. Lorsque le tableau est achevé, une imprimante se met en action et nous livre progressivement la dernière composition de l'artiste. Raoul Pictor réalise environ quatre peintures à l'heure en s'évertuant à épuiser les milliards de propositions que contient sa mémoire. • On the computer that is part of this installation, viewers see Raoul Pictor in his studio. The painter looks for inspiration, walks about, contemplates his work, dips his paintbrushes in dripping paint pots and brushes the canvas in powerful strokes. He sometimes interrupts himself to consult a book or to improvise melodies on the piano. His daily routine is driven by the beat of his various activities. When he completes the painting, we see a copy emanating from a computer printout. Raoul Pictor completes an average of four paintings per hour while going through billions of proposals located in his memory.

GREENFIELD, Gary R

(USA) Titulaire d'un doctorat en algèbre de l'Oregon State University et en mathématiques de l'University of California at Los Angeles, il est professeur associé en mathématique et informatique à University of Richmond (Virginia) et s'intéresse à la cryptographie, la vie artificielle et l'art algorithmique. • He holds a Ph.D in algebra from Oregon State University and a B.A. in mathematics from the University of California at Los Angeles. He is Associate professor of mathematics and computer science at the University of Richmond. His interests include cryptography, artificial life and algorithmic art.

The Cubes — Pr

Le but de ce projet consistait à perfectionner les méthodes de création artistique d'univers artificiels en passant d'une forme bidimensionnelle à de l'art électronique tridimensionnel. L'exercice réunissait trois notions: utiliser des outils de création pouvant «contrôler» l'art portant sur la vie artificielle, se défaire de la «tyrannie du rectangle», et relever le défi de l'expression personnelle avec des abstractions virtuelles non continues. Ce projet s'est terminé avec une série de cubes calculés à l'écran. The CUBES se veut l'expression d'une nouvelle forme artistique. • The goal of this project was to extend artificial life art-by-choice methods for creating abstract two-dimensional computer art to abstract three-dimensional computer art. Of particular importance were the exploration of artists "tools" that could "control" artificial life art, escaping the so-called "tyranny of the rectangle", and meeting the challenge of expressing oneself in virtual non-planar abstracts. This project culminated in a series of screen-rendered cubes. The CUBES documents the emergence of a new art form.

GREGORY, Ken

(Canada) Il a participé à maintes expositions, performances sur scène, trames sonores pour bandes vidéo, films et performances et reçu de nombreuses bourses d'agences canadiennes de soutien aux artistes. • He has participated in numerous exhibitions, live performances and video/film/performance soundtracks and received numerous grants from Canadian arts funding agencies.

Germ Originally Monstruous Caused — Ex

Germ Originally Monstruous Caused est une installation audio interactive contrôlée par ordinateur qui permet de découvrir, d'illuminer et de comprendre des souvenirs d'enfance; les monstres normalement inaccessibles de notre subconscient mais qui affectent notre comportement. Cette séance de «thérapie audio» est produite en utilisant un système Shadow à onze canaux. Des détecteurs de lumière placés aux murs du plafond et sur le plancher d'une pièce vide perçoivent les faisceaux des lampes de poche manipulées par les spectateurs. Un logiciel créé avec le système MAX convertit la lumière en données transmises pour la performance à des modules de son et à une console de mixage de son. C'est le public qui crée l'audio en temps réel avec les lampes de poche. • Germ Originally Monstruous Caused is a computer-controlled interactive audio installation that focuses on the discovery, illumination, recognition and understanding of childhood memories; monsters locked in our unconscious are not normally accessible to consciousness but they affect our behaviour. This "audio therapy" session is created using the eleven channel Shadow System. Light sensors placed on the walls, roof and floor of an empty, darkened room monitor the light levels from flashlight beams in the hands of the public. Custom software designed with MAX monitors the sensors and converts light intensity levels into performance data which is in turn used by the sound producing modules and the audio mixer. The public performs the audio work with flashlights in real time.

GRIEVE, Josephine

(Australia) Administratrice des programmes au Netherlands Design Institute d'Amsterdam, elle est conservatrice de «Doors of Perception» l'appellation d'un projet permanent regroupant consultation internationale, expositions, ateliers, recherche et développement et publications multimédia. Parallèlement, elle poursuit des recherches personnelles sur la transformation, la culture et la technologie, collabore aux magazines Mediamatic et Intercommunication, fait de l'infographie et enseigne. • Program manager at the Netherlands Design Institute in Amsterdam, her current project is called "Doors of Perception". It includes an international conference, exhibitions, workshops, research/development projects and multimedia publications. Independently, she continues her research into transformation, culture and technology, writes for publications including Mediamatic Magazine and Intercommunication, makes computer-generated images, and teaches.

Web Imagination: The Dinner Of Dinners — TR_11

Giordano Bruno, philosophe nomade et artiste de la Renaissance italienne organise son dîner des dîners dans la matrice cybernétique de Sophia. En compagnie d'autres identités narratives MOO (MUD Object-Oriented, sous-espèce de Multi User Domain), autour de la table, ils mangent et ils discutent d'un éventuel bouleversement qui aurait l'ampleur d'une révolution «copernicienne». L'intelligence collective liée qu'elle est au corps et à la terre, est multidimensionnelle et multisensuelle. Elle tient à rematérialiser et non dématérialiser. Qu'arrive-t-il à l'imagination collective quand des personnages — créés par le processus informatique MOO — sont visualisés, disons, en réalité virtuelle de type MOO? • Giordano Bruno, nomadic philosopher, artist and memory magus from renaissance Italy holds his dinner of dinners in Sophia's cybernetic matrix. With other narrative MOO (MUD Object-Oriented, a sub-species of Multi User Domain) identities, they eat and discuss the possibility of change with the magnitude of a Copernican revolution. Collective intelligence is multi-dimensional and multi-sensual, linked to the body and to the earth. It is concerned with re-materialisation, not dematerialisation. What are the implications for the collective imagination when MOO characters are visualised, for example, in a VRMOO?

GROMALA, Diane

(USA) Elle est directrice du New Media Research Lab à University of Washington à Seattle, où elle dispense des cours multi-disciplinaires portant sur les nouvelles technologies, dont le design d'interfaces, les environnements virtuels et le cyberspace ainsi que les facteurs sociaux, politiques et économiques. • She is Director of the New Media Research Lab at the University of Washington in Seattle. She teaches cross-disciplinary courses in New Media. Her most recent VR research is with the Human Interface Technology Lab.

The Instrumentality of Pain in Virtual Reality — TR_15

Cet exposé fait l'analyse de deux environnements virtuels (Les corps virtuels et les environnements virtuels utilisés par le réseau de télévision NBC pour le procès de O.J. Simpson) en tant que lieux permanents de contestations, de négociations et d'influences sociales, politiques, économiques et technologiques; en tant que phénomènes soumis à des collisions de subjectivité; et pour démontrer jusqu'à quel point la douleur et la terreur sont incommensurables. Cet environnement virtuel immersif et interactif utilise des données numérisées traitées nous permettant de percevoir comme jamais auparavant des capacités insoupçonnées de notre corps. • This paper will explore two sets of virtual environments—Virtual Bodies, and NBC's virtual environments as used in the OJ Simpson trial—as sites of continual contestation and negotiation among social, political, economic, and technological forces; as phenomena through which notions of subjectivity flow and collide; and as demonstrations of the incommensurability of pain and terror. This immersive, interactive

virtual environment is comprised of digital data obtained from technologies which are able to extend our perception to apprehend previously inaccessible properties of our bodies.

GRUNDMAN, Heidi

(Austria) Journaliste culturelle, critique d'art et de théâtre, rédactrice et réalisatrice à la ORF (Radio et télé nationales autrichiennes) depuis plus de 20 ans, elle a créé, dirige et réalise Kunstradio Radiokunst (œuvres d'art originales pour la radio). Membre fondatrice et présidente de Transit, une association sans but lucratif pour la production de projets culturels dans l'espace public des médias électroniques, elle fut impliquée dans la réalisation de Horizontal Radio, projet ponctuel de radio mondiale sur l'Internet en juin 95. Elle enseigne et écrit sur les nouveaux médias et a organisé de nombreuses expositions et des symposiums liés à la création artistique, notamment en radio et en télé. Membre de conseils consultatifs sur les arts visuels auprès du Ministère autrichien de la culture, elle fait partie du jury de DAAD à Berlin. Elle est également présidente de Ars Acustica International, le groupe d'experts sur la radio de la EBU, l'Union européenne des diffuseurs. • A cultural reporter, art and theatre critic, editor and programme producer at the ORF (Austrian National Radio/TV) for over 20 years, she created, curates and produces Kunstradio Radiokunst (original artworks for radio). A founding member and president of Transit, a non-profit association for the production of cultural projects in the public space of the electronic media. She was also involved in the realisation of Horizontal Radio, a June 95 worldwide radio Internet project. She lectures and writes on new media and has organised and curated many symposia and exhibitions related to art practice in the electronic media, especially radio and TV. She is on the advisory panels concerning visual arts of the Austrian Ministry of Culture and on the music jury of the DAAD, Berlin. She is at present chairperson of Ars Acustica International, the EBU (European Broadcasting Union) experts group on radio art.

Horizontal Radio — Pr

Depuis la mise au point des vastes réseaux de télécommunication et d'information, on voit s'effacer la distinction entre émettre et recevoir, nommer et interpréter, politique et publique. Toutefois l'égal potentiel de l'émetteur et du récepteur et l'éventuel échange des rôles n'auront aucune pertinence pour la société tant que les contextes sociaux et les systèmes de référence ne changeront pas. Nous discuterons de la confrontation entre le média traditionnel de diffusion qu'est la radio d'une part, et les nouvelles formes d'interactivité et les réseaux de communication à deux sens, sous l'angle du projet de radio télématique Horizontal radio, diffusé 24 heures par jour depuis 26 villes d'Afrique, d'Australie, du Canada, d'Europe, des USA et sur Internet. • The differentiation between sender and recipient, naming and interpreting, and politics and the general public disappears in the reality of telecommunication/information networks. However, the potential equality of sender and recipient, and the possibility of switching between the two roles will not become socially relevant until the social

context of such operations, and the referential system determined by them changes. The confrontation between the traditional distribution medium of radio and new forms of interactive and open communication networks will be discussed on the basis of the telematic radio network project Horizontal radio, a live twenty-four hour broadcast on twenty-six radio stations in Africa, Australia, Canada, Europe, the USA, and on the Internet.

GUY, Barry

(UK) Contrebassiste innovateur, il compose et interprète des œuvres de jazz ou d'improvisation libre comme soliste lors de récitals, d'œuvres de musique de chambre ou pour orchestre. Il se produit, entre autres avec Bill Dixon, Cecil Taylor, le trio Evan Parker et comme chef d'orchestre du London Jazz Composers Orchestra. On peut entendre ses interprétations et ses œuvres sur une cinquantaine d'albums. • His innovative double bass work is renowned in the fields of jazz, free improvisation, solo recitals, chamber and orchestral performances both as player and composer. He regularly performs with Bill Dixon, Cecil Taylor, the Evan Parker trio and as leader of the London Jazz Composers Orchestra. His work can be heard on some fifty albums.

Fleabotics — Pe

CF. ROSENZVEIG, Éric

HAGAN, James

(USA) Sculpteur, il enseigne depuis trente ans à l'University of Virginia. Ses œuvres en bois font partie de collections publiques, dont la National Gallery, le Musée de Newark (New Jersey) et le Musée Corning (New York). Depuis peu, il insère des éléments électroniques dans des sculptures en céramique saisies dans un four à bois. Il ne croit pas aux images. • A sculptor who has taught for the last thirty years at the University of Virginia, his work in wood is in public collections including the National Gallery, Newark Museum (New Jersey) and Corning Museum (New York). In his recent work, he fills his wood-fired ceramic sculptures with electronic guts. He doesn't believe in pictures.

Shy Exhibitionist — Ex

Shy Exhibitionist (Exhibitionniste timide) est une sculpture en céramique saisie dans un four à bois. Elle contient des détecteurs, des contrôles auto-commandés, et des lumières «strobe». Elle s'active quand il n'y a personne autour et s'arrête quand on s'en approche. Durant sa conception, je pensais à des opossums, des grillons et des tortues. • Shy Exhibitionist is a wood-fired ceramic sculpture with sensors, servos, and strobes which is active when no one is in close proximity and becomes dormant when approached. When making it, I thought about possums, crickets, and turtles.

Résumé de présentation — Statement — TR_04

Je suis un fossile, un sculpteur de masses. Je rêve à mes sculptures exposées avec des senseurs,

des microprocesseurs et autres servos: elles m'aideraient à atteindre le Golem. Mais j'ai déjà des chiens, des chats, des porcs et des poissons. Je n'ai pas besoin d'un autre animal domestique, surtout pas un qui interagit moins qu'une bactérie. Le look et la somptuosité du matériel demeurent les traits les plus importants de mon œuvre. L'électronique et l'action, d'influence mineure, ne sont pas traités comme ajouts. Si je reste encore assez longtemps, je pourrais peut-être intégrer le look et l'action. Mais pour le moment, je valorise le silence, le calme et l'opacité. • I'm a fossil, a sculptor of mass. Presented with sensors, microprocessors, servos and such, I dream of my sculptures attaining Golehood. But, I already have dogs, cats, pigs and fish. I don't need another pet. I especially don't need one which interacts less than a bacterium. The "look", and richness of material are still the most important features of my work. The electronics and the action, while not "add-ons" are still minor parts. If I last long enough, I may be able to integrate the look and the action, but for now I value silence, stillness and opaqueness.

HAIG, Ian

(Australia) Né en 1964, cet artiste des nouveaux médias fait de l'animation. Ses œuvres ont été présentées lors d'ARTEC 95 au Japon, au Museum of Modern Art à New York, à SIGGRAPH '93 et lors du Symposium TISEA à Sydney (Australie). Il travaille actuellement sur un nouveau projet d'animation intitulé Astroturf et enseigne l'animatique au RMIT de Melbourne. • Born in 1964, this computer animator and new media artist has exhibited and screened his work at ARTEC 95 in Japan, The Museum of Modern Art in New York, SIGGRAPH '93, and TISEA in Sydney (Australia). He is currently working on a new animation project called Astroturf and lecturing in computer animation at RMIT, Melbourne.

Anthropoid of genus Geekoid (stills from the animation "Astroturf") — Ex

Cette œuvre est composée d'instantanés tirés d'une animation en devenir intitulée Astroturf, une histoire racontant comment les humains sont en train de «dévoluer» par leur interaction avec les nouvelles technologies. Mon œuvre est une tentative de redéfinition du mot «graphique» dans l'esthétique graphique en 3D sur ordinateur en faisant appel à une vaste gamme d'influences et de sensibilités graphiques depuis les dessins animés, la science-fiction des années 50, l'animation expérimentale, les bandes dessinées, les films, les jeux sur ordinateur, les Beaux-Arts jusqu'à l'art mineur et tout ce qui nous a influencé entre temps. • This work is drawn from the animation in progress Astroturf which tells the story of how humans are de-evolving through their interaction with new technology. My work is an attempt to re-define the "graphic" in 3D computer graphic aesthetics, while drawing on a broad range of graphic influences and sensibilities, from cartoons, 1950's sci-fi, experimental animation, comic books, movies, computer games, to fine art, low art and anything else in between.

The Computer Graphics Crisis — Pr

Vous songez au graphisme par ordinateur? Pourquoi pas l'art électronique? Si vous n'avez pas de temps pour des logiciels complexes, voici «le kit complet de l'artiste électronique». Plus d'embêtements ni d'interminables manuels d'instruction, «le kit complet de l'artiste électronique» vous branche directement sur la création de formidables œuvres d'art électronique en vous offrant un accès immédiat et convivial à nos banques complètes d'images. En termes crus, le commun dénominateur actuel du graphisme sur ordinateur est le manque de distinction esthétique. Mon œuvre tente d'aborder cette question essentielle. • Thinking about computer graphics? What about computer art? No time to learn complex software? Introducing "computer artist in a box". No fuss, no messy manuals to tie you down; "computer artist in a box" gets you up and running fast, letting you produce amazing works of electronic art, quickly and easily from our extensive image libraries and data sets. In graphic terms, what distinguishes much computer graphics work is the lack of aesthetic difference. My work is an attempt to address this critical issue.

Astroturf (Excerpt) — Ci

Il s'agit d'une animation-en-devenir s'étalant de la préhistoire aux années 1950 et plus loin encore, jusqu'au-delà du 21^e siècle. On y raconte comment les humains «dévoluent» par leurs interactions avec la nouvelle technologie, en présentant des cas-types choisis dans l'histoire. Une tentative de démonstration de la relation entre l'homme et la machine, en termes comiques. • This is an animation-in-progress consisting of different technological eras, from prehistoric times to the 1950's and on through to the 21st century and beyond. Astroturf tells the story of how humans are devolving through their interaction with new technology, by presenting a number of test cases throughout history. It attempts to show in comical terms just how humans have related to the machine.

K-Rad Man — Ci

Un scientifique dément conçoit le nec-plus-ultra des virus informatiques et trouve un pauvre amateur (et cobaye involontaire) pour en faire l'essai, avec des résultats imprévus. • A mad scientist creates the ultimate computer virus and finds an unsuspecting computer geek to test the virus on, with unexpected results.

HALAC, Jose

(Argentina) Compositeur de musique électroacoustique et instrumentale né à Cordoba (Argentine), il mixe les styles techno-occidentaux avec le folk et le populaire de ses origines argentines, orientales et juives, en y ajoutant une bonne dose de grooves rythmiques. Il fut boursier du National Endowment for The Arts et de la Fondation Phonos en 1994, s'est mérité trois prix ASCAP, et la bourse de la Fondation Antorchas (Argentine) cette année. Son premier disque compact, Illegal Edge, a déjà reçu d'excellentes critiques dans les magazines Fanfare et Option, entre autres. • An instrumental and electroacoustic music composer born in Cordoba (Argentina) he combines

technology western influences with the folk and popular musics of his North Argentinean Eastern / Jewish background, with the power of rhythmic groove. He has won the National Endowment for the Arts grants and the 1994 Phonos Foundation grant (Spain) in 1994, three ASCAP awards, and, this year, the Antorchas Foundation grant (Argentina). Last year, he released his first compact disc, *Illegal Edge* reviewed very favorably in *Fanfare* and *Option* magazines, among others.

India Vieja, sincretismo / Ball, sincretismo / Uitotos, sincretismo — Mu

Générées par ordinateur, ces trois compositions furent réalisées au Brooklyn College Center for Computer Music sous la direction de Charles Dodge. • These three pieces are computer-generated compositions realized at the Brooklyn College Center Computer Music directed by Charles Dodge.

HAMEL, Keith

(Canada) Compositeur et créateur de logiciels de musique, ses œuvres ont été interprétées par plusieurs des meilleurs solistes et ensembles au Canada et à l'étranger. Il a reçu des commandes de l'IRCAM et de l'Ensemble Intercontemporain de Paris, du Vancouver New Music Ensemble et de Elektra Women's Choir. Ses compositions se penchent sur l'interaction entre les interprètes sur scène et l'électronique contrôlée par ordinateur. Il est actuellement professeur de composition à l'Université de la Colombie-Britannique. • A composer and music software developer, his works have been performed by many of the finest soloists and ensembles both in Canada and abroad. He has received commissions from IRCAM and the Ensemble Intercontemporain in Paris, the Vancouver New Music Ensemble and the Elektra Women's Choir. His compositions focus on interaction between live performers and computer-controlled electronics. He is currently professor of composition at the University of British Columbia.

Traces for Clarinet and Interactive Electronics — Mu

Traces est la troisième d'une série de compositions pour soliste et électronique interactive. Ces pièces ne requièrent que peu d'exigences électroniques. Un ordinateur Macintosh, un convertisseur diapasone-midi et un synthétiseur commercial. Le logiciel, créé en utilisant le langage de programmation MAX, réagit à l'interprétation de l'artiste sur scène et contrôle tous les aspects des sonorités électroacoustiques que le synthétiseur produit. La pièce explore la relation entre mélodie et harmonie par un effet de «granulation» et en répétant rapidement la mélodie offerte par la clarinette. Cette œuvre est une commande de Jean-Guy Boisvert avec l'aide du Conseil des Arts du Canada. • Traces is the third in a series of compositions for soloist and interactive electronics. The electronic requirements of these pieces are kept to a minimum. A Macintosh computer, a pitch-to-MIDI converter and a single commercial synthesizer. Software, written using

the Max programming language, responds to the live performance, and controls all aspects of the electroacoustic sounds that are produced by the synthesizer. The piece explores the relation between melody and harmony by granularizing and rapidly repeating the melodic material presented by the clarinet. Traces was commissioned by Jean-Guy Boisvert with the assistance of the Canada Council.

HANNIGAN, Jeffrey

(Canada) Les édifices et projets de cet architecte qui enseigne à l'Université de McGill et à l'Université du Vermont ont été soulignés dans des publications et par des prix de design. Il dirige actuellement le Smoke and Mirrors Studio, une firme de designers d'expositions à Burlington, au Vermont. • An architect teaching at McGill University and the University of Vermont, his buildings and projects have been recognized through publications and design awards. Previously he was a partner in Studio Works and Hannigan/predergast of New York. Mr. Hannigan currently directs The Smoke and Mirrors Studio, exhibit designers in Burlington, Vermont.

Between Image & Icon: The Real and Virtual City — TR_07

Une des controverses actuelles dans le monde de l'architecture porte sur le rôle de l'imagerie électronique dans la création d'œuvres urbanistiques postmodernes. À savoir si les images informatisées dégradent ou rehaussent le contrat social de la communauté et, par le fait même, le tissu urbain de nos villes. L'image traitée par ordinateur est devenue un puissant instrument pour décrire non seulement la forme physique, mais une sorte de «qualité de vie» pour la ville imaginée. Peter Eisenman et Bernard Tschumi ont fait de l'image électronique «à moitié réelle» un élément essentiel de leur polémique. Pourtant, un des prophètes de cette révolution, Michael Benedikt, souligne que nous risquons de perdre notre nature humaine en habitant dans cette nouvelle forme d'espace virtuel. • There is an ongoing controversy in architecture about the role of electronic imaging in Postmodern Urbanism. The debate concerns whether these images erode or enhance the social contract of community. The electronic image has become a powerful tool for describing not only physical form but a kind of "quality of life" for the city of the imagination. Two of architecture's most notorious radicals Peter Eisenman and Bernard Tschumi, have made the "half real" electronic image an essential part of their polemic. But curiously one of the prophets of the electronic imaging revolution, Michael Benedikt cautions us about losing our humanity while dwelling in this new kind of virtual space.

HARLEY, Ross

(Australia) Artiste et auteur résidant à Sydney (Australie), il fusionne les médias anciens et nouveaux dans l'histoire et l'avenir du design. Il crée des vidéos et réalise des projets artistiques pour des expositions depuis 1986. Il a réalisé quelques vidéos innovateurs sur l'œuvre

d'artistes contemporains. Ses propres projets média ont été diffusés largement en Australie et ailleurs. Il a écrit sur la musique, le cinéma, l'art et la culture populaire. Il fut rédacteur pour la revue de critique ART+TEXT et il enseigne le théâtre et le cinéma à l'Université de New South Wales. • He is a Sydney-based artist and writer who crashes old and new media into the history and future of design. He has created videos and art projects for exhibition since 1986, and has made a number of innovative videos on the work of contemporary artists. His own media projects have been widely exhibited in Australia and abroad. He has written widely on music, cinema, art, and popular culture, is a former editor of the critical journal ART+TEXT. He presently lectures in Theatre/Film Studies at the University of New South Wales.

Orchestrated Landscapes — Pr

Cette présentation en vidéo et sur diapositives reprend des éléments de quelques installations multimédia que j'ai réalisées depuis 1993. Elle commence par la série Digital Garden (débutée en 1992) et se termine avec le projet Drive: Motion Landscapes (1995). Il s'agit de mettre en valeur l'utilisation de la vidéo à canaux multiples et les systèmes informatisés pour réaliser des environnements audio-visuels complexes portant sur la nature de l'environnement artificiel dans cette fin de siècle. • This video and slide presentation will focus on a number of multimedia installations I have worked on since 1993. Starting with the Digital Garden series (1992) and ending with the Drive: Motion Landscapes (1995) project, the talk highlights the use of multi-channel video and computer-aided systems to create complex audio-visual environments concerned with the nature of the artificial environment in the latter part of this century.

HARWOOD, Graham

(UK) Maître conférencier en multimedia au Centre de technologie des arts (London Arts Technology Centre, ARTEC) à Londres. • He is currently the senior lecturer in Multimedia at the London Arts Technology Centre (ARTEC).

A Rehearsal Of Memory — Ex

Cette œuvre réenregistre les expériences de vie d'un groupe de gens détenus dans un asile d'aliénés à sécurité maximale. Miroir de nous-mêmes («la société normale») et de notre amnésie lorsque nous sommes confrontés aux excès de notre société, un cauchemar menant à nos préjugés et peurs des patients qui résident dans les réseaux de soins de santé mentale. C'est dans cet espace mental que l'on retrouve les fictions durables et le miroir qui reflète l'image de notre propre santé mentale. Pour nos souvenirs oubliés, cette œuvre est une répétition d'une performance à venir. • This work is about the re-recording of the life experiences of a group of people detained in a maximum security mental hospital. It is a mirror to ourselves ("normal society") and our amnesia when confronted with the excesses of our society, a nightmare that leads to misinformation and fear about mental health systems. This mental space is where strong fictions lie and

invisibly glue together the mirror from which we view our own sanity. This is a rehearsal of memories not quite forgotten.

HAWRYSHKO, Stephen

(Canada) Artiste visuel, il est ingénieur-conseil en infographie et en écriture multimédia.

• A visual artist, he is a graphics and authoring designer.

Immerce: A Visual Database — Pr

CF. SCHIPHORST. Thecla

HEDMAN, Jens

(Sweden) En tant que compositeur, il a tenté d'élargir la musique électroacoustique en l'intégrant à la scénographie et d'autres formes artistiques. Il travaille chez EMS à Stockholm et s'est mérité honneurs et prix à Ars Electronica '93, au Concours International de Musique Électroacoustique à Bourges (France) en 1993, et à Rostrum for Electroacoustic Music à Aarhus (Danemark) en 1992. • A composer who has tried to broaden electroacoustic music by integrating it with scenography and other forms of art, Jen Hedman works at EMS Stockholm and has been awarded prizes at Ars Electronica '93, the International Electroacoustic Music Competition in Bourges, France (1993) and the Rostrum for Electroacoustic Music in Aarhus, Denmark (1992).

Anchorings/Arrows — Mu

Anchorings/Arrows (Ancrages/Flèches) se compose de sons provenant de divers instruments acoustiques informatisés et numérisés. Nous avons élaboré l'œuvre à partir d'une idée acoustique particulière: un espace acoustique continuellement variable où aucun son ne se fixe vraiment. On peut considérer cette pièce comme un hommage à la musique, hommage ancré dans l'histoire musicale; ou une œuvre pointant vers un avenir merveilleusement mystérieux et mythique. • Anchorings/Arrows is built up of sounds from a number of different acoustic instruments, computer-processed and then digitally mixed. We tried out a particular acoustic idea, that of a continually varying acoustic space where no sound stays at any fixed point. The work may be seen as a tribute to music, anchored in music history, but also pointing towards the wonderfully mysterious and mythical future. This work received a honorary mention at Prix Ars Electronica '93.

Threads & Cords — Mu

Threads and Cords (Fils et ficelles) est un drame musical crée par les Suédois Jens Hedman et Erik Mikael Karlsson. Composée exclusivement de sons humains et de synthèses de voix obtenus par le programme CHANT, cette œuvre trouve son sujet dans les poèmes surréalistes et apocalyptiques de Karlsson. Un voyage au-delà du temps et de l'espace vers une autre réalité où la vie et la mort se fondent pour exister en tant qu'être et non-être. • Threads and Cords is a musical drama by Swedish composers Jens Hedman and Erik Mikael Karlsson consisting exclusively of sounds from the human voice and

from the voice-synthesis program CHANT. The piece is based upon poems by Erik Mikael Karlsson, and can be described as surrealistically apocalyptic; a journey beyond time and space to another reality where life and death are blended together to form a new existence of being or nonbeing.

HEGEDÜS, Agnes

(Hungary) Artiste de la vidéo et des installations infographiques, elle a étudié à Budapest, à Groningen et Enschede (Pays-Bas) et au Institute für Neue Medien de Frankfurt. Ses œuvres ont été présentées un peu partout en Europe, ainsi qu'au Japon et à Los Angeles. Elle s'est mérité le Prix Prizma à Hambourg, une Mention honorable à Ars Electronica en 1993 et le Prix Sparky du Interactive Media Festival de Los Angeles en 1994. • A video and computer graphic installation artist who studied in Budapest, in Groningen and Enschede (Holland) and at the Institute für Neue Medien in Frankfurt, her works have been presented all over Europe, in Japan and in Los Angeles. She won the Prizma Prize in Hamburg, and an Honorary Mention at Ars Electronica in 1993 and the Sparky Award at the Interactive Media Festival in Los Angeles in 1994.

Between the Words — Ex

Dans le domaine désincarné de la communication télématique, la reconstruction du langage corporel pose un défi. Between the Words propose une approche de la communication à distance entre deux personnes qui utilise la gestuelle des mains et du visage. Deux interlocuteurs se regardent à travers une fenêtre de vidéoconférence et tentent de communiquer en actionnant un jeu de mains virtuelles. • In the disembodied domain of telematic network, the pataphysical reconstruction of surrogate body language is the matter at hand. This installation constitutes a specific modality of remote communication between two persons where facial expression and hand gestures are its essential agencies. Two people virtually face each other and enjoy visual communication with each other via a metalanguage of gestural permutations. Face to face they interactively manipulate surrogate virtual hands to articulate a non verbal yet eloquent dialogue.

HELMUTH, Mara

(USA) Diplômée en composition de l'Université Columbia en 1994, elle crée des œuvres musicales sur ordinateur et enseigne à la faculté de musique de l'Université Texas A&M comme professeur adjointe en technologies et musique électronique/par ordinateur. Elle fut auparavant affiliée aux facultés de musique de la New York University, Columbia University et l'University of Illinois. • A computer music composer teaching at Texas A&M University, she received her DMA in composition from Columbia University in 1994. She is presently an Assistant Professor in the Music Program, Texas A&M University, teaching electronic/computer music and technology. She has previously been affiliated with the music departments of New York University, Columbia University and the University of Illinois.

Granular Synthesis and The FCurve Sound Generator — Pr

Nous discuterons de plusieurs programmes dont ceux de Cmix (synthèse granulaire) et StochGran, ainsi que de récentes expériences de transformation de données sonores. Nous diffuserons un vidéo d'une démonstration de l'interface FCurve, dont une étude de vingt secondes. Celle-ci se compose de deux couches de synthèses sonores granulées et d'une œuvre graphique créée à partir de données sonores. Le graphisme consiste en une vague en mouvement faite de paramètres granulés d'un seul son et de plusieurs sphères se déplaçant selon la fréquence de l'autre son. • A discussion of several programs will include the Cmix granular synthesis programs, StochGran, and recent experiments in turning sound data into graphics. A video which demonstrates the use of the FCurve interface, including a twenty second study will be shown. The study is composed of two layers of granular synthesis sound and graphics generated from the sound data. The graphics consist of a wave with motion based on the frequency of the grain parameters of one sound, and several spheres moving in relation to the other sound's frequency.

Mellipse — Ci

L'œuvre explore les transformations se déroulant entre le timbre et le diapason. Cinq masses sonores sont transformées par un filtre elliptique. Pour créer les masses sonores, nous avons enregistré une cuillère frappant le couvercle d'un pot. Cette première source sonore fut ensuite étirée, renversée, et transposée en couches pour produire ces masses. En utilisant Cmix, la simulation d'un espace et de «flanging» ont donné la sensation d'un timbre vibrant lentement. L'œuvre reflète peut-être les notions bouddhistes et taoïstes de connectivité entre l'être, le soi et les nombreuses manifestations du monde vital. • This work is concerned with transformations between timbre and pitch. Five sound masses are transformed primarily by an elliptical filter. The sound masses were created by sampling a spoon hitting a pot lid. This source sound was stretched, reversed and transposed and then layered to produce the sound masses. Other Cmix processing involved room simulation and flanging to create a sensation of a slow pulsing timbre. This work perhaps reflects the Buddhist and Taoist ideas of a connection between the one, the "self" and the many manifestations in the world.

HELYER, Nigel

(Australia) Sculpteur de sons spécialisé dans la production de vastes projets multidisciplinaires destinés à des espaces publics, des installations architecturales ou des galeries, il crée aussi pour la radio et le CD ROM. Maître de conférences en sculpture, performance et installations à University of Sydney, il a co-fondé et agit comme conservateur international de «Sound Culture». • A sound-sculptor specializing in the production of large scale, multi-disciplinary projects for public sites, architectural installation, and gallery contexts, as well as works for radio and CD ROM, he is a senior lecturer in sculpture, performance and installations at the

University of Sydney and co-founder and international commissioner for "Sound Culture".

Hybrid — Pr

Les artistes qui créent leurs propres formes culturelles n'ont pas accès à un médium de représentation ou de discussion adéquat leur permettant de voir et de contempler toute la complexité de leurs œuvres. Les lieux culturels traditionnels ne peuvent plus contenir les œuvres ou servir de scène d'interactivité sociale et culturelle. Hybrid est un lieu virtuel pour les artistes désirant transmettre et diffuser leur œuvre par CD-ROM. On y trouve des données biographiques, les œuvres comme telles, des concepts parallèles et le matériel permettant de les diffuser dans la réalité. • Artists who work in hybrid cultural forms do not have an adequate medium of representation or discourse which can provide a mechanism for a retrospective viewing and contemplation of the full complexity of the work. The conventional cultural venues are no longer able to contain, or provide for emergent forms of social and cultural interaction. Hybrid is a CD-ROM system for visual artists capable of providing a virtual venue for exhibition materials, artists' work, concepts and biographical details.

Sound, Architecture and Catastrophe — TR_08

Cet exposé se penche sur deux installations aux sonorités sculptées ouvrant la voie à l'examen de la relation historique entre l'idéologie et la puissance du son. L'interprétation de la voix et les éléments électroniques sont la base de l'installation multimédia Oracle, une œuvre découlant des traditions architecturales de l'antiquité où les formes oraculaires avaient le pouvoir d'anticiper l'avenir. Silent Forest (Forêt silencieuse) retrace les relations (néo)classiques entre la forme culturelle et le pouvoir politique, entre un environnement naturel soumis à l'invasion chimique et la haute culture de l'opéra occidental. • This discussion examines two sound-sculpture installations which open an exploration of the historical relationship between sound, power and ideology. The interpretation of the voice and architectonics is the focus of the multimedia installation Oracle, a work derived from the architectural and statutory traditions of antiquity in which oracular forms possessed the ability to voice the future. Silent Forest traces (neo)colonial relationships between cultural form and political force, between a natural environment under chemical siege and the high culture of Western Opera.

HERBST, Claudia G

(USA) Bachelière ès arts en infographie, elle est inscrite au programme d'informatique picturale et d'art numérique de l'University Maryland où elle étudie en vue d'une maîtrise en beaux-arts. • She is presently pursuing an MFA in the Imaging and Digital Arts Program at the University of Maryland. She holds a BFA in computer graphics.

Selbstportrait — Ci

La pièce, qui s'inspire de la perte et du deuil d'un être cher et le traitement qu'on y donne

dans notre culture, fait partie d'une œuvre plus vaste, qui traite du personnage (en général) et comment il est intégré dans l'environnement numérique. Dans quelques sections de Selbstportrait, j'ai fait appel à des formes d'expression trouvées dans des logiciels. Ces images générées par une technologie très performante (le logiciel Alias) contrastent avec celles obtenues par du média traditionnel (Super 8, 16mm et photos). Un alliage affiné des différents média et disciplines était essentiel pour que chacune des sources s'alimente et pour qu'elles s'inspirent mutuellement. Renee Steinfeld a visionné le métrage avant son montage pour en écrire et mixer la musique avant que j'en fasse le montage final, m'inspirant de la bande sonore. • The piece Selbstportrait was inspired by experiences of loss and mourning and how these issues are treated within our culture. It is also part of a larger body of work dealing with the integration of the figure into the digital environment. The computer generated sections called for use of software specific characteristics as a mode of expression. In contrast to these images generated with a very powerful technology (Alias Software), I used so-called traditional mediums such as film (Super 8, 16mm and photography). The seamless combination of the various mediums and disciplines was crucial to the piece, feeding off and inspiring each other. Renee Steinfeld has reviewed the unedited footage and written and performed the music. I, in turn, used the music as a guideline for edit decisions.

HERSHMAN, Lynn

(USA) Artiste multimédia, on lui attribue la première œuvre d'art interactive sur disque laser, Lorna. Cette année, on lui a décerné le Prix The Annie Gerber, le Prix Cyberstar et le Prix ZKM Media Arts. Elle enseigne l'art électronique à l'University of California at Davis. Une rétrospective de ses œuvres a récemment été présentée à la Galerie Nationale du Canada. Elle compte à son actif plus d'une trentaine de vidéos faisant l'objet de diffusions internationales. • She is an artist who uses many mediums and is credited with creating the first interactive laserdisc artwork, Lorna. This year, she received The Annie Gerber Award, The Cyberstar Award and the ZKM Media Arts Award. She is a professor of Electronic Art at the University of California at Davis and recently had a retrospective at the National Gallery of Canada. Her accomplishments include more than thirty videos distributed internationally.

Une chambre à soi (A Room of One's Own) — Ex

Dans cette œuvre, le spectateur peut promener son regard, par l'œil d'un périscope mobile, sur les objets de la chambre d'une femme. Il peut interagir avec cette femme, présente sur un écran: selon qu'il choisit de fixer le lit, les vêtements, elle se déshabillera ou au contraire se vêtira. Mais le spectateur ne vit que l'illusion du contrôle et du voyeurisme: il peut être déjoué. Brisant les structures narratives traditionnelles, l'artiste manipule le langage électronique pour en faire un lieu d'exploration des archétypes sociaux. Cette œuvre est présentée par la galerie d'art La Centrale dans le cadre de l'exposition

De la lumière organisée en collaboration avec Dare-dare, Dazibao et SKOL pour le Mois de la photo 1995. • In this work, the spectator can glance, through the eye of the movable periscope, at the objects of a woman's room; they can interact with this woman, present on the screen: according to whichever object is looked at, the bed, the clothes, she will undress or dress herself. The spectators however are only experiencing an illusion of control and of voyeurism: they will be frustrated. Breaking traditional narrative structures, the author manipulates electronic language in order to explore social archetypes. A presentation of the art gallery La Centrale as part of De la lumière an exhibition organized in collaboration with Dare-dare, Dazibao and SKOL for the 1995 Mois de la photo.

Gender Confusion and other forms of Cyber Cheating — TR_01

Durant cette discussion, nous aborderons le sujet de l'adoption d'une fausse identité sexuelle sur Internet et parlerons de l'abondance d'identités alternatives, d'entités réincarnées et à quoi ressemble la tricherie dans le cyberspace. Des vidéo-clips compléteront la présentation. • This discussion will present ideas of cross dressing on the net, as well as talk about the profusion of alternate identities, recombinant entities, and the look of cheating in cyberspace. The discussion will be supported with video clips.

HERTZ, Paul

(USA) Il enseigne et développe des productions multimédia à Northwestern University. Il a exposé sa peinture et présenté ses compositions musicales et théâtrales pendant plusieurs années en Espagne, puis il s'est intéressé aux ordinateurs à la School of the Art Institute of Chicago, comme associé au Center for Advanced Studies in Art and Technology. • He teaches and develops multimedia at Northwestern University. He exhibited his painting and performed musical and theatrical compositions for many years in Spain, before turning to computers at the School of the Art Institute of Chicago, as a fellow of the Center for Advanced Studies in Art and Technology.

Deadpan, or The Holy Toast — Ex

L'œuvre procède au remplacement d'une idée mathématique par des images et des textes évocateurs. 17 coupes uniques d'un carré se transforment en 17 morsures d'une tranche de pain grillé. Le numéro 17 se répète en 17 symétries planes formant un motif spirale sur une toile. Cette toile peut évoquer les vagues d'un océan, ou bien le commerce sur les mers. Le pain grillé flotte sur la toile, tandis que les silhouettes d'îles remplies de textes suggèrent un rapport entre la colonisation et la consommation d'information. • This work fills in a mathematical idea with evocative images and text. 17 topologically unique divisions of a square become bites out of a piece of toasted bread; the number 17 recurs as 17 planar symmetries of a spiral motif on cloth. The cloth might recall waves on an ocean, or trade across oceans. The toast floats over the cloth, while on the toast silhouettes of islands filled with text suggest a linkage of colonisation to consumption of information.

HILL, Michael

(Australia) Coordonnateur de projets au Australian Film Commission, il travaille dans le cinéma expérimental et les médias électroniques depuis dix ans. Il a enseigné à l'Université de NSW et à l'Université de Sydney (Australie). Il a présidé la récente conférence intitulée Narrative and Interactivity à Melbourne (Australie). • He is project coordinator for New Media at the Australian Film Commission, has been working with experimental film and electronic media for the last ten years, and has taught at the University of NSW and at Sydney University. He convened and chaired the recent conference, Narrative and Interactivity, in Melbourne (Australia).

Whatever Happens Next Is Progress — TR_03

On fait de plus en plus appel à une nouvelle forme narrative interactive qui combine l'élément viscéral du jeu avec l'émotion du récit. Le cinéma d'avant-garde nous a préparé à ce genre de narration, où les associations sont obliques et poétiques et la trame est aux soins du spectateur. La différence entre la vieille forme et la nouvelle, la différence entre le cinéma et l'écran interactif, devient la différence entre le rêve et le rêve lucide. • A new form of storytelling which combines the visceral elements of gameplay with the emotional values of narrative is now beginning to emerge. Avant-garde cinema has prepared us for this kind of story in which associations are oblique and poetic and narrative drive gives way to user control. The difference between the old story and the new, the difference between cinema and the interactive, is the difference between the dream and the lucid dream.

HOFFMAN, Barbara

(USA) Associée chez Schwartz, Weiss, Steckler & Hoffman à New York, elle pratique le droit dans le domaine des arts, du divertissement et de la propriété intellectuelle depuis plus de vingt ans. Ses clients sont des artistes, des réalisateurs et des producteurs de télévision, de cinéma et de projets multimédia, ainsi que l'agence CAA. Elle s'occupe également de litige dans des causes de propriété intellectuelle et parle le français, l'espagnol et l'italien. • A partner at Schwartz, Weiss, Steckler & Hoffman in New York, she has practiced arts, entertainment and intellectual property law for over 20 years. Her clients includes artists, directors, producers of TV, film and multi-media projects and the CAA. She also does litigation in intellectual property and speaks French, Spanish and Italian.

Art in Cyberspace: The Legal Dimension — Pr

Tout en fournissant des occasions remarquables de créativité et d'innovation artistique, le nouveau média ébranle les concepts légaux traditionnels de copyright, d'usage équitable, des droits intellectuels, des marques déposées, de liberté de parole et d'accords de licence. Cet énoncé abordera ces concepts du point de vue de l'artiste et du domaine artistique. • At the same time that the new media provide significant opportunity for original and creative artistic

innovation, they pose a challenge to the traditional legal concepts of copyright, fair use, moral rights, trademark, free speech and licensing. This presentation discusses these concepts as they affect the artist and the art world.

HOFSTADTER, Douglas

(USA) Directeur au Centre for Research on Concepts and Cognition de l'University of Indiana, il s'est mérité le Prix Pulitzer en 1979 pour son livre Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid. Un des rares experts dans les domaines de l'intelligence artificielle et de la science de la connaissance, ses ouvrages s'adressent autant aux spécialistes qu'aux profanes. Son dernier ouvrage, paru cette année, s'intitule Fluid Concepts and Creative Analogies: Computer Models of the Fundamental Mechanisms of Thought, une synthèse de ses vingt années de recherches sur la simulation informatique des mécanismes de la pensée. Il a en outre publié Metamagical Themas, et rédigé une chronique portant le même titre pour le magazine Scientific American de 1981 à 1983. • He is director of the Centre for Research on Concepts and Cognition at the University of Indiana and won the Pulitzer Prize in 1979 for his book Gödel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid. He is one of the rare experts in the field of artificial intelligence and cognitive science whose writings are widely accessible to both a specialist and lay audience. His 1995 book Fluid Concepts and Creative Analogies: Computer Models of the Fundamental Mechanisms of Thought is a synthesis of twenty years of research into modeling human creativity using computers. Professor Hofstadter also wrote Metamagical Themas, and between 1981-83 he wrote a column for Scientific American, also called Metamagical Themas.

Musical Pattern versus Musical Meaning: What's the difference? — Co

Les ordinateurs qui fonctionnent à partir de logiciels complexes peuvent aligner les lettres et les mots, les lignes et les couleurs avec des résultats jusqu'ici insoupçonnés. Il en résulte des bouts de textes et d'images qui peuvent être vus et ressentis par des humains de la même manière que le sont des écrits et des dessins de main humaine. Qu'arrive-t-il quand des ordinateurs alignent des séquences de sons de manière jusqu'ici insoupçonnée? Que veulent dire ces tracés complexes? Il faut se rappeler que la signification musicale provient en grande partie du degré d'émotion ressenti par la personne qui a initialement conçu la séquence des notes. Quand il y a un logiciel derrière les scènes et quand les sons ressemblent à ceux qui peuplent l'imaginaire humain, quelle signification doit-on attribuer à ce genre de pièce? • Computers guided by complex programs can put letters and words, lines and colors together in never-before-seen ways. What results are pieces of text and pictures that can be seen and experienced by humans in much the same way as are human-produced writings and drawings. What about when computers put together sequences of sounds in never-before-heard ways? What kinds of meaning do such complex patterns have? The key issue is that

musical meaning seems to derive largely from the emotionality of the person who first conceived the pattern of notes. When there is a program behind the scenes, and when the patterns sound like those dreamt up by a human being, what meaning does one attribute to such a piece?

HOGAN, Kharim

(Canada) Elle a travaillé dans les milieux du théâtre, de la télévision, de la photo, de l'audio et de la musique. Elle était jusqu'à récemment responsable de la conception logicielle du Groupe de recherche des nouveaux médias au Banff Centre pour les Arts, dont un des objectifs était la mise au point d'outils de création pour les artistes. Elle est aujourd'hui Chef de la section Technologie de l'information au Centre canadien d'architecture, où de tels outils sont à l'étude et en application pour la préparation d'expositions virtuelles. • She has worked professionally in theatre, television, photography, audio and music. Most recently the Senior Software Designer of the New Media Research group at Banff Centre for the Arts where the focus was the development of authoring tools for artists, she is presently Head of Information Technology at the Canadian Centre for Architecture where such tools are being explored and used in the area of virtual exhibits.

Résumé de présentation — Statement — TR_14

Les outils et palettes d'artistes ont non seulement aujourd'hui leurs équivalents numériques, ils se raffinent et s'améliorent à un rythme tel qu'on doit constamment s'y adapter pour en maîtriser toutes les subtilités. Le flux envahissant des nouveaux médias et des nouvelles techniques forcent-ils les artistes à sacrifier leur temps de réflexion et de conceptualisation au profit d'une formation permanente? Devrait-on créer avec ce que nous possédons déjà ou repousser les limites, avancer et créer encore d'autres outils? N'avons-nous pas les outils à notre disposition pour créer le contenu souhaité ou avons-nous mis de côté le contenu pour ne considérer que la puissance et l'ultime potentiel? • Not only do artists' tools and palettes have their digital equivalents today, but these are being refined and enhanced at such an incredible pace that we are now constantly faced with having to learn and adapt to these new tools. Has this overwhelming technological flux caused artists to sacrifice time spent on design and conceptualization in order to keep abreast of new media and technology? Is it time to learn to create with what we have or should we continue to push the bounds, go beyond and create more tools? Is the issue that we actually do not today have the tools at our disposal to create the desired content or have we forgotten the content while focusing on the power and ultimate possibilities?

HOOYKAAS, Madelon

(Netherlands) Née aux Pays-Bas en 1942, elle travaille de concert avec Elsa Stansfield à la création d'une vaste œuvre trouvant sa forme dans divers médias depuis 1975. «...du musée

de la mémoire à l'observatoire personnel». Plusieurs de leurs œuvres sont des installations audio et vidéo sensibles au lieu de présentation et réagissant au subtil dialogue entre le spectateur-auditeur et un aspect quelconque des environs. Les artistes trouvent une grande partie de leur inspiration artistique dans leurs voyages. • Born in the Netherlands, she has produced, in collaboration with Elsa Stansfield, a large body of work in diverse media since 1975. Many of these works are site-sensitive audio-video installations which intervene in the subtle dialogue between the viewer/listener and some aspect of their surroundings. Much of the source material for this work is gathered by the artists while they are travelling.

Table of Orientation — Pr

Sur une table, on trouve une carte géographique de bronze en relief représentant un paysage non identifié, et une loupe. Un spectateur trouvera huit zones sur la carte, dont une est un écran vidéo. Lorsque l'observateur, dialoguant avec l'œuvre, bouge la loupe d'une zone à l'autre, l'image sur l'écran bouge en accord avec son mouvement. Lorsqu'il ou elle tient la loupe au-dessus de l'écran, l'image ralentit progressivement. Point central de cette œuvre, un disque laser permet au spectateur de voir des séquences d'images dont le montage ressemble à un voyage. Chacune des zones de la carte a une profondeur qui devient visible à un spectateur attentif. Les séquences en profondeur sont élaborées par: le mouvement, le lieu, les gens, le texte, le son et un accéléré d'images se terminant par une courte séquence choisie au hasard par l'ordinateur et se fixant indéfiniment sur l'écran. • Lying on the table is a bronze cast relief map of a non-specific landscape, and a magnifying glass. The surface of the map is divided into eight areas, one of which is a built-in monitor screen. Central to the work is a laser disk with which the viewer can access a sequences of images. When the observer moves the magnifying glass from one zone to another, the images on the monitor respond accordingly. Each of the areas on the map also has an aspect of depth which becomes visible to an observer who spends more time in one area. The sequences related to depth are arranged according to movement, place, people, text, and sound.

HOULE, François

(Canada) Ce clarinetiste et saxophoniste actif en musique contemporaine et en jazz habite à Vancouver. • Based in Vancouver, he is a clarinetist and saxophonist performer active in new music and jazz.

In a Bed where the Moon was Sweating — Mu

CF. DOLDEN, Paul

HÜBLER, Christian

(Austria) Membre du groupe d'art médiatique Knowbotic Research et boursier en recherche de l'Academy for Media Arts de Cologne (Allemagne), il a participé à plusieurs expositions majeures d'art médiatique et remporté, entre autres, le Prix Ars Electronica

'93 et le Medien Kunstpreis '95 (ZKM-Siemens). • Member of the media art group Knowbotic Research, he is a research fellow of the Academy for Media Arts of Köln (Germany) and has had media-art exhibitions in major international shows. He received the Prix Ars Electronica '93, as well as the Medien Kunstpreis '95 (ZKM-Siemens).

Co-Realities - Interaction With Bodies of Hybrid Information — Pr

En tant que champ de bataille de «la guerre de l'information», les réseaux sont des univers de données partagés et construits sans interruption par l'homme et la machine. Ces multitudes réticulaires diffusent de l'information, créent des illusions, simulent et construisent, blessent et détruisent sans aucune activité humaine directe. Entre tous ces filets hyperdimensionnels superposés, on ressent le besoin de trouver un lieu fixe. Pour choisir l'information et naviguer dans la virtualité, l'informatique propose des agents simplificateurs. Ont-ils la capacité de s'auto-construire puisque leurs mouvements dans les réseaux peuvent difficilement être contrôlés, que leur efficacité dans le temps ne peut être limitée et que leur nombre peut être augmenté par la copie? • Networks as locations of "the information war" are dataworlds which are shared and continuously constructed by man and machine. These networked multiworlds inform, generate illusions, simulate and construct, hurt and destroy without any direct human activity. The need for "placeholders" in the hyperdimensional webs is emerging. Computer science offers simple agents as a solution for information selection and navigation in virtuality. Do these placeholders have the potential to fabricate themselves since their movement in networks can hardly be controlled, their effectiveness in time cannot be limited, and their number can be continuously increased through copying?

HÜBNER, Guido

(France) Le groupe Das Synthetische Mischgewebe travaille depuis 1986 sur différents supports médiatiques. Les développements technologiques permettent aux créations non seulement d'exister, mais également d'être diffusées. Des milieux aussi divers que la robotique, le traitement numérique, la chimie ont collaboré à leurs créations (installations, spectacles, musique) regroupées, depuis 1990, sous le concept de Perception Fast Forward. • Since 1986, the group Das Synthetische Mischgewebe has worked in various media. Technological developments permit both the creation and distribution of their works. Areas as diverse as robotics, digital processing and chemistry have been combined in their works (installations, performance, music) which have been grouped together since 1990 under the concept Perception Fast Forward.

Perception: Fast Forward — Pr

CF. CHEMIN, Isabelle

HUDON, Marcelle

(Canada) Elle manipule les marionnettes dans le but de transposer les frontières de cet ancien

média dans un contexte contemporain.

• A puppeteer working to bring the boundaries of this ancient medium into contemporary contexts.

Genesis After Babel — Pe

CF. WALSH, Tom

IBRAHIM, Aladin

(USA) Créateur en animation et programmeur, il est inscrit au Visualization Lab de Texas A&M University en vue d'un doctorat. Titulaires de maîtrises de Carnegie Mellon University en 1992 et de l'University of Colorado en 1989, il s'intéresse à cartographier le son numérique dans l'animation en trois dimensions. • He is an animator, programmer, and a Ph. D. candidate at the Visualization Lab at Texas A&M University. He received his M.F.A. from Carnegie Mellon University in 1992, and his M. Arch. from the University of Colorado in 1989. Current interests include mapping 3D computer animations with digital sound.

Granular Synthesis and The FCurve Sound Generator — Pr

CF. HELMUTH, Mara

INAKAGE, Masa

(Japon) Président de The Media Studio Inc., ses œuvres et ses recherches ont été largement publiées. Il s'intéresse à l'intégration des éléments sonores et visuels. • He is president of The Media Studio Inc. His art works and research papers have been published internationally. His interests include the integration of sound and visual elements.

Continuum — Ci

Le monde autour de nous change constamment. Ce monde appartient à un univers qui existe depuis très, très longtemps. Nos vies sont si courtes, aussi brèves qu'un éclair. Et pourtant, nous sommes témoins de tant de rires et de pleurs. À chaque instant, des gens naissent et meurent. On meurt pour cause de maladies, de guerres et de meurtres. On ne comprend vraiment jamais la «paix». Cette œuvre veut exprimer ces messages personnels sous la forme d'une animation abstraite. Les images ne ressemblent en rien au monde réel. Elles font toutes parties d'une synthèse artificielle. • We are surrounded by a constantly changing world. This world belongs to the universe, which has been in existence for a long, long time. Our lives are so short, like a single flash of light, that we, humans can neither imagine nor understand. Yet, we encounter so much laughter and sorrow. At any moment in time, people are born and die. People die because of diseases, wars, and murders. We never seem to understand "peace". This abstract animation work is produced to express these personal messages. The images do not resemble any scenes from the real world. They are all synthesized and artificial.

Crystal Paradise — Ci

Cette œuvre explore l'animation surréaliste. Un modèle réfléchissant crée un espace-miroir.

L'œuvre dépeint l'univers de mes rêves. Lorsqu'on s'apprête à toucher un élément du rêve, il s'éloigne comme un mirage. Nous sommes souvent déçus par le monde réel, comme si le monde matériel, avec ses structures économiques, en était le but ultime. Nous tentons tous d'acquiescer des richesses ou des positions sociales. Durant nos rêves, notre cœur pur et honnête chuchote que dans la vie, il y a autre chose que la ploutocratie. • This work explores surrealistic animation. An infinite reflection model creates a mirror environment. The work depicts the world of my dreams. When you reach out to touch something in the dream, it moves away like a mirage. We are often deceived by the real world, as if our material world of economic systems is the ultimate goal. We strive for money and social position. Our pure and honest heart is whispering in our dreams that there is something more precious than plutocracy.

Fantastic Dreams — Ci

Cette œuvre explore l'univers du réalisme abstrait. Les techniques de traitement bidimensionnel sont jointes à un rendu en trois dimensions de l'animation. • This work explores the world of abstract realism. Two-dimensional image-processing techniques are combined with three-dimensional rendering of animation. The work is about my dreams.

ISHII, Haruo

(Japan) Il crée de l'art numérique et a participé à de nombreuses expositions et festivals, dont Artec 1993 and 1995 à Nagoya (Japon), Siggraph 1993 et 1994 à Anaheim (Californie) et l'European Media Art Festival à Osnabruck (Allemagne). • Creates digital art, has participated in numerous exhibitions and festivals such as Artec 93 and 95 in Nagoya (Japan), Siggraph 93 and 94 in Anaheim (California) and the European Media Art Festival in Osnabruck (Germany).

Hypertouch "The Body As Media" — Ex

Voici une installation interactive mettant en scène deux individus qui produisent des images, des sons et de la lumière lorsqu'ils se touchent. Mettant l'accent sur la «communication entre individus par perception tactile», ce système met en valeur une perception tactile d'origine primaire pour l'ère de l'informatique, mais qui est plus réelle que la pseudo-expérience de la communication imagée qu'est la réalité virtuelle. • This system is an interactive installation which enables two individuals to produce images, sounds and light when they touch each other. Under the theme of "communication between individuals through tactile perception", this system focuses on the value of the primitive tactile perception in the computer age where image communication through pseudo-experience, such as virtual reality, is developing.

ITAMI, Michi

(USA) Professeur associé au Art Department of the City College of New York City University of New York, Itami a reçu une bourse d'artiste de

la New York Foundation for the Arts (1995), le Prix Cush lors de l'exposition Twenty-Fourth Annual Works on Paper à la galerie de Southwest Texas State University, San Marcos (1994) et une bourse d'artiste en gravure du National Endowment for the Arts (1981). • An associate professor in the Art Department of the City College of New York, City University of New York, Itami received an Artist's Grant from the New York Foundation for the Arts (1995), the Cush Prize at the Twenty-Fourth Annual Works on Paper exhibition at the Southwest Texas State University Gallery, San Marcos (1994) and an Artist's Grant in Printmaking from the National Endowment for the Arts (1981).

Akira's Life: The Irony of Being American — Ex

Cette œuvre multimédia raconte l'odyssée de mon père, né en Amérique, élevé au Japon et de retour dans son pays natal à l'âge de dix-neuf ans. Au début du conflit avec le Japon, notre famille fut transférée de force à Manzanar, un «camp de relocalisation». Un an plus tard, l'armée américaine embaucha mon père comme volontaire. Situation ironique puisque ce pays nous enlevait notre citoyenneté mais se servait de nous pour combattre l'ennemi. Suite à son travail avec l'unité de renseignements de l'armée américaine, on lui décerna la Légion du Mérite, le plus grand honneur dévolu à un civil en temps de guerre. Il fut ensuite nommé Chef de l'Unité des interprètes à Tokyo lors des procès sur les crimes de guerre. • This multimedia piece is about my father's personal odyssey. Born in America, raised in Japan, he returned to America when he was nineteen. When the war began, we were all put in Manzanar, a "relocation camp". A year later they asked internees if they would like to volunteer for the U.S. Army. They would not recognize your citizenship rights, but they would let you volunteer to serve the same country who had deprived you of those rights. Due to my father's work for the U.S. Army's Intelligence Unit, they awarded him the Legion of Merit, the highest non-combat medal in the service. He was then made Head of the Interpreters Unit for the Tokyo War Crimes Trials.

JACOBSEN, Mogens

(Denmark) Né en 1959, il a étudié les mathématiques à l'University of Aarhus et à l'Institut des sciences cinématographiques de l'Université de Copenhague. Depuis une quinzaine d'années, il crée de l'art audiophonique, des images infographiées et il écrit sur les nouveaux médias. Ses œuvres ont été présentées lors de manifestations internationales, dont SIGGRAPH (USA), Ars Electronica (Autriche) et CG (Ukraine). • Born in 1959, he studied mathematics at the University of Aarhus and the Institute of Cinematic Science at the University of Copenhagen. In the past fifteen years, he has produced audio-art, computer graphic images, and written about new media. His works have been shown internationally at such events as SIGGRAPH (USA), Ars Electronica (Austria), and CG (Ukraine).

The Entropy Machine — Ex

Un moniteur est accroché au-dessus d'une boîte autour de laquelle se trouvent des éprouvettes contenant des cultures bactériennes. La boîte est une serre où germe l'information. À l'intérieur, un ordinateur choisit au hasard parmi une cinquantaine d'images. Par algorithmie cellulaire automatisée, l'image sur l'écran se transforme et progressivement se détériore. Un mildiou d'information, soumis aux variations de chaleur du milieu, envahit l'image. Le taux de croissance est contrôlé par la chaleur radiée par le milieu ambiant. L'auditoire participe au processus en ce que sa présence modifie inévitablement son déroulement. • On top of a box hangs a monitor surrounded by petri dishes containing bacterial cultures. The box is an information greenhouse. Inside the greenhouse, a computer randomly chooses from a library of approximately fifty images. A cellular automata algorithm slowly changes the image on the monitor. The image decays. Information-mould grows on the image. The growth rate is controlled by measuring the heat radiation from the surroundings. The audience is part of the system and inevitably alters the image.

JAKE

(France) Diplômée d'architecture de la Faculté d'architecture de l'Université de Varsovie, elle a fréquenté l'Académie des Beaux Arts et le Conservatoire de Musique de Varsovie et les instituts IRCAM et INA/GRM de Paris. Parmi ses expositions, notons celles du Centre Georges Pompidou (1985), l'Observatoire de Paris (1994), le Centre Culturel Français d'Oslo (1994) et le Salon du Timbre, Parc Floral de Paris (1994). • In addition to an architecture degree from the University of Warsaw, she has studied at The School of Fine Arts and the Conservatory of Music in Warsaw, and at IRCAM and INA/GRM in Paris. Some of her work was exhibited at the Centre Georges Pompidou (1985), the Observatoire de Paris (1994), the Centre Culturel Français of Oslo (1994) and the Salon du Timbre, Parc Floral in Paris (1994).

World Utopian Process. Éthique de la création — Pr

Cette œuvre est un dispositif planétaire et interplanétaire installé dans plusieurs villes (Paris, New York, Montréal, Beijing, Tokyo, Sydney) sur la lune et sur d'autres planètes mises en réseau, permet la captation, la transformation et la retransmission à grande distance de toute réalité matérielle dynamique reflétée par la lumière. WUP propose une représentation radicalement nouvelle du globe terrestre et de l'espace. Des moniteurs vidéo reçoivent les flux continus de Volex Light — tableaux fluides, saisie globale mais parfaitement utopique de la planète et de l'univers. WUP donne au spectateur des fontaines d'images en temps réel (satellite) ou en temps différé (Internet). • This work is a planetary and interplanetary system installed in several cities (Paris, New York, Montréal, Beijing, Tokyo, Sydney) and on the moon and other linked planets. This system allows for the capture, transformation and rebroadcast over

long distances of any dynamic material reflected by light. WUP suggests a radically new representation of the globe and space. Video monitors receive the continuous flux of Volex Light, fluid paintings, a global but perfectly utopian capture of the planet and the universe. WUP gives the spectator a fountain of real time (via satellite) and time-shifted images (via the Internet).

JARVIS, Bentley

(Canada) Né à Red Lake, Ontario en 1949, il enseigne la musique électronique au Ontario College of Art à Toronto. Sa musique a été entendue en concert et à la radio en Amérique du Nord et en Europe. • Born in Red Lake, Ontario in 1949, he teaches electronic music at the Ontario College of Art in Toronto. His music has been heard in concert and on radio throughout North America and Europe.

Last Night / Is Winter Really Over ? — Mu

L'écrivain français Marcel Proust possédait un sens olfactif très développé. Inspiré par les intenses descriptions de «À la recherche du temps perdu», dont j'extrais les descriptions olfactives pour les étaler dans mon installation audio, le matériau acoustique s'inspire de textes lus en anglais et en français par une femme et un homme. Parfois clairs et intelligibles, les textes sont aussi informatisés dans une profonde gestuelle évolutive, proustienne par sa souplesse. La transformation électronique du texte est réalisée en traitant les signaux à l'aide du logiciel Wave. • The French writer Marcel Proust had an extremely acute sense of smell. Detailed, poignant descriptions of fragrances are frequent throughout his series of novels "Remembrance of Things Past". I am extracting Proust's olfactory descriptions from his novels and working them into an audio installation. All of the acoustic material in the installation are derived from French and English texts read by a woman and a man. At times, the texts are absolutely clear and intelligible. At other times, the text is transformed electronically to produce sweeping, slowly evolving gestures, in the relaxed style of Proust's prose. The electronic transformation of the text is done using "Wave" signal processing software.

JOHN, KP Ludwig

(Germany) Professeur invité du California Institute for the Arts et directeur associé de la Medienbiennale à Leipzig, il a étudié à Utrecht, fut artiste en résidence à Banff et étudiant du Bauhaus Dessau. Ses œuvres ont récemment été présentées à Cannes, San Francisco, Berlin, Kassel et Nagoya. Avec ses collègues artistes Tjark Ihmels, Michael Touma et Stephan Eichhorn, il fait partie du groupe de création Die Veteranen, à Leipzig. • Recently guest lecturer at the California Institute for the Arts and associate director at the Medienbiennale in Leipzig, he studied in Utrecht, was in residence at Banff and the Bauhaus Dessau. His works have most recently been exhibited in Cannes, San Francisco, Berlin, Kassel and Nagoya. Together with artists Tjark Ihmels, Michael Touma and Stephan Eichhorn, he is now a member of Die

Veteranen, based in Leipzig.

Die Veteranen - An Art Project for CD-ROM — Ex

Cette œuvre est un jeu fantaisiste, une séance de cinéma, un catalogue exhaustif de jurons de quatre lettres et des entrevues avec des représentants de chacun des cinq continents: le début d'un voyage de découverte. L'observateur décide de son interaction et crée sa propre histoire. Le titre fait référence à des joueurs interactifs munis de visages qui muent constamment. L'ordinateur et l'observateur interagissent librement: il n'y a ni scénario, ni objectif à atteindre. N'incombe à l'observateur que la découverte de l'inconnu. • This work is a fantasy game, a visit to the movies, an exhaustive catalogue of four-letter words, interviews with representatives of five continents. All this is the beginning of a voyage of discovery. The observer decides how to interact with the program and creates his or her own story. "Die Veteranen" are interactive players equipped with constantly changing faces. A free interaction between computer and observer becomes possible. There is no goal and no established plot. The focus is on the observer discovering the unknown.

K-M, James

(Canada) Il a cessé de peindre avec de la peinture en 1989. Ses œuvres sont aujourd'hui interactives et créées par ordinateur. Il a récemment produit Restless Machines: Noise and Industrial Culture, un récit sur l'utilisation du bruit et de «sons trouvés» dans l'interprétation et la composition musicale au cours du XXe siècle. • A visual artist who stopped painting with paint six years ago, his works are now computer-generated and interactive. He has recently produced Restless Machines: Noise and Industrial Culture, a history of the use of noise and found sound in twentieth century performance and musical composition.

Interactive Paintings — Ex

Dans mes tableaux interactifs, certaines formes qui n'ont aucun lien apparent se lient immédiatement, alors que d'autres s'adaptent grâce à l'ajout d'images importées de la vidéo ou de motifs industriels ou encore de portions d'immeubles, de détails de rouages industriels ou d'autres formes décrépies créées par l'homme ou la machine et réagissant à la nature, mais jamais des formes tirées directement de la nature. La notion de «l'obstacle» dans ces œuvres (lorsqu'une œuvre ne peut être entièrement vue parce qu'une autre œuvre nous en bloque la vue) me préoccupe grandement. On est forcé d'accepter la coexistence des influences. • In my interactive paintings, seemingly unrelated forms coexist immediately and directly. Some make use of still images grabbed from video or geometric industrial patterns, sides of buildings, details of industrial machinery, or other decaying industrial/human-made forms interacting with nature, but never nature by itself. The idea of the "obstacle" in these works, where a painting can never be seen without a piece of another painting in the way, is particularly interesting to

me. One is forced to accept coexisting influences.

Restless Machines: Noise and Industrial Culture — Pr

Ce CD-ROM aborde l'utilisation du bruit et des «sons trouvés», l'interprétation et la composition musicales au cours du XXe siècle, et particulièrement chez Varèse, Cage, Stockhausen, Reich, Zorn et la musique «industrielle» contemporaine (Einstürzende Neubauten, Skinny Puppy et Front Line Assembly). Restless Machines considère la musique «industrielle» contemporaine à la lumière du courant historique débutant avec les futuristes italiens et situe le «mouvement industriel» dans un phénomène culturel plus vaste. • This cd-rom takes a look at the history of the use of noise and found sound in twentieth century musical composition and performance, including Varèse, Cage, Stockhausen, Reich, Zorn and contemporary 'Industrial' music (Einstürzende Neubauten, Skinny Puppy, Front Line Assembly). Restless Machines takes a look at contemporary 'Industrial' music in the same light as the historical development that began with the Italian Futurists and looks at the 'Industrial' movement as part of a larger cultural phenomenon.

KAC, Eduardo

(USA) Professeur adjoint de nouveaux médias, au Department of Art, University of Kentucky, il a participé à plusieurs expositions dont Interface 3 Symposium (Hambourg) et Siggraph '95. Ses œuvres se trouvent au Museum of Holography (New York), Museum of Modern Art (Rio de Janeiro) et Kunsterhaus (Graz, Autriche). Une rétrospective de ses quinze années de carrière se trouve sur le WWW à l'adresse <http://www.uky.edu/FineArts/Art/kac/kachome.html>. • Assistant professor of New Media in the Department of Art, University of Kentucky, he has participated in numerous exhibitions and festivals including Interface 3 Symposium (Hamburg), Siggraph '95, and Ars Electronica (Linz). His work has also been shown at the Museum of Holography (New York), Museum of Modern Art (Rio de Janeiro), and Kunsterhaus (Graz, Austria). Eduardo Kac is a member of the editorial board of the international journal Leonardo. A major WWW retrospective documenting Kac's fifteen-year career can be found at <http://www.uky.edu/FineArts/Art/kac/kachome.html>.

Maybe Then, If Only As — Ex

Il s'agit d'un énoncé subjectif sur la relation entre le caractère évasif du langage et le comportement imprévisible et turbulent de la nature. Cette relation se manifeste lorsque le spectateur perçoit des mots se défilant pour refabriquer d'autres mots dans un espace holographique immatériel. Les mots ne sont perçus que brièvement et sont interrompus par la présence d'autres mots animés. • This work is a subjective statement about the relationship between the elusiveness of language and the unpredictable and turbulent behavior of nature. This relationship is suggested when the viewer perceives words breaking down and

reconstructing other words in an immaterial holographic space. The words are perceived only for a brief moment and are interrupted by the presence of other animated words.

Telepresence Art: The Ornitorrinco Project — TR_04

Durant cette installation «téléprésentielle», un télérobot mobile, sans fil, nommé Ornitorrinco (Ornithorynque, en Portuguais) situé à Chicago est contrôlé en temps réel par des participants, depuis leur ordinateur à Lexington (Kentucky) et Seattle (Washington). Les communications sont transmises non par échange verbal, mais par les rythmes de leur engagement dans une expérience partagée. Les spectateurs et les participants sont invités à partager un espace à la fois inventé et lointain dans une perspective autre que la leur. N'importe qui ayant accès à Internet peut en voir le déroulement, ce qui donne une galerie d'art aux murs inexistantes pouvant accommoder un auditoire illimité. En réunissant télérobotique, participants à distances, réseaux téléphoniques conventionnels et vidéoconférence sur Internet, cette installation «téléprésentielle» en réseau s'engage sur une des voies à venir de l'art interactif. • In this telepresence installation, a mobile, wireless telerobot Ornitorrinco (Platypus, in Portuguese) in Chicago is controlled in real time by participants in Lexington and Seattle. Communication takes place not through verbal exchange but through the rhythms that result from their engagement in a shared, mediated experience. Viewers and participants are invited to experience an invented remote space from a perspective other than their own. Anybody in the world with Internet access can see it, thus dissolving gallery boundaries and making the work accessible to larger audiences. By merging telerobotics, remote participants and spaces, the traditional telephone system, and videoconferencing through the Internet, this networked telepresence installation shows one potential direction that interactive art may take in the future

Photonic Webs In SpaceTIME: The Aesthetics Of Holography — Pr

Cet énoncé a pour but de formuler un vocabulaire critique permettant de comprendre l'art holographique. Nous abordons l'esthétique de l'holographie à partir des théories sur la perception et la représentation, et remettons en cause l'hypothèse selon laquelle l'art holographique ressemble aux objets kitsch et de goût douteux qu'on trouve dans les boutiques minables et autres dépanneurs. Autre remise en question, celle qui assume que l'holographie est exclusivement un art de l'espace. Il s'agit plutôt d'un média qui existe à partir du temps. • This paper formulates a critical vocabulary with which to understand holographic art. The aesthetics of holography, from the point of view of theories of perception and representation, are discussed. The paper challenges the assumption that holographic art is synonymous with kitsch and novelty items sold in specialized stores. It also challenges the notion that holography is exclusively an art of space, revealing it as a time-based medium.

KENNEDY, Kathy

(CANADA) Formée au chant de répertoire classique, elle compose de la musique électroacoustique pour voix. Elle est directrice artistique d'un groupe d'interprètes féminines, le Choeur Maha. Elle enseigne à l'Université Concordia (Montréal) et est rédactrice pigiste sur la voix et sa médiation par la technologie électronique. • A composer of electroacoustic music with voice, she has a background as a classical singer and is artistic director of the women's performance group Choeur Maha. She teaches at Concordia University (Montréal) and writes freelance specializing in the subject of voice and its mediation by electronic technology.

Résumé de présentation — Statement — TR_05

Exploration de la relation que la voix entretient avec la technologie électronique, notamment la radio en tant qu'intermédiaire, dans une présentation intitulée «Re: Voice, the Technology of Speech». Présentation d'une discussion avec quatre animatrices sur le sujet de leur voix où elles racontent leur expérience en radio, la perception qu'elles ont de leur voix, comment elles l'utilisent pour transmettre, et comment elle est étouffée. Nous tenterons de définir les différences entre les phénomènes physiques de la voix et son rôle de transmetteur du langage. • I will be speaking about the voice and its mediation by electronic technology (more specifically the radio) in a paper called Re: Voice, the Technology of Speech. I will present a transcription of a discussion with four female radio hosts about their voices: an account of their experiences in radio, their perceptions of their own voice, how it is used to convey, how it is stifled. Attempts are made to define differences between the physical phenomenon of voice and its role as transmitter of language.

KERMAN, Judith

(USA) Doyenne des arts et sciences du comportement et professeure d'anglais à Saginaw Valley State University, elle a rédigé quatre ouvrages de poésie. Elle est à transformer l'un d'entre eux, *Mothering*, en hypertexte avec le programme StorySpace. Elle a créé et mis au point pour Eastgate Systems le programme Colloquy, une forme de création électronique littéraire par hypertexte pour aider les poètes à réaliser des œuvres interactives. • Dean of Arts and Behavioral Sciences and Professor of English at Saginaw Valley State University, she is the author of four books of poetry. One of which, *Mothering*, she is currently implementing as a StorySpace hypertext. She is the creator and co-developer of Colloquy, an authoring system in hypertext for interactive poetry, forthcoming from Eastgate Systems.

Literary Hypertext from a Writer's Point of View — TR_03

À cause des structures mêmes de l'hypertexte, les deux approches, celle de l'auteur écrivant et celle du lecteur lisant, diffèrent forcément de l'expérience qu'ils ont avec le texte et le papier traditionnels. On commence à peine à

comprendre comment ces différences s'effectuent. Cette présentation abordera l'impact de ces questions sur la pratique de la création littéraire sérieuse en hypertexte. La présentation inclura des démonstrations de textes en temps réel. • Because of the inherent structures of hypertext, both the writer's working approach and the reader's reading experience necessarily differ from conventional text and even from paper-based experimentation in ways we are only beginning to understand. This presentation will explore the impact of these issues on writing practice in the creation of serious literary hypertext. Real-time demonstration of texts will be included.

KIEL, Ronaldo

(Brazil) Un Brésilien habitant New York depuis cinq ans, il a enseigné (Brooklyn College), fut consultant et designer pigiste (Fairchild Publications) et aujourd'hui directeur d'un département multimédia (Bear & Stearns). Toujours impliqué en infographie, il prétend n'avoir jamais eu à traiter de langue anglaise. • A Brazilian living in New York for the past five years, he has worked as a teacher (Brooklyn College), a consultant and freelance designer (Fairchild Publications) and now as an art director in a multimedia department (Bear & Stearns). Always involved with computer graphics, he claims he never dealt with the English language.

Post-Aesthetic Cyberspace: A Genetic Model for Art on the Internet — Pr

CF. CHENG, Anita

KIMURA, Mari

(USA) Compositeur et interprète, elle aborde l'image traditionnelle du virtuose pour la redéfinir dans le prochain millénaire. • She picks up the tradition of the virtuoso performer/composer and carries it straight into the next century.

Computer Improvisation — Mu

CF. ROWE, Robert

KING, Mike

(UK) Titulaire d'un baccalauréat en sciences (physique et chimie), d'une maîtrise en ingénierie de logiciels et d'un doctorat en infographie, il est aujourd'hui maître de conférences au Department of Art, Design, Silversmithing and Jewelry de la London Guildhall University. Il enseigne l'animation et l'art électronique depuis dix ans. • He received a B.Sc. in physics and chemistry, an M.Sc. in software engineering and a Ph.D. in computer graphics. He is currently reader in the Department of Art, Design, Silversmithing and Jewelry, London Guildhall University. He has taught for ten years in computer art and animation.

Programmed==Damned — Ex

Cette œuvre est la présentation d'une série d'images informatisées et transformées en

imprimés photographiques accompagnés de textes. Le scénario raconte la thérapie que doit subir une espèce artificielle vivante avec les notions de conscience et d'insconscience artificielles que cela implique, par l'utilisation de la lumière et de l'obscurité, d'espaces ouverts et fermés. Les images diffusées ont été créées par un logiciel, le RaySculpt, mis au point par l'auteur pour explorer les subtilités de l'éclairage et des effets sur les surfaces. • This work is a series of computer images presented as framed photographic prints and accompanying texts. The theme concerns a fictional scenario in which an artificial life form undergoes therapy. The work deals with emerging studies in consciousness which are represented visually through the use of light and dark, and enclosed and open spaces. The images are generated through the artist's own platform RaySculpt, designed for the exploration of subtleties of lighting and surface effects.

Artificial Consciousness - Artificial Art — TR_10

Discipline émergente, l'étude de la connaissance pourrait avoir des répercussions sérieuses sur les arts numériques. Il est fort possible que l'art «artificiel» issu de la connaissance «artificielle» soit le plus grand défi que les artistes et les technologues auront à relever durant le siècle à venir parce qu'il remet en question nos hypothèses fondamentales sur la connaissance et l'art et nous propose de spectaculaires renouvellements des formes d'art. L'algorithmie et l'informatique picturale numérisée symbolisent le progrès de «l'art artificiel». La recherche sur la connaissance artificielle et les intentions de l'exprimer en algorithmie virtuelle activée poussent le concept dans un tout autre domaine.

• The emerging discipline of studies in consciousness has serious implications for the digital arts. It is possible that 'artificial' art derived from 'artificial' consciousness will be the greatest challenge to artists and technologists in the next century, both questioning our fundamental assumptions about consciousness and about art, and providing spectacular new art forms. Algorithmic, evolutionary and AI digital imagery represent progress in "artificial art", while the work in artificial consciousness and the proposals to embody it in virtual actor algorithms push the concept into new realms.

KLONARIS, Maria + THOMADAKI, Katerina

(France) D'origine grecque, ces artistes du multimédia sont établies depuis 1975 à Paris où elles codirigent le centre Rencontres Internationales Art Cinéma / Vidéo / Ordinateur et réalisent des installations, des films expérimentaux, des vidéos, des œuvres sonores, de l'infographie et de la photographie. • A multimedia artist of Greek origin based in Paris since 1975, she has produced installations, experimental films, videos, sound works, computer graphics and photography in collaboration with Katerina Thomadaki. They are the co-directors of Rencontres Internationales Art Cinéma/Vidéo/Ordinateur, based in Paris.

Requiem pour le XXe siècle - Opus 18 du cycle de l'ange — Ci

The Angel Cycle (1985) part d'une photographie médicale d'un hermaphrodite, image associée au concept de l'Ange. L'œuvre compte maintenant plus d'une vingtaine d'œuvres: performances et installations multimédia, photo-sculptures, pièces sonores, émissions de radio, cahiers d'artistes, animations informatiques, bandes vidéo. Cette œuvre se poursuit et présente la photographie de «l'Ange» avec des archives de la deuxième guerre mondiale sur film. L'œuvre est un manifeste contre la guerre et une élégie. Traitée d'abord comme un étranger, «l'Ange» acquiert le statut ambigu d'observateur, de témoin, de victime et de juge. • The Angel Cycle (1985) has as its starting point a medical photograph of a hermaphrodite that we associate with the concept of the Angel. It includes more than twenty works at present: multimedia performances and installations, photo-sculptures, sound pieces, radio broadcasts, artist's books, computer animations, video tapes. The present work relates the "Angel" photograph to archival footage from World War II. It is an anti-war manifesto, and an elegy. As a stranger, the "Angel" figure acquires the ambiguous status of observer, witness, victim and judge.

KOENINGER, Alan

(Australia) Artiste australien dans le domaine des arts visuel, il est professeur en art informatique à la Canberra School of Art, Institute of the Arts at the Australian National University. Il y poursuit également des recherches sur l'intégration de la technologie informatique avec des matériaux traditionnels. • A visual artist from Australia currently working as a lecturer in Computer-Aided Art at the Canberra School of Art, Institute of the Arts at the Australian National University. His research involves the integration of computer technology with traditional materials and computer-based interactive multimedia artwork.

Megalopolis — Ex

Megalopolis est la simulation d'un labyrinthe animé. Situé sous terre, on peut y étudier les effets de l'espace sur la condition humaine. Le «spectateur» ne peut interagir avec l'art qu'il rencontre mais il perçoit des effets particuliers en tentant de naviguer dans cet espace. L'effet de désorientation prédomine l'espace urbain, le corps humain se marie à ses environs simulés. On aperçoit des gens sans visage se fondre dans la matière froide de recoins et d'espaces inconnus. • Megalopolis is a simulated and animated maze that can be run on the Macintosh computer. It is located underground and critically examines the effect of space on the human condition. The "viewer" of the artwork does not interact with it, but becomes sensitive to the urban space while trying to navigate through the environment. Disorientation features predominantly in contemporary urban space, the human body becomes confused with its simulated surroundings. Faceless people are caught dissolving into the cold fabric of urban space and recesses.

KOSK, Patrick

(Finland) Né en 1951, il a étudié la musique électronique à l'Université d'Helsinki. Il a composé et créé pour la radio nationale finlandaise ainsi que EMS (Stockholm), GMEB (Bourges), TU (Berlin), INA/GRM (Paris) et à Reykjavik. Ses compositions électroacoustiques se retrouvent sur la scène, la radio et le cinéma. Ses racines se trouvent dans la tradition de la «musique concrète». • Born in 1951, he studied electronic music at Helsinki University. He has worked as a composer/sound designer at Finnish Radio, EMS (Stockholm), GMEB (Bourges), TU (Berlin), INA/GRM (Paris) and in Reykjavik. He works in electroacoustic composition as well as with different collaborations for the stage, radio and film. His roots are to be found in the musique concrète tradition.

Der Raum Traum / Distrak Sillalla / Plastique sans titre — Mu

La grande partie du matériel sonore qu'on trouve dans Der Raum Traum (1994) consiste à frotter et frapper un baril de pétrole vide. Dans Distrak-Sillalla (1992), on cherche un langage de composition adapté aux matériaux sonores dont le profil acoustique provient de sons concrets (objets naturels, machines). Dans Plastique sans titre (1994), on trouve trois personnalités sonores: un sac de plastique, le baril de pétrole susmentionné et de l'eau. • Der Raum Traum (1994) uses as its sound material the rubbing and beating of an empty petrol can. Distrak-Sillalla (1992) is based on a search for a compositional language in relation to the sound materials, which in their acoustic profiles are a collection of cultivated concrete sounds (natural objects, machines). Plastique sans titre (1994) is based on three different sound characters: the recording of a plastic bag, the aforementioned petrol can, and water.

KRISTIAN, David

(Canada) Compositeur utilisant la technologie. • A technological composer.

Hacking the Future — Pe

CF. GIBSON, Steve

KROKER, Arthur + Marilouise

(Canada) «Théoriciens de la panique pour fin de millénaire, piétons sur l'autoroute de l'information, duo dandy des données déambulant dans des dédales commerciaux pan-globaux, Arthur et Marilouise Kroker font un numéro en duo différent». Le magazine I-D, Londres. • "Panic theorists for the end of the millennium, jay-walkers on the infobahn, data dandies cruising the pan-global shopping mall: Arthur and Marilouise Kroker are a double-act with a difference." I-D magazine, London

Hacking the Future — Co Recombinant Culture — TR_01 (•)

KRUCKER, Fides

(Canada) Pour repousser les limites de la musique vocale contemporaine, cette interprète utilise des techniques classiques et d'autres, modifiées ou non-occidentales dans son approche. Elle a interprété des œuvres de Metcalf, Schafer, Drescher, Vivier, Weins et Underhill et son répertoire sur scène va des classiques, Schoenberg et Berio, à des œuvres électroacoustiques commandées et des œuvres de chambre. Elle est une des fondatrices du collectif féminin multidisciplinaire URGE. • She is a performer who uses classical, extended and non-western techniques in her commitment to extend the boundaries of contemporary vocal music. Her stage work include composers Metcalf, Schafer, Drescher, Vivier, Weins and Underhill and her concert repertoires range from classics by Schoenberg and Berio to commissioned electroacoustic and chamber works. She is a founding member of the all female, interdisciplinary collective URGE.

Tempting Ghosts — Mu

CF. SCHEIDT, Daniel.

KRUEGER, Theodore

(USA) Architecte, éducateur et artiste, il est professeur adjoint d'architecture à la Colombia University, designer sénior en architecture chez Tsao and McKown Architects (New York et Singapour) et fondateur de «Living Machines», une organisation vouée à la production d'organismes synthétiques intelligents. • An architect, educator and artist, he is Assistant Professor of Architecture at Columbia University, Senior Architectural Designer with Tsao and McKown Architects (New York and Singapore) and founder of 'Living Machines' an organization dedicated to the production of intelligent synthetic organisms.

Résumé de présentation — Statement — TR_04

Mon œuvre se penche sur la technologie, là où l'inaptitude à contrôler se trouve au centre des préoccupations. Je montrerai un projet (au Musée Katonah) qui emprunte un comportement déterminé à la fois par la logique interne du logiciel, la participation des spectateurs et par les circonstances du lieu. L'œuvre ne perd pas son contrôle pour le remettre au public, à l'environnement ou au logiciel, mais s'arrange pour lier ces trois influences et adopter un comportement particulier. L'œuvre se sert de technologies plutôt simples pour aborder des sujets soumis par l'environnement technique contemporain plus vaste dans lequel nous nous trouvons. • My work is concerned with issues in technology where the inability to control is at the heart of the matter. I will show work (the Katonah Museum project) which exhibits behaviors that are determined jointly by the internal logic of the software, the participation of the viewer(s), and by environmental circumstances. The work does not relinquish control to either the public, the environment, or the software, but sets up a condition where the confluence of the three results in a particular behavior. It seeks to use rather simple

technologies to explore issues that are raised by the larger contemporary technical environment in which we find ourselves.

KUCHELMEISTER, Volker

(Allemagne) Un concepteur-programmeur utilisant les interfaces utilisateur en multimédia. • A designer and programmer currently working on the users' multimedia interfaces.

Improvisation Technologies: Bill Forsythe — "Self Meant to Govern" — Ex

Durant ses dix dernières années au Frankfurt Ballet, le chorégraphe William Forsythe a mis au point son propre langage de danse moderne. Ce faisant, provoqué un changement de paradigme en redéfinissant le corps, l'espace, le temps et le mouvement. Depuis 1994, avec la collaboration du Center for Art and Media Technology de Karlsruhe, s'est développé une école de danse numérique sous la forme d'une installation informatique interactive au Multimedia Lab du ZKM. MM. Kuchelmeister et Ziegler, de concert avec William Forsythe et Nick Haffner, ont mis au point une archive interactive qui permet aux danseurs d'étudier les théories de M. Forsythe. • Within his last ten years at the Frankfurt Ballet, the choreographer William Forsythe has developed his own language of modern dance. In doing so, he has introduced a paradigm shift. Body, space, time and motion have been redefined. Since 1994, in cooperation with the Center for Art and Media Technology of Karlsruhe, a digital dance school has been developed as an interactive computer installation at the Multimedia Lab of the ZKM. In close cooperation with William Forsythe and Nick Haffner, Kuchelmeister and Ziegler have developed an interactive archive which enables dancers to study Forsythe's theory.

LABELLE, Yves

(Canada) Il est depuis cinq ans à l'emploi de PRIM, Centre d'art médiatique où il assume les postes de coordonnateur général et de consultant. En tant que réalisateur indépendant, on lui doit les productions vidéographiques Pomme Process, Liquid Transe et Dreamachine, vidéogrammes présentés ici et à l'étranger. C'est lui qui, principalement, fabrique le visuel de Synergie. Il présentait en janvier dernier à la galerie Oboro sa dernière installation vidéo, Médiamorphose. • For the past five years, he has worked as coordinator and consultant with the multimedia art centre PRIM. As independent videomaker, he created Pomme Process, Liquid Transe and Dreamachine, shown in Canada and in Europe. He is the principal visual creator at Synergie. Last January, the Oboro Gallery exhibited his latest video installation, Médiamorphose.

i/o — Pe

CF. VEILLETTE, Louis.

LACHAPPELLE, Pierre

(Canada) Motivé par un intérêt pour l'informatique et le cinéma, il a réalisé des

travaux théoriques et mis au point un système complet d'animation par ordinateur baptisé TAARNA en 1982. Trois ans plus tard, cette démarche le menait à la création de son premier court métrage Tony de Peltre, acclamé par la presse mondiale et récipiendaire de nombreux prix prestigieux à travers le monde. C'est alors que les Studios TAARNA inc. furent créés. Depuis deux ans, TFX Animation inc. et son équipe d'artistes chevronnés exploitent ces studios afin de produire le deuxième court métrage de Pierre Lachapelle, The Boxer. • Motivated by his passion for computers and the cinema, he researched creative fields to develop a full animation program which he named TAARNA in 1982. Three years later, his expertise led to his first short animation work Tony de Peltre, acclaimed by the world press and recipient of many prestigious awards. Studios TAARNA inc. thus came into being and over the past two years, it is being run by a team of seasoned artists from TFX Animation inc., turning out his second animation production called The Boxer.

The Boxer Trailer — Ci

Dix ans après la sortie du célèbre court métrage d'animation Tony de Peltre, l'auteur présente la bande-annonce de sa prochaine œuvre intitulée The Boxer. Entourés d'une foule impatiente, deux boxeurs s'affrontent sur le ring sous la surveillance de leur entraîneur, d'un arbitre et de l'annonceur du match. Entièrement réalisé en 3D par ordinateur, ce film présente le summum de l'animatique. Cette bande-annonce est une production de TFX Animation et a été réalisée aux Studios Taarna, la sortie du film étant prévue pour l'an prochain. • Ten years after launching his famous short animation film Tony de Peltre, the author unveils the trailer of his upcoming film entitled The Boxer. Surrounded by an impatient crowd, two boxers face off under the watchful eyes of their trainers, a referee and the ring announcer. Produced entirely in computer 3D, this work will feature top of the line animatics. This trailer is a production of TFX Animation and was completed at Studios Taarna. The Boxer will premiere sometime next year.

LAKATOS, Jimmy

(Canada) Il est concepteur multimédia, co-fondateur du collectif Synergie et fut pendant plusieurs années coordonnateur technique au centre d'art médiatique PRIM. Son intervention dans le milieu des arts médiatiques prend l'allure d'une idéation mise en réseau. Il est tel un radar de nouvelles tendances idéo-technologiques et diffuseur de matière première. C'est à ce titre qu'il fut approché, entre autres, par Jean Frédéric Messier pour la pièce Helter Skelter, Carole Nadeau, Isabelle Choinière et le spectacle Palomar. • Multimedia designer, co-founder of the Synergie collective, he was technical coordinator at PRIM, a video production studio for several years. In the field of media arts, he acts like a networking idea machine, a sounding of new techno-ideologies and a broadcaster of raw material. This is one of the reasons he has been approached by Jean Frédéric Messier pour Helter Skelter, Carole Nadeau, Isabelle Choinière et Palomar, among others.

CF. VEILLETTE, Louis

LANGLOIS, Daniel

(Canada) Daniel Langlois est fondateur de SOFTIMAGE dont il a été président du conseil et chef de la direction depuis la fondation de l'entreprise en 1986. Après l'acquisition de SOFTIMAGE par Microsoft en juin 1994, il a été nommé premier directeur Advanced Authoring Technology du Microsoft's Advanced Consumer Technology Group. Il a apporté une importante contribution au domaine de l'infographie, notamment par sa participation à la conception et la production de la première animation stéréoscopique IMAX (présentée à l'Expo '86), ainsi qu'à la réalisation du film Tony de Peltrie (1985) qui a connu un énorme succès international. • Daniel Langlois founded SOFTIMAGE in 1986 and is President and Chief Executive Officer of the company. Following SOFTIMAGE's acquisition by Microsoft Corporation in June 1994, Daniel Langlois also took on the position of Senior Director, Advanced Authoring Technology of Microsoft's Advanced Consumer Technology Group. Mr. Langlois has been an important contributor to the field of computer graphics, notably for his involvement in the design and production of the first stereoscopic 3D computer animation in IMAX format (presented at Expo '86), and the film Tony de Peltrie (1985) which received several international awards.

The Authoring Tool Paradigm - Le paradigme des systèmes auteurs — Co**Résumé de présentation — Statement — TR_14**
(•)**lanza, alcidas**

(Canada) Compositeur, pianiste, chef d'orchestre, organisateur de concerts, professeur et directeur de l'EMS à l'Université McGill (Montréal), il trouve sa mission dans l'encouragement et la mise sur pied de forums dans le but d'échanger musiques et idées entre les pays des Amériques. Son nouvel album CD, Music from the Americas, Vol.2: The extended piano est le dernier d'une série de concerts et d'enregistrements de sa musique. • This Canadian-Argentinean is composer, pianist, conductor, concert organizer, professor at McGill University, and director of the EMS at McGill. He feels a special mission in encouraging and providing forums for the interchange of music and ideas among the countries of the Americas. His new CD, Music from the Americas, Vol.2: The extended piano, is the latest in a series of concerts and recordings featuring this music.

Vão (1992-I) — Mu

Vão est dédiée aux «voyageurs» cosmiques, aquatiques et intellectuels; en fait, à l'explorateur de l'univers, des mers ou de l'esprit, aux hommes et aux femmes comme da Vinci, Colomb, Curie et Bartolomeo de Gusmao. Vão: un sacre atmosphérique caustique dont le texte

fut récité et éventuellement chanté dans un environnement électroniquement sculpté de chants d'oiseaux et de sons de la mer. • Vão is dedicated to the "nautas cósmicos, acuáticos e intelectuales." - the discoverers and explorers of the universe, the seas or the mind. With the multilingual text being treated in a kaleidoscopic way, the composer tells the story of the opening of a new world - complete with the beauty and tragedy of unintended consequences.

LAUREL, Brenda

(USA) Artiste, auteur et chercheuse en technologie et en culture chez Interval Research Corporation à Palo Alto (Californie). Elle a dirigé la publication de The Art of Human-Computer Interface Design en 1990, et a écrit Computers as Theatre en 1993, deux ouvrages publiés par Addison-Wesley. • An artist, writer, and researcher in the area of technology and culture at Interval Research Corporation in Palo Alto, California. She edited The Art of Human-Computer Interface Design (1990) and authored Computers as Theatre (1993), both published by Addison-Wesley.

Résumé de présentation — Statement — TR_02

On ne conteste plus le fait que les hommes et les femmes diffèrent, mais peu s'accorderont sur le comment ou le pourquoi. J'aimerais souligner quelques points de la recherche scientifique sur des différences qui me semblent pertinentes au nouveau média pour aborder cette différenciation en termes de culture, de coutumes sociales et de technologie. Cette connaissance peut éclairer à la fois le produit et la pratique de même que notre approche du design et de la création des nouveaux média. • Few would disagree that men and women are different, but few of us agree on how or why. I would like to review some highlights of scientific research in differences that seem especially relevant to new media and discuss how these differences are situated in culture, social practice, and technology. This knowledge can inform both product and practice, including how we think about designing and creating new media.

LAVIGNE, Christian

(France) Artiste du métissage culturel et technologique, il est venu en autodidacte aux arts plastiques, par le biais des mathématiques et de la poésie. Inspiré des symboles et des mythes, son travail est une écriture dans l'espace (graphèmes), dont les outils sont les machines à commande numérique. Pionnier de la «robosculture», il réalise aussi bien des œuvres de petites dimensions, que de vastes compositions d'art public. • An artist mixing cultures and technological fields, he is a self-taught explorer in art. With a basis in mathematics and poetry, he develops an abstract writing in space (graphemes) based on myths and symbols. A pioneer in "robosculture" (using high-tech tools and NC machines), he realizes both small works and public art composition.

Computers and Sculpture in the USA & Europe — TR_16

L'organisation Computers and Sculpture Forum aux États-Unis et Ars Mathematica en France sont des associations de sculpteurs qui utilisent l'ordinateur. Cette présentation illustre les différentes modalités d'utilisation des ordinateurs pour la visualisation, présentation, fabrication et le contrôle de sculptures et de visualisations scientifiques et mathématiques. Une exposition commune et simultanée de sculptures aura lieu à Philadelphie et à Paris en octobre 1995. Notre présentation reflètera le travail effectué pour cette exposition. Les deux sites seront reliés par Internet pour des événements, des démonstrations et le contrôle trans-océanique d'outils permettant la création de sculptures. • The Computers and Sculpture Forum in the U.S.A. and Ars Mathematica in France are associations of sculptors who use the computer. This presentation will be a survey, presented in slide and video form, of the use of computers in the visualization, presentation, fabrication and control of sculpture and three-dimensional scientific and mathematical visualization. In October 1995, we will be holding a joint and simultaneous exhibition of sculpture in Philadelphia and Paris. The presentation will reflect the work that we will be gathering together for the exhibition. The sites will be linked via the Internet for events, demonstrations, and the trans-oceanic control of sculpture-making tools to complement the exhibition.

LCD 25

(Canada) Groupe d'artistes et chercheurs en technologies multimédias, dont Stéphane Choquette, qui œuvre dans le domaine de l'image et explore plusieurs champs de la représentation visuelle questionnant les perceptions et les interprétations de la réalité et Pierre-Benoît Lemieux, un concepteur et réalisateur de court-métrages qui explore l'infographie, la photo, la vidéo et le cinéma et Pierre-Paul Beauchemin, boursier de l'Université du Québec à Montréal, concepteur visuel et maquettiste. • Group of three researchers and multimedia artists: Stéphane Choquette, involved in imaging, explores various forms of visual expression and deals with perceptions and the interpretation of reality; Pierre-Benoît Lemieux, a producer/director of short films and videographer whose research includes computer graphics, photography, video and also cinema; Pierre-Paul Beauchemin, grant holder from Université du Québec à Montréal, visual designer and model-maker.

Kaléidoscopix — Ex

Une projection vidéographique enveloppe le public dans un dispositif visuel où sa réflexion est reproduite sans fin. Par la force évocatrice de l'image et du son, l'œuvre voyage dans un univers rendu perceptible par les nouvelles technologies. Ce jeu de réflexion et d'intégration apparemment ludique interroge la relation entre l'individu et un ensemble à la fois si près et si loin, de la cellule à la galaxie. • The viewer is wrapped in the light of a videoprojection beaming from a device, where the subject's reflection is perpetually represented. An evocative soundscape further enhanced by the

strength of its imagery, the work exists as a leap forward into an uncharted universe revealed only through its own technology. This apparently playful interaction between reflection and integration questions the relationship between the individual and the mass, being so close, yet so far, possibly unreachable, the unfathomable space between a galaxy and the single cell within it.

LE BOUYONNEC, Stéphane

(Canada) Diplômé en génie industriel de l'École Polytechnique de Montréal, il a parfait ses études à l'École normale supérieure d'enseignement technologique (ENSET) de Paris. Directeur de projet chez Lavalin, il collabore à l'implantation des systèmes informatiques dans le réseau hospitalier québécois. En 1991, il conçoit la stratégie de déploiement des technologies multimédias pour Northern Télécom pour devenir en 1992, vice-président directeur général du Groupe Conseil Innovitech. Il siège au conseil de BGW Multimédia et à un comité spécial sur l'innovation technologique de la Chambre de Commerce de Montréal. • He graduated in industrial engineering from École Polytechnique de Montréal and completed his studies at the École normale supérieure d'enseignement technologique (ENSET) in Paris. As project manager with Lavalin, he took part in the implementation of the data processing system for Québec's hospital network. In 1991, he developed the deployment strategy for Northern Telecom's multimedia technologies and in 1992, became vice-president and general manager of Groupe Conseil Innovitech. He is a board member of BGW Multimédia and sits on the technological innovation committee of the Montreal Board of Trade.

Le Groupe Conseil Innovitech — Pr (•)

LE MAITRE, Willy

(Canada) Artiste multimédia, il manie aujourd'hui la caméra vidéo dans des performances qui allient la peinture à la musique improvisée à l'aide de tableaux, de photographies, du film, de la vidéo et/ou la performance sur scène. Ses œuvres et interprétations ont été présentées en Allemagne et en Tchécoslovaquie et, avec le groupe Roughage, à Montréal, Toronto, Tokyo et Kyoto. • This multimedia artist presently uses the live camera in performance as a means of integrating his painting practice with the time-based spontaneity of improvised music. He has exhibited and performed in Germany and Czechoslovakia and with the group Roughage, in Montreal, Toronto, Tokyo and Kyoto, using paintings, photography, films, video and/or live performances.

Fleabotics — Pe

CF. ROSENZWEIG, Éric

LEDUC, Daniel

(Canada) Artiste radiophonique spécialisé en miniature électroacoustique, il poursuit un doctorat et enseigne à l'Université de Montréal.

Il a été finaliste au Concours international de Bourges (1988, 1989), lauréat au Concours national des jeunes compositeurs de la SRC (1990), et a reçu le Prix du public au Concours électro-clip de l'ACREQ (1994).

• A radiophonic artist specializing in the electroacoustic miniature, he is a doctoral student and teaches at the Université de Montréal. He was finalist at the Bourges International Competition (1988, 1989), Laureate at the CBC Young Composers Competition (1990), and received the Prix du public at the ACREQ Electro-clip competition (1994).

Traverser les grandes eaux / Pleine lune / Réponse impressionniste — Mu

Traverser les grandes eaux est inspirée d'une phrase qui revient souvent dans la traduction française du I Ching: «Il est avantageux de traverser les grandes eaux». Elle est un préambule au projet d'une suite de soixante-quatre pièces de moins d'une minute inspirées des hexagrammes du Livre des transformations. Pleine lune est un extrait de la suite Nuits sans paroles. Cette pièce vous plongera dans une nuit indigo et sans sommeil. Réponse impressionniste a été réalisée avec des sons produits avec le système Syter (GRM, Paris). • Traverser les grandes eaux is inspired by a phrase frequently encountered in the French translation of the I Ching: "It is advantageous to cross the great waters". It is a prelude to a suite of sixty-four pieces under one minute in duration, inspired by the hexagrams of the Book of Changes. Pleine lune is an excerpt from Nuits sans parole. It plunges you into the sleepless, indigo night. Réponse impressionniste was created using sounds produced by the SYTER system (GRM, Paris).

LEFEVRE, Joseph

(Canada) Titulaire d'une maîtrise en art et d'une maîtrise en communication de l'UQAM, l'artiste expose régulièrement depuis 1987. Son esthétique utilise la technologie de l'informatique comme média de création. Son installation Le Café de l'Abattoir a été présentée au SIGGRAPH '90 à Dallas. • He holds Masters degrees in both Fine Arts and Communications from the Université du Québec à Montréal and has exhibited regularly since 1987. His aesthetic uses computer technology as a medium of creation. His installation Le Café de l'Abattoir was shown at SIGGRAPH '90 in Dallas.

Traces et Contrastes — Ex

À l'aide de son doigt sur un écran tactile, le spectateur explore un territoire narratif et imaginaire axé autour de la ville. L'émergence des sens résulte du processus d'interaction dans l'espace de la mise en œuvre. L'espace correspond à un univers onirique original où l'utilisateur, par le regard, l'ouïe et le toucher, est invité à l'éveil de ses propres sens. Des sérigraphies et des projections d'images complètent l'installation. • This is an interactive work. By touching a screen, the spectator explores a narrative and imaginary space centred around the city. Through interaction, the traces and contrasts of the work bring the user's

senses to light in a dream-like universe where sight, sound and touch are awakened. Silk-screen prints and projected images complement the installation.

LEGETT, Mike

(Australia) Il est conservateur de l'exposition Burning the Interface—Artists' CD-ROM pour le Musée d'art contemporain de Sydney, Australie (1994/95). Ses œuvres cinématographiques et vidéo font partie de collections en Europe, en Amérique du Nord et en Australie. • He curated the exhibition Burning the Interface—Artists' CD-ROM for the Museum of Contemporary Art in Sydney, Australia (1994/95). He has film and video work in collections in Europe, North America and Australia.

The 21st Century Greek Bronze ? — Pr

Depuis 1993, les artistes du domaine des arts visuels peuvent graver leur propre CD-ROM. Cette technologie rend possible une copie stable à partir du médium temporaire qu'est le langage des ordinateurs, semblable à la glaise ou au plâtre. Cet exposé réfère à cette histoire en regardant comment les méthodes de travail évolueront pour les artistes utilisant l'ordinateur pour rendre leurs œuvres plus accessibles. Pendant nos recherches sur une exposition pour le Musée d'art contemporain de Sydney (Australie), quelque 98 artistes nous ont fait parvenir leurs œuvres pour examen. Nous décrirons dans l'exposé la panoplie de stratégies utilisées par les artistes pour utiliser l'écran comme interface et les questions que suscitent leurs œuvres. • Since 1993, visual artists have been able to make their own CD-ROMs. The availability of this technology makes possible a stable copy of the fugitive clay/plaster-like language used by the computer. The paper commences with reference to this history and how working methods will evolve for artists working with computers to make their work more widely available. While researching an exhibition for the Museum of Contemporary Art in Sydney, Australia, some 98 artists sent in work for consideration. The paper describes the range of strategies employed by the artist in designing the screen interface and the issues raised by the content of the artworks.

LEGRADY, George

(Canada) Professeur adjoint en arts de l'information et en design conceptuel à San Francisco State University, il a obtenu des prix de la NEA, Voyager/Interval Research et du Conseil des Arts du Canada. Ses installations interactives seront présentées prochainement au Mcsarnok Museum (Budapest), la Biennale d'art contemporain de Lyon (France) et au Photography After Photography à Munich. • Associate professor in Information Arts/Conceptual Design at San Francisco State University, he has received awards from the NEA, Voyager/Interval Research and the Canada Council. Upcoming exhibitions of his interactive installations will take place at the Mcsarnok Museum (Budapest), the Biennale d'art contemporain de Lyon (France), and Photography After Photography (Munich).

Slippery Traces — Ex

Les spectateurs naviguent à travers un labyrinthe de quelque 300 cartes postales représentant une diversité de sujets. Chaque carte postale renferme cinq liens qui, lorsque sélectionnés par le spectateur, mènent à une autre image. Ces liens ou points chauds sont des connexions littérales, sémiotiques, psychoanalytiques, métaphoriques ou autres. Une base de données algorithmique suit chaque commande et crée un autre scénario basé sur la séquence choisie par le spectateur-chercheur. Cette analyse ou trace métaphorique s'ajuste constamment avec une mise à jour. • Viewers navigate through a maze of three hundred interconnected postcards representing a diverse range of topics. Each postcard contains approximately five hotspot or links, each of which, when selected by the viewer, leads to a different image. The hotspots links are based on literal, semiotic, psychoanalytic, metaphoric or other connections. A database algorithm keeps track of each move, weaving a second level story based on the sequence of the viewer's choices. This statistical analysis, or metaphoric trace is constantly updated and adjusted.

Interface Metaphors & New Narratives in Interactive Media — TR_03

Le média numérique interactif requiert des modèles structurels basés sur la métaphore pour placer l'utilisateur dans le concept et fournir le moyen de trouver et de comprendre les données. En connaissant «l'histoire», l'utilisateur peut facilement naviguer dans le programme interactif. Conséquemment, ces environnements métaphoriques ouvriront la voie de l'innovation, qu'elle soit de nature linguistique, symbolique, esthétique, sensorielle ou conceptuelle. Une innovation qui redéfinira l'expérience interactive de l'utilisateur dans l'environnement numérique. Cette présentation abordera la pertinence et la conception des métaphores d'interface par des exemples tirés des récentes œuvres interactives de l'artiste: The Anecdoted Archive, [the clearing] et Slippery Traces. • Digital Interactive media require metaphor-based, organizational models with which to conceptually situate the viewer and to provide a way of accessing and understanding data. By knowing "the story" or metaphor, the viewer can successfully navigate inside the interactive program. As a result, these metaphoric environments promise to be the key site for innovative developments of a linguistic, symbolic, aesthetic, sensory and conceptual nature, redefining the interactive viewer's experience within the digital environment. This presentation will discuss the relevance and conceptualization of interface metaphors with examples of the artist's recent interactive artworks. (The Anecdoted Archive, [the clearing] and Slippery Traces.)

LEPAGE, Robert

(Canada) Après des études en arts dramatiques au Conservatoire de Québec et un stage avec Alain Knapp à Paris, Lepage entreprend une aventure théâtrale peu commune. Acteur, directeur artistique, scénariste et metteur en scène, son travail est riche d'une expérience pluridisciplinaire puisée au fil de ses réalisations

aux quatre coins du monde. Son travail est caractérisé par l'ingéniosité et la cohérence de la mécanique scénographique où la lumière, le son, et les médiums technologiques s'unissent pour opérer la magie du théâtre. Cette année, Lepage a scénarisé et réalisé Le Confessionnal, présenté à l'ouverture de «La quinzaine des réalisateurs» du Festival de Cannes, édition 1995. • After studying dramatic art at Conservatoire de Québec and training with Alain Knapp in Paris, he followed a most uncommon theatrical itinerary. His multi-faceted experience as an actor, playwright and stage director have enriched his internationally-renowned work. The ingenuity and coherence of his scenographies come from the communion of light, sound and technological media creating his own magic du théâtre. He scripted and directed Le Confessionnal, which premiered at the opening of «La quinzaine des réalisateurs» at the 1995 Cannes Film Festival.

Elseneur — Sp

Créée au cours d'une résidence d'été au Musée d'art contemporain de Montréal, la pièce Elseneur de Robert Lepage est présentée pour la première fois, sous sa forme expérimentale, au public d'ISEA95: il s'agit du premier jet d'une performance théâtrale en mutation constante, inspiré de Hamlet de William Shakespeare. Dans un traitement unique de l'espace et des effets scéniques, Lepage donne un souffle nouveau à ce personnage incontournable dans l'histoire du théâtre occidental, en s'attachant tout particulièrement aux thèmes de la famille, de la folie et du deuil. Cette nouvelle création complète une trilogie de spectacles solos amorcée par Lepage avec Vinci et Les Aiguilles et l'Opium. La réalisation de Elseneur a été l'occasion d'une première expérience de résidence d'artiste au Musée d'art contemporain de Montréal. • Created during a summer residency at Montréal's Musée d'art contemporain, this Robert Lepage play is shown for the first time, in experimental form to the ISEA95 public, as the first draft of a theatre work in progress inspired by William Shakespeare's Hamlet. Through his unique treatment of space and scenic effects, Lepage gives new life to an inescapable character in the history of theatre in the western world by delving into family, insanity and bereavement issues. This latest creation completes the trilogy of solo shows begun with Vinci and followed by Les Aiguilles et l'Opium. The production of Elseneur is the result of the Musée d'art contemporain's first residency experience.

LEPRADO, Cécile

(France) Née en 1956, elle a étudié la composition musicale électroacoustique au Conservatoire de Nantes. Depuis 1986, elle s'intéresse particulièrement à la conception d'installations uniquement sonores pour des lieux spécifiques à l'extérieur ou à l'intérieur. • Born in 1956, she studied electroacoustic music composition at the Conservatoire de Nantes. Since 1986, she has drawn on her experience to conceptualize strictly sonic installations for specific indoor or outdoor venues.

Le triangle d'Incertitude — Ex

Reprenant le principe de la triangulation de repérage des amers (éléments naturels situés sur le bord des côtes) utilisés par les marins pour se repérer, cette installation sonore retranscrit dans un espace virtuel, un triangle d'incertitude réalisé à l'aide de prises de sons en mer et la transmission en temps réel depuis la pointe sud de l'Irlande (Fastnet), la pointe de la France (Bretagne) et la pointe de l'Espagne (Cap Finisterre). Au sein de ce triangle, le «visiteur / navigateur» se déplace, guidé par son oreille et les informations météorologiques lui permettant d'enrichir l'acuité de sa perception en affrontant des éléments aléatoires qui se superposent à la base des données initiales. • By reproducing the triangulation exercise of sailors to get their bearings, this sound installation reproduces, in a virtual space, a triangle of sounds captured in real time at points located in the South of Ireland (Fastnet), the Northern tip of France and the Western tip of Spain (Cape Finisterre). The "viewer/navigator" can move with these bearings by using his ears and the weather information transmitted to the screen, thereby enriching his perception in order to better face the elements emerging from the original database.

LÉVY, Pierre

(France) Philosophe, chercheur et enseignant, il a publié de nombreux ouvrages sur l'informatique, parmi lesquels Les technologies de l'intelligence (Ed. La Découverte). À la suite d'une mission pour l'Éducation nationale sous la direction de Michel Serres, il met au point avec Michel Authier un système de réseau connu sous le nom d'«arbres de connaissance». Il est aussi professeur au Département Hypermedia à l'Université de Paris VIII. (Source: Art 3000, France) • A philosopher, researcher and teacher, he has published numerous works on computer technology, including Les technologies de l'intelligence (La Découverte). Following a mission for the French Ministry of Education under the auspices of Michel Serres, he developed a network system known as "arbres de connaissance" (Trees of knowledge) with Michel Authier. He lectures at the Hypermedia Department of the Université de Paris VIII.

Résumé de présentation — Statement — TR_17 (•)

LÉVY, Bernard

(Canada) (•)

La revue VIE DES ARTS — Pr (•)

LIBRETTI, Andrea

(Italie) Compositrice de musique électronique. (•)
• Electronic music composer. (•)

Frastaglaite Onde — Mu

Frastaglaite Onde est une composition basée sur la traduction en italien d'un fragment anonyme originalement en grec. La traduction italienne se

trouve enrichie par les sons particuliers de la parole. Cette œuvre s'est parfaite avec l'analyse de la récitation du texte. Le contenu phonétique de chaque mot est traité à divers niveaux. Chaque son a été créé en n'utilisant que le texte de base. • *Frastagliate Onde* is a composition based on an Italian translation of an anonymous Greek fragment. The Italian translation of this text is very interesting for its particular speech sounds. The piece has been developed from an analysis of a recitation of the text. The phonetic content of each word is processed in several modes. Every sound has been created using only the base text.

LITTLE, David Clark

(USA) Né aux États-Unis en 1952, il a obtenu un bac en chimie avant de se rendre en Hollande étudier le clavecin avec Gustav Leonhardt et la composition avec Ton de Leeuw. Récipiendaire de plusieurs prix, bourses et commandes d'œuvres, il travaille depuis 1988 sur des méthodes de composition utilisant des ordinateurs programmés selon la «théorie du chaos» et les «fractales». • Born in the United States in 1952, he received a B.Sc in chemistry and then studied harpsichord with Gustav Leonhardt and composition with Ton de Leeuw in the Netherlands. Recipient of many prizes, grants and commissions, he has worked since 1988 on compositional methods using computers based on "chaos science" and "fractals".

Hyperion's Tumble — Mu

Des observations d'Hyperion, une petite lune de forme irrégulière gravitant autour de la planète Saturne, démontrent qu'elle déboule dans l'espace dans une trajectoire parfois désordonnée, parfois constante, influencée subtilement par des forces gravitationnelles. En principe, avec le désordre informatique, on peut modéliser à tous les niveaux la structure musicale ou les sons. Pour cette œuvre, j'ai utilisé deux ordinateurs programmés avec la théorie du désordre pour faire fluctuer le voltage d'une synthèse électroacoustique. Les sons irréguliers de moteurs proviennent de la transcription des résultats de ces algorithmes. • Observations of Hyperion, a small, irregularly-shaped moon of Saturn, have shown that it tumbles end-over-end in sometimes periodic, sometimes chaotic fashion, subtly influenced by gravitational forces. In principle, computer chaos can be used to model on any level, from musical structure to musical sound. In Hyperion's Tumble for tape (1993), two computer programs based on chaos theory enabled me to generate voltage fluctuations for electroacoustic synthesis. Irregular motoric sounds resulted from the transcription of the output of these algorithms.

Composing with Chaos: Applications of a new Science for Music — Pr

Dans cette présentation, l'auteur montre où peuvent se situer les concepts et les modèles mathématiques tirés de la «théorie du chaos» lors de la composition électroacoustique et instrumentale. Des exemples de la dynamique non-linéaire sont inspirés du comportement fluide (Lorenz), de la croissance de la population

(Verhulst), de la problématique des corps célestes multiples (Hénon) et, entre autres, des formes quasi-organiques créées par algorithme (Barry Martin). Les extraits de musique proviennent des œuvres de l'auteur. • In this presentation, the author shows where concepts and mathematical models derived from the developing field of Chaos Science can be applied to electroacoustic and instrumental composition. Examples of non-linear dynamics include Lorenz's model of fluid behaviour, Verhulst's model of population growth, Hénon's analysis of the multiple celestial body problem, Barry Martin's Algorithm which produces quasi-organic forms, and the 'baker' mixing function. Musical examples are used from works by the author.

LONGAVESNE, Jean-Paul

(France) Professeur à l'Université de Paris XI, campus Orsay, artiste en réseau (pseudonyme: Quark), directeur de Art+Com Gallery (Galerie Parisienne d'Art en réseau) et théoricien de l'informatique picturale. • Professor at the Université de Paris XI, Orsay Campus; network artist using the pseudonym Quark; Director of Art+Com Gallery (Paris network art gallery); computer imaging theorist.

Machines à peindre et informatique picturale: "Ironie de l'art Digital" — Pr

Après un rappel historique de la notion d'art par ordinateur, l'auteur envisage le retour du signe plastique dans des œuvres numériques. Le développement des réseaux de communication, l'hypermédiatisation de notre société ainsi que l'envahissement de l'espace électromagnétique par les images, les sons et la vidéo, et l'hybridation du numérique et de l'analogique, qui génèrent des espaces virtuels où les artistes se trouvent investis du pouvoir de l'omniprésence. L'auteur pose alors la question de la représentation: espaces mémoire, espaces écran, espaces de représentation, comme support des images rejoignant les préoccupations du groupe. • After an historic overview of the idea of computer art, the author envisages the return to the flexible sign through digital works. The development of communication networks, the hypermediatization of our society, as well as the invasion of electromagnetic space by images, sounds, and videos, and the hybridization of digital and analog, generate virtual spaces where artists find themselves invested with the power of omnipresence. The author poses the question of representation: memory spaces, screen spaces, spaces for representation, as support for images bringing together the preoccupations of the group.

LOUCHEZ, Yves

(France) (•)

L'état de la création infographique vue à partir de l'expérience d'IMAGINA — TR_19 (•)

LOVELL, Robb E.

(USA) Artiste technologue associé à l'Institute For Studies in the Arts de l'Arizona State University, il est titulaire d'une maîtrise en sciences informatiques. Un interprète accompli en danse moderne, il poursuit des recherches sur la création d'environnements scéniques interactifs, les machines autonomes et la vie artificielle. • An artist technologist with the Institute For Studies in the Arts, of Arizona State University, he has a MS in Computer Sciences and is an accomplished modern dancer. His research interests are in Interactive Stage Environments, autonomous machines and artificial life.

EIDEA (Environment for the Interactive Design of Emergent Art) — TR_10

CF. MITCHELL, John D.

LOVINK, Geert

(Netherlands) Originaire des Pays-Bas, ce critique et philosophe des nouveaux médias est membre de ADILKNO, une fondation consacrée à «l'avancement de la connaissance illégale» mise sur pied en 1983. Il est impliqué dans le développement de Digital City, et a lancé à Amsterdam, un projet avant-gardiste de «cyber-univers» sociaux à grande échelle. Récemment, il a travaillé comme consultant sur l'art multimédia et le média indépendant en Europe de l'Est. • He is a Dutch critic and philosopher of new media and a member of ADILKNO, the Foundation for the Advancement of Illegal Knowledge (founded in 1983). He is involved in the Digital City project in Amsterdam, a pioneering model for large-scale social "cyber-worlds". In recent years he has worked extensively in Eastern Europe as an advisor for media art and independent media.

On Electronic Solitude and Independent Media — Co (•)

LUNENFELD, Peter

(USA) Ce membre de la faculté des études avancées de l'Art Center College of Design de Pasadena enseigne l'histoire et la théorie des technologies de l'image. Il est le fondateur de "mediawork", un groupe de travail sur les nouveaux médias, en Californie, et est coordonnateur de l'ouvrage "The Digital Dialectic: New Essays on New Media" qui sortira aux éditions MIT Press en 1996. • A member of the graduate faculty of the Art Center College of Design, Pasadena, he teaches the history and theory of imaging technologies. He is the founder of "mediawork": The Southern California New Media Working Group, and is the editor of the forthcoming collection, "The Digital Dialectic: New Essays on New Media" (MIT Press, 1996).

Are We Having Fun Yet? — TR_02

Dans les médias numériques, il n'est point de succès que ne transite par le plaisir. La théorie autère et grisâtre est impuissante à justifier ce qui pousse les gens à s'installer devant des

moniteurs, des claviers et des consoles. Comment les nouveaux médias peuvent-ils contribuer à développer nos facultés de jeu et de plaisir sans tout simplement puiser dans les archétypes de genre sexuels qui nous sont servis sans retenue en cette fin de millénaire. • Fun is central to the success of digital media. The dull tentacles of dull, gray theory are virtually useless to tease out the essence of why people actually pop themselves down in front of monitors, keyboards, and consoles. The question boils down to how to exploit the potentials of new media to expand our capacities for play and pleasure, without simply recapitulating the gendered genre models that have played themselves out into smoldering embarrassments at the close of the millennium.

MACKENZIE, Michael

(Canada) Il est membre du collectif Ex Machina. Ses pièces ont été jouées en anglais et en français au Canada et à l'étranger. Son environnement Virtual Reality a été présenté lors des colloques 4th International Symposium on Cyberspace and Tuning of the World. Mackenzie est coauteur d'un livre et de plusieurs articles sur l'histoire de la science, la propriété intellectuelle et les transferts technologiques. • He is a member of the Ex Machina collective. His plays have been produced bilingually in Canada and abroad. His Virtual Reality environment was presented at the 4th International Symposium on Cyberspace and Tuning of the World conferences. He has co-authored a book and a number of scholarly papers on science history, intellectual property, and technology transfer.

Dark Practice Scarring — Sp

Pièce de théâtre multimédia et environnement interactif, la pièce esquisse une enquête médico-légale qui devient simultanément l'exploration d'une ville et une enquête sur la vie et la mort. Il s'agit de l'exploration d'une ville à travers une enquête judiciaire sur la vie et la mort. Un enfant a été assassiné: est-ce le geste meurtrier d'un individu isolé ou le symptôme d'une ville qui croule sous le poids de la négligence destructrice? Tout au long de l'enquête, un pathologiste est aux prises avec une identité noyée dans la dépendance technologique tandis que le coroner lutte avec son propre passé enseveli et le dilemme moral de l'enfant assassiné. • A multimedia theatre piece and an interactive environment, this work outlines a forensic investigation that becomes a simultaneous exploration of a city and investigation of a survival and a death. A child has been killed - the murderous gesture of an individual, or the result of a city crumbling under the weight of parasitic neglect? Through out the investigation, the pathologist contends with an identity swamped in technological dependence, while the coroner struggles with her own buried past, and the moral dilemma of the murdered child.

MADSEN, Virginia

(Australia) Artiste de l'audio, réalisatrice à la radio d'état australienne, auteur et conférencière, elle poursuit l'écriture d'une

œuvre «opératique» pour radio et multimédia sur la vie de Howard Hughes. Ses œuvres ont été exposées et diffusées en Australie, aux États-Unis et en Europe. Elle a représenté son pays à deux reprises lors des Prix Futura à Berlin. • She is an audio artist, radio producer (ABC), writer and lecturer. She is currently writing an 'opera' for radio/multi-media based on the life of Howard Hughes. Her work has been exhibited and broadcast in Australia, USA and Europe. She has twice represented Australia at the Prix Futura in Berlin.

Sound as Weapon: From Jericho to Waco — TR_08

Elle présentera une recherche archéologique sur l'utilisation du son en tant qu'arme, en partant de «L'assaut sonique» du FBI contre les membres de la secte Branch Davidian à Waco (Texas) en 1993. À Waco, le bruit (virtuel et actuel) servait à désintégrer et déterritorialiser. Il s'agit d'une enquête sur le son, cet ancien pouvoir qui pénètre les murs, sème la douleur et désintègre. Waco était un espace «VK» média-militaire, sur la corde raide entre le virtuel et l'actuel. • This paper is an archeology of the use of sound as a weapon, with particular reference to use of "sonic assault" by the FBI against the Branch Davidian cult in 1993. At Waco, noise (virtual and actual) was used to induce disintegration and de-territorialisation. This is an investigation into the ancient power of sound to penetrate walls, to induce pain and disintegration. Waco was a media-military "VR" space operating on the faultline between the virtual and the actual.

MAH, Sang

(Canada) Elle est ingénieure-conseil en informatique et directrice du laboratoire d'infographie de l'Université Simon Fraser (Colombie-Britannique). • She is a software engineer and the Manager of the Graphics Lab at Simon Fraser University (British Columbia).

Body Maps: The Virtual Body Project — TR_12

CF. SCHIPHORST, Thecla

MAKELA, Tapio

(Finland) Directeur de MUU, une organisation établie à Helsinki soutenant l'art électronique, la performance et l'art environnemental, il est titulaire d'un baccalauréat en art de l'Université de Turku. Il a enseigné et rédigé des ouvrages sur l'art électronique et coordonne un projet Kaleidoscope dans le cadre de EARNET (European Art Network) et s'occupe de Breaking Eyes, une exposition d'art électronique d'origine nordique. • He is director of MUU, a Helsinki-based artists' organization for media arts, performance, and environmental art and has a B.A. from the University of Turku. He has written essays and given lectures on media arts, is coordinator of a Kaleidoscope project EARNET (European Art Network), and project manager of Breaking Eyes, a Nordic media art exhibition.

Techno Formalism: Excessive Surfaces, Abstracted Identities — TR_09

Prologue: le formalisme, au lieu de se noyer dans les flots du post-modernisme, fait surface dans les cultures terminales. La généalogie du techno-formalisme mène au Bauhaus allemand. Dans cet exposé, je présente des exemples de techno-utopies qui datent des années 20. Épilogue: Le formalisme dans les arts média efface-t-il l'identité, l'œuvre, l'espace? Nous discuterons de l'accélération et de l'excès comme stratégies de démembrement plutôt que de s'attarder au contenu et à la forme, aux utopies et aux «dystopies». Nous incluerons des extraits notoires tirés des œuvres de Troy Innocent, VNS Matrix, et autres. • Prologue: Instead of drowning in the waves of postmodernism, formalism has surfaced in terminal cultures. The genealogy of techno-formalism leads to the German Bauhaus. I present flashbacks of 1920s techno-utopias. Epilogue: Is formalism in media arts an erasure of identity, work, space? Instead of bipolarizing dystopias and utopias, content and form, the epilogue discusses acceleration and excess as strategies of deformalization. Flashy citations from works by Troy Innocent, VNS Matrix, and others are included.

MANOVICH, Lev

(USA) Professeur adjoint en art numérique et en informatique picturale à University of Maryland Baltimore County, il a une formation dans les arts, l'infographie et la théorie critique et il écrit sur la théorie et l'histoire des médias numériques. Il a publié des articles dans les revues Afterimage, Design Issues, Machine Culture et édité Tekstura: Russian Essays on Visual Culture (University of Chicago Press, 1993). Il est titulaire d'un doctorat en Visual and Cultural Studies de l'Université de Rochester (N.Y.). • Assistant Professor of Imaging and Digital Arts at the University of Maryland Baltimore County, he is trained in art, computer graphics and critical theory. He writes on the theory and history of digital media and has published articles in Afterimage, Design Issues, Machine Culture and edited Tekstura: Russian Essays on Visual Culture (University of Chicago Press, 1993). He holds a Ph.D. in Visual and Cultural Studies from the University of Rochester (N.Y.).

Physical Space and Virtual Space in Electronic Culture — TR_01

La culture électronique est obsédée par la spatialisation de la représentation et de l'expérience: considérons par exemple la réalité virtuelle, le VRML, la visualisation informatique ou le «cyberespace». Quelle est la spécificité visuelle et expérientielle de l'espace dans les arts visuels traditionnels? Quelles sont les conséquences de transposer l'espace physique (une toile, une ville, une maison) en un espace virtuel? Quelles sont les différentes relations possibles entre l'espace physique du corps d'un utilisateur et l'espace virtuel à l'intérieur d'un ordinateur? Tout en répondant à ces questions, je discuterai de quelques installations récentes d'artistes ainsi que des recherches militaires et commerciales dans les domaines de la réalité virtuelle et de la téléprésence. • Electronic culture is obsessed with spatialization of all representations and experiences: consider, for

instance, VR, VRML, computer visualization, or the very concept of cyberspace. What is the visual and experiential specificity of space as represented through computer graphics in contrast to the representations of space in traditional visual arts? What are the consequences in adapting particular models of physical spaces to represent a virtual space? What are the different possible relationships between a physical space of a user's body and a virtual space inside a computer? In answering these questions, I will discuss a number of recent artists' installations as well as military and commercial research in virtual reality and telepresence.

MASSUMI, Brian

(Australia) Il cultive les kumquats dans le Queensland. Il a écrit *A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia* (Guide à l'intention de l'utilisateur du capitalisme et de la schizophrénie) et, avec Kenneth Dean, *First and Last Emperors: The Absolute State and the Body of the Despot* (Premiers et derniers empereurs: l'État absolu et le corps du despote). • He grows kumquats in Queensland. He is also the author of *A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia* and with Kenneth Dean of *First and Last Emperors: The Absolute State and the Body of the Despot*.

Résumé de présentation — Statement — TR_18

Nous examinons deux visions de la symbiose homme-machine. D'abord, Nicholas Negroponte et son rêve d'une interface informatisée évolutive se transformant en un environnement numérique, une sorte de «butler» hypersensible. Ensuite, la vision de Greg Lynn portant sur un design architectural d'un espace vectoriel multidimensionnel qui réagit directement à l'action. Il s'agit de savoir si le transfert unidirectionnel de propriétés s'adapte à chacune des deux visions symbiotiques. Considérant le contraste entre l'anthropomorphisme de Negroponte (qui part des données) et l'autonomie numérique de Lynn (qui part des événements), nous envisageons un modèle de transfert à deux sens, le «devenir mutuel». • This paper will look at two visions of human-machine symbiosis. The first is Nicholas Negroponte's dream of today's computer interface evolving into a personalized digital environment (a sense-surround "butler"). The second is Greg Lynn's introduction into the architectural design process of a multidimensional vectorial space that actively responds to input. The question will be whether the one-way transfer of properties is adequate to either of these symbiotic visions. Some ideas on a model of two-way transfer, or mutual becoming, are developed from the contrast between Negroponte's data-based anthropomorphism and Lynn's eventful autonomization of the digital.

MATHIEU, Marie-Christiane

(Canada) Artiste, holographe et chercheuse, elle poursuit ses expériences en holographie depuis quinze ans. Au cours des trois dernières années, elle a mis au point un système

cinéholographique, produit une sculpture holographique pour le Casino de Montréal intégré un hologramme grand format au plancher d'un centre professionnel, entrepris une étude sur la lumière pour la réalisation du projet Solaris dirigé par Jürgen Claus. Membre fondateur et vice-présidente du Centre d'art holographique et photonique de Montréal, elle a rédigé plusieurs articles sur l'holographie et la lumière. • Artist, holographer and researcher, she worked in holography since 1980. During the past three years, she has developed a cineholographic system, produced a holographic sculpture for the Casino de Montréal, encrusted a large hologram in the floor of a business centre, undertook a study for the completion of the Solaris project directed by Jürgen Claus. A founding member and vice-president of the Centre d'art holographique et photonique de Montréal, she has published numerous articles on holography and light.

Solaris — Ex

Cette oeuvre est le résultat d'une recherche sur la permanence des hologrammes lorsqu'ils sont mis dans des conditions climatiques naturelles. Reproduite par la lumière du soleil, ces images holographiques doivent rester nettes et la pellicule holographique doit conserver sa transparence. Cet hologramme solaire révèle différents niveaux de langages utilisés par l'homme au cours de son histoire; il est un message lancé aux générations futures. • This work is the result of a research on the permanence of holograms placed in natural climatic conditions. It is a cubic holosculture of which each side is a holographic screen showing fleeting images linked to the movement of the sun.

MATTEI, Maria Grazia

(Italy) Journaliste spécialisée dans les nouvelles technologies, elle a participé à de nombreuses manifestations multimédia, à titre d'organisatrice ou de membre de jury entre autres pour la Triennale (Milan), Palazzo Fortuny (Venise), Biennale (Venise), Interactive Multimedia Festival (Los Angeles), Imagina (Monte Carlo), Siggraph (U.S.A.) et contribué aux revues *Virtual*, *Gulliver* et *Il Sole 24 Ore*. Elle s'occupe de Mediatech, un forum de International Broadcasting Telecommunication Show (IBTS) portant sur les nouvelles technologies de communication et rédige un ouvrage sur les effets spéciaux au cinéma. Conservateur de ARS LAB qui aura lieu à Turin en octobre 95, elle tint le même rôle lors de la Triennale de Milan qui s'est achevée en juillet dernier pour l'exposition intitulée «Beyond the Global Village». • She is a journalist and specialist in new technologies and communication who has organized and covered numerous multimedia, communications and cultural industries, trade shows, and conferences around the world such as the Triennale (Milan), Palazzo Fortuny (Venice), Biennale (Venice), Interactive Multimedia Festival (Los Angeles), Imagina (Montecarlo), Siggraph (U.S.A.) and the publications *Virtual* and *Gulliver*, and *Il Sole 24 Ore*. A curator of the exhibit "Beyond the Global Village" at this year's Triennale of Milan, she is responsible for Mediatech, the Forum of

the International Broadcasting Telecommunication Show on new communication technologies and is presently working on a book on special effects in film and curating ARS LAB taking place in Turin in October 95.

Résumé de présentation — Statement — TR_19

(•)

McCARTNEY, Andra

(Canada) Elle poursuit des études en vue d'un doctorat en musique à York University depuis 1994. Elle détient une maîtrise en Art, obtenue dans le cadre du programme d'éducation aux adultes de St. Francis Xavier University et est bachelière en arts de Trent University depuis 1983. • She has been a Ph.D. student in the York University Graduate Programme in Music since 1994. She received an M.A. in 1990 in adult education from St. Francis Xavier University and a B.A. honours from Trent University in 1983.

Come Out and Play! Why Are Gender and Feminist Studies So Late To Come to Music? — TR_05

Andra McCartney abordera le panel par le biais d'une analyse des motifs qui ont retardé l'arrivée de la pensée féministe dans le domaine de la musique. Elle discutera des rapports entre la musique, le corps, l'espace, les genres et la sexualité, à partir de l'oeuvre des théoriciennes féministes de la musique, notamment Susan McClary. • Andra McCartney will introduce the panel by exploring reasons for the late appearance of feminist theory in music. Referring to the work of feminist music theorists, particularly Susan McClary, she will discuss the relationships among music, the body, space, gender and sexuality.

McCORMACK, Jon

(Australia) Un des artistes en animation les plus reconnus d'Australie, il a étudié l'informatique à Monash University de Melbourne et l'animation à Swinburne Film and Television School. Il a exposé ses oeuvres à Imagina (France), Art Futura (Espagne), Siggraph 94, Centre Georges Pompidou, London Film Festival, Tate Gallery (Londres), Museum of Modern Art (New York), National Gallery of Victoria et le Art Gallery of New South Wales. Il est aujourd'hui chargé de cours en informatique à Monash University. • One of Australia's top computer animation artists, he studied computer science at Monash University and animation at the Swinburne Film and Television School (Melbourne). His work has been exhibited at Imagina (France), Art Futura (Spain), Siggraph '94, Centre Georges Pompidou, London Film Festival, Tate Gallery, Museum of Modern Art (New York), National Gallery of Victoria, and the Art Gallery of New South Wales. He is currently a lecturer in Computer Science at Monash University in Melbourne, Australia.

Turbulence - An Interactive Museum of Unnatural History — Ex

L'installation se présente dans un espace circulaire fermé dont l'aménagement fait penser à un étrange musée d'histoire naturelle. De l'animation, projetée depuis un vidéodisque laser et contrôlée à l'aide d'un petit écran tactile, couvre en entier l'un des murs. Plusieurs des objets de l'installation s'identifient aux séquences vidéo. Il n'y a ni début ni fin à l'œuvre: plus l'utilisateur explore, plus le logiciel «sait» et interagit d'après les centres d'intérêt de l'utilisateur. Produit avec l'Australian Film Commission.

• In association with the Australian Film Commission. Projected animation from a video laser disk covers an entire wall within the space and is controlled via a small touch screen interface. Many of the objects in the installation relate in some way to the video sequences. There is no start or end to the work; as the user progresses, the software 'learns' about which areas the user is exploring and responds with inter-related options. Produced in collaboration with the Australian Film Commission.

Résumé de présentation — Statement — TR_10

Les artistes et les scientifiques ont adopté avec enthousiasme la vie artificielle, chacun y trouvant l'interprétation personnelle de «la vie comme elle pourrait l'être». Dans le nouveau vocabulaire, les termes «machine intelligente», «conscience artificielle» et «nature numérique» suscitent la spéculation populaire. La création de techniques comme celles-là comporte quelque chose de nihiliste, d'étrangement familier et de familièrement étrange, quelque chose qui est «plus que nous-mêmes». Sont-ce là des chimères esthétiques, typiquement exemplaires de notre dextérité à créer des images ou une définition de la vie, revue et corrigée? Les fantômes de la Vie artificielle se rendront au-delà de notre imagination, mais nous dépasseront-ils?

• Artificial Life has been enthusiastically adopted by artists and scientists alike, each rushing towards their own interpretation of "life-as-it-could-be". Notions of machine intelligence, artificial consciousness and digital nature are popular speculations in the new vocabulary. There is something nihilistic, something strangely familiar/familiarly strange, something "more than us" about the creations of such techniques. Are these aesthetic chimeras essentially an example of our dexterity at image creation, rather than an expanded definition of life? The "post-human" phantoms of Artificial Life will be more than we can imagine, but will they ever be more than us?

McELWEE, Van

(USA) Il produit et présente des vidéos expérimentaux depuis 1976, s'étant mérité plusieurs prix et bourses. Ses vidéos ont attiré un vaste auditoire aux États-Unis et en Europe et leur distribution internationale est assurée par The Kitchen à New York, Heure Exquise! en France et par London Electronic Arts en Angleterre. • He has been producing and exhibiting experimental video since 1976 and been the recipient of numerous grants in Britain.

His videotapes have been screened widely in the United States, as well as in Europe, and are distributed worldwide by The Kitchen in New York, Heure Exquise! in France, and London Electronic Arts in Britain.

Reconstructions: The Video Image Outside of Time — Ex

L'image électronique immobile revêt une qualité temporelle tactile particulière au média vidéo et inaccessible par tout autre moyen. Dans cette œuvre le mouvement de la caméra vidéo, autour et à travers des édifices, permet de réaliser des «collages» sur une seule image. Le spectateur se voit offrir la chance unique d'examiner les «photos» tout en entendant et en voyant la bande vidéo hautement cinématique de laquelle elles sont tirées. L'ouvrage ajoute une nouvelle facette aux deux médias, créant par le fait même une forme d'architecture conceptuelle. • The frozen electronic image has a temporal, tactile quality that is peculiar to the medium, and unattainable by any other means. In this work, movement of the video camera around and through buildings allows the "collaging" into one frame of multiple points of view. The viewer has the unusual opportunity of examining the stills, while hearing and seeing the highly kinetic videotape from which the stills were captured. This work adds a new facet to both mediums, creating a form of conceptual architecture.

Folded Follies — Ci

Il s'agit d'une improvisation sur les structures démentielles «déconstructivistes» de l'architecte Bernard Tschumi au Parc de La Villette à Paris. Les structures, que Tschumi qualifie de post-humanistes sont traduites en images vidéo et soumises à une transformation radicale, tout en faisant appel à des exigences inhabituelles de la capacité d'enregistrement sonore du média. Les signaux vidéo et audio sont poussés à leur extrême limite et les folies se voient repliées dans le temps. • This is an improvisation on Bernard Tschumi's deconstructionist follies at Parc La Villette in Paris. The structures, which the architect has described as "post-humanist", are translated into moving video images and subjected to a radical transformation. Unusual demands are made of the recording capability of the medium, as video and audio signals are pushed to extremes, and the follies are literally folded in time.

McLUHAN, Dr. Eric

(Canada) Il a signé The Laws of Media avec Marshall McLuhan et vient de publier The Essential McLuhan, une compilation des textes les plus significatifs de Marshall McLuhan. Dr. McLuhan est consultant. Il habite à Toronto. • Dr. Eric McLuhan is the author, with Marshall McLuhan, of Laws of Media. He is also the author, with Frank Zingrone, of the recently published The Essential McLuhan, a compendium of Marshall McLuhan's most illustrative texts. Dr. McLuhan is a consultant who lives in Toronto.

Résumé de présentation — Statement — TR_14

(•)

McNABB, Michael

(USA) Compositeur, interprète, et artiste d'installation spécialisé dans les applications de l'informatique, honoré de Prix de Ars Electronica, du U.S. National Endowment for the Arts, du Festival de musique électroacoustique de Bourges et de la Ligue des compositeurs ISCM, ce docteur en composition musicale de Stanford University a dirigé l'unité de sons et de musique de la firme d'ordinateurs NEXT.

• Composer, performer and installation artist specializing in computer applications, he has received awards from the Prix Ars Electronica, the U.S. National Endowment for the Arts, the Bourges Electroacoustic Music Festival and the ISCM. He holds a doctorate in music composition from Stanford University, where he studied with John Chowning and Leland Smith. In 1991 and 1992 he managed the Sound and Music Group at NEXT Computer.

The Far and Brilliant Night — Mu

L'œuvre (Lointaine et lumineuse nuit) explore la force psychologique des symboles visuels et auriculaires réunis. Certains types de sons et d'images peuvent être imprégnés dans nos mémoires génétiques ou dans notre inconscient collectif. Ils peuvent faire surgir des souvenirs d'époques lointaines ou d'avant notre naissance ou encore avant l'avènement de notre espèce et faire surgir chez l'auditeur des résonances émotives imprévisibles. L'œuvre utilise le Buchla Lightning, l'informatique, les sons et la parole captés en direct et transformés et une projection d'un photomontage d'œuvres réalisées par Egon Dubois. • This work explores the psychological power of combined aural and visual symbolism. Certain classes of sounds and images may be imprinted on our genetic memories or our collective unconscious. They may stir within us memories from ancient times, from before our birth, or even from before the origin of our species, generating profound and unpredictable emotional resonances unique to every listener. The work employs Buchla Lightning, computer electronics, live processed sounds and speech, tape, and a photomontage projection with photography by Egon Dubois.

McTAVISH, Kevin

(Canada) Né à Calgary (Alberta), il a étudié le multimédia au Nova Scotia College of Art and Design à Halifax, puis l'allemand pour se joindre à Fachhochschulle für Gestaltung à Pforzheim en Allemagne où il habite aujourd'hui. Des postes en infographie et dans le multimédia l'ont mené à participer à des projets multimédia en Suisse et en Allemagne, dont la 4e Multimediale au ZKM dans la ville de Karlsruhe. • Born in Calgary (Alberta), he majored in Intermedia at the Nova Scotia College of Art and Design in Halifax, studied German and participated in an exchange program at the Fachhochschulle für Gestaltung in Pforzheim, Germany. He now resides in Germany where he has worked in the computer graphic and multimedia industry and been involved in various multimedia projects there and in Switzerland including the 4th

Multimedialle at the ZKM in Karlsruhe, Germany.

The Afterlife Portraits — Ex

L'œuvre *The Afterlife Portraits* est composée de 20 images, chacune formée de deux éléments: un corps humain et un espace architectural. Les sujets sont des gens qui m'ont influencé, me laissant une résonance durable. Cette résonance se transforme en après-vie dans ma mémoire et l'architecture que j'y joins est l'endroit dans lequel je les situe. Les portraits offrent une perspective de la technologie de transfert de la photo en image numérique, celle qui redéfinit l'interprétation de l'information visuelle. • *The Afterlife Portraits* consists of 20 images, each consisting of two elements: a human body and an architectural space. The subjects are people who have influenced me and left a lasting resonance. This resonance is the afterlife that the person leaves in my memory. The associated architecture is the place with which I associate them most strongly. The portraits examine the relationship of photographic to digital imaging technology and the manner in which the digital image is defining new ways of interpreting visual information.

MEADOWS, Bill

(USA) Compositeur et interprète de musique électroacoustique, ses œuvres ont été présentées au Los Angeles New Music Festival, CalArts Contemporary Music Festival et au Electronic Music Plus Festival. Il poursuit une recherche d'intégration des arts sonores, visuels, de performance et la mise au point d'environnements électroniques interactifs. • Composer and performer of electroacoustic music, his work has been featured in the Los Angeles New Music Festival, the CalArts Contemporary Music Festival and the Electronic Music Plus Festival. His current interests include the integration of aural, visual and performing arts and the development of interactive electronic environments.

The Language Of Dream — Mu

The Language of Dream (Le langage du rêve) est une performance électroacoustique utilisant un système de lasers et de détecteurs optiques qui émettent des signaux synchronisés aux mouvements de l'artiste en scène. Ses gestes, perçus par un ordinateur qui réagit en émettant des séquences sonores variées. Les faisceaux laser se trouvent au-dessus et derrière l'artiste et sont dirigés vers des détecteurs à l'avant de la scène, créant un éventail incliné fournissant un puissant feedback visuel des gestes et des sons à l'auditoire. • *The Language of Dream* is an electroacoustic performance piece using a system of laser beams and optical sensors to detect the gestures of a performer. Signals are sent to a computer which responds by initiating various sound events. The laser beams originate at a point above and behind the performer, and are directed toward sensors along the front edge of the stage. This forms an angled, fan-shaped array of beams that provides the audience with strong visual feedback relating the gestures to the sound.

MERCADO, Marcello

(Argentina) Il enseigne à la Faculté de philosophie et des humanités, au Département du cinéma et de la télévision et à l'École de psychologie de la Universidad Nacional de Cordoba (Argentina). Il a participé à de nombreuses expositions de groupe. • He teaches at the Faculty of Philosophy and Humanities, the Department of Film and Television, and the School of Psychology at the Universidad Nacional de Cordoba. He has had many group exhibitions.

The Torment Zone, Clouds, Emptiness — Ci

Cette œuvre est une visite imaginaire dans un hôpital d'état pour aliénés mentaux guidée par des dessins animés. Le titre transmet l'idée d'enfermement se traduisant ici par l'ampleur du discours médico-psychiatrique et la pénurie de moyens légaux dans le traitement de la folie. La psychiatrie en tant que torture est abordée d'un point de vue artistique. • The work is an imaginary visit to a national mental hospital guided by animated cartoons. The title implies enclosure, in this case the predominance of the medical-psychiatric discourse and the legal helplessness faced in the treatment of madness, and an artistic approach to psychiatry as torture.

MILLER, Steven M

(USA) Natif de Seattle (Washington), ce compositeur et musicien en électroacoustique est actuellement Directeur du département de musique contemporaine au College of Santa Fe (New Mexico). • A native of Seattle (Washington), this composer/performer of electro-acoustic music is currently Director of the Contemporary Music Program at College of Santa Fe (New Mexico).

The Shadow of the Mosque / Mantra-Pandé — Mu

The Shadow of the Mosque (L'ombre de la mosquée) est une variation sur le paysage sonore qui m'entourait durant un séjour d'un an sur l'île de Java, en Indonésie. Œuvre composée d'un environnement sonore traité électroniquement, de sons transfigurés de corps bouddhistes tibétains et d'hymnes catholiques funéraires en langue javanaise, ces éléments de création représentent l'état de perception auriculaire de mon séjour. *Mantra-Pandé* est une pièce sur bande utilisant des échantillons, de la transformation de signaux analogues et numériques, de cloches de cuivre et d'enregistrements de paysages sonores. À Bali, le Pandé est membre d'un clan religieux hindouiste, clan réputé pour son travail avec le feu et le métal. Pour forger les poignards cérémoniaux en fer et en bronze, les instruments de musique, le Pandé doit se soumettre à une intense préparation spirituelle. • *The Shadow of the Mosque* is a variation on the soundscape which surrounded me during a year-long stay in Central Java, Indonesia. Processed soundscape recordings, transfigured Tibetan Buddhist horns, Catholic funeral hymns in Javanese, all represent profound elements from my aural frame-of-mind. *Mantra-Pandé* is a tape piece utilizing samplers, analog and digital signal processing, brass bells, and soundscape recordings. A Pandé is a

member of the fire and metal working clan of Hindu Bali. In preparation for forging the iron and bronze ceremonial daggers and musical instruments, a period of intense spiritual preparation takes place.

MITCHELL, Bonnie (USA) (•)

Chain Reaction - Ex

Ce projet de collaboration mondial sur le WWW permet aux participants de faire évoluer des images en les manipulant. Les images peuvent être téléchargées, altérées, puis à nouveau remises en circulation. De génération en génération, le processus génère un bassin croissant d'images. • *ChainReaction* is a worldwide collaborative art project that involves digital image manipulation and networked integration of the visual environment. Participants from around the world collaborate with ISEA95 attendees to create a nonlinear progression of digital images. The project utilizes the World Wide Web and network technologies to enable the participants to collaboratively build a structure of images that reflect the multiplicity of the Internet experience.

NEW FOUND LAND - MULTIMEDIALE 4

Installation interactive sur vidéodisque qui présente une rétrospective de la MultiMediale 4, une biennale d'art médiatique tenue à ZKM/Karlsruhe (Allemagne), du 12 au 25 mai 1995. «Le paysage médiatisé présente une topographie numérique dont la cosmographie transforme un monde réel en espace imaginaire et social télévirtuel.» Dans ce nouveau paysage, les frontières traditionnelles sont toutes remises en question: intérieur/extérieur, réalité, fiction, le Moi et les autres. L'art invente de nouvelles relations, donnant un sens au vide fécond de cette autre terre nouvellement découverte. L'installation *New Found Land* est co-produite par le Laboratoire de muséographie de l'Université de Montréal. • Interactive videodisc installation, a retrospective of the MultiMediale 4, the biennale of new media art held at the ZKM/Karlsruhe (Germany), May 12-25, 1995. The mediated landscape is a digital topography whose network cosmography mirrors the real world into a televirtual imaginative and social space. In this new landscape, the traditional boundaries all come into question: inside/outside, reality, fiction, I and the other. Art invents new relationships that imbue the bountiful emptiness of the *New Found Land* with meaning. The installation *New Found Land* was co-produced by the Museography Laboratory of the Université de Montréal.

MITCHELL, John D

(USA) Artiste boursier en résidence à l'Institute for Studies in the Arts of Arizona State University. Il est un compositeur et un interprète voué à la création d'œuvres pour interprétation avec des artistes de disciplines variées. • He is a Resident Artist Fellow with the Institute for Studies in the Arts of Arizona State University, he is a composer and performer concentrating on

creating performance works with artists from diverse disciplines.

Time in the Eye of the Needle - Le Temps vu par Le Chat d'une Aiguille — Pe

CF. MONTANARO, Michael

EIDEA (Environment for the Interactive Design of Emergent Art) — TR_10

Le projet EIDEA combine le nouveau phénomène de la vie artificielle avec la météo en temps réel pour créer une installation musicale qui anime elle-même ses trois constituantes: le monde de la vie artificielle, la météo en temps réel et les éléments du chaos. Le monde de la vie artificielle simule l'interaction de loups, d'oiseaux et d'arbres. La météo en temps réel se produit par un ordinateur relié à une véritable station de météorologie. Les éléments du chaos ressemblent aux interactions entre un prédateur et sa proie. Ces constituants amènent le spectateur vers une expérience auditive (en quadrophonie) et visuelle grâce à un grand écran pour créer une forme «d'histogramme» relatant la durée de vie des créatures du monde artificiel. • The EIDEA project combines the emergent phenomena of artificial life with real time local weather input to create a self-propelling music and visual installation in three parts: the artificial life world, real world weather, and chaotic functions. The artificial life world simulates the interactions of wolves, flocking birds and trees. Real world weather is sampled through the use of a computer-linked weather station. The chaotic functions used are similar in form to those describing predator-prey interactions. These elements are linked to provide the viewer with an auditory and visual experience. A quadraphonic sound environment provides a direct link and a large screen represents a histogram showing the life span of the creatures of the artificial world.

MITTENDORF, Hans

(UK) Né en Allemagne en 1952, il habite Londres. Il fut boursier du Royal College of Music de Londres en composition de musique électronique et de l'Académie de Paris pour l'étude du système informatique de Iannis Xenakis et ensuite la composition algorithmique au ZKM à Karlsruhe (Allemagne). • Born in 1952 in Germany and presently based in London, he studied electronic music composition with a scholarship at the Royal College of Music in London and two more scholarships from the Académie de Paris to study Iannis Xenakis' computer system and later, algorithmic composition at the ZKM in Karlsruhe, Germany.

Gesang der Winde — Mu

La création de «Gesang der Winde» (Chants des Vents) fut possible grâce à la capacité de la technologie de l'ordinateur en temps réel UPIC. Le système fut développé sous les instructions du compositeur Iannis Xenakis. La force du système réside dans l'interface graphique qui contrôle un microprocesseur de 64 bits (Fujitsu DSP). Le hardware permet à 64 formes d'ondes d'être jouées en temps réel sur une étendue de 2 à 20 khz. Mon expérience avec ce système a été acquise sur une période de cinq ans. Le timbre

est utilisé comme variable, ce qui crée cette atmosphère poétique. Une partie du morceau, au moins, me rappelle le classique du genre, *Gesang der Jünglinge* (Chant des jeunes hommes) de K. Stockhausen... • The creation of this work was rendered possible by the technological limits of the UPIC real-time computer, a system developed under the instructions of composer Iannis Xenakis. Its strength resides in the graphical interface controlling a 64-bit Fujitsu DSP chip. The hardware allows for 64 waveforms to be played at any time within a range of 2 to 20 khz! My experience with this system was garnered over a period of five years. Timbre is used as a variable to create this poetic atmosphere. In at least one part of the piece, I am reminded of the classic of this genre *Gesang der Jünglinge* by K. Stockhausen...

MOILANEN, Milla

(Finland) Née en 1964, elle fait de l'animation et du design par ordinateur. Elle fait aussi partie de la direction de Magnusborg Studios, une boîte de production audiovisuelle située à Porvoo. Parallèlement, elle donne des conférences sur l'infographie, l'animation et le design par ordinateur dans plusieurs institutions finlandaises. • Born in 1964, she works as a computer animator, designer and director at Magnusborg Studios, the audiovisual production house in Porvoo. In addition, she lectures about computer graphics, animation and design in several institutions and schools in Finland

Deep — Ci

Deep est un film d'animation par ordinateur qui questionne la vision et l'apprentissage de celle-ci. Les squelettes nous semblent tous semblables, jusqu'à ce que nous puissions voir la peau qui les recouvre. Le corps se compose d'os, de muscles, de peau et de poils; certains éléments sont communs à toutes les espèces. Nous sommes physiquement plus proches les uns des autres que nous ne voulons l'admettre. • Deep is a computer animation work that questions vision and how we learn to see. The skeletons all appear alike until we can see the skin that covers them. The body is made up of bones, muscles, skin and hair; certain elements are common to every species. We resemble each other much more closely than we would like to think.

MONTANARO, Michael

(Canada) Compositeur, musicien, acteur et technicien de la scène, diplômé du programme de danse du Conservatoire de Hartford (Connecticut), il a dansé avec le Boston Ballet, Berkshire Ballet, Les Grands Ballets Canadiens et notamment le Groupe de la Place Royale, dont il fut directeur artistique durant cinq ans. De retour à Montréal en 1985, il fonde et dirige Montanaro Danse. Parmi ses quinze œuvres originales en tant que directeur artistique et chorégraphe, *The Audition* pour le 50e de l'ONF, *Non Angli Sed Angeli*, «meilleure performance de danse» du Singapore Festival of Arts et, en 1995, *Unplugged*, une série de pièces indépendantes de tout autre média. • This artistic director and choreographer is also a composer, musician, actor and stage

technician who graduated in dance at the Hartford (Connecticut) Conservatory. He has performed with the Boston Ballet, Berkshire Ballet, Les Grands Ballets Canadiens and most notably with Groupe de la Place Royale of which he was artistic director for five years before returning to Montréal in 1985 to found Montanaro Danse. Among his more than fifteen creations, *The Audition* for the 50th Anniversary of Canada's National Film Board, *Non Angli Sed Angeli*, rated "best dance performance" at the Singapore Festival of Arts and, in 1995, *Unplugged*, an intimate glimpse of his most recent choreography independent of other media.

Time in the Eye of the Needle - Le Temps vu par le Chat de l'aiguille — Pe

Cette chorégraphie est le résultat d'une collaboration d'un an entre Montanaro Danse et le Institute for Studies in the Arts de l'Arizona State University. • This 1995 creation is the result of a one-year collaboration with the Institute for Studies in the Arts of Arizona State University.

MORBEY, Mary Leigh

(Canada) Elle est professeur en art à Redeemer University College à Ancaster (Ontario) et se spécialise dans les études multidisciplinaires de l'art, de l'infographie et de sujets touchant à la gestion des sexes et des minorités. Elle a publié des textes dans la Revue d'art canadienne/Canadian Art Revue et dans Arts and Learning Research et a reçu des bourses importantes du Conseil de recherches sur les sciences humaines et sociales (CRSH). • She is Associate Professor of Art at Redeemer University College, Ancaster (Ontario) specializing in the multidisciplinary study of art, computer science, and gender and minority concerns, with recent publications in *Revue d'art canadienne/Canadian Art Revue* and *Arts and Learning Research*, and major funding from the Social Sciences and Humanities Research Council of Canada.

Gender and Technology: The Epistemological Problem — TR_02

En théorie, en pratique et dans leurs politiques, les sciences de l'informatique représentent-elles une forme de discrimination des femmes? Le cas échéant, comment cette discrimination s'applique-t-elle dans les domaines artistiques? Ces questions sont étudiées à l'aide de questionnaires et d'entrevues effectuées en 1994-1995 dans deux institutions de recherche américaines. Les données colligées nous indiquent qu'il existe une source dominante de discrimination qui influence le domaine des arts: l'épistémologie des sciences de l'informatique est l'héritage d'une transmission de la science moderne par le biais d'une culture mâle. • Does computer science in its theory, practice, and politics embody discrimination towards women? If so, how does this discrimination work itself out in applications to the arts? These questions are examined through survey questionnaires and interviews administered in 1994-1995 at two United States research institutions. The collected data points to a dominate source of discrimination that affects applications in the arts; the epistemology of computer science

inherited from a male-shaped knowledge structure of modern science.

MORSE, Margaret

(USA) Elle écrit sur la culture électronique et les environnements virtuels et enseigne à l'University of California Santa Cruz. • She writes on electronic culture and virtual environments, and teaches at the University of California Santa Cruz (USA).

Dummies, Dolls and Robotic Simpletons: Interpreting Artificial Stupidity — TR_12

À l'ère de la maison «intelligente», qu'est-ce qui rend un organisme électronique imbécile? Nous tenterons de philosopher sur un sujet qui fascine nos contemporains: l'imbécillité. Elle nous vient surtout du cinéma mais on la trouve chez des artistes dont les œuvres manipulent la perception de l'intelligence artificielle pour la mener à son plus bas commun dénominateur. Le Marionette Theater de Kliest nous montre des marionnettes au rythme gracieux se dirigeant, la tête vide, vers le sublime. Mais son auteur se tait sur la façon de projeter l'humour, le pathos et le pathologique sur des objets imbéciles. Nous ruminerons une interprétation des mannequins de Tony Oursler mais ils se trouvent parmi d'autres objets en transition de l'art robotique, depuis le Mouvement de libération des poupées Barbie, des balles bavardes, des idiots dansants, jusqu'au crétinisme artificiel. • In the age of the smart house, what makes an electronic life form dumb? This paper attempts to wax philosophical about the contemporary fascination with dumbness—familiar largely from current movies—by examining the work of artists who have electronically manipulated the perception of artificial intelligence downward. Kleist's Marionette Theater offers insight into the relation of gracefully rhythmic but empty-headed puppets to the sublime, but he is silent as to how humor, pathos and the pathological can be projected onto dumb objects. Interpreting the effect of Tony Oursler's dummies is a primary focus of these ruminations, but they are set in the context of a variety of transitional objects and robotic art, from the manipulations of the Barbie Liberation Movement to babbling balls, dancing fools and artificial goofiness.

MOSER, Mary Anne

(Canada) Curateur d'œuvres vidéo, elle est aussi déditrice. Elle est actuellement rédactrice en chef du Banff Centre Press. Elle est co-auteur du livre *Immersed in Technology* publié chez MIT Press. • She is active as a video curator, writer and editor and currently works as Managing Editor of the Banff Centre Press. She is co-author of *Immersed in Technology* (MIT Press).

Résumé de présentation — Statement — TR_06 (•)

MÜHLECK, Georg

(Germany) Artiste de la copigraphie, du transfert thermique, des processus de sublimation thermique et de la «datagraphie», il a mis sur pied des expositions dans le domaine

de la copigraphie et publié *Medium: Photocopy, Canadian and German Copigraphy*. Ses œuvres ont été présentées dans 90 expositions en Amérique du Nord et en Europe et il s'est mérité des prix du Conseil des Arts du Canada (Ottawa), du fonds des arts Kunstfonds e.V. (Bonn) et le prix «Der Goldene Plotter» du Musée Gladbeck. • He is an artist who creates with copiers, video and computers. He has organized international exhibitions in the copigraphic field, curating and publishing *Medium: Photocopy, Canadian and German Copigraphy*. He has had 90 exhibitions in North America and Europe and received awards from The Canada Council (Ottawa), Kunstfonds e.V. (Bonn), and "Der Goldene Plotter" (Museum Gladbeck/GeK).

Fine Art, Fine Chess, Fine Data — Ex

Fine Art, Fine Chess, Fine Data propose un alliage entre une cellule visuelle automatisée implantée dans des pions d'échecs créés par Georg Mühleck à des combinaisons mathématiques d'échecs imaginées par Michael Schlosser. L'œuvre propose des gravures de personnages romains et teutons projetées sur le mur, un jeu d'échecs et un ordinateur qui permet au visiteur de composer, recomposer ou simplement de jouer une partie d'échecs. La création de données dans le domaine visuel et l'esthétique des compositions de jeux d'échecs comportent une problématique analogue: le choix. • Fine Art, Fine Chess, Fine Data combines the visual use of a cellular automata implemented onto chessmen by Georg Mühleck with chess compositions by the mathematician Michael Schlosser. The work involves prints of Roman and Teutonic creations on the wall, a chess game and a computer inviting the visitor to compose, re-compose or simply play a game of chess. Data creations in the visual field and the aesthetics of chess compositions face analogous problems: choice.

Datagraphy & Architecture — Pr

Les fenêtres et les murales de Mühleck créées dans une école de musique et une prison sont le fruit de discussions sur l'art et l'architecture, les outils électroniques et la société contemporaine. Leur contenu représente deux extrêmes: la «liberté» de l'art et la force de la captivité. Alors que plusieurs commandes d'œuvres d'art destinées à des lieux publics ont souvent pour but de cacher des erreurs d'architecture, ces deux œuvres sont des exemples du contraire: la collaboration entre l'artiste, l'architecte et le client. Parmi les raisons de ce succès, l'inclusion de l'artiste dans la planification initiale du projet. • Mühleck's windows and murals in a public music school and a prison are the fruits of discussions about art and architecture as well as electronic tools and today's society. Their content represents two extremes: the "freedom" of art and the power of captivity. While orders for art in public buildings often have the function of hiding architectural errors, these are examples of successful cooperations between artist, architect and client. A major reason for this is the fact that the artist was included in the discussion at an early stage of planning.

MULDER, Axel

(Canada) Ce musicien conçoit des processus de création d'art interactif, rédige une thèse de doctorat sur le contrôle de la gestuelle à l'École de kinésiologie de la Simon Fraser University (Colombie-Britannique), et il est membre du panel éditorial de la revue *Leonardo*. Il a fait des recherches dans le domaine de la neuro-motricité, rédigé un projet de recherche scientifique sur la mise au point d'un capteur qui mesure la flexion et l'extension des jointures de la main et il a mis au point un capteur piézoélectrique servant d'interface aux gestes de la main. • A musician who designs interactive art systems, he is writing a doctoral thesis on gestural control at the School of Kinesiology of Simon Fraser University, B.C. and is a member of the review board of *Leonardo*. He has researched the field of neuro-motor systems, written a science research project to develop a sensor for the measurement of flexion and extension of hand joints, and developed a piezo-electric sensor for a hand gesture interface.

The iCube system: Moving towards sensor technology for Artists — Pr

On peut définir l'interaction comme une réponse intelligente traduite au moyen de variations lumineuses, de sons, de musiques, d'images, d'animation, d'objet en mouvements etc. Cette réponse peut suivre le geste d'un acteur, d'un membre de l'auditoire ou un mouvement de l'environnement naturel. Afin d'intégrer une telle interactivité à leurs œuvres, les artistes doivent engager un dialogue souvent difficile et coûteux avec des personnes techniquement qualifiées pour réaliser leurs idées. Trois types de systèmes peuvent servir à l'analyse de l'art qui en résulte: Les installations interactives, les espaces pour performances interactives et les systèmes utilisant les vêtements à capteurs pour performances interactives. Un système d'acquisition et de traitement de données basé sur les normes MIDI ou MAX a été mis au point pour faciliter la conception d'œuvres interactives. • Interaction can be defined as an intelligent response, in terms of changing lights, sounds, music, images, animation, moving objects etc., to an action by a performer, a member of the audience or the natural environment. To add such interaction to their art or performances, artists have to engage in a costly and difficult dialogue with highly-skilled technical persons to realize their ideas. Three types of systems can be identified upon analyzing the resulting art. Interactive Installations, Interactive Performance Spaces, and Wearable Interactive Performance Systems. A data acquisition and processing system based on MIDI and MAX is proposed to facilitate for the artist the design of these types of art.

MUTI RANDOLPH, Carlos Eduardo

(Brazil) Cet illustrateur, animateur, designer graphique et artiste a étudié le design graphique à la Pontifica Universidade Catolica de Rio de Janeiro et produit des images pour des clients tels O Globo, White Martins, EMI-Video, Sony Music, BMG et Warner. Ses œuvres ont largement été exposées en solo, et lors d'expositions de groupe. Il utilise des éléments visuels provenant de divers médias, dont la

photographie, le design, la vidéo et des objets en trois dimensions. • **Illustrator, animator, graphics designer, and artist**, he studied Graphic Design at the Pontificia Universidade Católica de Rio de Janeiro and has produced images for such clients as O Globo, White Martins, EMI-Video, Sony Music, BMG, and Warner. His personal work has been shown at one individual and several collective exhibitions. He makes use of visual elements from various techniques, including photography, design, video and three-dimensional objects.

Asylum For The Criminally Insane — Ex

Cette œuvre est notre impression du monde en tant que distortion façonnée par nos peurs. Je montre les distortions mentales traduites en distortions physiques. Chaque personnage est unique mais tous sont une création émanant d'images de moi-même. Il s'agit d'un environnement interactif à cellules et prisonniers multiples, et une ambiance externe composée de photos couleur de grand format et de séquences vidéo en boucles. • **This work is our impression of the world as a distortion shaped by our fears. In ASYLUM, I am showing mental distortions translated into physical distortions. Each character is unique, but all are created from pictures of myself. The project consists of an interactive environment with several cells and inmates and an external ambience made of large format color photographs and video loops.**

NAMTCHYLAK, Sainkho

(Tuva) Chanteuse originaire de la région sibérienne de Tuva, près de la Mongolie, on dit qu'elle est «la voix de la Russie orientale». Sa technique radicale lui permet d'exprimer tous les niveaux de la voix humaine, ses nuances, son émotion et son expression dramatique sans avoir recours à la parole. Elle peut transmettre toutes les harmoniques supérieures et multi-phoniques traditionnelles de sa mère patrie. Vivant aujourd'hui à Vienne, elle a travaillé avec Peter Brotzmann, Ned Rothenberg, enregistré avec Andreas Vollenweider et enregistré une dizaine d'albums. • **Born in Tuva, South Siberia, a region neighbouring Mongolia, this vocalist is often called "the voice of Asian Russia", capable of expressing nuance, emotion and drama using all the possibilities of the human voice without words. Her radical extended techniques are augmented by the traditional multi-phonetic overtone singing of her homeland. Presently based in Vienna, she has worked with Peter Brotzmann, Ned Rothenberg, Andreas Vollenweider and can be heard on some ten albums.**

Fleabotics — Pe

CF. ROSENZVEIG, Éric

NEILL, John

(Scotland) Designer et vidéographe pigiste, il est diplômé en design graphique et détient un baccalauréat en dessin et peinture en plus d'un diplôme de troisième cycle en imagerie électronique du Duncan of Jordanstone College de l'Université de Dundee (Écosse). Il veut travailler en infographie pour la télé, le montage

et en animation de cellule en temps réel. Ses courts métrages d'animation furent présentés en 1993 par la Royal Society of Art. • **A freelance designer and videographer, he holds a diploma in graphic design, a BA in drawing and painting and a postgraduate diploma in electronic imaging from Duncan of Jordanstone College at the University of Dundee. He plans to work in telegraphics, editing and cell animation combined with live action. Some of his short animation works were shown at the Royal Society of Art Exhibition in 1993.**

Chance — Ci

Cette création dure deux minutes et utilise l'animation de cellule et l'action en direct dans un flipper (machine à boules). Quand une boule touche à un compartiment en particulier, l'animation débute à l'intérieur. Chaque compartiment symbolise un aspect négatif ou positif de la vie. • **This cell and model animation uses live action and is set around a pinball machine. When the ball hits a certain compartment, the animation inside begins. Each compartment symbolizes a negative or positive aspect of life.**

TimeCapsule — Ci

Cette création d'une durée d'une minute utilise l'animation de cellule et l'action en direct à partir des techniques de dessin et de peinture. Je voulais que le spectateur examine l'image s'animant et c'est pourquoi je me suis attaché aux détails de l'ensemble de la composition. • **This one-minute cell and computer animation in live action was based on the techniques of drawing and painting. It is a moving painting. I wanted the viewer to examine the animating image. That is why I closed in on the details of the overall composition.**

NORMAN, Sally Jane

(New-Zeland) Néo-zélandaise et française, théoricienne des arts d'interprétation; auteure de nombreux articles sur le corps et les nouvelles technologies; responsable d'un atelier international de capture du mouvement en 1994. • **New Zealander / French, she is a performing arts theorist, author of numerous articles on the body and new technologies; organizer of an international motion capture course in 1994.**

Jeux et enjeux des nouvelles formes de l'art vivant / Acting and Enacting: Stakes of New Performing Arts — Co

Le théâtre sert depuis des millénaires d'arène de visualisation et de modélisation du corps humain: l'acteur donne à voir sa morphologie, son potentiel cinétique, son espace vital, ses interactions avec d'autres matières et d'autres corps. Le corps spectaculaire subit une sorte de transsubstantiation: il est à la fois chair et symbole, relevant de ce qu'Artaud appelait «la réalité virtuelle du théâtre». L'espace scénique est ainsi propice à la mise en forme de «corps impossibles» doués d'une dynamique surhumaine, floutant la mort, métamorphosables.

Aujourd'hui, les infinies forces combinatoires de la technologie numérique succèdent aux machines autrefois chargées de sublimer le corps spectaculaire, mais la spécificité théâtrale du corps électronique, ses jeux et ses enjeux, restent à définir. Un nouvel art vivant s'annonce, oscillant entre le voir et le faire. • **For millennia, the theatre has served as an arena for displaying and modeling the human body: the actor offers up to the spectator's gaze his or her morphology, kinetic potential, vital space, and interactions with other matters and other bodies. The spectacular body undergoes a kind of transubstantiation. It is simultaneously flesh and symbol, thus akin to what Artaud called "the virtual reality of theater". Stage space is propitious for giving shape to unreal visions, "impossible bodies" endowed with superhuman dynamics and metamorphic prowess, constantly thwarting death. Today, the infinite combinatorial forces of digital technology are taking over from machines which used to ensure sublimation of the spectacular body, but theatrical specificity of the electronic body, its modes of acting and enacting, have yet to be defined. A new live art form is on the rise, oscillating between viewing and doing.**

Immersion et identité théâtrale — Immersion and Theatrical Identity — TR_12

Cette communication abordera les formes dramaturgiques latentes découlant des technologies immersives: la théâtralité propre aux espaces virtuels reste effectivement à découvrir si nous voulons dépasser le solipsisme béat des environnements post-psychédéliques, ou l'hyper-interactivité des jeux de rôles primaires en habillage high-tech. Les technologies émergentes nous sollicitent et nous impliquent selon des modes nouveaux, l'instauration d'illusions perceptives nous entraînant dans une nouvelle dramaturgie identitaire. Comment bâtir ce théâtre de sens fictifs et de sensations induites? Quel cadre et quels marges de manoeuvre accorder aux acteurs, là où le moi est devenu multiple, divisible, partageable, grâce aux mirages kinesthésiques et proprioceptifs? L'éclatement et l'amovibilité du moi devraient potentialiser des créations collectives offrant la même vitalité jouissive que celles des bateleurs et des jazzmen. Or l'art de l'improvisation dépend de codes communs: la repartie verbale, le riff musical sont à l'oeuvre parce que nous reconnaissons leur force synthétique. De même, la théâtralité originale inhérente aux métamorphoses virtuelles exige la reconnaissance d'une symbolique commune. Ensuite seulement pourra-t-on procéder au tissage et au métissage des «moi» virtuels, afin de créer de nouveaux mythes dramaturgiques. • **This presentation will look at latent forms in the art of the theatre contained within immersive technologies: the inherent theatricality of virtual spaces must be identified if we wish to get beyond solipsist post-psychedelic grooviness, or hyper-inter-activity of simplistic role-playing dressed up in high-tech razzmatazz. Emerging technologies solicit and implicate us in new ways, generating perceptive illusions which draw us into an unprecedented identity-based realm of drama. How do we begin building this new theater of fictive senses and induced**

sensations? What framework and latitude actors do have, where selves have become multiple, divisible, and shareable through kinesthetic and proprioceptive mirages? The splintering and interchangeability of the self should catalyze collective creations offering the same exhilarating vitality as numbers by juggler and jazzmen. Yet effective improvisation requires acceptance of common codes: verbal repartee and musical riffs catch on because we recognize the cohesive strength of underlying codes. In the same manner, the novel theatricality born of virtual metamorphoses requires recognition of a common symbolic language. Only then will we be able to start spinning vital virtual yarns, and creating truly new dramatic myth.

NORMANDEAU, Robert

(Canada) Compositeur et membre fondateur de la CEC (Communauté électroacoustique canadienne), et fondateur de Réseaux, son travail de compositeur est consacré à la musique acousmatique, adoptant une démarche inscrite dans un «cinéma pour l'oreille». Il a remporté des compétitions internationales, notamment celles de Bourges, Phonurgia-Nova, Luigi-Russolo, Noroit-Léonce Petitot, Stockholm et Ars Electronica. Chargé de cours à la Faculté de musique de l'Université de Montréal, il est compositeur agréé du Centre de musique canadienne. • A composer and founding member of the CEC (Canadian Electroacoustic Community), and founder of Réseaux, he specializes in acousmatic composition, adopting the perspective of a "cinema for the ear". He has won international competitions from Bourges, Phonurgia-Nova, Luigi-Russolo, Noroit-Léonce Petitot, Stockholm and Ars Electronica. He is Lecturer at the Music Faculty of the Université de Montréal and an associate composer of the Canadian Music Center.

Le renard et la rose — Mu

Suite de concert réalisée à partir de la musique composée pour l'adaptation radiophonique de l'œuvre d'Antoine de St-Exupéry «Le petit prince». Réalisée pour Radio-Canada par Odile Magnan, elle lui est dédiée. Il s'agit de la troisième œuvre d'un cycle sur l'utilisation de la voix et plus particulièrement de l'onomatopée dans la musique acousmatique. Composée en 1995 grâce à une bourse du Conseil des arts et des lettres du Québec, l'œuvre est une commande du Banff Centre for the Arts pour la tenue de l'International Computer Music Conference de 1995 réalisée grâce à l'aide financière du Conseil des arts du Canada. • A concert suite made from music composed for a radio adaptation of «The Little Prince» by Antoine de St-Exupéry that was produced for Radio-Canada by Odile Magnan to whom it is dedicated. It is the third piece of a cycle on the use of the voice in acousmatic music, mostly with onomatopoeias. It was composed in 1995 through a grant of the Conseil des arts et des lettres du Québec and commissioned by the Banff Centre for the Arts with the financial help of the Canada Council for the 1995 International Computer Music Conference.

NOVAK, Marcos

(USA) Architecte, artiste, compositeur et théoricien parcourant les univers réels, hybrides et virtuels, on lui doit l'étude des architectures liquides dans le cyberspace. Il est un des directeurs fondateurs du Reality Lab et du Advanced Design Research Program de la School of Architecture à l'University of Texas à Austin. • An architect, artist, composer, and theorist investigating actual, virtual and hybrid intelligent environments, he originated the study of liquid architectures in cyberspace, and is founding director of the RealityLab and the Advanced Design Research Program at the School of Architecture at the University of Texas at Austin.

The Transphysical City: Transmitting Architecture — TR_07

L'invention de nouvelles technologies qui nous permettent de transmettre signaux, lettres, son, images en mouvement, son en direct, images en direct, sens et action, sens en interactivité, présence, interprésence et téléprésence, souligne notre profond désir de transcender le trop étroit «ici et maintenant». Toutefois, jusqu'à maintenant on n'avait jamais pu imaginer jusqu'à maintenant la transmission de l'espace. Une barrière vient d'être franchie: non seulement avons-vous créé des communautés virtuelles à l'intérieur de domaines non locaux, transphysiques et publics, mais nous sommes désormais capables de poser le geste le plus radical: distribuer l'espace, transmettre l'architecture. • The invention of technologies that transmit signal, image, letter, sound, moving image, live sound, live image, sense and action, intersense and interaction, presence, interpresence, telepresence, underscores our desire to transcend the narrow here-and-now. However, until this moment, the technologies that would allow the transmission of space have been unimaginable. A barrier has broken: not only have we created virtual communities within nonlocal, transphysical, public realms, we are now able to exercise the most radical gesture: distributing space, transmitting architecture.

NUÑEZ, Adolfo

(Spain) Né à Madrid en 1954, ce compositeur, guitariste et ingénieur a étudié à Madrid, Stanford (CCRMA) et à Paris (UPIC) et a composé des œuvres électroniques et instrumentales. Auteur du livre intitulé *Informatica y Electronica Musical* (Ed. Paraninfo), ses œuvres de musique électronique se trouvent sur un CD intitulé *Anira*. • Born in Madrid in 1954, this composer, guitarist and engineer studied in Madrid, Stanford (CCRMA), and Paris (UPIC) and has composed both electronic and instrumental works. He is the author of the book *Informatica y Electronica Musical* (Ed. Paraninfo). His computer music works are recorded on the CD "Anira".

Jurel — Mu

Jurel trouve sa source dans la musique flamenco, un genre presque virtuose dans sa combinaison chanson, guitare, danse, rythme et «jaleos» (cris

pour encourager les danseurs et les guitaristes). L'ensemble de ces éléments donne un rythme précis et un mélange cohérent de sons et de musique doté de puissance et d'expressivité. J'ai extrapolé un nouveau genre de flamenco à partir de ses éléments propres. Le titre vient d'une phrase pour encourager les artistes: «Vamos ya, jurel!» (Allons, vas jurel). Œuvre réalisée au laboratoire LIEM-CDMC Laboratory (Madrid) et au GMEB à Bourges. • Jurel is based on flamenco music which can be very virtuosic, combining singing, guitar, clapping, dancing and "jaleos" (shouting to encourage dancers and guitar performers). The whole result is a rhythmically precise and coherent mix of sounds and music with strong drive and expressivity. I have extrapolated a new type of flamenco based on its own elements. The title comes from a phrase used to encourage performers: "Vamos ya, jurel" (go ahead, jurel). Jurel was produced at the LIEM-CDMC Laboratory (Madrid) and the GMEB (Bourges).

OSBORN, Ed

(USA) Artiste du son, il travaille à divers niveaux incluant l'installation, la sculpture, la vidéo et la performance. Ses œuvres ont été vues aux États-Unis, au Canada, en Europe et en Amérique du Sud. Il réside à Oakland en Californie. • A sound artist who works in a variety of formats including installation, sculpture, video and performance, he has presented his work throughout the United States, Canada, Europe, and South America. He is currently based in Oakland, California.

Last Call — Ex

Basée en partie sur la mythologique rencontre d'Ulysse avec les Sirènes, *Last Call* (Dernier appel) se réfère tant à la promesse du désir qu'au désir de la promesse. On y trouve des voiles (construites en métal) réagissant par des sons aux mouvements des visiteurs. Cette résonance est diffusée dans des enceintes placées à distance. Quand le visiteur s'approche des voiles, il entend sa propre image qui l'appelle. Quand il s'approche des enceintes, les voix s'éteignent. • Based in part on the mythological story of Odysseus' encounter with the Sirens, *Last Call* refers both to the promise of desire and the desire of promise. In it, a set of sails constructed from metal wire resonate with the movements of visitors, and this resonance is broadcast by speakers placed at a distance. When a visitor is near the sails, they can hear their image calling to them; as they move towards the speakers, the sound of their image fades away.

PANNUCCI, Cynthia

(USA) Basée à New York, elle est artiste et conservatrice. Elle a fondé et dirige une organisation internationale sans but lucratif, Art and Science Collaborations. Elle a obtenu un bac en beaux-arts de Florida State University en 1969 et étudié à Penland School of Crafts et à Arrowmont School of Crafts. • Based in New York, she is an artist, curator, and founder/director of the international non-profit organization Art and Science Collaborations. She received a B.F.A. in 1969 from Florida State

University in printmaking and has attended the Penland School of Crafts and the Arrowmont School of Crafts.

Art & Science Collaborations: A Magnet for New & Pioneering Work — Pr

En 1991, est née à New York une organisation participative nommée Art and Science Collaborations, Inc. (ASCI). Elle avait deux objectifs: soutenir toute forme d'art inspiré ou utilisant la science ou la technologie; trouver des façons d'encourager des collaborations entre les communautés artistiques et scientifiques. Pour réaliser ces objectifs, ASCI assure l'accessibilité à l'information et aux ressources par son bulletin mensuel, ASCI Bulletin, qui fournit aussi des références aux conservateurs, aux agents de commandes, et aux médias. ASCI fournit aussi des sources de projets publics, présente une série de conférences publiques sur l'Art et la Technologie à Cooper Union (New York City) et publie un bulletin bi-annuel intitulé *Movements* ainsi qu'un répertoire annuel de ses membres. • Art and Science Collaborations, Inc. (ASCI) began as a grass-roots arts organization based in New York City in 1991. The purpose was two-fold: to champion art that is either inspired by or uses science and/or technology; and to find ways to encourage collaborations between art and science communities. ASCI provides access to information and resources via a monthly ASCI Bulletin, referrals to curators, commissioning agents, and the media. It serves as a fiscal conduit for public projects, presents a public lecture series on "Art & Technology" at Cooper Union (New York City), and distributes the bi-annual newsletter, *Movements*, as well as an annual ASCI Directory.

PARANT, Marie-Hélène

(Canada) Artiste multidisciplinaire depuis une quinzaine d'années, elle cumule peinture, performance, vidéo, radio, installation, photo et infographie depuis 1987. Ses projets combinent ces éléments dans l'exploration de l'interactivité. Elle a été récemment récipiendaire de deux premiers prix lors de festivals d'images électroniques en Italie et en Finlande. En plus de l'enseignement de l'infographie au Collège Dawson, elle est pigiste en infographie télévisuelle, imprimée et multi-média. • A multidisciplinary artist for the past 15 years, she has been working with paintings, performance, video, radio, installation, photo and computer graphics since 1987. Her projects combine these elements in the exploration of interactivity. She recently won two First prizes at computer image Festivals held in Italy and Finland. Besides lecturing in computer graphics at Montreal's Dawson College, she is a freelance computer graphics, television, print and multimedia artist.

La Femme du Marais — Ex

Le travail artistique de l'auteur s'inspire largement, pour ce qui est du contenu, de ses lectures en mythologie, en psychanalyse et en sémiologie; ses préoccupations sont d'ordre symbolique. Cette œuvre est pour l'auteur un hommage à la femme, à la place qu'elle s'est dotée en cette fin de millénaire: plus de 3000

ans pour voir naître la Vénus et l'admirer dans toute sa dignité! Cette œuvre est composée de photos 35mm scannées sur cd-rom et retravaillées à l'ordinateur sur Photoshop. • The artistic inspiration for this work comes largely from the author's readings in mythology, psychoanalysis and semiology. Her preoccupations are of a symbolic nature. For her, this work is a tribute to women, the place they have carved at this end of the century, taking more than 3,000 years to see Venus reborn and admired in all her dignity! This work is made up of 35mm photos scanned onto a CD-Rom and processed on a computer using Photoshop.

PARIS, Ginette

(Canada) Conférencière de réputation internationale et auteur de quatre ouvrages sur les mythologies grecque et romaine. • An internationally known lecturer and author of four books on Greek and Roman mythology.

Immortal Images: A CD-Rom on Mythology — Pr

Cette œuvre en mutation se présente sur un CD-Rom et traite des mythologies grecque et romaine, impérissables héritages de l'histoire occidentale. Durant la présentation de cette œuvre en devenir, Ginette Paris et une équipe du laboratoire multimédia aborderont les défis de réalisation d'une œuvre qui part d'un corpus complexe de textes, d'images symboliques, de musique et d'animations. Réalisée avec Pierre Guimond, artiste visuel et enseignant en communications; Gilles-Zénon Maheu, fondateur et directeur du Laboratoire multimédia De Sève à l'Université du Québec à Montréal et quinze artistes et programmeurs multimédia. • Immortal Images is a CD Rom about that imperishable part of the Western heritage, the Greek and Roman mythologies. The presentation, by Ginette Paris and the team of the De Sève Multimedia Lab, will show the work in progress and discuss the challenges involved in the presentation of a complex body of interrelated texts, symbolic images, music, animation. Produced with Pierre Guimond, visual artist and professor of communications; Gilles-Zénon Maheu, founding director of the De Sève Multimedia Lab at the Université du Québec à Montréal and fifteen multimedia artists and programmers.

PATERSON, Nancy

(Canada) Artiste indépendante oeuvrant dans le domaine des médias interactifs, elle enseigne au Ontario College of Art, travaille à Charles Street Video à Toronto (Canada), et fut conférencière invitée à de nombreux symposiums, galeries et universités. Ses installations interactives et ses sculptures ont été présentées dans plusieurs manifestations internationales, notamment au SIGGRAPH 93. • An independent artist working in the field of interactive new media, she has exhibited her interactive installations internationally at venues including SIGGRAPH 93 and has lectured at numerous symposiums,

galleries and universities. She is an instructor at the Ontario College of Art and is Facilities Manager at Charles Street Video in Toronto (Canada).

The Machine In The Garden — Ex

Cette œuvre interactive traite du jeu et de spiritualité. Le spectateur aperçoit sur trois écrans vidéo placés dans une machine à sous, le visage trois fois reproduit d'une femme couvrant ses yeux, ses oreilles, sa bouche, reprenant le motif bouddhiste qui dit: «Je ne vois, ni entends, ni dis de mal». En tirant la manette de la machine à sous, on met en marche de l'imagerie vidéo tirée de trois thèmes. La vitesse augmente, puis le mouvement s'arrête soudainement en saccades sur une des neuf expressions faciales de la femme. • This interactive media work deals with gambling and spirituality. The viewer sees, on three LCD video displays set into the face of a slot machine, the same woman's face with hands covering her eyes, ears and mouth (the Buddhist motif of "See no evil, hear no evil, speak no evil"). Pulling the slot machine arm activates scrolling video imagery from three thematic areas. This gradually increases in speed, then stops suddenly, in staggered sequence, on one of nine possible combinations of the woman's face.

Cyberfeminism — TR_02

À l'avenir, tout le monde sera célèbre durant 15 mégaoctets: les Cyberfemmes comprimées pullulent, mais les cyberféministes sont presque absentes. Le sexe, le danger, les femmes et les machines font partie de tous les scénarios de film de science-fiction futuriste dans lesquels les femmes peuvent jouer tous les rôles qu'elles veulent. Miroirs des fantasmes hi-tech du mâle, leur influence et leur pouvoir font peur. Et, bien entendu, elles séduisent. • In the future, everyone will be famous for 15 megabytes: compressed Cyberfemmes are everywhere, but cyberfeminists are few and far between. Sex, danger, women and machines - the plot of every other futuristic, sci-fi movie in which women play any role they want. Adapted to reflect male high-tech fantasies, the influence/power which these women wield is evil, technological and, of course, seductive.

PENNY, Simon

(Australia) Artiste australien créant des installations robotiques et interactives, il est professeur associé en art et robotique à Carnegie Mellon University, il a collaboré à la rédaction de *Electronic Media* (SUNY Press 1995), fut conservateur adjoint de *Machine Culture*, un tour d'horizon de l'art interactif à SIGGRAPH 93. • An Australian artist working with interactive and robotic installations, he is Associate Professor of Art and Robotics at Carnegie Mellon University. He is editor of *Critical Issues in Electronic Media* (SUNY Press 1995). He curated *Machine Culture*, an international survey of interactive art at SIGGRAPH 93.

Petit Mal — Ex

Petit Mal est un léger appareil autonome et mobile qui diffuse le comportement émergent

interactif dans l'espace réel. Cet instrument explore les espaces publics intérieurs et réagit aux gens qui entrent dans son espace. L'œuvre est un exemple de technologie réfléchie portant un commentaire sur la robotique moderne. Un «petit mal», en termes de neurologie, fait état d'un lapsus passager de la conscience. Le projet, conçu en 1989, a été élaboré entre 1993 et 1995. • *Petit Mal* is a lightweight, autonomous mobile device which displays interactive emergent behavior in real space. It explores indoor public spaces and responds to people. *Petit Mal* is a piece of "reflexive technology" which seeks to offer a commentary on modern robotics. Changes in behavior are a product of an ongoing sense of its own 'body'. A *Petit Mal* in neurological terminology is a short lapse of consciousness. The project was conceived in 1989 and built from 1993 to 1995.

Three-space, Time-base, In-ter-face Art: the esthetics of real space interactives — TR_04

Cette présentation abordera l'interactivité dans l'espace réel et l'art robotique dans le but d'amorcer une discussion sur l'esthétique de l'interactivité, du point de vue des créateurs, et pour partager des intuitions et des idées dans ce domaine émergent. La session se limitera aux installations mobiles et interactives utilisant l'électronique et les micro-contrôleurs. Quels sont les problèmes et les questions suscitées par la création d'œuvres interactives en temps et dans l'espace réels? À quoi peuvent servir les anciens et les nouveaux concepts dans la formulation d'esthétiques et de méthodologies inhérentes à ce nouveau domaine de création? Quelles sont les architectures et les stratégies les plus pertinentes dans ce champ d'activité? • This presentation will discuss artistic issues in Real Space Interactives and Robotic Art Practice. The goal is to discuss the emerging esthetic of interactivity, from the maker's point of view, to share intuitions and ideas in this new field. The scope of the session will be restricted to mobile, interactive and installation work using electronics or embedded microcontrollers. What are the new and special questions and problems that emerge from real space, realtime interactive work? What ideas (old and new) are useful in shaping the aesthetics and methodologies of this new realm? What programming architectures and strategies are particularly appropriate to this field and what are not?

PESCE, Mark

(USA) Auteur, chercheur, interprète et théoricien du cyberspace, il est un des inventeurs de Virtual Reality Modeling Language (VRML), le langage de modélisation des réalités virtuelles. Il poursuit des recherches pour étendre la *noosphère* vers des domaines d'expérience sensoriels et émotifs. Le magazine *Wired* a traité en juillet 1995 de sa performance intitulée *CyberSamhain* qui alliait mythe et technologie. Il est l'auteur d'un récent ouvrage intitulé *VRML: Browsing and Building in Cyberspace*. • He is an author, researcher, performer and cyberspace theorist. As one of the inventors of the Virtual Reality Modeling Language (VRML), his work seeks to extend the *noosphere* into sensual and emotional domains of experience. *CyberSamhain*, a performance piece which

blended mythos and technos, was covered in the July 1995 issue of *WIRED* magazine. He is the author of the recently published, *VRML: Browsing and Building in Cyberspace*.

Ontos, Eros, Noos, Logos — Co (•)

PETIOT, Françoise

(France) Après les Beaux-Arts, elle s'oriente rapidement vers les arts médiatisés. Aujourd'hui, elle est réalisatrice infographiste 3D et 2D. Depuis 1990, elle a réalisé quatre films en images de synthèse 3D. • After studies in Fine Arts, she went directly to media arts. She is presently producer of infographic 3D and 2D art. Since 1990, she has produced four films using synthetic 3D images.

Agartha — Ci

Agartha, Royaume de l'Infini. L'histoire d'une légende perdue. Longtemps nous avons cru que la terre était plate, que le soleil tournait autour de la terre. Aujourd'hui, je vous dis sans crainte que la terre est creuse et qu'en son centre brille le soleil de l'existence perpétuelle. Les hommes du pays de Mû et de l'Atlantide vivent là depuis des siècles. Agartha pose l'énigme et il appartient à chacun de nous de trouver sa voix, de se convaincre que l'impossible est possible. Suivez le chemin et quand vous serez prêt, les portes des espaces intemporels s'ouvriront et la vérité éclatera. • Agartha, Kingdom of Infinity... a lost legend. For centuries we believed the earth to be flat and that the earth turned around the sun. I assure you today that the earth is hollow and that in the earth's center shines the light of eternity. Men from Mû and Atlantis have lived there for centuries. The enigma of Agartha belongs to each of us. We must find the answer to make the impossible possible and follow the path leading to infinity. When you are ready, the doors of intemporal space will open and the truth will burst forth.

Pierres de Foudre — Ci

Elles, qui ne sont pour la plupart que des silex préhistoriques, étaient considérées comme l'essence même de la foudre et de l'éclair, et, comme telles, étaient vénérées et pieusement conservées. Les pierres de foudre sont d'abord en elles-mêmes des puissances chargées d'un pouvoir magique, fétichiste intrinsèque. Au fin fond de l'univers, au pays des âmes errantes, les pierres se chargent de leur spiritualité. L'âme naissante se fige en elles. Les pierres partiront à travers le cosmos et deviendront symbole de message et d'oracle. Il ne tiendra ensuite qu'à nous, êtres de poussière, de les transformer en objet de paix ou de violence. • These are only prehistoric flints were considered as the very essence of the arrow and the spark and as such, they were venerated and piously conserved. The lightning stones are themselves forces full of magical, fetishistic, intrinsic power. At the very depths of the universe, in the land of erring souls, the stones are loaded with their spirituality. The budding soul freezes in them. The stones will cross the cosmos and will become

a symbol of message and oracles. Then it is up to us, beings of dust, to transform them into objects of peace or violence.

PHILIPPE, Jean-Marc

(France) Cet artiste du multimédia investit le domaine de l'art dans l'espace. Il a notamment conçu et réalisé l'opération *Message des Hommes à l'Univers*: 10 500 messages recueillis par Minitel entre 1986 et 1987 et retransmis dans l'espace pour l'éternité par radio télescope. Il compte parmi ses autres œuvres: *Le Torse Hermaphrodite* (1986); *Le Totem du Futur* (1987-89); *La Porte des Deux Infinis* (1994); *La Sculpture Planète Mars* (1995). Les deux premières lui valurent le ISAST New Horizon Award en 1987. • This multimedia artist works in the domain of art in space. He most notably conceived and produced the work *Message des Hommes à l'Univers* which included 10,500 messages gathered by Minitel between 1986 and 1987 and transmitted into space for eternity by radio telescope. Some of his other works include *Le Torse Hermaphrodite* (1986), *Le Totem du Futur* (1987-89), *La Porte des Deux Infinis* (1994), and *La Sculpture Planète Mars* (1995). The first two works were awarded the ISAST New Horizon Award in 1987.

La relation art/alliage à mémoire de formes: 10 ans de parcours. 1 500 000\$ en recherche et développement: un nouvel imaginaire artistique — Pr

La spécificité des Alliages à mémoires de formes consiste à pouvoir mémoriser différentes formes à différentes températures; autant de formes qu'ils pourront par la suite reprendre, spontanément, à chaque fois qu'ils rencontreront à nouveau ces mêmes températures. Initialement développées à des fins militaires, ces technologies me procurèrent dès 1985 une émotion suffisamment forte pour que je veuille les mettre au service d'un imaginaire artistique. Pour satisfaire le cahier des charges correspondant aux impératifs requis par une sculpture évolutive à mémoire (sculpture susceptible de voir ses formes se transformer au gré des jours et des nuits comme au gré des saisons) un programme de recherche inédit fut conduit à travers différents laboratoires de pointe en France et aux USA. • The specifics of Alliages à Mémoires de Formes (Memory Shape Alloys) includes the memorizing of various shapes at various temperatures, shapes that can be spontaneously reconstituted each time the shape encounters the same temperature. These technologies were originally developed by the military. When I first studied them in 1985, I was so impressed that I decided to apply them at an artistic level. To meet the production imperatives required for a self-memorizing evolutive sculpture (one whose shapes evolve night and day and seasonally), an original research program was undertaken in high-tech laboratories in France and the United States.

PICHÉ, Jean

(Canada) Il enseigne la composition électroacoustique et informatique à l'Université de Montréal. Ses intérêts couvrent la synthèse

sonore numérique, la performance interactive, la composition algorithmique et la vidéo documentaire. • He teaches electroacoustic and computer music composition at the Université de Montréal. His current interests include digital sound synthesis, interactive performance practices, algorithmic composition and documentary video.

Shola - INversion (Western Ghats - 1994-95) — Mu

L'œuvre est un premier déchiffrement de matériaux amassés en Inde méridionale pendant un séjour en 1994-95. Images persistantes d'un continent noirci, de modernité incertaine, de matins colorés en vol d'oiseau sur les plaines éventrées, du silence importun de sholas et de la rage tranquille des transactions journalières. Il s'agit du documentaire d'un accueil inconditionnel... La matière sonore est traitée par un ensemble de procédés dans les domaines temporels et fréquentiels. Sources: enregistrements vidéo-hi8. Logiciel: Csound, Svp Matériel: Silicon Graphics. • This is a first perusal through material assembled during a stay in South India in 1994-95. After images of a blackened sub-continent and its uncertain modernity, of a bira of the stunned silence of the sholas and the quiet rage of daily transactions. Shola-INversion is the documentary of an unconditional welcome... Sound was treated with a number of frequency-domain and time-domain processes. Software: Csound, Svp. Hardware: Silicon Graphics.

PIENE, Otto

(USA) Né en Allemagne en 1928, il a étudié l'art et la philosophie après la Deuxième guerre mondiale, a fondé Group Zero (1957-66), a vécu à New York, obtenu un doctorat ès arts, fut membre professeur, puis directeur du Center for Advanced Visual Studies au Massachusetts Institute of Technology jusqu'en 1994. Il a aussi réalisé la Sky Art Conference (1981-86) et d'autres vastes projets dans les domaines du média, de la performance, de l'architecture et du sky art. • Born 1928 in Germany, he studied art and philosophy after World War II and in 1957, founded Group Zero. He lived in New York, then studied at the Massachusetts Institute of Technology where he obtained a doctorate, was Fellow, Professor and Director of the Center for Advanced Visual Studies until 1994. He also directed the SKY Art Conference from 1981 to 1986 and other large projects in media, performance, architecture and sky art.

CAVS/MIT 1968-94 — TR_13

Le Center for Advanced Visual Studies du Massachusetts Institute of Technology fut mis sur pied en 1968 par György Kepes pour favoriser une interaction entre artistes scientifiques et ingénieurs tout en redonnant une échelle environnementale à l'art en regard de ses relations avec la société. M Pieni a été directeur du CAVS de 1977 à 1994. La définition des nouveaux médias — vidéo/TV, ordinateur, laser, holographie — s'est élargie pour inclure la communication globale, l'art spatial et l'art électronique comme agent social. En 25 ans, 250 membres du centre y ont résidé et 100 finissant ont reçu un diplôme MSVS. Durant la

première décennie de son existence le CAVS était le seul institut de AST (art, science et technologie). Maintenant, après une véritable prolifération mondiale des programmes sur l'AST, où en est le CAVS et l'A-S-T ? • The Center for Advanced Visual Studies of the Massachusetts Institute of Technology was founded in 1968 by György Kepes to advance interaction among artists, scientists, engineers and to restore the environmental scale of art toward social discourse with society at large. Otto Pieni was its Director from 1977 to 1994. Definition of new media — video / TV, computers, laser, holography — expanded into global communication, sky art and electronic art as social agent. In 25 years, 250 Fellows resided at CAVS and 100 graduates received an MSVS degree. CAVS was the only A-S-T institute during its first decade. After the worldwide proliferation of A-S-T programs — where is CAVS and where is A-S-T now?

PIPER, Keith

(UK) Cet artiste multimédia a fait ses débuts comme artiste du son. Aujourd'hui, il crée des installations interactives et des projets sur vidéo un peu partout sur la planète. Il a participé récemment à la Biennale de La Havane (Cuba) où il représentait l'Angleterre. Il sera l'un des artistes invités lors de Video Positive qui aura lieu en Angleterre. Son œuvre examine la subjectivité masculine noire par le biais des images média. • A British multimedia artist who began as a sound artist, he now creates interactive and video installation works throughout the world. For example, he recently participated in the Havana Biennial, representing Britain and is a featured artist at the upcoming Video Positive, UK. His work considers black masculine subjectivity through media imagery.

Reckless Eyeballing — Ex

Cette installation utilise les sons et la vidéo en interaction pour explorer trois représentations typées du présumé pouvoir du mâle noir: le sportif, le musicien, la menace. Sur un grand écran vidéo, on aperçoit la tête d'un Noir fixant l'espace, se déplaçant parfois sur un fond changeant. En face, sur trois podiums près du sol, des têtes animées racontant des anecdotes sur la visibilité de l'homme de race noire, avec humour, provoquant, et suscitant la controverse. • This installation uses an interactive sound and video system to explore three representational categories (sportsman, musician, threat) while underlining the presumptive power of the Black male gaze. It centres upon a single large video monitor or video projection placed at one end of the gallery space. On the monitor is a closely cropped head of a black male, staring into space, occasionally shifting, with constantly changing backgrounds. Facing this monitor are three lecterns set on low wooden bases from which animated heads launch into verbal anecdotes exploring different aspects of black male visibility in humorous, provocative or confrontational ways.

POTTS, John

(Australia) Cet artiste sonore et producteur radio

se spécialise dans les médias numériques. Sa pièce "5.06 a.m." s'est mérité une mention au Prix Futura 1995. Ses cours au Macquarie University portent sur les effets culturels des nouveaux médias. • An audio artist and radio producer specialising in digital media. His digital work "5.06 a.m." won a commendation at the Prix Futura 1995. He lectures in media at Macquarie University, specializing in the cultural effects of digital media.

A Sampled World — TR_08

Le rêve qu'entretient l'audio numérique (et même l'audio virtuelle), c'est de reproduire parfaitement le monde sonore. Le rêve du «son absolu» s'est transformé, dans l'ère numérique, en rêve de «l'espace-son absolu». L'audio numérique offre plus que la simulation de l'espace aural: le gel du temps même, piégé dans un déroulement numérique de minuscules moments soniques. L'audio numérique offre une infinité de choix, non pas de re-recréer le monde sonore mais de le re-réinventer. • The dream of digital audio—including virtual audio—is a perfect representation of the sonic world. The dream of "the absolute sound" has become, in the digital age, that of "the absolute sound-space". Digital audio seems to offer not only the means of simulating aural space, but of freezing time itself, snared in the digital delay of tiny sonic moments. Digital audio offers an infinity of choice, not to re-create the sound world, but to re-invent it.

PRINCE, Chea

(USA) Artiste visuel et directeur adjoint de public domain, inc., un collectif d'artistes sans but lucratif explorant la convergence de l'art, de la technologie et de la théorie. Il s'intéresse aujourd'hui au concept de communauté et à l'impact de la technologie dans la formulation de l'identité de groupe. • A visual artist and co-director of public domain, inc., a nonprofit art collective dedicated to the exploration of the intersection of art, technology and theory. Present concerns include inquiries into the possibility of community, and the impact of technology on the formation of group identity.

Résumé de présentation — Statement — TR_14

Bien qu'un programmeur puisse être un artiste, un artiste n'est pas nécessairement tenu d'être un programmeur, ou même un artiste des nouveaux médias ou des nouvelles technologies. Historiquement, une œuvre d'art réunissant deux médias ou plus, nécessite une collaboration entre les visionnaires et les techniciens, comme on l'a vu dans le théâtre et le cinéma, ensuite la vidéo et maintenant le multimédia. La nature même de l'œuvre requiert une équipe de participants, chacun apportant l'expertise essentielle à la réalisation du projet. • While a programmer may be an artist, an artist does not necessarily have to be a programmer, not even an artist working in new media and with new technologies. Media intensive art work has a long history of collaboration between visionaries and technicians, beginning with theater and

film, then video, and now "multi-media." The nature of the work often requires a team of participants each of whom contributes expertise necessary to the completion of the project.

RAINE-REUSCH, Randy

(Canada) Membre fondateur du World Forum for Acoustic Ecology, ce virtuoso des instruments traditionnels populaires a voyagé et s'est produit d'un continent à l'autre, jouant des ocarinas du Salvador, l'ichigenkin hawaïen, presque toutes les musiques à bouche de l'Extrême Orient, sans oublier les didgeridoos d'Australie. • A virtuoso on dozens of traditional folk instruments, he has studied and performed widely throughout Europe, North America and Asia, playing Salvadoran ocarinas, Hawaiian ichigenkin, Thai, Chinese and Guinean mouth organs, Australian didgeridoos and more. He is a founding member of the World Forum for Acoustic Ecology.

Fleabotics — Pe

CF. ROSENZVEIG, Éric

RAJAKUMAR, Ravi

(Canada) Cet artiste de vingt-cinq ans termine une maîtrise en beaux-arts à Rutgers University (New Jersey). Il a acquis une vaste expérience dans les domaines de la technologie, de l'imagerie picturale et de la terminologie médicales lui permettant de poursuivre des recherches dans la relation de symbiose entre les humains et les machines. • A twenty-five year old artist currently pursuing a MFA at Rutgers University (New Jersey), he has extensive personal experience with medical technology, imagery, and terminology, which has served as the context for his explorations into the nature of symbiotic relationships between humans and machines.

Permutations — Ex

Cette œuvre regroupe trois toiles en série, point culminant de plusieurs années de recherche sur la convergence de la biologie et la technologie. Ces gravures représentent une tentative de réaménagement séquentiel de la biologie humaine, ma biologie, vue par le biais des méthodes technologiques de la gravure et du média numérique. Leur conception et leur structure m'ont permis de reconstruire mon corps sous forme d'organisme partiellement numérisé, immergé dans un environnement riche en éléments nutritifs. • This work is a series of three paintings on canvas, the culmination of several years of work investigating the convergence of biology and technology. These prints are the products of an attempt to re-sequence human biology, my biology, through the technological systems of printmaking and digital media. Their conception and construction have helped to effectuate a reconstruction of my body as a partially digitized organism immersed in a nutrient-rich environment.

RAMSTEIN, Christophe

(Canada) Titulaire d'un doctorat en programmation informatique à l'Institut National

Polytechnique de Grenoble en 1991, il est coordinateur scientifique au Centre d'Innovation en Technologies de l'Information. • He received a Doctorate in computer programming from the Institut National Polytechnique de Grenoble in 1991. He is scientific coordinator at the Centre d'Innovation en Technologies de l'Information.

Les interfaces multimodales avec retour de force — Pr

Nous discutons de la nécessité de considérer les trois canaux de communication principaux (visuel, auditif et gestuel) dans le processus de l'interaction personne-ordinateur. Nous y décrivons un dispositif à retour de force — le Pantograph — une nouvelle sorte de souris rétroactive: grâce à ses moteurs puissants et à un espace de travail important, il permet de donner aux objets de l'interface une apparence physique réelle, perceptible de façon tactile et kinesthésique. L'intégration d'un tel dispositif dans les interfaces contemporaines n'est pas immédiate. En effet, le canal gestuel, malgré sa richesse, ne peut être abordé raisonnablement qu'en complément aux modalités visuelles et auditives. • We will discuss the need to consider the three principal communication channels (visual, auditive and gestual) in the user-computer interaction process. We describe a strength-reversal device — the Pantograph — a new type of retroactive mouse. With powerful engines and a large workspace, it gives the objects of the interface a real physical appearance, one which can be felt and touched. The integration of such a device in contemporary interfaces is not immediate. In fact, the gestual channel, however rich it may be, can be approached reasonably only as a complement to its auditive and visual forms.

RAPOPORT, Sonya

(USA) Elle vient de Berkeley où elle a reçu une maîtrise en art du campus de l'University of California at Berkeley. Depuis 1976, elle réalise des œuvres interactives sur ordinateur dans une optique de cultures comparatives. Accessible sur Internet depuis la création de Digital Mudra en 1988, elle était en juin dernier artiste en résidence à Arswire. Elle fait de la critique pour les publications Leonardo. • She received an M.A. degree from the University of California at Berkeley. Since 1976 she has produced computer assisted interactive work within the context of comparative cultures. On-line with Digital Mudra in 1988, she continues as an Internet participant as ARSWIRE's June resident artist. She reviews for Leonardo publications.

The Transgenic Bagel — Ex

The Transgenic Bagel est une œuvre interactive créée sur ordinateur. Inspiré du thème d'épissure des gènes, sa première interaction touche à sa composante sonore et se produit lorsque les participants «jouent» avec une machine à sous simulée pour «remporter» un trait de caractère. Ce trait génétique, extirpé d'un animal mythologique voyageant dans l'arche virtuelle de Noé est traité, manipulé et imprégné en un bagel protoplasmé d'ADN. Les participants peuvent adopter le gène en avalant le bagel transgénique ou échanger le trait de caractère

contre un autre. L'usage qu'ils en feront fait aussi partie du jeu interactif. • The Transgenic Bagel is an interactive computer-assisted artwork based on a gene splicing theme. The initial interaction, affecting the sound component, occurs when participants "play" a simulated slot machine to "win" a character trait. This gene trait, excised from a mythological animal residing in Noah's virtual ark, is processed, engineered, and impregnated into a DNA plasmid bagel. Participants can accept the gene by eating the transgenic bagel, or trade the trait. How they plan to use it is another interactive feature.

REEVES, Nicolas

(Canada) Cet architecte a obtenu un bac en physique à l'Université de Montréal et une maîtrise en architecture au Massachusetts Institute of Technology (Cambridge). Il est professeur au département de Design de l'Université du Québec à Montréal depuis 1989. • The architect Nicolas Reeves received a Bachelor's degree in physics from the Université de Montréal and a Master's degree in architecture from MIT (Cambridge). Since 1989, he lectures in the Design Department of Université du Québec à Montréal.

Morphologies Surrationnelles — Ex

Le titre de l'œuvre fait référence aux résultats d'explorations formelles effectuées à l'aide des techniques de l'algorithme génétique, du réseau de neurone, de l'automate cellulaire et du lambdacalcul. Deux d'entre elles sont présentées dans des livres portés par des lutrins. Chaque livre propose différentes vues et présente les étapes de la croissance d'une Morphologie, selon un mode graphique extrêmement simple (ligne claire), précis comme une enluminure. Des enceintes diffusent une séquence sonore basée sur le même gène numérique que la Morphologie. Un projecteur projette sur la stèle d'en face une image du même modèle. Au dos, un graphisme présente l'expression du même gène sous forme géométrique. • The title of this work refers to formal explorations produced by algorithmic techniques, the neuron network, cellular automata and lambda calculus. Two of these are presented in books standing on lecterns. Each book suggests different views and presents the development steps of a Morphology in a simple (clear line) graphic mode, as precise as an illumination. Speakers broadcast a sound sequence based on the same digital gene as that of the Morphology. An image of the same model is projected on onea third lectern stelas. On its back, graphics from the same gene are shown in geometric form.

RENAUD, Alain

(France) Philosophe, créateur de Imaginaire Numérique (1985), membre du groupe de recherche sur la télévision à haute définition (TVHD) à la direction de France-Telecom et professeur d'anthropologie et d'esthétique à l'École d'Architecture de St-Etienne. • A philosopher who created Imaginaire Numérique (1985), he is a member of the management

research group on High Definition Television at France-Telecom and professor of anthropology and aesthetics at École d'Architecture de St-Etienne.

De "l'Oeil de Chair" à l'Anoptique — TR_01

(Sous-titre: L'image à l'ère de la recomposition informationnelle du sensible.) Demandons-nous ce qu'il advient de l'Image lorsque, de par son intégration au sein de l'économie informationnelle, elle passe d'un régime archéo/logique d'existence - l'Analogique (l'image-trace) - à un régime techno/logique radicalement neuf: le Numérique (l'image-nombre). Développant la belle idée avancée par le philosophe français Gilles Deleuze, nous tenterons de penser ce qui change dans l'identité de l'Image, dans ses fonctions et fonctionnalités (virtualité, interactivité, simulation) comme dans son rapport au monde, lorsque le "vieux" couple géniteur Oeil-Nature («l'oeil de chair») cède le pouvoir au nouveau couple «anoptique» logicien: Cerveau-Information. • (Sub-title: L'image à l'ère de la recomposition informationnelle du sensible.) We shall ask what happens to the Image when, after being integrated into the information economy, it goes from an archeo/logical state (the Analogical trace image) to a radically new techno/logical (the Numerical numbered image) state. Expanding on the attractive notion put forth by the French philosopher Gilles Deleuze, we will try to look at the Image, its functionality when the old life-giving couple, Eye & Nature ("the skin's eye") gives up its power to a new non-optic logic-based couple: Brain & Information.

RICCO, Roger

(USA) Partenaire de Frank Maresca dans la Ricco/Maresca Gallery (New York), une galerie d'art vouée au soutien d'autodidactes, de marginaux et autres artistes contemporains émergents, il a étudié à l'University of Wisconsin et s'est mérité le prestigieux Prix de Rome pour la peinture. • He studied at the University of Wisconsin and received the prestigious Prix de Rome for painting. He and Frank Maresca are partners in the Ricco/Maresca Gallery in New York, which specializes in self-taught and emerging contemporary artists.

Résumé de présentation — Statement — TR_19 (•)

RICHARDS, Catherine

(Canada) Artiste des arts visuels, elle travaille dans le domaine des nouvelles technologies et l'auto-stimulation. Ses œuvres de réputation mondiale se sont méritées des prix. Elle a également écrit sur les nouvelles technologies, l'art et le corps et fut directrice adjointe du projet Bioapparat en 1991 au Banff Centre (Alberta). • She is a visual artist working in the domain of new technologies and the simulation of self. Her works have received awards as well as being exhibited internationally. She has written on the subject of new technologies, art and the body, and co-directed the Bioapparat residency '91 at the Banff Centre (Alberta).

Curiosity Cabinet at the End of the Millenium — Ex

Dans cette installation électronique, le corps et la machine se transforment en être biomécanique, mi-chair, mi-métal, à la poursuite de l'auto-détermination dans la conception des lieux consacrés aux nouveaux médias. Le spectateur/participant pénètre dans une armoire, un refuge, voire une peau imperméable à l'eau de la mer électronique et magnétique. Comme les portes sont grillagées de cuivre, on peut voir de l'extérieur les spectateurs évoluant comme dans une vitrine. Le cuivre de l'armoire est le matériau conducteur d'un spectre RF de haute teneur qui capte le faisceau électrique et l'envoie en terre. Le grillage de cuivre visible a pour effet de garder l'invisible à distance. L'armoire est reliée au sol par un épais fil de cuivre tressé, une prise de terre branchée à la connexion neutre d'une fiche électrique. L'énergie peut ainsi retrouver son chemin vers la terre. • In this electronic installation, the attempt to reconstruct self-determination in new media environments focuses on the meeting of body and machine: a cyborg state of half metal and half flesh. The spectator/participant climbs inside the cabinet, a 'safe' house, an impermeable skin from the electronic and magnetic sea. The doors are also made of copper screening and the spectator will be seen, on display, from the outside through the doors. The cabinet of copper conducts the upper RF spectrum. In effect, it collects the electrical spectrum and conducts it into the earth. The effect of the copper mesh is the visible keeping the invisible at bay. The box is grounded by connecting it with a thick braided copper wire to the neutral on a power outlet. The energy then has a pathway back to earth.

Simulated Artists — TR_18

Ce panel portera un regard critique sur l'interactivité — longtemps considérée comme idée directrice des œuvres d'art utilisant les nouveaux médias — et ses rapports avec la liberté d'expression et de choix, et la créativité. Le pouvoir et le contrôle évalués sous l'angle de l'esthétique suscitent des questions: Pour les artistes, quelle est la part du terme «liberté» dans la création d'environnements interactifs et de vie artificielle; peut-on trouver dans les nouveaux médias la même liberté de choix et la même créativité typiques aux œuvres des artistes du siècle dernier; le cas échéant, cette notion s'applique-t-elle trop facilement à une perception idéologique de la technologie même? • This panel will critique interactivity, often considered to be a defining feature of new media art works and its links with notions of freedom, choice and creativity. It will consider power and control as they are related to aesthetic issues and includes such questions as: what can the notion of freedom represent when artists determine interactive environments and artificial life works; has the nineteenth century conception of the artist, an emblem of freedom, choice and creativity, been imported into new media; if so, does it fit too comfortably within the ideological perception of technology itself?

RIESER, Martin William

(UK) Il est conférencier sénior dans les arts

électroniques et le multimédia à l'University of the West of England (UWE) à Bristol. Artiste du média numérique depuis 1981, il travaille intensivement dans le multimédia depuis quatre ans. • He is senior lecturer in Electronic Arts and Multimedia at the University of the West of England (UWE) in Bristol. He has been a digital media artist since 1981 working intensively with multimedia for the last four years.

Multi-linear Narrative Structures in Multimedia — TR_03

Un compte-rendu critique illustré par l'œuvre sur CD-ROM Media, Myth and Mania et Dreamhouse. La première est un jeu interactif ridiculisant le pouvoir et le contrôle des mass-médias par le biais d'un voyage biographique dans la vie d'un pacha des médias. Le joueur doit faire des choix lors d'étapes différentes de sa vie fictive et en voit les conséquences dans des tableaux du genre roman-photos. Avec Dreamhouse, on tente de créer une structure multilinéaire composée de mythologies. C'est une machine conteuse d'histoires dirigée par l'utilisateur. La maison interactive est un lieu de magie perméable aux autres espaces mythiques, mais les scénarios qu'on y trouve tentent de faire le pont entre le personnel et le politique.

• A critical account illustrated by reference to the CD-ROM works Media, Myth and Mania and Dreamhouse. Media, Myth and Mania is an interactive spoof game examining issues of power and control of the mass media through a multi-choice biographical journey through the life of a media Mogul. The player makes choices at various life stages and views the consequences through photo-romance style tableaux. Dreamhouse is an attempt to create a multilinear structure of connected mythologies. It is a story-telling machine, driven by the user. The interactive house is a place of magic, permeable to other mythic spaces, but the narratives involved attempt to form a bridge between the personal and the political.

ROCCO, Ron

(USA) Il a étudié les sciences et l'art au S.U.N.Y. College à Purchase (New York) pour obtenir un bac en Beaux-Arts, puis à Fordham University (Bac en sciences) et au Center for Advanced Visual Studies du M.I.T. pour sa maîtrise en sciences. Il a participé à de nombreuses expositions aux États-Unis, en Europe et au Canada. • He studied science and art at S.U.N.Y. College at Purchase (New York) where he got his B.F.A., then at Fordham University (B.Sc.) and at the Center for Advanced Visual Studies at M.I.T. (M.Sc.). He has exhibited extensively throughout the U.S., Europe and Canada.

Andromedia — Ex

Cette installation comporte des images vidéo traitées par ordinateur et les oscillations d'un laser à l'hélium /néon. Deux systèmes kinétiques permettront aux spectateurs de voir des phénomènes visuels dans un format cyclique d'une vingtaine de minutes. Par derrière un écran (2,5m x 2,5m) sont projetés un rayon vidéo et un laser traceur, réagissant à la musique diffusée par une installation audio

(utilisant un ampli à tubes), le son actionnant en temps réel des miroirs interactifs. Grâce à des variations de connectivité entre les deux modes de diffusion visuelle, les images vidéo produisent une tension visuelle dynamique constante avec le laser hélium/néon, créant ainsi des images abstraites et hautement calligraphiques. La trame musicale est l'œuvre du compositeur David Hykes et de la chorale Harmonic Choir. • This artwork is an installation employing computer processed video imagery and the oscillations of a helium/neon laser. The format for this installation is a cycle of visual phenomena of approximately twenty minutes in length where the viewer is presented with two kinetic systems. On an 8x8 foot rear projection screen is projected the light of a scanning laser and a video beam. A high quality sound system (employing a tube amplifier) is used to reproduce the music which drives the laser beam through scanning mirrors to create a 'real time' display. These video projected images create a dynamic visual tension with the scan of the helium/neon laser due to the changing phase relationships between the two images. The images are abstract and strikingly calligraphic. The selected work is produced by composer David Hykes and the Harmonic Choir.

RODEMER, Michael

USA) Titulaire d'une maîtrise en art (littérature comparative) et une maîtrise en beaux-arts (sculpture), il est professeur adjoint au Art & Technology Department à la School of the Art Institute of Chicago. Il crée des installations multimédia en allant des éléments sculpturaux à une coordination informatique. Ses œuvres ont été présentées en Allemagne, en Suisse et aux États-Unis. • M.A. Comparative Literature, M.F.A. Sculpture. Currently Assistant Professor in the Art & Technology Department of the School of the Art Institute of Chicago. Work with multimedia installations combining sculptural elements with texts and computer coordination. Exhibitions and installations in Germany, Switzerland, USA.

The School of the Art Institute of Chicago — Pr

Cette institution propose des cours dans les domaines de l'installation, l'imagerie, la programmation, l'art en télécommunication, l'électronique, l'animation, la cinématique avec éclairage et néon et l'holographie. Les étudiants de premier et de deuxième cycle ont un choix de 20 à 25 cours semestriels. La direction des études tente de donner une solide base technique et d'esthétique aux étudiants pour leur permettre d'utiliser la technologie à leur sortie. • The School of the Art Institute of Chicago's Department of Art and Technology offers courses in the areas of installation, imaging, programming, telecommunications art, electronics, animation, kinetics, art with light and neon, as well as holography. Students from across the School, undergraduates and graduates, choose from the 20-25 courses offered every semester. The faculty strives to give students a grounding in the aesthetic and technical capabilities they will need to continue working as artists using technology after they graduate.

ROELEN, Marc

(France) Il est ingénieur civil des mines avec un doctorat (spécialité images). Il est ingénieur de recherche à l'ENSMSSE. • He is a Civil Mining engineer with a doctorate specializing in images and a research engineer at ENSMSSE.

Nouvelles perspectives pour l'image de synthèse — Pr

Le réalisme occidental utilise le point de vue unique et fixe qui ne semble répondre qu'à une convention culturelle mise en place au XVI^{ème} siècle, après plusieurs siècles de perspective antique. Le Cubisme utilise une autre notion du réalisme, en reprenant l'idée du regard balayant la scène avec deux yeux. L'image de synthèse ne pose pas la question du réalisme expérimental humain: elle se réfère au réalisme photographique. Nous avons introduit dans la synthèse d'image ces concepts de réalisme plastique, en définissant de nouveaux modèles de projection, que l'on peut classer en trois familles: les projections à œil mobile (perspective antique), les projections à grand angle et les projections convergentes (Cubisme). Ces projections ont été utilisées dans un environnement de système d'images comportant une modélisation par arbre de construction et une visualisation par lancer de rayons. • Conic perspective with a fixed eye, born during the Quattrocento after several centuries of antique perspective, is used mainly in western realism. Cubism uses another kind of realism, gathering several viewpoints into a single picture viewed from, like two eyes looking at something. Computer graphics usually do not wonder about human experimental realism: it uses photographic realism. We have introduced in computer graphics these concepts of artistic realism, by developing new projection models that can be classified into three main categories: moving eye projections (antique perspective), wide angle projections and convergent projections (Cubism). These new projections have been integrated into an image synthesis environment, using constructive solid geometry for modeling, and ray tracing for rendering.

ROSENZVEIG, Éric

(Canada) Membre fondateur et guitariste du trio FAT. Entre 1987 et 1991, il habitait en Europe pour faire de la tournée avec le groupe. Il a toujours tenu à une vision esthétique, sans compromis, tout en apprenant l'écriture, et faisant la tournée, l'enregistrement et la production de sa propre musique. Depuis 1982, le trio (batterie: Phil Giborski, basse électrique: Jeff Noble et Rosenzweig à la guitare électrique) a enregistré six albums et s'est produit en Europe, au Canada, aux USA et au Maroc. • Founding member and guitarist of the trio FAT. Between 1987 and 1991, he worked exclusively with the group while living in Europe. He has aspired to an uncompromising aesthetic vision while learning to write, tour, record and produce his own music internationally. Since 1982, the trio (Phil Giborski, drums Jeff Noble, electric bass, and Rosenzweig on electric guitar) has recorded six albums and toured in Europe, Canada, the US and Morocco.

Fleabotics — Pe

Ce spectacle qui pourrait également s'intituler «Improvisations hypermédia pour groupe: un corps peuplé et son cerveau collectif» est une narration spontanée qui s'articule depuis le terrain de jeu, élaborant une métaphore politique telle qu'on la trouve dans l'improvisation libre traditionnelle. Les interprètes réalisent un cinéma instantané: le royaume visuel se peint spontanément par un éclairage généré par MIDI, par un mixage et une répartition vidéo et par un contrôle motorisé et un feedback produits par les images sonores elles-mêmes à l'intérieur du «Very Nervous System». • Fleabotics — Hypermedia improvisations for a group instrument: a peopled body and its collected brain, is a spontaneously generated narrative, articulated from the playground, elaborating the political metaphor inherent in the tradition of free improvisation. The instant cinema is shaped by all performers: contributing to the visual realm through MIDI controlled lighting, video mixing and switching, motorized character control and improvising on screen subtext. A feedback loop is effected by the images themselves playing music via the 'Very Nervous System'.

ROSS, Christine

(Canada) Elle est historienne et critique d'art et professeure associée au département d'histoire de l'art à l'Université McGill (Montréal). Ses champs d'intérêt sont les arts électroniques, le féminisme, la vision, la représentation et l'interprétation du corps dans l'art contemporain canadien. • She is a historian and art critic and Associate professor in the Art History Department of McGill University (Montréal). Her interests include electronic arts, feminism, vision, and representation and performance of the body in contemporary Canadian art.

Corps et sens en performance vidéographique — TR_12

La catégorie du corps est une problématique importante au sein des théories et des pratiques artistiques actuelles. Dans le présent contexte du développement des technologies, le corps peut-il encore être considéré en tant qu'organisme biologique garant de l'intégrité du sujet? Je tente d'explorer la possibilité de penser le corps à même ses déstabilisations actuelles. Cette réflexion se développera par la mise en contact du concept de «performance» proposé par Judith Butler et certaines perturbations corporelles produites dans la vidéo canadienne récente. Comment les sens entrent-ils en jeu dans une déstabilisation corporelle? Qu'est-ce qu'un corps déstabilisé? Les performances vidéo du corps font-elles émerger de nouvelles catégories de sens et d'expériences sensorielles? • The body category is an important issue facing actual artistic theory and practice. In the present context of the development of technologies, can the body still be considered as a biological organism carrying the integrity of the subject? I attempt to explore the possibility of imagining the body in view of its present destabilized status. This reflection is developed through the concept of "performance" suggested by Judith Butler and certain sensual body perturbations in

recent Canadian videos. How do the senses react to a destabilized body? What is a destabilized body? Do video performances of the body make possible the emergence of new categories and experiences of the senses?

ROTHENBERG, David

(USA) Musicien et philosophe spécialisé dans la relation entre la technologie et la nature, il est l'auteur de *Hand's End, Is It Painful to Think?*, and *Wild Ideas*. Sa musique est disponible sur l'album intitulé *Nobody could explain it*, et sur plusieurs autres en préparation. • He is a musician and philosopher specializing in the relationship between technology and nature. He is the author of *Hand's End, Is It Painful to Think?*, and *Wild Ideas*. His music is available on the recording *nobody could explain it*, and several new recordings are in the works.

Imperialism and the Sampling of World Sound — TR_01

Des extraits de musique créée à l'échelle mondiale sont désormais disponibles par échantillonnage, cartes de son et synthétiseurs. Grâce à la technologie, ces sonorités peuvent facilement être recréées en sons de haut-bois, de tymbales ou d'accident d'auto. En s'appropriant hors contexte et à volonté les sons et les musiques des cultures du monde, quelle sorte de musique arrivera-t-on à créer? Nous examinerons, étape par étape, un exemple de cet impérialisme culturel: la Korg Ethnic Sound Card. Nous tenterons de trouver les bonnes manières de s'approprier les musiques du monde par la synthèse et l'échantillonnage en considérant les implications en termes de compréhension multiculturaliste. • The sounds of the world's musics are easily available on sampled disks, sound cards, and synthesizers, all as easy to emulate as an oboe, tympani, or car crash. What kind of music will be constructed out of material that sees the world's cultures as sources for sound to be lifted from its context and combined at will? The presentation will take the form of a step-by-step examination of one example of this cultural imperialism: the Korg Ethnic Sound Card. An attempt will be made to determine if there are good ways to appropriate the musics of the world through sampling and synthesis. The implications of this appropriation of sound for multicultural understanding will be considered.

ROWE, Robert

(USA) Compositeur et programmeur né aux États-Unis en 1954, il a reçu des diplômes en histoire et en théorie de la musique (B.M. Wisconsin 1976), en composition (M.A. Iowa 1978), et en musique et cognition (Ph.D. MIT 1991). • A composer and programmer born in 1954 in the USA, he has received degrees in music history and theory (B.M. Wisconsin 1976), composition (M.A. Iowa 1978), and music and cognition (Ph.D. MIT 1991).

Computer Improvisation - création mondiale — Mu

Des œuvres improvisées ou composées sont jouées en utilisant l'ordinateur comme membre à

part entière de l'ensemble musical. Les artistes sur scène possèdent une vaste expérience d'interprétation assistée par un logiciel de composition à intelligence artificielle. Un nouvel environnement d'improvisation est créé par le logiciel qui retrace et réagit à l'œuvre de plusieurs artistes dans son intégralité. L'ordinateur analyse par un convertisseur diapason-à-MIDI, les données émises par un saxophone, une clarinette basse et un violon (Kimura) pour créer, en temps réel, une autre voix s'ajoutant à l'ensemble. • Improvised and composed works are performed using the computer as an integral member of a musical ensemble. The players have extensive experience in performing with artificially-intelligent composition software. A new improvisation environment is presented in which the software tracks and responds to an integration of the contributions of several players, including the program itself. The computer analyzes data from a sax/bass clarinet and violin (Kimura) via a pitch-to-MIDI converter and then generates another voice in an ensemble texture in real time.

ROY, Stéphane

(Canada) Titulaire d'un doctorat en composition, ses œuvres ont été primées lors de nombreux concours internationaux tels que Luigi Russolo (Italie), Bourges (France), Ars Electronica (Autriche) et Noroit (France). Elles ont été interprétées dans plusieurs pays d'Europe et d'Amérique. Il est compositeur agréé du CMC, membre de l'ICMA et de la CEC. • Doctor in composition, he has received prizes in many international competitions such as Luigi Russolo (Italy), Bourges (France), Ars Electronica (Austria) and Noroit (France). His works have been performed in many countries in Europe and North America. He is an associate composer of the CMC, a member of the ICMA and the CEC.

Crystal Music — Mu

Crystal Music est une musique de formes, de couleurs et de matières profilées par des énergies cinétiques et des mises en perspective dans l'espace intérieur de l'œuvre. Comme le verre d'art, le matériau a été dilaté, moulé, transmué dans les hauts fourneaux de l'expérimentation. Comme le cristal, il est ciselé par l'imaginaire qui donne à ses transparences le pouvoir de l'illusion. Cette œuvre a été composée en grande partie avec le programme Common Lisp Music de Bill Schottstaedt du CCRMA (University Stanford) en 1992 et 1993. • Crystal Music is a music of forms, colors and materials that stand out due to their kinetic energies and the perspective given them in the interior space of the work. Like stained glass, the material has been expanded, ground, transmuted in the fiery furnaces of experimentation. Like crystal, it has been chiseled by the imagination which gives to these transparencies the power of illusion. The work was composed for the most part using the Common Lisp Music program of Bill Schottstaedt of CCRMA (Stanford University) during 1992-1993.

RUBIN, Cynthia Beth

(USA/France) Enseignante à l'Université du Vermont, elle a reçu une formation de peintre et travaille aujourd'hui avec l'ordinateur à créer des images qui portent sur la récupération culturelle. • She is on the faculty of the University of Vermont, was trained as a painter and today works with a computer, creating images which focus on cultural retrieval.

Les affinités recouvrées — Ci

L'œuvre constitue une réflexion sur la profondeur des relations culturelles. Les différentes composantes des images dérivent de références aux lieux historiques et aux artefacts du peuple juif marocain. Elles sont mélangées, en utilisant divers procédés informatiques, à des images évoquant l'influence des peuples islamiques. Pour l'artiste, juive d'origine ashkénaze, il s'agit de la quête d'une culture proche et oubliée dans les replis de l'histoire. • The work (Recovered Affinities) is based on references to historical sites and artifacts from the Moroccan Jewish community, mixed with and showing the influence of the surrounding Islamic culture. For the artist, who is Jewish of Ashkenazi origin, this work constitutes the research of cultural ties which history has forgotten.

RUDI, Jøran

(Norvège) Né en 1954, il œuvre comme compositeur de musique par ordinateur pour des concerts, le cinéma, la vidéo et des installations. Ses œuvres ont été interprétées en Europe et aux USA. • Born in 1954, he works as a composer of computer music for concerts, film, video, and installations. His works have been performed across Europe and the USA.

When Timbre Comes Apart — Mu

Cette animation se base sur une représentation de la structure musicale des données qui forment sa musique. On peut «voir» la musique simultanément à son audition. L'œuvre trouve sa raison dans l'exploration d'une série de rapports en passant par le son synthétique et le son naturel. Les timbres sont composés sans égard aux références du matériel enregistré. Il s'agit plutôt de maintenir une relation stricte avec les rapports. La première partie est produite uniquement par synthèse. Le son naturel arrive au milieu de l'œuvre. • This animation is based on a representation of the data structure that comprises the music: one "sees" the music as one hears it. The piece has its basis in the idea of exploring a set of ratios through synthetic and natural sound. The timbres of the piece are composed without regard for the referentiality of the recorded material but rather with a strictness in relation to the ratios. The first part is realised through synthesis only, with the introduction of natural sound in the middle of the piece.

RUTLEDGE, Virginia

(USA) Historienne et critique d'art, elle s'intéresse surtout à l'art contemporain et au nouvel art média. Elle est adjointe aux expositions du Los Angeles County Museum of Art, où elle est co-conservatrice de Hidden in

Plain Sight: Illusion in Art from Jasper Johns to Virtual Reality, une exposition portant sur le statut du réalisme optique dans l'art contemporain. • She is an art historian and critic particularly interested in contemporary art and new art media. She is Exhibition Associate at the Los Angeles County Museum of Art, where she is co-curating Hidden in Plain Sight: Illusion in Art from Jasper Johns to Virtual Reality, an exhibition that explores the status of optical realism in contemporary art.

Résumé de présentation — Statement — TR_19
(•)

SAITO, Ron

(USA) Artiste, technologue et éducateur, il est titulaire d'une maîtrise en «studio art» et poursuit ses études en vue d'un doctorat sur les technologies d'apprentissage. • An artist, technologist and educator, he holds an MFA in studio art and is currently pursuing a doctorate degree in instructional systems technology.

Adam Naming the Animals — Ex

Cette œuvre d'art interactive combine l'art en 2-D et 3-D, l'animation, la musique, le son et la parole enregistrée pour faire pénétrer le spectateur dans un univers multimédia tout à fait unique. On «clique» dans un coin de l'écran: un dessin s'anime et la narration débute. Une autre commande transforme la page-écran et déclenche la rotation d'une sculpture au premier plan. Le graphisme est dynamique, fluide et sensible. L'ensemble évoque un domaine hiérarchisé où les idées deviennent la réalité, les pensées deviennent des mots et les sentiments, des images. L'œuvre se base sur mes recherches sur la simulation d'environnements, ce qui me porte à croire que ce n'est pas la vraisemblance qui importe mais l'enchâssement du point de vue de l'auteur dans une structure permettant la liberté d'interprétation. L'œuvre demande au spectateur de participer, le transformant en concepteur-adjoint de l'expérience. • This is an interactive artwork that combines 2-D and 3-D art, animation, music, sound and the recorded spoken word to engage the viewer in a unique multimedia experience. The user clicks on a drawing in one corner of the screen: it becomes alive and a spoken narrative begins. The user clicks on another area: the page transforms and now a sculpture rotates in the foreground. The artwork is dynamic, fluid, responsive. It evokes the qualities of a hierarchic domain where ideas become reality, thoughts become words and feelings become images. The work is based on my research on simulated environments, leading me to the view that it is not literal verisimilitude that is important as much as the embedding of an author's viewpoint within a structure that allows for freedom of interpretation. Adam Naming the Animals asks the viewer to participate and become a co-constructor of experience.

SAKANE, Itsuo

(Japan) Spécialiste en technologie, critique d'art et organisateur d'expositions, il enseigne à l'Université Keio de Tokyo. • Art and technology

specialist, art critic and exhibition curator, he teaches at Tokyo's Keio University.

Résumé de présentation — Statement — TR_13
(•)

SAWCHUK, Kim

(Canada) Théoricienne du média, elle peut écrire aussi bien sur la recherche en marketing que sur l'art électronique. Ses incursions en art électronique touchent aux utilisations politiques et artistiques des technologies électroniques et des autres, accessibles par ligne téléphonique; elle étudie depuis l'informatique picturale en médecine et son rapport avec l'esthétique. Elle enseigne au département des études en communication à l'Université Concordia de Montréal. • A media theorist who writes on marketing research as well as on the media arts, her media arts forays examine the political and artistic uses of on-line and electronic technologies. Her most recent work has been on the confluence between medical imaging and aesthetics. She teaches in the department of Communication Studies at Montréal's Concordia University.

Power Play: Surveillance and Interactivity — TR_18

Nous examinerons la dynamique du pouvoir telle qu'on la perçoit aujourd'hui dans les projets d'art média qui incluent des rencontres interactives et dont l'idée de départ est la surveillance. Le point d'appui de cette discussion: ces projets veulent attirer le spectateur dans leur environnement par la séduction. Nous interrogerons par la critique cette forme d'appropriation de la théorie du panopticon de Michel Foucault en tant que paradigme de contrôle. • An examination of the dynamics of power at play in media arts projects that takes surveillance as their point of departure in setting up interactive encounters. Central to this discussion is consideration of the seduction of the viewer into these environments and a critical interrogation of the appropriation of Michel Foucault's theory of the panopticon as a paradigm of control.

SCHEIDT, Daniel

(Canada) Ce compositeur indépendant a étudié la musique et l'informatique et fut directeur du programme intensif d'infographie à l'Université Simon Fraser University (Colombie-Britannique). Il s'intéresse vivement aux logiciels en tant que média de composition, ses œuvres interactives traitent de la convergence de l'improvisation et des méthodes formelles. • This independent composer studied music and computing science, was past director of the Simon Fraser University Computer Art Intensive Program. Pursuing an active interest in software as a compositional medium, his interactive works deal with the convergence of improvisation and formal systems.

Tempting Ghosts — Mu

Cette œuvre est une composition interactive sur logiciel pour voix et percussion (objets sacrés piétinés). Sur scène, les musiciens évoquent et

réagissent aux comportements musicaux tels que définis par le logiciel du compositeur (gens aperçus par des fenêtres d'hôtels). Le résultat crée une collaboration en temps réel entre les interprètes, le logiciel, les instruments et tout autre esprit tenté (grains de beauté cachés). Il s'agit d'une commande réalisée grâce au soutien du Conseil des Arts du Canada. Daniel Scheidt, logiciel; Erin Michie, texte; Fides Krucker, voix; Trevor Tureski, percussions. • This work is an interactive software composition for voice and percussion (sacred objects stepped on). On stage, musicians evoke and respond to musical behaviours defined by the composer's software (people glimpsed through hotel windows). The result is a real-time collaboration between performers, software, instruments, and any tempted spirits (hidden marks of beauty). This work was commissioned with the assistance of the Canada Council. Daniel Scheidt - software; Erin Michie - text; Fides Krucker - voice; Trevor Tureski - percussion.

SCHIPHORST, Thecla

(Canada) Chorégraphe, interprète et artiste du multimédia, elle a présenté ses créations autour du monde. En 1990, alors qu'elle faisait partie de Lifeforms, un groupe de développement de logiciels à l'Université Simon Fraser University en Colombie-Britannique, elle travailla avec Merce Cunningham dans le but de créer de nouvelles danses en utilisant cette technologie. Elle s'est produite à ISEA '92 et à CyberArts International en Californie et récemment, elle a débuté une recherche sur le potentiel du multimédia interactif dans la présentation de matériel enregistré pour la danse. • She is a choreographer, performer and integrated computer media artist, who has presented her work around the world. Five years ago, as a member of the Lifeforms software development team at Simon Fraser University, she began working with Merce Cunningham in his development of new dances using this technology. She has performed at ISEA '92 and CyberArts International in California and recently, she has begun investigation of the potential for interactive multimedia technology in the presentation of recorded dance material.

Immerge — Ex

Immerge est un système interactif multimédia créé pour s'ajouter à une base de données visuelles des danses de Merce Cunningham. Il ne s'agit pas de chercher ici des solutions à l'aide de méthodes connues mais d'accumuler de l'expérience par la découverte dans un processus d'exploration de l'inconnu. Cette version de Immerge est un pré-prototype d'un éventuel système plus complet. Conséquemment, tous les éléments décrits ne sont pas en opération et le matériel sommé à la recherche de fonds pour en compléter le développement. • Immerge is an interactive multimedia system created for a planned visual database of the dances of Merce Cunningham. The system has been defined from a position where one is not seeking solutions with known methods but instead seeking experience and discovery through a process of exploring the unknown. The current version of Immerge is a minimal prototype of the eventual system under

development. Consequently, not all of the elements described are fully operational and the archival materials represent only a small fraction of the full database. This prototype is not available for commercial presentation. Funding is being sought to complete the work.

Body Maps: The Virtual Body Project — TR_12

Il s'agit d'une installation réalisée par l'utilisation du logiciel StillDancing, un programme qui retrace les mouvements du corps, les capte et permet d'en planifier l'évolution pour ensuite en définir l'interactivité, grâce à l'outil Life Forms, qui sert d'assistant à la création chorégraphique. Nous décrivons la mise au point du logiciel StillDancing, capteur de mouvements et l'installation de l'œuvre BodyMaps qui en a résulté. Le langage du mouvement développé dans Life Forms peut désormais être formulé grâce à des gestes phrasés, échantillonnés en temps réel, et relayés directement par l'artiste «dansant» à l'intérieur du système. • This is an installation project based on the interactive body tracking software called StillDancing, a motion capture and body mapping software which defines interactions with Life Forms, a computer choreographic tool for dance. This paper will describe the development of the StillDancing motion capture software, and the BodyMaps installation which is based on that software. Movement phrases in Life Forms, can now be accessed and explored with real-time sampled movement phrases input directly from a participant "dancing" within the system.

Immerce: A Visual Database — Pr

Immerce est une base de données visuelles, un prototype multimédia interactif fondé sur les danses et le processus chorégraphique de Merce Cunningham. Dans Immerce, on explore et navigue dans le matériel chorégraphique à l'aide d'une interface métaphorique basée sur le processus ancré dans la méthodologie de Merce Cunningham et dans la nature de la danse même. Des outils permettent à l'utilisateur de créer son propre menu ou structure, de retrouver son chemin dans les archives et d'accumuler sa propre «connaissance» pour utilisation éventuelle. À tout moment, l'utilisateur peut consulter le matériel du point de vue de l'ordinateur en choisissant la fonction «System Gaze». • The Immerce Cunningham visual database, is an interactive multi-media prototype based on the dances and the choreographic process of Merce Cunningham. In Immerce, dance material is explored and navigated using an interface metaphor which is based on a process grounded in Merce Cunningham's working methodology and in the nature of dance itself. Tools are available to enable users to create their own menu system or structure, retrace their path through the archive, and to gather their own "body of knowledge" for later viewing. At any time, the user may choose to view the material from the point of view of the computer system itself by selecting the System Gaze.

SCHLOSSER, Michael

(Germany) Ce mathématicien a étudié à l'Université de Technologie de Karl-Marx-Stadt où il a obtenu un doctorat en sciences de l'informatique en 1990. Il a enseigné et publié dans les domaines de l'informatique, des compositions d'échecs et des arts. • A mathematician who studied at the Karl-Marx-Stadt University of Technology, he received a diploma in mathematics and a Ph.D. in computer science in 1990. He has lectured and published in the field of computers, chess composition and the arts.

Fine Art, Fine Chess, Fine Data — Ex

CF. MUHLECK, Georg

SCHMIDT, Mechthild

(Germany) Allemand vivant à New York, il travaille en animation 2D et 3D en tant qu'artiste et infographiste depuis 11 ans et il a présenté ses œuvres dans des festivals aux États-Unis, en Europe et au Japon. • A German living in New York, he has worked with 2D and 3D animation as an artist and designer for 11 years and shown his works at festivals in the US, Europe and Japan.

Stochastic Dance — Ci

(•) • From a live duet I generated an ensemble using multiple digital image processing and composite generations. Immanent to the chaos is a principle of order that leads to brief moments of harmony in rhythmic intervals. The metaphor of flying is a base of my work. The revolving quote from "Thus spoke Zarathustra" (Nietzsche) paraphrases the spirit of lightness that one does not fly into flying. It takes one to learn how to stand, walk, jump, ...and dance before flying. To achieve a lightness of mind, freeing the thoughts from pragmatic truths. The simulation of reality fragments woven into a synthetic context offers this freedom by denying an absolute truth. (Choreography: Patrice Regnier/RUSH Dance; stochastic concept: Tom Brigham/NYIT).

SCHULZ, Jeffrey

(USA) Artiste et auteur, il a présenté ses œuvres en solo lors d'expositions tenues à White Columns et TZ'Art & Co. (New York) et en groupe à The New Museum of Contemporary Art (New York City). Il a aussi publié des textes dans Leonardo, Machine Culture et Critical Matrix. • Artist and writer. Solo exhibitions at White Columns and TZ'Art & Co., New York, 1994. Group shows at The New Museum of Contemporary Art, New York, 1992 and 1995; Sandra Gering Gallery, New York, 1994; and Koelner Kunstverein, Cologne, Germany, 1995. Published in Leonardo, Machine Culture, and Critical Matrix. Profiled in World Art.

Touch and Go: Hyperperformances, Automated Teller Machines, Identities, Social Relations — TR_11

Un guichet bancaire automatisé peut être un des exemples les plus banals de la présence de la technologie dans la vie de tous les jours. En plus de son aspect financier, l'ATM (Automated Teller Machine) ou guichet bancaire automatisé, est de

plus une expérience sensorielle: les écrans et boutons sont touchés, prolongeant symboliquement notre sens du toucher tout en nous emmêlant dans une toile de fils financiers, démographiques, biologiques, voyageurs, etc... À travers une discussion portant sur mon travail avec les ATM, je vais tirer différents fils de cette toile pour mettre en lumière les notions d'identité et de relations interpersonnelles sur ce réseau. • An automated teller machine is perhaps the most ordinary example of information technology's presence in everyday life. In addition to its financial aspects, however, ATM usage is also a sensory experience: screens and buttons are touched, symbolically extending of our sense of touch and entangling us in a dense weave of financial, demographic, travel, biological, sensory and other threads. Through a discussion of my work with ATMs, I will pull various strands from this weave, focusing on networked notions of identity and social relations.

SCOTT, Jill

(Australia) Titulaire d'un diplôme en art et design cinématographiques et d'une maîtrise en art multidisciplinaire, elle a enseigné les nouveaux médias à l'University of New South Wales (Australie) et présenté des installations vidéo aux USA, en Europe et au Japon. Elle est aujourd'hui professeure invitée à l'Académie des arts de Saarbrücken (Allemagne). • She has a Degree in Film Art and Design and an Interdisciplinary Masters Degree, has lectured in New Media at the University of New South Wales (Australia) and exhibited video installations in the USA, Europe and Japan. She is currently guest professor at the Art Academy in Saarbrücken (Germany).

Frontiers of Utopia — Ex

Avec Frontiers of Utopia (Les frontières de l'utopie) les spectateurs deviennent des voyageurs de l'espace. On y présente la société politique idéale selon les points de vue de huit personnages, des femmes issues du début du siècle, de 1930, 1960 et 1990. En illustrant les divers états d'esprit, les critiques et les attitudes sur Utopia, l'œuvre propose un riche métissage d'idées, d'attitudes, de lieux et de perspectives historiques. Le spectateur peut parler aux personnages et participer en tant que convive d'un dîner virtuel où tous les personnages et leurs effets personnels pourront être comparés. • Frontiers of Utopia allows viewers to become interactive time travelers. It presents the politics of the ideal society from the points of view of eight female characters from the 1900's, 1930's, 1960's and the 1990's. By illustrating the various moods, criticisms and attitudes toward Utopia, the work presents a rich tapestry of ideas, attitudes, locations and historical perspectives. The viewer can speak to the virtual characters and can attend a virtual dinner party where all the characters and their personal objects are available for comparison.

SEAMAN, Bill

(USA) Détenteur d'une maîtrise en sciences (études visuelles) du Massachusetts Institute of Technology depuis 1985, son œuvre explore la

relation entre le langage, l'image et le son par la vidéo, le vidéodisque, la photographie et ses propres compositions enregistrées en studio. Il est actuellement maître de conférence et coordonnateur de «Academic Digital Technology in Time-Based Arts» à l'École des Beaux-Arts de la University of New South Wales (Australie). • He received a Master of Science in Visual Studies from MIT in 1985. His work explores language, image and sound relationships through video, videodisc, photography, and studio-based audio compositions. He is currently Senior Lecturer and Coordinator of Academic Digital Technology in Time-Based Arts at the College of Fine Arts, University of New South Wales.

Passage Sets: One Pulls Pivots At The Tip Of The Tongue — Ex

Cette œuvre crée un réseau poétique qui traite de la sensualité dans le cyberspace. Sur un projecteur de données, une «série» de photos surimposées de textes se transforme en panoramas. Le spectateur navigue dans ce poème architectural et spatial en «clicquant» sur une partie différente de l'image-écran. Une image vidéo située ailleurs s'active à partir du même menu et un troisième écran propose un élément générateur déclenchant automatiquement un nouveau poème tiré des espaces tracés en répétant la commande toutes les quinze secondes. Œuvre complétée grâce à une bourse de SIEMENS et réalisée au Centre des arts et média ZKM de Karlsruhe (Allemagne). Programmation par Christian Ziegler. Merci particulier à Jeffrey Shaw. • This work creates a poetic network that deals with notions of sensuality in cyberspace. A "set" of stills with superimposed poetic texts forms a series of panoramas on a data projector. The viewer navigates this architectural/spatial poem by clicking on a different part of the image/screen. A separate (moving) video is triggered from this same menu and a third screen presents a generator which automatically generates a new poem by selecting works from the "mapped" spaces, and re-ordering them every fifteen seconds. This project was completed with funds granted through the SIEMENS Stipendium at the ZKM- Centre for Art and Media, Karlsruhe Germany. Programming by Christian Ziegler. Special Thanks to Jeffrey Shaw.

SEARCH, Patricia

(USA) Maître de conférences à Rensselaer Polytechnic Institute (Troy, NY), elle a présenté ses œuvres à 16 expositions solo et plus de 90 expositions internationales et nationales. Ses recherches sur le design d'interfaces hypermédia lui ont mérité le prix «Meilleur énoncé» lors de la Conférence mondiale sur le multimédia et l'hypermédia pédagogiques en 1993. • An associate professor at Rensselaer Polytechnic Institute (Troy, NY), she has had 16 solo exhibitions of her art and participated in over 90 international and national exhibitions. Her research in hypermedia interface design was acknowledged with a "Best Paper" award at the 1993 World Conference on Educational Multimedia and Hypermedia.

Electronic Art and The Law: Intellectual Property Rights in Cyberspace — Pr

106

L'impact de la technologie électronique sur les droits de propriété intellectuelle des artistes est présentement au centre d'un débat à l'échelle mondiale. Nous sommes à l'aube d'une définition des droits de propriété intellectuelle qui, à l'avenir, auront un impact direct sur notre façon de créer et de disséminer l'art électronique. Cet exposé examine les précédents légaux sur la propriété des droits d'auteur et fait la preuve que la législation actuelle n'est pas en mesure de protéger adéquatement les droits sur la propriété intellectuelle des artistes oeuvrant dans le domaine des médias électroniques.

• The impact of electronic technology on the intellectual property rights of artists is currently the subject of worldwide debate. We are at an important crossroads in defining intellectual property rights that will have a direct impact on the way we create and disseminate electronic art in the future. This paper takes a look at legal precedents involving copyright ownership and shows how current copyright legislation may not adequately protect the intellectual property rights of artists working with electronic media.

SEE, Henry

(USA) Vice-président d'ISEA95, il a réalisé plusieurs œuvres et installations en multimédia, dont The Gould Profile (1989), A Memory Project (1991), mention honorable à Ars Electronica, B*rbies Virtual Playhouse, (1993) et I see you/Je te vois (1994), en montre durant ISEA95. Récemment, il complétait un CD-ROM de photos pour le réseau scolaire Inuit à Nunavik (Québec). Il est aujourd'hui chercheur associé au Centre d'innovation en technologie de l'information (Montréal). Dans l'ensemble, il est découragé par les clichés visuels ou théoriques qui abondent dans les arts médiatiques. Lors de FISEA en 1993, sa proposition d'un moratoire sur l'utilisation de Photoshop fut en grande mesure ignorée. Il a le sentiment qu'un moratoire proposé cette année sur tout ce qui a trait à la citations des œuvres de Baudrillard connaîtra le même sort. • A Vice-President of ISEA95, he has produced several hypermedia pieces and interactive installations, including The Gould Profile (1989), A Memory Project (1991), honorary distinction at Ars Electronica, B*rbies Virtual Playhouse, (1993) and I see you/Je te vois (1994), on display during ISEA95. He recently designed a CD-ROM of photos for use in the Inuit school system in Nunavik (Northern Quebec). He is currently a visiting researcher at the Centre for Information Technology Innovation (Montréal). On the whole, he is discouraged by the clichés ripe in the field of media art, be they visual or theoretical. His proposal at FISEA in 1993 for a moratorium on the use of Photoshop was largely ignored. He suspects this year's call for a moratorium on any citing of the works of Baudrillard will meet the same fate.

Résumé de présentation — Statement — TR_14

Les artistes des arts médiatiques se retrouvent entre deux forces. D'un côté, un marché qui les propulse vers des programmes et des machines plus puissants et à un rythme tel qu'ils n'ont plus le temps de maîtriser les anciens outils avant l'arrivée des nouveaux. De l'autre, le paysage

actuel des arts visuels qui les tirent vers l'arrière par l'adhésion à des catégories de critiques et de jugement ancrés dans d'autres schèmes de perception. La première dit que les seules limites ou contraintes des outils ne se trouvent que dans les limites et les contraintes de la création. De là, la quête de l'outil qui pourra «tout faire», la récompense des artistes qui veulent «aller plus loin». Ce qui mène à une hiérarchie dont le sommet est occupé par les artistes ayant accès à l'équipement dernier cri le plus cher. De son côté, l'autre force récompense les créateurs d'art médiatique qui se rapprochent le plus des façons de voir l'art traditionnel. • Artists in the field of media arts are caught between two powerful forces: the market pulls us forward ever faster, more powerful, more complex hardware and software, at such a speed that we have no time to master the old tools before new tools become available; the existing field of visual art pulls us backwards, promoting categories of criticism and judgement which are anchored in other traditions. The first force carries with it the notion that the limits and constraints of tools are limits and constraints on creation - hence the search for tools that will "do it all." It rewards those who "push the envelope", which establishes a hierarchy where those who have access to the newest and most expensive equipment are on top. The second force rewards those whose media art most closely fulfills the assumptions of traditional art.

SHAOLIN WOODEN MEN

(Australia) «Nous sommes les Hommes de Bois Shaolin («Shaolin Wooded Men»). Nous sommes le son». Leur acronyme-pseudonyme — S.W.M. — fut dévoilé la première fois en 1994 sur un album CD du même nom puis, sur des vidéoclips et un second album intitulé The Hungry Forest en 1995. Tantôt décrits comme des entités de la pop média faits de sons numérisés, tantôt cachant totalement leur véritable identité, on pourra voir ces Australiens sur scène lors d'une tournée mondiale (après ISEA 95) sur un disque d'argent. • Their acronym-pseudonym — S.W.M. — first appeared in 1994 on a self-titled audio CD release, followed by video clips and a second CD entitled The Hungry Forest in 1995. Described as new SD pop media entities with bodies made of sound, nobody knows their true identity. Soon they will perform a world tour on a silver disc.

We are Sound — Ex

Shaolin Wooden Men sont des constructions média numériques dont les «corps» sont composés de sons. Personnalités virtuelles d'une culture de plus en plus fascinée par le synthétique, ils s'exécutent sur scène en propageant leur son avec la collaboration des êtres humains de l'auditoire. «Nous ne sommes jamais ce que vous pensez que nous sommes». Pour leur performance We are Sound (Nous sommes Son), S.W.M. vous invite à pénétrer dans un «temple du média» afin d'accomplir leur mission qui consiste à «Reconstruire le paysage sonore dans le but de préserver l'imagination». • Shaolin Wooden Men are digital media constructs whose "bodies" are made of sound. Virtual personalities of a culture increasingly fascinated by the synthetic, they

perform and release their sound in collaboration with human participants. "We are never what you think we are." In *We are Sound*, the S.W.M. invite you into a "media temple" to demonstrate their mission to "Reconstruct the sonic landscape in order to preserve imagination".

Ohar — Ci

De nouvelles entités du pop média manufacturées pour vous. Nous ne sommes jamais ce que vous pensez que nous sommes. Nous habitons la culture pop, celle du média digital/analogue, en tant que produits réintégrés en Octets média superdéformés. Notre mission: Reconstruire l'environnement sonore pour préserver l'imagination. • New pop media entities manufactured for you. We are never what you think we are. We inhabit the pop culture landscape of digital/analog media, integrated as new intelligent Super Deformed media bytes. Our mission is to reconstruct the sonic landscape in order to preserve imagination.

SHEA, Geoffrey

(Canada) Artiste résidant à Durham (Ontario), il réalise des œuvres d'art sur vidéo et des installations électroniques depuis une quinzaine d'années. Depuis 1993, il est président du conseil de United Media Arts, un organisme qui produit des expositions et des publications et organise des séjours pour artistes. • An artist living in Durham (Ontario), he has been producing video artworks and electronic installations for fifteen years. Since 1993, he has been the chairperson of United Media Arts, which organizes exhibitions, artist residencies and publications.

Ezrom's Room — Ex

Ezrom's Room est une œuvre composée d'images affublées d'un code bar. Lorsque «lues» par un usager muni d'un traceur laser portatif, chacune des images et son cadre de code encadre un échantillon audio qui remplit l'espace. Assemblées sans ordre particulier, les segments audio forment un scénario parlé sur la relation entre les images et les objets et sur la migration de la signification entre les deux protagonistes, du site de réception jusque dans l'esprit du spectateur. «Il ne s'agit que d'une danse saccadée et une strophe balbutiée pour nous rappeler que nous ne sommes pas complètement seuls.» (Extrait de l'œuvre) • EZROM'S ROOM consists of images with a bar-cion between images and objects and about the migration of meaning back and forth at the site of reception and in the mind of the viewer. "It is only that the jerky dance and the mumbled verse reassures us that we are not completely alone." (excerpt from the work)

SHEPPARD, Meg

(Canada) Elle poursuit une carrière internationale en interprétant des œuvres qui allient le théâtre et la musique, tout en explorant de nouvelles techniques vocales et des applications électroniques dans ses prestations sur scène. Son œuvre se veut le reflet d'une

recherche d'éloquence et d'expressivité par le biais de divers médias. • She has an active international career, presenting works which incorporate both theatre and music, as well as an exploration of new vocal techniques and electronic applications in live performance. Her work reflects a desire to search for eloquence and expressiveness through the use of diverse media.

Vão (Flight 1992-I) — Mu

CF. LANZA, Alcides

SHERMAN, Tom

(Canada) Artiste et théoricien, il est le directeur de la School of Art and Design à Syracuse University (New York). Ces textes ont reçu un vaste auditoire et ses œuvres sur vidéo se trouvent dans les collections de la Vancouver Art Gallery, le Musée d'Art moderne de New York et le Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia (Madrid). • He is an artist and theorist and the Director of the School of Art and Design at Syracuse University (New York). His texts are widely published and his video work is featured in collections of the Vancouver Art Gallery, the Museum of Modern Art (New York) and Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia (Madrid).

The Finished Work of Art is a Thing of the Past — TR_09

Les riches paradoxes de deux économies en conflits (capital/dette et information) sont mis en évidence par le profil artistique qu'ils dégagent dans l'ère de l'information. Sherman propose une grille de travail de laquelle il tire les rôles relatifs de l'artiste et des auditoires du 21^e siècle, lorsqu'il deviendra essentiel de remettre constamment à jour les œuvres d'art. La présente obsession avec le multimédia et l'interactivité porte les auditoires à faire des mises à jour des œuvres d'art qu'elles voient. • The rich paradoxes of two conflicting economies (capital/debt and information) are contrasted for the profile they yield of art in the information age. Sherman provides a framework from which he projects the relative roles of the artist and audiences well into the twenty-first century, a time when it will be necessary to constantly update works of art. The current obsession with multimedia and interactivity encourages audiences to update the art works they behold.

SIMONS, Simone

(Netherlands) Elle a complété ses études au département de l'audiovisuel de la Gerrit Rietveld Art Academy à Amsterdam. Avec Peter Bosch, elle se penche sur les "music machines" qui créent par un effet de balancement entre le ciel de l'ordre et l'abîme du chaos. • She studied at the audiovisual department of the Gerrit Rietveld Art Academy in Amsterdam. She and Peter Bosch have worked together since 1985, especially in the field of music machines, that, by balancing at the edge of order/chaos, possess a certain creative ability.

Krachtgever — Ex

CF. BOSCH, Peter
SKEA, Ben

(Scotland) Artiste du multimédia et vidéaste pigiste, il est diplômé en imagerie électronique du Collège Duncan of Jordanstone de l'Université de Dundee (Écosse). Ses courts métrages et installations ont été présentés à Glasgow et aux États-Unis. Il prévoit d'utiliser l'animation Harriet, le montage en ligne et perfectionner les images soniques.

• A multimedia installation and freelance video artist, he holds a diploma in Electronic Imaging from Duncan of Jordanstone College at the University of Dundee and has exhibited in Scotland and the United States. He plans to use Harriett Animation, on-line editing and perfect sound images.

Ebb and Flow — Ci

L'auteur utilise une tête humaine animée pour démontrer l'effet de l'eau et de la marée sur une plage de galets. La vidéo se transforme en pièce rythmique manipulant le temps «réel» et le son pour simuler les volutes de la mer. • This piece uses an animated human head to demonstrate the effect of water and tide upon a pebbled beach. The video becomes a rhythmic piece manipulating "real" time and sound to simulate the swirling movements of the sea.

SLAYTON, Joel

(USA) Depuis 1985, il enseigne les Beaux-Arts et dirige l'institut CADRE (Computers in Art and Design/Research and Education) à la San Jose University (Californie). Tourné vers le média expérimental et la performance, il est aujourd'hui directeur adjoint du projet de recherche en nouveaux médias du Digital Institute de la San Jose University et directeur du programme des expositions au Holmes Fine Art Center à San Jose. • Since 1985, he has been Professor of Fine Arts and Director of the CADRE Institute (Computers in Art and Design/Research and Education) at San Jose University. He specializes in experimental media and performance and is presently Associate Director, New Media Research at the Digital Institute at San Jose University and Exhibitions Program Director at the Holmes Fine Art Center in San Jose.

Large Scale Experimental Media and Performance — Pr

Cette présentation fera appel à des œuvres récentes utilisant la performance et l'installation de nature technologique. Les trois œuvres présentées illustrent bien les techniques alliant le graphisme assisté par ordinateur, les systèmes interactifs, les structures d'avant-garde et de télécommunications: DoWhatDo se décrit comme un service techno-urbain à l'auto ayant trait au romantisme suscité par le multiculturalisme des créateurs de Silicon Valley; Conduits nous dévoile la C-Machine, une hypothétique sculpture de télécommunications aux capacités inégales; et Telepresent Surveillance, une installation mettant en scène

trois robots de navigation autonomes, chacun équipé de traceurs infra-rouges pour cibler et traquer, détecter les collisions et communiquer sans fil. • This presentation of recent works involves technology-based performance and installation. Three works will be presented illustrating techniques for combining computer graphics, interactive systems, telecommunications and expert systems: DoWhatDo is best described as a techno-urban drive-in dealing with Silicon Valley's romance with multiculturalism; Conduits introduces the C-Machine, a hypothetical telecommunications sculpture of unparalleled capabilities; and Telepresent Surveillance, an installation involving three autonomous self-navigating surveillance robots, each equipped with infrared scanners for targeting and tracking, collision detection and wireless communications.

SMITH, Graham

(Canada) Artiste utilisant la robotique dans ses créations, il est Chef du programme d'accès à la réalité virtuelle au sein du Centre McLuhan sur la culture et la technologie à l'Université de Toronto. Il a donné des conférences et ateliers en Italie, en France, au Canada et aux États-Unis. Ses œuvres ont été présentées en Europe et en Amérique du Nord et il fut maintes fois boursier du Conseil des Arts du Canada et du Conseil des Arts de l'Ontario. • Artist creating works with robotics, he is Project Leader of the Virtual Reality Access Program of the McLuhan Program in Culture and Technology at the University of Toronto. He has lectured in Italy, Canada, the United States and France. His works have been exhibited in Europe and in North America and he has received grants from the Canada Council and the Ontario Arts Council.

Welcome to the Electric Skin — Ex

Cette œuvre poursuit en sorte le projet "Toronto Cybercity" que j'ai mis sur pied pour l'Aperto de la Biennale de Venise en 1993. On y trouve un nouveau médium artistique appelé Cibercity, une cyberville dans laquelle se trouve une galerie d'art miniature où sont exposées des maquettes d'installations réalisées par plusieurs artistes torontois. L'œuvre était reliée à la Biennale par le service de vidéoconférence du Centre McLuhan. • This is a continuation of the "Toronto Cybercity" project I curated for the Aperto at the Venice Biennale in 1993. It utilizes a new artistic medium called a Cibercity which incorporated a miniature art gallery which housed model-sized installations created by various Toronto artists. The piece was linked to the Biennale via the McLuhan program's videoconferencing in Toronto which allowed viewers in Italy a live video feed from within the installation.

SMITH, Randall

(Canada) Compositeur autodidacte, il débuta sa carrière en découvrant la musique du Groupe de Recherches Musicales. Ses œuvres ont été présentées en Europe, au Canada et aux États-Unis. Premier Prix à Luigi Russolo en 1993 et Prix du GMEM à Marseille, il fut aussi boursier du Conseil des Arts du Canada et choisi pour des commandes de l'ACREQ et CEE. Sa musique

se trouve sur CD sur l'étiquette empreintes DIGITALES. • A self-taught composer who began his compositional career after discovering the music of the Groupe de Recherches Musicales, his work has been presented in Europe, Canada and the United States. He received First Prize at Luigi Russolo in 1993, and the GMEM Prize in Marseille. He has also received a Canada Council grant and a commission from ACREQ and CEE. Randall has had his music published on CD on the empreintes DIGITALES Label.

Elastic Rebound — Mu

Cette composition électroacoustique explore la nature des tremblements de terre et leur comportement évolutif. Le titre fait référence à un terme utilisé en 1906 par un géologue après le tremblement de terre de San Francisco. Il décrit comment les forces tectoniques de chaque côté d'une fissure commencent à bouger en sens opposé, forçant la roche à baisser. Cette roche, en s'affaisant, provoque une énorme tension qui fend la roche à son point le plus faible. Cet état est suivi d'un rebondissement sur chaque face de la fracture. Lorsqu'une faille se rompt, l'énergie élastique contenue dans sa roche se libère en chaleur et en vagues élastiques. Les vagues sont le tremblement de terre et leur intensité se mesure par la quantité d'énergie élastique qui s'y trouve et par la durée de l'effet de rebondissement. • This is an electroacoustic composition that explores the nature of earthquakes and their evolutionary patterns. The term was coined by a geologist after the 1906 San Francisco earthquake in describing how tectonic forces along each side of a fault line begin to move in opposite directions causing the rock to bend. The bending rock produces a great strain and in the weakest areas will fracture. This is followed by a rebounding on each side of the fracture. When a fault ruptures, the elastic energy stored in the rocks is released as heat and as elastic waves. The waves are the earthquake. Their intensity is measured by the storage of elastic energy and the duration or time it takes for the rebound to occur.

SMITH, Michael-David

(Canada) D'abord instrumentaliste acoustique, il conjugue sa passion pour la musique acoustique à ses talents en informatique pour explorer les mondes de la synthèse et de l'audionumérique en tant que compositeur. Professeur à Musitechnic Services éducatifs inc. pendant quelques années, il travaille maintenant au département de recherche et de développement de Softimage-Microsoft. • Originally an acoustic instrumentalist, he combines his passion for acoustic music with his computer talents to explore the worlds of synthesis and digital audio from the point of view of a composer. For several years he lectured at Musitechnic Services éducatifs inc. and is now on staff at the Research and Development Department of Softimage-Microsoft.

Communion — Pe

CF. CHOINIERE, Isabelle

SPERKA, Martin

(Slovakia) Il est diplômé de l'Institut tchèque de technologie de Prague (1970), et jusqu'en 1991, il fut chercheur en infographie, en robotique, et en intelligence artificielle à l'Institut de la cybernétique technique. Il est actuellement éducateur et chercheur à l'Académie des Beaux-Arts et de Design à Bratislava (Slovaquie) et enseigne l'animation par ordinateur à la Faculté de cinéma de l'Académie des Arts de la Scène. • He graduated from the Czech Institute of Technology in Prague (1970) and until 1991 was a researcher in computer graphics, robotics, and artificial intelligence at the Institute of Technical Cybernetics. He is now an educator and researcher at the Academy of Fine Arts and Design (Bratislava, Slovakia) and teaches computer animation at the Faculty of Film (Academy of Performing Arts).

Reality, Representations and Cybergraphy — TR_17

L'art traite de représentations d'objets et de procédés. Aujourd'hui, les ordinateurs aident à transformer la représentation mentale de l'artiste en artefacts réels ou en performances d'une manière simple et interactive. L'informatisation plus avancée s'utilise dans certains systèmes CAD et fait l'objet de recherches poussées en design industriel et architectural. L'ultime niveau de recherche en électronique mène à des outils de création d'«Art artificiel». Un des terrains de jeux éventuels implique la «cybergraphie», une simulation de «l'automatisme psychique et graphique». • Art deals with representations of objects and processes. Today, computers help to transform the artist's mental representation into real artifacts or performances in a simple, interactive way. More advanced automation is used in some CAD systems and is investigated in architectural and industrial design. The state of the art in computer and related research enables experimentation with tools for "Artificial Art". One possible playground for experimenting is "Cybergraphy", a simulation of "psychic and graphic automatism".

SPIEGEL, Stacey

(Canada) Il fut artiste en résidence au ZKM/Zentrum fur Kunst und Medientechnologie à Karlsruhe (Allemagne), ainsi qu'au Musée canadien des sciences et de la technologie, et au Banff Center for the Arts. Il fut aussi boursier du Centre For Advanced Visual Study au Massachusetts Institute of Technology et est actuellement professeur adjoint d'aménagement architectural à l'Université de Toronto. • He has been artist in residence at the Zentrum fur Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe (Germany), at the Canadian Museum of Science and Technology, and at the Banff Center. He was a fellow at the Center For Advanced Visual Study at the Massachusetts Institute of Technology and is currently Adjunct Professor of Landscape Architecture at the University of Toronto.

Oasis — Ex

Construit sur le World Wide Web (Internet), Oasis apparaît sous forme d'un paysage où l'information peut être cachée et retrouvée par les visiteurs. Les formes de ce paysage sont

modifiées dramatiquement en fonction de ce qui s'y trouve. Une sorte de travail archéologique virtuel révélera des informations de toutes sortes incluant des éléments sonores. Il est possible aussi de reconnaître la présence des autres visiteurs qui arpentent le même terrain. • Oasis is an interactive environment on the WWW where information can be stored and searched. The landforms themselves are dynamically altered in relation to what and where it is buried. Hyper media links including audio are layered in the terrain. You can see others users roaming the terrain as you move around.

SPITZ, Rejane

(Brazil) Titulaire d'un doctorat en éducation du Pontifica Universidade Catolica (PUC) de Rio de Janeiro en 1993, d'une maîtrise en design graphique de la Central School of Art & Design de Londres (1983) et d'un diplôme de design typographique avancé du London College of Printing (1982), elle est professeure et coordonnatrice au Centre d'expérimentation des arts électroniques du PUC, elle est également représentante pour l'Amérique du Sud du comité d'éducation de SIGGRAPH depuis 1991 et membre du comité de rédaction de Leonardo. • She has a PhD in Education from the Pontifica Universidade Catolica-PUC in Rio de Janeiro (1993), a Master's in Graphic Design from the Central School of Art & Design in England (1983) and a Diploma in Advanced Typographic Design of the London College of Printing (1982). Professor and Coordinator of the Electronic Arts Experimental Center, at the Department of Art of the PUC, she is also South American Representative of the ACM SIGGRAPH Education Committee since 1991, and Member of the Editorial Board of the Leonardo.

Dirty Hands On The Keyboard. A Revolutionary Lab — Pr (•)

SPRINGFIELD, Robb

(USA) En février 1993, le collectif «ad 319» est né suite aux efforts simultanés de quatre artistes et designers formés dans les médias traditionnels mais désireux d'adopter les nouvelles technologies numériques. Leurs œuvres ont été présentées dans plusieurs pays. «ad319» a créé un site qu'il met à jour à l'adresse WWW gallery@art. • In February of 1993, "ad 319" was born from the simultaneous efforts of four artists and designers trained in traditional media, all of whom were attempting to embrace new digital technologies. Their work has been exhibited internationally. "ad 319" created and maintains the WWW gallery@art.

Body, Space, Memory — Ex

CF. CHMELEWSKI, Kathleen

SQUIER, Joseph

(USA) En février 1993, le collectif «ad 319» est né suite aux efforts simultanés de quatre artistes et designers formés dans les médias traditionnels mais désireux d'adopter les nouvelles technologies numériques. Leurs œuvres ont été

présentées dans plusieurs pays. «ad319» a créé un site qu'il met à jour à l'adresse WWW gallery@art. • In February of 1993, "ad 319" was born from the simultaneous efforts of four artists and designers trained in traditional media, all of whom were attempting to embrace new digital technologies. Their work has been exhibited internationally. "ad 319" created and maintains the WWW gallery@art.

Body, Space, Memory — Ex

CF. CHMELEWSKI, Kathleen

STANSFIELD, Elsa

(Scotland) Née en Écosse en 1945, elle travaille avec sa collaboratrice de longue date Madelon Hooikaas à la création d'une vaste œuvre trouvant sa forme dans divers médias depuis 1975. «...du musée de la mémoire à l'observatoire personnel». Plusieurs de leurs œuvres sont des installations audio et vidéo sensibles au lieu de présentation et réagissant au subtil dialogue entre le spectateur-auditeur et un aspect quelconque des environs. Les artistes trouvent une grande partie de leur inspiration artistique en voyageant. • Born in Scotland in 1945, she and her collaborator Madelon Hooikaas have produced a large body of work in diverse media since 1975. "...from the museum of memory to the personal observatory". Many of these works are site sensitive audio/video installations which intervene in the subtle dialogue between the viewer/listener and some aspect of their surroundings. Much of the source material for this work is gathered by the artists while they are travelling.

Table of Orientation — Pr

CF. HOOYKAAS, Madelon

STARRS, Josephine

(Australia) Artiste dont l'œuvre traite des impacts des nouvelles technologies sur la subjectivité, particulièrement en ce qui a trait aux caractères sexuels. Le jeu et le plaisir occupent une place importante dans ses œuvres interactives. Elle est membre d'un collectif d'artistes, VNS Matrix. • An artist whose work deals in part with the effect of new technologies on notions of subjectivity, especially with regard to gender issues. Ideas of play and pleasure are also important in her interactive works. She is a member of the artists' collective VNS Matrix.

User Unfriendly Interface — Ex

L'intention de The User Unfriendly Interface (L'interface non conviviale) est de vous faire penser deux fois avant de faire confiance aux ordinateurs, en posant la question: «Pourquoi les ordinateurs voudraient-ils être nos amis?» Non seulement l'œuvre vous engage-t-elle à répondre à des questions personnelles impertinentes, mais elle vous demande en plus d'accepter des jugements accablants prononcés par l'ordinateur sur divers aspects de votre personnalité, votre orientation sexuelle, votre idéologie et la probabilité que vous soyez humain(e). • The User Unfriendly Interface is designed to make

you think twice about trusting computers, posing the question, "Why do computers want to be friends with us?" The work subjects the user to a process which includes not only answering impertinently personal questions, but also accepting the damning judgments passed by the computer on diverse aspects of your personality, including your sexual orientation, your ideology and your probability of being human.

STEELE, Lisa

(Canada) Vidéaste et co-fondatrice de V TAPE, un système d'information et de distribution d'œuvres d'artistes et de créateurs indépendants. Elle enseigne la vidéo dans le cadre du programme des médias intégrés au Ontario College of Art. • Video artist and co-founder of V TAPE, an information and distribution system for media works by artists and independents. She teaches video in the Integrated Media Program at the Ontario College of Art.

How New Technologies Can Influence Education Within Media Arts — Pr

Situation: les sites d'archives spécialisés, dont la vidéo, s'utilisent en tant qu'entrepôt d'art vidéo (rubans, imprimés, archives) et ne sont accessibles qu'aux utilisateurs ou membres du public situés dans le lieu géographique. Question: les nouvelles technologies ne pourraient-elles pas être utilisées pour «décentraliser» ces lieux spécialisés et desservir la recherche et l'apprentissage des étudiants, chercheurs, conservateurs et autres individus ou publics intéressés? • Given that specialized archive sites, such as video tape which acts as a repository for information about video art (tapes, printed material, archives), are only accessible to users/members of the general public who are in the geographical location of the site, could new technologies be employed to assist in making such specialized locations into "decentred" centres, capable of serving the research and pedagogical needs of students, researchers, curators and other interested individuals and publics?

STELARC

(Australia) Artiste de la performance passionné par les stratégies esthétiques alternatives, il a exposé, monté ses installations et interprété ses créations, entre autres à la Vidéotheque (Paris), à la Biennale de danse de Charleroi (Belgique), à ISEA (Helsinki), à Unstable Media (Rotterdam), à The Body and Computer (Berlin) et pour l'ACREQ (Montréal). Cette année, on l'a vu au Greenmill Dance Project (Melbourne), au Brain / Computer Congress (Munich), au CeBIT '95 (Hanovre), à Dance '96 (Munich) ainsi qu'à Virtual Futures et à la Biennale of Ideas (Sydney). Il a exécuté des créations avec sa «troisième main», un bras virtuel, un corps virtuel et avec une sculpture stomacale. Il est à mettre au point un logiciel de simulation multi-musculaire dont l'interface sera un écran tactile. • A performance artist interested in alternate aesthetic strategies, he has exhibited, made installations and performed at the Vidéotheque (Paris), Charleroi Dance Biennale (Belgium), ISEA (Helsinki), Unstable Media (Rotterdam), The

Body and Computer (Berlin) and ACREQ (Montréal) and this year, at the Greenmill Dance Project (Melbourne), the Brain / Computer Congress (Munich), CeBIT '95 (Hanover), Dance '96 (Munich) as well as Virtual Futures and the Biennale of Ideas (Sydney). He has interactively performed with his Third Hand, a Virtual arm, a Virtual Body and a Stomach sculpture. At present, he is developing a touch-screen interface for multiple muscle-simulation.

Résumé de présentation — Statement — TR_01

Les rythmes circadiens s'estompent devant la complexité des cyber-systèmes. Des corps absents, obsolètes et invalidés prolifèrent pour faciliter la disparition. Non pas s'effacer, mais «fuir vers», là où l'humain, ses caractéristiques sexuelles ou son identité n'ont plus d'importance. Les corps n'affirment pas leur existence biologique: ils sont électroniquement effacés. Les corps jumelés par Internet extraient leur agencement et leur conscience, les partagent dans leur propre espace ou vers un autre. Les notions sur l'évolution des espèces et la distinction des sexes sont redessinées et redéfinies dans des hybrides, des êtres alternatifs de l'humain-machine et des systèmes image-machine. Les langues parlées laissent place au bourdonnement de l'hybride. Et la technologie envahissante élimine la peau comme lieu signifiant. Muer hors de sa peau sera la stratégie post-humaine... • Circadian rhythms subside in the complexity of cyber-systems. Absent, Obsolete and Invalidated Bodies proliferate, facilitating The Vanishing. It is not a 'vanishing away' but rather a 'vanishing to', where remaining human, being gendered or having a self are no longer meaningful concerns. Bodies need no longer be biologically affirmed but electronically erased. Internet-coupled bodies will be able to extrude agency and awareness from one body to another body in another place. Notions of species evolution and gender distinction are 'remapped and redefined' in alternate hybridities of human-machine and image-machine systems. Spoken tongues subside in the Hum of the Hybrid. And invading technology eliminates skin as a significant site. The Post-Human strategy is the shedding of skin...

Stimbod — Pr

La mise au point d'une interface pour écran tactile destiné aux stimulateurs de muscles permet de programmer la gestuelle du corps en touchant, sur l'écran, le muscle correspondant. La séquence des mouvements peut se répéter continuellement grâce à la commande «Loop». Au-delà de la chorégraphie par touche, l'interface permet: l'assemblage séquentiel à partir d'icônes dans un menu de mouvements pré-programmés; la simulation d'un mouvement programmé et son évaluation avant sa transmission à distance du corps à animer. Même si nous contrôlons déjà des robots à distance, on peut envisager, dans certains cas, de faire du travail à distance en empruntant le bras d'une autre personne, d'autant plus que ce bras stimulé à distance est branché à un corps intelligent et mobile. On pourrait aussi programmer une habileté par stimulation séquentielle. • A touch-screen interface has been developed for the multiple muscle stimulator. This

allows the body's movements to be programmed by touching the muscle sites on the computer model. Although we already have remote-control robots, it might be advantageous in certain situations (in non-hazardous locations) to complete a remote task by borrowing the arm of another person's body - especially since that remote stimulated arm is connected to an intelligent, mobile body. As well as completing a task, it would also be possible to condition a skill by sequential stimulation. And instead of seeing this as remote control, it is better conceptualized as the displacement of motion from one body to another body - in another place.

STERLING, Bruce

(USA) Il est célèbre pour ses audacieux ouvrages de science-fiction et ses enquêtes percutantes sur les sciences et la technologie. Ses écrits ont contribué à formuler des débats sur la liberté, le droit à l'intimité, la sécurité et la cryptographie à l'échelle internationale. Son ouvrage *The Hacker Crackdown*, publié en 1992, a été traduit en plusieurs langues et fréquemment ré-édité. Parmi ses romans de science-fiction les plus connus, mentionnons *Islands in the Net*, *The Artificial Kid*, *The Difference Engine* et une collection de nouvelles, *Crystal Express*. Il a également édité *Mirrorshades*, une des premières anthologies de fiction «cyberpunk». • Renowned for his boldly imaginative science fiction novels, and for his incisive investigative science and technology journalism, his writings on freedom, rights to privacy, security, and encryption have helped form the international debate on these issues. His 1992 book, *The Hacker Crackdown*, has been translated into many languages and frequently reprinted. Among his best known science fiction novels are *Islands in the Net*, *The Artificial Kid*, *The Difference Engine* and the story collection *Crystal Express*. He also edited *Mirrorshades*, an early anthology of "cyberpunk" fiction.

The Life and Death of Media — Co (•)

STOCKER, Gerfried

(Autriche) Artiste indépendant dont l'œuvre met en valeur les aspects culturels de la technologie et l'interaction entre l'être humain et l'ordinateur. En 1991, il participa à la fondation de x-space, une équipe d'artistes et d'ingénieurs (Fuchs, Hess, Maierhofer, Reinisch, Schitter, Schmiederer et Szylagi) motivés par la réalisation de projets multidisciplinaires utilisant le multimédia, la robotique et les télécommunications. Depuis 1992, le groupe présente de nombreuses œuvres sur le World Wide Web et dans la majorité des lieux d'avant-garde en Europe et en Amérique (Sevilla, Kassel, Bonn, Lugano, Cologne, Venise, Minneapolis, Los Angeles, Orlando, Helsinki). • An independent artist whose work focuses on human-computer interaction and cultural aspects of technology. In 1991, Stocker co-founded x-space, a team of artists and engineers (Fuchs, Hess, Maierhofer, Reinisch, Schitter, Schmiederer and Szylagi) motivated towards the realization of interdisciplinary projects using multimedia systems, robotics and telecommunication systems. Since 1992, they have exhibited their artwork on the World Wide Web and at all the major venues in Europe and

America (Sevilla, Kassel, Bonn, Lugano, Cologne, Venice, Minneapolis, Los Angeles, Orlando, Helsinki) and taken part in the majority of ISEA symposiums.

Eprom - The Aesthetics Of Disappearance — Ex

Une macrophotographie d'une puce à mémoire en silicone est numérisée et conservée sur un EPROM externe qu'un ordinateur lit continuellement. L'information illustrée qui s'y trouve s'affiche à l'écran. L'EPROM, séparé de sa couche de protection, est installé devant l'écran de l'ordinateur pour être irradié par la lumière se dégageant de l'image transmise par l'ordinateur. Le contenu de la mémoire de l'EPROM se détruit progressivement. La contemplation de sa propre image dissout l'information qui la compose.

Réalisation: x-space • The macrophotograph of a silicon memory chip is digitized and stored in an external EPROM which is continuously read by a computer. The pictorial information contained in it is displayed on the computer monitor. The EPROM is placed in front of the computer monitor with its light protection removed, and is thus irradiated by the light from the computer image. The memory content of the EPROM is progressively destroyed. Contemplation of its own image dissolves the information of which it is composed.

Realization: x-space

STROM, Charles

(USA) Médecin et docteur en biologie moléculaire (University of Chicago), on le considère comme l'un des plus éminents généticiens au monde. Auteur de deux ouvrages de vulgarisation sur la génétique, sa recherche séminale a porté sur les maladies génétiques, la préimplantation et les tests prénataux, la médecine légale et les cas de revendication de paternité ou de maternité. Il est directeur de la génétique médicale et du laboratoire de l'ADN au département de pédiatrie, d'obstétrique et de gynécologie au Illinois Masonic Medical Center. • M.D. and Ph. D. in Molecular Biology (University of Chicago), is widely recognized as one of the world's distinguished geneticists. The author of two books, he has done seminal research in genetic diseases, pre-implantation and pre-natal testing, forensics, and paternity/maternity cases. He is the Director of Medical Genetics and DNA Laboratory, Department of Pediatrics and Obstetrics and Gynecology at the Illinois Masonic Medical Center.

Musical Synthesis of DNA Sequences — TR_17

CF. GENA, Peter

STRUWE, Gerd

(Allemagne) Il présente ses installations depuis 1981. Il a étudié l'Art à Hochschule für Bildende Künste Braunschweig et il dirige le programme pédagogique en art au collège des adultes de Volkshochschule Leverkusen. • He has been exhibiting his installations since 1981. He studied art at the Hochschule für Bildende Künste

Braunschweig, and is the pedagogic manager for art at the adult college of Volkshochschule Leverkusen.

Automatic Sketch Artist-Cross Man Cross — Ex

Automatic Sketch Artist utilise des règles de composition adaptées à chaque «artiste automate de croquis» produisant des «tableaux dynamiques» par l'engendrement de programmes et de données tirés de personnages. Ce programme gère aussi la modification dynamique de la structure et du processus de présentation. Une version interactive permet au visiteur de choisir une des différentes versions de Automatic Sketch Artist. Des photographies tirées de séquences, captées par ce processus de transformation et modifiées davantage par des logiciels de type «paint», peuvent ensuite être présentées en tant que photos. • Automatic Sketch Artist employs a set of composition rules specific to each "automatic sketch artist" that, through the generation of data figures, produces "dynamic pictures". The program also manages a dynamic modification of the structure and process of the presentation. An interactive version allows the visitor a choice of different versions of the Automatic Sketch Artist. Still pictures are captured through this process, further modified by paint programs, and then presented as photos.

SUESSE, Ulrich

(Allemagne) Né en 1944, il a étudié la composition en Europe avec Karkoschka et Stockhausen et aux États-Unis avec Berio. Il enseigne à Durban (Afrique du sud) et est professeur à l'Academy for Visual Arts à Stuttgart (Allemagne). • Born in 1944, he studied composition in Europe with Karkoschka and Stockhausen and in the United States with Berio. He is a lecturer in Durban (South Africa) and a professor in Stuttgart (Germany).

Les Vusions — Mu

Les Vusions est une commande du GMEB (France) pour le 500e anniversaire de François Rabelais. Les structures sont tirées du son appuyé dans la langue de Rabelais. La voyelle i est remplacée dans le titre par la voyelle u. Les u dans les textes de Rabelais ont été traités particulièrement: prolongés, filtrés, transposés. Analogie au son u, le son des cornes rappellent les cuivres. Leur caractéristique évocatrice forme un pont entre les visions de l'an 1494 et la fin de l'apartheid en Afrique du Sud en 1994. • Les vusions was commissioned by GMEB (France) for the 500th birthday of François Rabelais. Structures in the work are drawn from the sound and coherence of Rabelais' language. In the title, the vowel i replaces the vowel u. The vowel u was treated in a particular fashion by Rabelais: prolonged, filtered, transposed. Analogous to the sound u is the sound of horns and brass. Their calling nature unifies the visionary possibilities of 1494 with those of 1994, particularly in South Africa.

SWEENEN, Peter

(Netherlands) Artiste visuel et producteur à la

télévision, ce cinéaste indépendant réalise des films d'auteur et des œuvres sur commande. Tuteur privé de niveau A à la Rotterdam Academy for Art & Design de la Utrecht School of Arts et professeur invité à Scan (Pays-Bas), au Rochester Institute of Technology (USA), à American University (Washington, DC) et au Animation Workshop (Viborg, Danemark). • Visual artist, independent and commissioned filmmaker and television producer, he is an A-level tutor at the Rotterdam Academy for Art & Design of the Utrecht School of Arts and visiting professor at Scan (Holland), the Rochester Institute of Technology (USA), the American University (Washington DC), and the Animation Workshop (Viborg, Denmark). He has created logos, notably for ISEA and for the Foundation for Contemporary Improvised Music, both in 1990, and created many films, among which *Crucifix* ('78), *Bite* ('80), *Almost Clutched his Hand* ('82), *Animation has no Borders* ('86) and *Snerf* ('91).

Imagine the Skylines of the World — Ex

Cette œuvre est la forme finale d'une performance sur scène de Robin Noorda et Peter Sweeney à Utrecht (Pays-Bas) le 17 mai 1994. Il s'agissait de traverser le temps et l'espace en vidéoconférence accessible sur ordinateur pour capturer et peindre le «Moment réel» sur un canevas électronique. Nos ordinateurs étaient branchés à des caméras perchées sur des toits d'immeubles dispersés dans le monde et reliées à nos collègues de Boston, Sydney et Tokyo. En utilisant les contrôles usuels de la vidéo (pan, pivot, zoom et foyer), nous pouvions saisir les images, les manipuler, les ajouter à nos collages en temps réel et voir l'ensemble de l'œuvre en cours, tout comme pouvait la voir les quelque 500 spectateurs rassemblés à Utrecht. Les artistes qui ont participé: Diana Roman (Boston), Sui Moritu (Tokyo), Josephine Grieve (Sydney), Peter Sweeney et Robin Noorda (Utrecht). L'événement était coordonné depuis les Pays-Bas par Wim van der Plas. • This work is the result of a live, on-stage art performance by Robin Noorda and Peter Sweeney, held on May 17 1994 in Utrecht, the Netherlands. The aim of the project was to cross space and time by means of a desktop video conferencing system, catching the Now Moment on a virtual canvas. Working simultaneously with artists in Boston, Sydney and Tokyo, we all had access to remote control cameras (pan, tilt, zoom & focus) on rooftops positioned at different locations all over the world. Each artist was able to grab images, manipulate them and include them in the collage in real time, while seeing the complete work in progress. The image was also projected in front of a live audience of some 500 people in Utrecht. Participating artists were Diana Roman (Boston), Sui Moritu (Tokyo), Josephine Grieve (Sydney), Peter Sweeney & Robin Noorda (Utrecht). Coordinator of the event was Wim van der Plas, The Netherlands.

TASSINARI, Lamberto

(Canada) Lamberto Tassinari vit à Montréal depuis 1981. En 1983 il est parmi les fondateurs du magazine transculturel *Vice Versa* dont il est actuellement directeur. Il a publié un

roman aux Éditions Guernica et enseigne la langue et la littérature italiennes à l'Université de Montréal. • Lamberto Tassinari has been living in Montreal since 1981. Co-founder in 1983 and director of the transcultural magazine *Vice Versa*, he also teaches Italian Language and Literature at Université de Montréal. He is the author of a novel published by Guernica Editions.

VICE VERSA: Le magazine pour le triangle Montréal / Toronto / New York — Pr

Le magazine transculturel et plurilingue fondé à Montréal en 1983, fait son entrée dans le triangle virtuel formé par les trois grandes métropoles de l'Est américain: Montréal, Toronto, New York. Le bouillonnant courant d'événements politiques, culturels, économiques dans le Triangle est affronté par une intervention journalistique où l'esprit critique s'associe à l'humour. Mais où va tout ce monde, pourquoi courir si follement dans le Triangle? Nous enquêtons, nous découvrons l'énergie qui anime notre insolite territoire métropolitain. Des enquêtes, reportages, interviews, commentaires sur la vie des trois cités selon une approche comparative inédite. • The transcultural and multilingual magazine, founded in Montréal in 1983, now enters the virtual triangle formed by the three great metropolises of Eastern America: Montréal, Toronto, New York. Humour and a sharp critical faculty are our weapons as we tackle from the cities in the triangle. But where are all these people running, what's all this tremendous activity inside the Triangle all about? We shall delve journalistically to come face to face with the high energy which powers our incredible megalopolis. A critical but witty journalistic writing. Inquiries, reports, interviews, commentaries from the three cities in a comparative, original approach.

THIBAUT, Alain

(Canada) Compositeur né à Québec, sa musique a été présentée au Canada et à l'étranger, notamment par la SMCQ, l'ACREQ, Chants Libres, New Music Concerts, le Canadian Electronic Ensemble et Autumn Leaf. Il a participé comme compositeur à la production de pièces de théâtre (avec Gilles Maheu de Carbone 14), de vidéos d'art (avec François Girard) et d'œuvres multimédias. Il enseigne l'informatique musicale à l'Université de Sherbrooke et est présentement directeur artistique de l'ACREQ. • Born in Quebec, the music of this composer has been presented in Canada and abroad by the SMCQ, ACREQ, Chants Libres, New Music Concerts, the Canadian Electronic Ensemble and Autumn Leaf. He has composed for theatre production (for Gilles Maheu of Carbone 14), art videos (for François Girard) and multimedia works. He teaches computer music at l'Université de Sherbrooke and is currently Artistic Director of ACREQ.

Le cauchemar climatisé — Mu

Œuvre pour marimba et bande, cette composition utilise comme matériaux sonores des citations de Varèse et des boucles provenant

de diverses musiques industrielles poussées jusqu'à l'extrême limite de la déformation. Le son du marimba est lui-même transformé afin de créer la plus grande cohésion possible avec la bande. Une telle pièce n'aurait pu être possible sans la grande complicité de son interprète, Daniel Pancaldi (premier marimbiste diplômé en Amérique du Nord), pour qui elle a été créée. • A musical composition for marimba and tape, its sonic sources are quotes from Varèse and loops from various industrial sources pushed to the extreme limit of distortion. The sound of the marimba is thus transformed to merge with the tape. A work such as this could not have been possible without the complicity of its performer, Daniel Pancaldi (first North American graduate marimba artist) for whom it was created.

THOMIN, Jean-Paul

(Canada) Concepteur en muséologie et en multimédia, travaille avec différentes approches et œuvre habituellement avec plusieurs artistes pour tenter de créer des nouveaux environnements, réels ou virtuels, et des langages originaux. • He is a creator in museology and multimedia and works with various approaches. He collaborates with numerous artists to create new, real and virtual environments as well as original languages.

Un musée à l'aube — Ci

Cette œuvre (Le Musée à l'aube) propose une visite virtuelle au cœur de la relation entre l'individu et sa perception de la réalité. Le film, construit à partir d'un ensemble de références visuelles, imite un véritable schéma muséal avec visites de salle et ateliers. Cette promenade offre la révélation d'un espace parallèle, celui du temps, qui teinte tout le décor que découvre le visiteur. Cette visite-miroir souligne d'ailleurs le secret des liens que nous entretenons avec le temps. Intermédiaire obligé et nié de notre relation avec l'existence, le temps définit l'émotion et le point de fuite de chacun de nos actes. C'est le véritable conservateur de ce petit musée d'une âme inconnue. • This work (The Museum at Dawn) offers a virtual visit to the heart of the relation between the individual and his perception of reality. The film, constructed from a group of visual references, imitates the scheme of a real museum with gallery visits and workshops. The excursion offers the revelation of the parallel space of time which lends a colour to all the decor discovered by the visitor. This mirror-visit underlines the secret of the connections we maintain with time. An obligatory yet denied intermediary of our relationship with existence, time defines emotion and the point of origin of each of our acts. It is the true curator of this little museum of an unknown soul.

THOMPSON, George

(USA) Il a étudié les arts visuels, les humanités et les sciences sociales, et il est titulaire d'une maîtrise en Beaux-Arts et d'un baccalauréat en sciences. En plus du design numérique, il fait toujours du design traditionnel. • He studied in

Visual Arts, Humanities and Social Sciences and holds Master of Fine Arts and Bachelor of science degrees. He works in both traditional and digital design.

The Hundreth Monkey — Ci

Nous avons utilisé la technologie de l'informatique pour créer un parchemin électronique. Il s'agit d'une séquence d'images sacrées, universelles explorant le contrepoint visuel, le hasard et la profondeur spatiale. Les principes conceptuels de composition musicale sont appliqués, non seulement dans le but de créer une musique viscérale mais pour en structurer le contenu vidéo. L'œuvre se situe dans la tradition des créations musicales visuelles. • This work uses computer technology to create a fine arts electronic scroll. It is a sequence of sacred, or universal imagery which explores visual counterpoint, chance and spatial depth. The principles of musical composition are used as a conceptual guide, not only to create the visceral type of music, but also to structure the video content. The work lies within the tradition of the works of visual music.

THWAITES, Hal

(Canada) Titulaire d'une maîtrise en technologie pédagogique de l'Université Concordia de Montréal, d'un baccalauréat en arts de la communication du Collège Loyola, il fut réalisateur adjoint de la programmation pour enfants de la Canadian Broadcasting Corporation, est Professeur adjoint à l'Université Concordia, directeur du 3 Dmt Research and Information Center, correspondant à l'étranger de Journal of Three Dimensional Images, et rédacteur (3D Imaging) au International Journal of Virtual Reality. • He holds an M.A. in Educational Technology from Montréal's Concordia University, a B.A. in Communications Arts from Loyola College, was Associate Producer of Children's Television at the Canadian Broadcasting Corporation, is Assistant Professor at Concordia University, Director, 3 Dmt Research and Information Center, Overseas Editor for Journal of Three Dimensional Images, and Editor (3D Imaging) for the International Journal of Virtual Reality.

Three-Dimensional Technologies and the Electronic Arts — Pr

La représentation tridimensionnelle de la «réalité» souffre de méprise conceptuelle chronique depuis des années. Dans cette dernière décennie du 20^e siècle, les nouveaux arts électroniques évoluent grâce à une métamorphose conjuguant l'informatique, les communications et les technologies de l'image. Cet exposé se veut un bref aperçu des technologies du média tridimensionnel (3 Dmt), incluant l'holographie, le film en 3D, la vidéo/télé en 3D, les réalités virtuelles et l'image informatisée. Nous conclurons la discussion en abordant des sujets et des préoccupations pour l'avenir. • The three-dimensional representation of "reality" has suffered from chronic misconceptions over the years. In this last decade of the twentieth century, new media arts are evolving from a joint metamorphosis resulting from the merging of computing, communications, and imaging technologies. This paper represent a brief overview of three-

dimensional media technologies (3Dmt) such as holography, 3D film, 3D video/TV, virtual realities, and computer imaging. Future issues and concerns conclude the discussion.

TIKKA, Heidi

(Finlande) Artiste dans le domaine des arts visuels, elle crée des installations interactives et rédige présentement une thèse de fin d'études à l'Université d'Art et de Design d'Helsinki. • Visual artist creating interactive installations and currently working on her post-graduate thesis at the University of Art and Design in Helsinki.

The Surface of a Hysterical Body as an Interface — TR_15

Lors d'ISEA94, j'ai proposé un concept parallèle à «l'inter-face» masculin: «l'inter-peau féminine». Cette proposition résultait d'une critique de la technologie actuelle de l'interface qui n'aboutit qu'à une subjectivité cartésienne masculine. Toutefois, tant et aussi longtemps que cette «inter-peau» ne se perçoit qu'en fonction du corps physiologique, elle n'est rien de plus que l'objet de la connaissance cartésienne. Par conséquent, pour concevoir une interface radicalement différente, nous devons étudier un autre genre de «peau»: la surface du corps hystérique sur laquelle la signification s'inscrit dans une actualisation intarissable du plaisir. Les diapositives complétant cet énoncé sont des images créées par des artistes poursuivant le concept du corps en tant que surface. • In my paper at ISEA94 a parallel concept for the masculine "inter-face" was suggested: the feminine "inter-skin". That concept resulted from the critique of the current interface technology capable only of producing a Cartesian masculine subjectivity. However, as long as the "inter-skin" is understood in reference to the physiological body it retains its status as the object of Cartesian knowledge. Therefore, in order to construct a radically different conceptual foundation for an interface, we need to study another kind of "skin": the surface of a hysterical body onto which meaning inscribes itself in an endless actualization of pleasure. The supporting slides consist of images by artists who elaborate the concept of the body as a surface in their work.

TOBENFELD, Emile

(USA) Photographe, compositeur, réalisateur de films et artiste média depuis 1970, il a lancé Art's Music Software et présente aujourd'hui sa dernière œuvre intitulée Video Music. • Photograph, composer, filmmaker, and media artist since 1970, his current work is called Video Music. Founded Art's Music Software.

Video Music — Ci

J'ai donné le titre de Video Music à cette œuvre car, comme les vidéos en musique, il n'y a pas de narration et chacun ne fait appel qu'à une seule œuvre musicale. Entre les deux genres, il y a des différences. Je tente de créer des œuvres unifiées qui combine les images avec la musique sur un pied d'égalité en faisant appel à des méthodes musicales, dont le développement du thème dans le temps; l'interaction d'un thème

avec un autre; le développement de variations sur un thème; la résolution de l'œuvre par le retour à la musique visuelle originale. J'ai l'intention de poursuivre mes expériences dans cette optique, et de créer des œuvres qui utilisent des structures musicales comme les polyrythmes et le contrepoint plus explicitement dans des œuvres sur vidéo. • I call my video work Video Music. As in Music Video, the pieces are non-narrative, and each piece is set to a single piece of music. There are, however, some very significant differences. I attempt to create unified pieces that combine imagery with music on an equal level, using musical methods including the development of a theme over time, the interaction of one theme with another, the development of variations on a theme, the resolution of a piece by returning to the original visual music. I intend to continue this work, and to create pieces that use musical structures such as poly-rhythms and counterpoint more explicitly in the video work.

TODOROFF, Todor

(Belgique) Compositeur de musique électroacoustique et responsable de la recherche en informatique musicale à la Faculté Polytechnique et au Conservatoire Royal de Mons (Belgique), il est aussi un membre fondateur de la Fédération Belge de Musique Électroacoustique (FeBeME) et du studio ARTEM et lauréat du Prix International Noroit (France, 1991). • A composer of electroacoustic music and head of Computer Music Research at the Polytechnic Faculty and the Royal Conservatory in Mons (Belgium), he is a founding member of the Belgian Federation for Electroacoustic Music (FeBeME) and of ARTEM studio. Prize winner at the Prix International Noroit (France, 1991).

Rupture d'équilibre — Mu

Le compositeur joue en temps réel avec les paramètres physiques (masse, gravité, forces diverses) d'un pendule virtuel qui déclenche des sons dans sa course et génère des séquences pseudo-répétitives. Des étreintes organiques perturbent la régularité du mouvement. Les matières s'offrent aux transformations et déformations périodiques, les couleurs se dévoilent et se recombinaient, des chimères sortent du néant et déploient leurs oscillations hypnotiques... Disparition, apparition, démultiplication, cris, gémissements... Hasard ou destinée, l'incertitude règne en maître absolu. À quoi bon résister... • The composer plays in real time with the physical parameters (mass, gravity, forces) of a virtual pendulum which, in turn, triggers sounds according to its speed and position. Perceiving it only through the sounds it makes, one gets the feeling of "real" movement. Depending on the parameters' values and on the sounds used, the results are either rather organic or very machine-like. An hypnotic swing plays hide and seek with sounds and memory, creating an atmosphere where nothing remains certain...

Instrument de synthèse granulaire dans MAX/FTS — Pr

Un outil permet de générer, dans MAX/FTS et sur une seule carte ISPW-16, jusqu'à trente-deux voix de synthèse granulaire réparties dans un

espace octophonique. Tous les paramètres et leur facteur de variation aléatoire sont accessibles en temps réel par l'intermédiaire d'un boîtier de potentiomètres MIDI. Les trente-deux voix peuvent être déclenchées individuellement et/ou synchronisées de manière à créer des structures rythmiques et spatiales. Un module d'interpolation graphique ou gestuel («dataglove») permet de générer des morphologies sonores évoluant continuellement entre plusieurs ensembles de paramètres. • A device permits the generation, in MAX/FTS on a single ISPW-16 card, of up to thirty-two voices of granular synthesis distributed in octophonic space. All parameters and their variables are accessible in real-time via a MIDI control console. The thirty-two voices can be triggered individually and/or synchronized in order to create rhythmic and spatial structures. A graphic or gestural (data glove) module provides the ability to generate sound morphologies that evolve between several groups of parameters.

TONKIN, John

(Australia) Artiste australien du multimédia son installation vidéo «These are the days», était au FISEA. Ses œuvres en animation firent présentées à Siggraph 93, Ars Electronica 94 et Videofest 95. Il enseigne aujourd'hui l'animation en tant que professeur invité à l'Australian Centre for the Arts and Technology de Australian National University. • Australian electronic media artist whose video installation "These are the days" was shown at FISEA. Recent screenings of his computer animations include Siggraph 93, Ars Electronica 94 and Videofest 95. He is currently visiting lecturer in computer animation at the Australian Centre for the Arts and Technology, Australian National University.

Elective Physiognomies — Ex

L'étude de la physiognomie permet de décoder le tempérament d'une personne en analysant les traits physiques de son visage. L'idée nous interpelle sur la nature de l'identité. Dans quelle mesure est-elle essentielle ou fabriquée? On nous dit de ne pas juger un livre d'après sa couverture. De toute évidence pourtant, nous utilisons la communication non verbale. La schématisation rigide des traits de physiognomie fait preuve d'une volonté d'exactitude dans la connaissance de ces choses inexacts. Certains secteurs de la recherche scientifique, tout comme les domaines de vulgarisation populaire, ont la même tendance à vouloir tout simplifier. C'est le cas du «Human Genome Project» • Physiognomy is the reading of a person's character from the physical features of their face. It raises questions about the nature of identity, to what extent is identity essential, to what extent constructed. We are told not to judge a book by its cover, yet we obviously use non-verbal means of communication. The rigid schematism of a physiognomical treatise demonstrates a desire for exactness in the knowledge of these inexact things. Contemporary fields of scientific research, eg. the Human Genome Project, seem just as prone to tendencies of over-simplification as those of the enlightenment.

TRAYLE, Mark

(USA) Né en Californie en 1955, ce compositeur étudia la musique avec Ashley, Behrman et Rosenboom et interprète ses œuvres sur scène partout aux États-Unis et en Europe depuis 1982. Il détient un bac en musique de l'University of Oregon et une maîtrise en composition de Mills College. • Born in California in 1955, this composer studied music with Ashley, Behrman, Rosenboom and has performed at venues and festivals throughout the United States and Europe since 1982. He received a B.Mus. from the University of Oregon and an M.A. in composition from Mills College.

Arcana 33 1/3 — Pe

Automatic Descriptions trouve sa source dans la technique ancienne des spiritualistes et dans la magie de la réalité virtuelle. Aujourd'hui, nos sens s'hyperprolongent pour nous mener à des endroits probablement connus des médiums et des mystiques. À la fin du 19e siècle, les médiums se servaient de meubles spéciaux pour se transporter vers le monde des esprits. À la fin du 20e siècle, pour voir des apparitions, nous utilisons des écrans, des gants transmetteurs de données et des détecteurs de feedback. À l'aide d'une table tournante et d'une «table de séance» (petite table en bois enchâssée de détecteurs ultrasoniques et de l'effet Hall), je conjure des voix d'outre-mondes. • Automatic Descriptions is inspired by the arcane technology of the Spiritualists and the magic of virtual reality. Hyperextended senses take us to places possibly visited by psychics and mystics. At the end of the nineteenth century, mediums used specially constructed furniture as gateways to the spirit world. At the end of the twentieth century, we use video monitors, datagloves, force feedback sensors to view apparitions. Using a phonograph and a "seance table" (a small wooden table with embedded ultrasound and Hall-effect sensors), I conjure voices from other worlds.

TREMBLAY, Marc

(Canada) Compositeur de musique électroacoustique, il a étudié la percussion et l'écriture aux conservatoires de musique de Chicoutimi et de Montréal. Il compose pour instruments et bandes et tente d'intégrer son médium au champ de la musique improvisée. Artiste en résidence à Bourges (1990), Premier prix des jeunes compositeurs de Radio Canada et du concours SDE et Mention d'honneur à Luigi Russolo, il est grand amateur de drogues, s'intéresse au jeu de GO et à l'ouverture de Saren-Sei lorsqu'il joue noir... • This electroacoustic music composer studied percussion and composition at the music conservatories of Chicoutimi and Montréal. He writes for instruments and tapes while trying to integrate his medium into the realm of improvised music. Artist-in-residence in Bourges (1990), First prize of Radio Canada's young composers and the SDE competitions, Honorable mention at Luigi Russolo, he is a great fan of drugs, likes to play GO and the Saren-Sei overture when he plays black...

Chronique du disque — Mu

Cette pièce est un dialogue entre un

manipulateur de tourne-disques et un électroacousticien à la console de son. Ils utilisent des grincements, accrochages, vitesses de lecture et des collages en improvisant pour intégrer la matière sonore du disque, une technologie désuète qui peut servir de nouvelle lutherie pour des artistes avides de nouveauté. Aux tables: Martin Tétreault, disc-jockey du vinyle, compositeur de sonographies pour le théâtre, les arts visuels, les performances et la musique. Une commande de l'ACREQ avec le soutien du Conseil des Arts du Canada. Remerciements à Lynda Clouette, Alain Thibault, Radio-Canada, Mario Gauthier, Raffi Armenian, Henri Bergeron, Edgar Fruiter et Ginette Bellavance. • This piece is a dialogue between a turntable manipulator and an electroacoustician at a sound console. Using scratches, bumps, varying speeds and collages, they improvise in order to integrate the sonic matter of vinyl records, an outdated technology and reuse it as a new instrument for artists in search of innovation. At the turntable: Martin Tétreault, a vinyl dj sonic composer working in theatre, visual arts, performances and music. An ACREQ commission with the support of the Canada Council, with thanks to Lynda Clouette, Alain Thibault, Radio-Canada, Mario Gauthier, Raffi Armenian, Henri Bergeron, Edgar Fruiter and Ginette Bellavance.

TRIPPI, Laura

(USA) Conservatrice d'expositions et auteure new-yorkaise, elle a mis sur pied, au cours des sept dernières années, des expositions pour The New Museum of Contemporary Art, notamment *Strange Attractors: Signs of Chaos* (1988), *Trade Routes* (1993) et *Visiting Hours* de Bob Flanagan (1994). Depuis qu'elle œuvre de façon indépendante, elle est rédactrice adjointe de *Blast 5: Scenarios* et s'occupe d'expositions utilisant le Web, dont *Unperturbed Abstraction* de Jimbo Blachy, disponible sur adaweb cet automne. • She is a curator and writer living and working in New York. For the past seven years, at The New Museum of Contemporary Art, she has organized such exhibitions as *Strange Attractors: Signs of Chaos* (1988), *Trade Routes* (1993), and Bob Flanagan's *Visiting Hours* (1994). Now working independently to develop networked exhibitions that utilize the Web, she has collaborated in adapting Jimbo Blachy's "Unperturbed Abstraction" for presentation on adaweb this fall and is co-editor of *Blast 5: Scenarios*.

Degrees of Freedom — TR_17

Dans le cours de son histoire, la théorie esthétique s'est vue éclairée par l'approche lecture/regard menant à l'interprétation et plus tard par une approche participative au matériau. Dans la même veine, Mondrian et Cage considèrent une société voulant que l'art soit diffusé à la fois par les nouvelles technologies et en plus grande liberté. De récentes initiatives dans la gestion des affaires font écho à cette tendance à structurer la participation. Mais tout cela pourrait être perçu qu'en tant qu'augmentation exponentielle de l'efficacité d'une culture axée sur la productivité. Les libertés et les limites des technologies numériques peuvent-elles être utilisées à

d'autres fins? • Historically, aesthetic theory has often been informed by considerations of the reader/viewer's role in "producing" the work-through interpretation and, increasingly, through more material forms of participation. Mondrian and Cage offer two instances along this axis, suggesting a societal drift towards art's dispersal linked both with new technologies and with greater individual freedom. Recent developments in other areas, such as business management, echo the trend toward participatory structures. But all these can equally be understood as marking an exponential increase of efficiency within a productivist culture. Can the freedoms and constraints that characterize digital technologies be used toward other ends?

TRUDEL, Gisèle

(Canada) Diplômée de l'Université d'Ottawa (BAV, 1984), Gisèle Trudel est réalisatrice indépendante depuis 1985. Elle a participé à plusieurs programmes d'artiste en résidence (Banff Centre; Inter-Access; PRIM). Elle développe un langage propre aux arts médiatiques qui favorise les aspects formels du médium. Son travail a été présenté en Asie, en Europe et en Amérique du Nord. • A graduate of the University of Ottawa (BFA, 1984), Gisèle Trudel has been an independent producer since 1985. She has participated in several artist-in-residence programs (Banff Centre; Inter-Access; PRIM). Her work is concerned with the fugitive and formal aspects of electronic media. She has exhibited in Asia, Europe and North America.

Timepiece — Ex

Par cette sculpture vidéo, les propriétés optiques de deux moniteurs sont modifiées par l'utilisation d'une nouvelle version du stéréoscope de Charles Wheatstone (1838). Les écrans vidéo bidimensionnels sont au service d'une recherche sur le volume, la perspective et le mouvement en tant que constituants de la perception tridimensionnelle. Le traitement constitue une approche aux concepts qui ont informé la 3D de sorte à montrer que l'appréhension et la formalisation de "l'espace" et du "corps" ont été façonnées par les croyances déterminantes de différentes époques. La technique stéréoscopique répond au contenu. • In this video sculpture, two monitors are modified by using a newly-adapted version of the original Wheatstone Stereoscope (1838). The 2D video screens are extended through an exploration of volume, perspective and movement as components of three-dimensional perception. The content focuses on our understanding of space and the conceptual guidelines which determine it. The representations of "space" and "body" are shown as visual molds of different belief systems. The stereoscopic technique constitutes a formal extension of the content.

TURESKI, Trevor

(Canada) Percussionniste basé à Toronto, il s'est impliqué dans plusieurs organisations de musique contemporaine et a commandé plusieurs œuvres pour percussion et dispositifs électroacoustiques. • Percussionist living in Toronto, he is active with several new music organizations and has commissioned numerous works for percussion and electroacoustics.

Tempting Ghosts — Mu

CF. SCHEIDT, Daniel
TURRE, Michele

(USA) Elle vient des domaines de la peinture, de la gravure et de la photographie et enseigne la photographie électronique à l'University of Massachusetts (Amherst). Parmi ses récentes expositions: *The Computer in the Studio* au De Cordova Museum (Lincoln, Maine, 1994), *Scitex Showcase of Fine Arts* (Boston, 1995), et une exposition solo chez Iris Graphics (Bedford, Maine, 1995). • She has a background in painting, printmaking and photography and is an instructor in Electronic Still Photography at the University of Massachusetts (Amherst). Recent exhibits include *The Computer in the Studio* at the DeCordova Museum (Lincoln, MA, 1994), *Scitex Showcase of Fine Arts* (Boston, 1995), and a solo exhibition at Iris Graphics (Bedford, MA, 1995).

Playing Dress Up — Ex

Ces imprimés proviennent d'une série intitulée *Playing Dress Up* (Jouer à s'habiller) dans laquelle j'aborde des thèmes d'identité culturelle par le biais du costume. Je pars de photographies de membres de ma famille et de moi-même. Nous portons des costumes tirés de l'histoire ou d'une ethnie, souvent avec des jouets ou d'autres objets. Au lieu d'utiliser le montage, la distorsion extrême ou le filtrage, j'en fais des tableaux sans couture qui conservent leur lien avec la lentille photographique et le temps de pose. • These prints are excerpts from a series entitled "Playing Dress Up" in which I investigate issues of cultural identity as expressed through costume. I begin from photographs I've taken of members of my family, including myself. I present us in costume—sometimes in historical or ethnic dress, and often with toys or other attributes. Rather than using montage, or extreme distortion and filtering, these are seamless tableaux that maintain their connection to the photographic lens and the moment of exposure.

UMSTÄTTER, Antya

(Germany) Elle a créé un projet interactif sur réseau intitulé *Ping*. • Antya Umstaetter created the *Ping* interactive networked project.

Ping — TR_11

Développé en collaboration avec Steffen Meschkat, *Ping* est une visualisation qui génère en temps réel un portrait à l'échelle mondiale de l'utilisation du réseau Internet. Une caméra virtuelle nommée «eye agent» agit pour l'oeil et crée automatiquement un survol du paysage, survol qui est diffusé à la télé. Originellement, *Ping* devait être une simple balade à travers l'Internet à l'intention des stations de télévision qui programment du temps d'antenne gratuit. Internet, en temps que média (et médium) à l'échelle mondiale a créé un niveau structurel multidisciplinaire en fusionnant les sciences, le divertissement, les arts, la politique et d'autres disciplines. L'objectif de *Ping* est de rendre cette structure visible pour établir une base de

communication entre les cultures. Le cinéma était l'esperanto du monde. L'esperanto du réseau peut être le paysage de données informatisées.

• Developed in collaboration with Steffen Meschkat, Ping is a virtual landscape created interactively by the users of the Internet. A virtual camera device called the eye agent automatically renders a flight through that landscape, and this flight is broadcast on TV. Like a self-generating movie, the Ping-Project is the visualization of the Internet and the generation of a real-time movie created on a world-wide basis by Internet users. Originally, Ping was intended as a visual ride through the Internet during the programmed free time of various TV stations. Internet as a world-wide medium created an interdisciplinary structure by merging science, entertainment, arts, politics and other disciplines. The goal of Ping is to make this structure visible and to create a crossculture-communication basis.

Film was the esperanto for the world. The esperanto of the network may be dataspace.

VANOUSE, Paul

(USA) Artiste du média électronique, il s'intéresse à la psychanalyse et à la culture contemporaine et entreprend une maîtrise en Beaux-Arts à Carnegie Mellon University. • An electronic media artist with interests in psychoanalysis and contemporary culture, he is currently a M.F.A. candidate at Carnegie Mellon University.

The Consensual Fantasy Engine — Pe

Une fiction interactive animée par l'auditoire. En 1994, la chasse à l'homme télévisée dont O.J. Simpson était le point de mire fut l'élément déclencheur de cette œuvre d'art cinématographique. Malgré le fait qu'on retrouvait dans cette chasse une vedette célèbre, un lot d'appareils média et un lieu de tournage situé tout près du cœur de la fiction américaine (Hollywood), il n'y a pas eu de conclusion dramatique. Ce programme sonde l'opinion de l'auditoire pour en tirer des données démographiques et des points de vue politiques et produire un scénario destiné spécifiquement à être consommé. Le scénario débute avec la véritable poursuite pour adopter une structure familière dans laquelle les bons et les méchants se hissent jusqu'au sommet du suspense. • An audience driven interactive fiction. The 1994 televised O.J. Simpson chase provides a starting point for this cinematic artwork. Although the chase included a famous star, a plethora of media gear, and took place near the heart of American fiction (Hollywood), we didn't see a dramatic conclusion. The program polls the audience for demographic data and political views and generates a scenario specifically tailored for its consumption. This scenario begins with the actual chase, but quickly adopts a familiar structure in which heroes and villains struggle in cliffhanger moments.

VEILLETTE, Louis

(Canada) Il a étudié en sciences pures avant de se tourner vers les arts visuels à l'Université de Montréal. Technicien, programmeur et artiste médiatique, il a collaboré à l'Écran Humain, la

troupe de théâtre Momentum, le Théâtre de Quat-Sous et l'Exposition Images du Futur, avant de fonder Synergie avec ses deux comparses. Chroniqueur à l'hebdo montréalais Hour et à Radio-Centre Ville, voyageur des sites d'ISEA et de Synergie sur le World Wide Web, il a été vu pour la dernière fois, au lever du jour, dansant avec abandon sur de l'iclan. • Programmer and media artist, he worked with l'Écran Humain, the Momentum theatre troupe, the Théâtre de Quat-Sous and Images du Futur before founding Synergie with his two buddies. Collaborator at the Montreal weekly Hour and at Radio-Centre Ville, he travels in and around ISEA and Synergie sites on the World Wide Web. He was last seen at dawn dancing to techno music with abandon.

i/o — Pe

À la croisée du rave, de la poésie, de la vidéo, de l'art contemporain et de la critique des médias, le processus collaboratif et chaotique du groupe multimédia Synergie offre un joyeux divertissement technologique qui fait rire les curieux, provoque les blasés et fait réfléchir en dansant. Créé pour ISEA avec des moyens réduits, I/O sera l'occasion de dévoiler les résultats de leurs dernières explorations dans le monde de la musique. Les images qui accompagnent le spectacle, autant que la soirée, se veulent une commentaire satyrique sur la "technologie comme panacée à tous nos problèmes," attitude si commune par les temps qui courent. • A mixture between raves, poetry, video, contemporary art and media criticism, the collaborative and chaotic creative process of the local multimedia group Synergie offers a technological entertainment that has the curious laughing, provokes the bored and has you thinking while dancing. Created for ISEA 95 with minimal resources, I/O's will be the occasion to unveil the results of their latest foray into the musical domain. The visuals accompanying the show and the rest of the evening will definitely show a touch of satyricism towards the "technology as an answer to all our problems" so often met these days.

VENTRELLA, Jeffrey

(USA) Récemment diplômé du Media Lab et présentement développeur à Rocket Science Games Inc, il a enseigné des cours de vie artificielle appliquée à l'infographie à la Tufts University à Medford. Il a œuvré en animation, en infographie et en programmation. Ses recherches ont été largement publiées et il a écrit et publié des images dans des magazines et des revues savantes comme Iris Universe, Artificial Life IV et Animatol. • A recent graduate of the Media Lab, Jeffrey Ventrella is presently a software developer for Rocket Science Games Inc. He has taught artificial life graphics courses at Tufts University and the University of California in San Diego. He has held many positions in the fields of animation, graphic design and programming. He has presented

papers internationally and has published several images and texts in magazines and journals, such as IRIS Universe, Artificial Life IV, and "Animatol".

Eukaryotic Virtual Reality - the Emergent Art of Artificial Life — TR_10

Je présente mon utilisation des techniques de vie artificielle par la création de personnages faits de bâtonnets dont l'anatomie et le comportement peut évoluer en temps réel. Je discute de mon point de vue: l'évolution comme outil de création artistique. Mon travail a pour but de faire avancer l'art de la vie artificielle, un art dans lequel l'œuvre se comporte de manière autonome avec la capacité d'évoluer jusqu'à devenir immensément complexe. J'ai toujours utilisé l'ordinateur comme média pour générer des formes artistiques émergentes, depuis ma première programmation de codes «fractales» et «l'automata cellulaire» jusqu'aux récentes algorithmes évolutionnistes. • Virtual Reality doesn't have to be a lonely place. Many of us who are building computer-based media have an agenda: to invent and then populate virtual realities with interacting, quasi-intelligent entities. The human participant becomes one member in an ecosystem of lifelike behavior, not merely a lone wanderer in a vast polygonal space of Euclidean objects. After all, real reality is very much about living among and interacting with other living things. The art of artificial life emphasizes Behavior over Image. In this paper I discuss examples from artists and scientists advancing the art of artificial life such as Dawkins, Sims, and Latham, as well as my own works in using chaos, fractals, cellular automata, behavioral animation, and the application of genetic algorithms to real-time, physics-based animated characters (a research project called "Disney Meets Darwin").

Disney Meets Darwin - Evolving Expressive Motions — Pr

Le biologiste Lynn Margulis propose une théorie selon laquelle certaines bactéries de début de l'histoire terrestre évoluaient en une symbiose tellement serrée qu'ils se transformaient en métaorganismes, de nouveaux individus nommés cellules «eukaryotiques». Ce retour en arrière a pour but de nous mener à notre époque et l'émergence de systèmes méta-humains. Le post-humain et l'humain s'estompent dans le non-espace virtuel qui s'appelle Internet. J'examine des exemples d'œuvres créées par des artistes et des scientifiques qui font avancer la vie artificielle: Dawkins, Sims et Latham et j'y ajoute mes propres travaux sur la vie artificielle par le biais du désordre, les «fractales», «l'automata cellulaire», l'animation behavioriste et l'application d'algorithmie génétique à des personnages animés et basés sur la physique en temps réel (une recherche intitulée «Disney rencontre Darwin»). • In this session, I will present my work using artificial life techniques, emphasizing real-time, physically-based stick figures whose anatomy and behavior can evolve. I have been using emergence in generating images and animations for many years. My work is an attempt to advance the art of artificial life - an art which can evolve potentially towards immense complexity and expressivity, which would be impossible using top-down design strategies. I have always used the computer as a

medium for generating emergent artforms, from my early experiments with fractal and cellular automata, to later developments using evolutionary algorithms. I would like to step through my development as an artificial life artist, and to site the works of other artists and thinkers working in similar ways.

VESNA, Victoria

(USA) Artiste de la performance, de la vidéo et de l'installation, elle est aussi professeure adjointe à l'University of California à Santa Barbara où elle enseigne les médias électroniques. Récipiendaire de nombreux prix et bourses, elle a exposé plusieurs fois en solo et a participé à de nombreuses expositions de groupe. • An installation, video and performance artist, she is currently Assistant Professor at the University of California at Santa Barbara teaching electronic intermedia. Recipient of various awards and grants, she has presented a number of solo exhibitions and has participated in many group shows.

Computers & the Intuitive Edge — TR_02

«in-tui-tif, a. Perçu immédiatement par l'esprit sans l'intervention de la raison; qui a le pouvoir de découvrir la vérité sans raisonnement». C'est un des adjectifs les plus utilisés pour qualifier une puissante nouvelle interface. Le «rationnel» est au cœur même de l'architecture électronique. Les architectes-créeurs des ordinateurs tentent de mettre au point une interface «intuitive» pour que le produit soit plus convivial, donc facilement mis en marché. Que veut vraiment dire l'industrie lorsqu'elle utilise le terme «intuitif»? Sous-entend-elle que ni la pensée «rationnelle», ni la formation sont essentielles à l'utilisation de ces appareils? On associe également l'intuition aux pouvoirs surnaturels pourtant absents de l'univers technico-scientifique dominé par le mâle, un monde où tout doit être prouvé avant d'être accepté. Dans ce contexte, on est peut-être en train de formuler une toute nouvelle conception du monde. • «in-tui-tiv, a. Perceived by the mind immediately without the intervention of reasoning; having the power of discovering truth without reasoning». One of the most common terms one comes across when being convinced about a powerful new interface is "intuitive". The very heart of the computer architecture is the rational and architects are working on developing an intuitive interface in order for the tool to be easier to work with, to be marketable. What exactly does the industry mean when they use the term "intuitive"? Does that mean that neither "rational" thought nor training is needed to use these machines? Intuition is also linked to supernatural powers which are so foreign in the technical/scientific/male-dominated world where everything has to be a proven fact in order to be accepted. Perhaps a whole new idea of the word when used in this context is being formulated.

Installation "Virtual Concrète" — Pr

Cette œuvre découle d'un texte intitulé *The Wild West and the Frontier of Cyberspace*. Cette recherche nous mène à l'aménagement d'un

trottoir de six mètres de longueur sur lequel étaient disposées des images électrostatiques surdimensionnées de corps apparemment morts/fragmentés d'hommes et de femmes. Une fois le papier retiré, la pigmentation collait au béton, créant ainsi une fresque numérique. Les spectateurs sur le lieu physique de l'œuvre déambulaient sur l'art, lisant le texte et déclenchant des sons en cyberjargon hideux et juridique, tout en étant surveillés par une caméra/œil branchés sur l'Internet. À partir de leur ordinateur, d'autres participaient en tant que voyeurs regardant qui marchait, parlait ou commentait sur les cadavres de la galerie/trottoir. The Concrete Path faisait partie du spectacle *Veered Science* présenté au Huntington Beach Art Center (Californie) en 1995. Son site virtuel se trouve à <http://www.arts.ucsb.edu/concrete>. • This piece is based on a paper *The Wild West and the Frontier of Cyberspace*. An 18-foot concrete path was constructed upon which lay larger than life electrostatic images of seemingly dead/fragmented male and female bodies. Once the paper was removed, the remaining pigment bonded to the concrete, thus creating a digital fresco. The viewers in the physical site walked and crawled on the art, reading the text, triggering sounds of cybersleaze and legalese via sensors, all the while being watched by a camera/eye connected to the Net. Those away from the concrete virtually participated as voyeurs, watching who was walking on the bodies, talking into the concrete, constructing and commenting on bodies in the gallery. The Concrete Path was part of the *Veered Science* show at the Huntington Beach Art Center (California) in 1995. Its virtual site is at <http://www.arts.ucsb.edu/concrete>.

VORN, Bill

(Canada) Né à Montréal en 1959, il fait de la musique avec le bruit, à l'aide d'ordinateurs et de numérisation. Il poursuit ses études à l'Université du Québec à Montréal en vue d'un doctorat en communication. • Born in Montréal in 1959, Bill Vorn is now making music with noise using computers and digital processing. He is also working on a Communication Ph.D. thesis at Université du Québec à Montréal.

Machism/Machinism — TR_04

Notre travail met en situation le déplacement d'objets fabriqués et le pressentiment de leurs comportements quasi-humains. On considérera les robots en tant qu'organismes virtuels se déplaçant et produisant son et lumière selon leur métabolisme artificiel. Comme l'esthétique de cette œuvre évoque la vie à travers des squelettes inorganiques et abstraits, les machines sont délibérément simplistes. Il ne s'agit pas de simuler ou de reproduire physiquement de vrais animaux, mais de composer avec une multiplicité d'animations mécaniques primitives. Bill Vorn et Louis-Philippe Demers • Our work is about displacement of existing artifacts and expected life-like behaviors. The robots can be seen as virtual organisms that move and produce sound and light as the outcome of their invented metabolisms. One of the aesthetic choices of this work being the evocation of life through abstract inorganic skeletons, the machines are deliberately simplistic. Our goal is

not to simulate or physically reproduce real-life animals; but rather, to deal with the multiplicity of primitive mechanical animats. Bill Vorn and Louis-Philippe Demers

The Frenchman Lake — Ex Real Artificial Worlds: The Perversion of Perception — TR_10

CF. DEMERS, Louis-Philippe

WAGNER, Anna Gabriele

(Austria) Née en Autriche, elle œuvre dans le domaine de l'infographie, de la vidéo et de l'animation expérimentales. Elle est titulaire d'une maîtrise en art informatique de la School of Visual Arts de New York. Elle connaît aussi bien l'architecture que la performance. Une de ses œuvres s'est méritée une mention honorable à *Ars Electronica* en 1994. • Born in Austria, she works in the field of computer graphics and experimental animation and video. She received a MFA in Computer Art from the School of Visual Arts in New York City. She also has a background in architecture and performance art. Her work was awarded an Honorable Mention at *Ars Electronica* (1994).

Emergence — Ex

Mon œuvre s'élabore à travers une exploration créative de relations morphologiques. J'utilise des images du «réel», de nature animée et inanimée. Ensuite, je manipule et compose ces images en plusieurs couches dans l'ordinateur, en utilisant le calcul informatique comme un langage artistique et une source de découverte, plutôt qu'un outil de production. J'extrait du «monde réel» des couches d'images invisibles quoique inhérentes. En additionnant et en soustrayant des valeurs de pixels à deux (ou plus que deux) images ou en ajoutant un algorithme à ces valeurs, je découvre littéralement une beauté virtuelle jamais vue auparavant. • My work is created through a creative exploration of morphological relationships. I use images of the 'real' in animate and inanimate nature. I then manipulate and compose these images in the computer in multiple layers, using computing as an artistic language and means of discovery, rather than a production tool. I reveal invisible, yet inherent layers of images from the 'real world'. Through adding and subtracting pixel values from two or more different images or applying algorithms to those values, I literally discover the unseen virtual beauty.

WAITE, Clea T

(USA) Née à New York, elle réalise des films depuis 1983. Elle est aujourd'hui directrice adjointe de Digital 1995 à Cologne en Allemagne, membre de l'Academy of Media Art de Cologne depuis 1993, professeure adjointe en infographie à l'institut Pratt de Brooklyn (New York), titulaire d'une maîtrise en sciences (animation infographique) du Media Laboratory et d'un baccalauréat en optique électronique de M.I.T.. • Born in New York City. Currently co-director of Digital 1995 in Cologne, Germany. Fellow at the Academy of Media Art of Cologne since 1993. Assistant Professor of Computer

Graphics at Pratt Institute, Brooklyn, N.Y. MS from Media Laboratory in computer graphics animation, BS electronic optics, M.I.T. Making motion pictures since 1983.

Cyber 3 — Ci

Cyber.3 est un énoncé court et rapide sur le cyber-espace — du corps dans le cyber-espace. • Cyber.3 is a fast, short statement about cyberspace — from the body in cyberspace.

Nothing Broke but the Heart — Ci

Cette œuvre se déroule compulsivement, hypnotiquement et traverse des icônes déformées: d'«amour», le cœur toujours dans le point focal. La couleur et la lumière en désordre, les images individuelles s'étalent comme des souvenirs. Ces cœurs — cœurs de pierre, cœurs brûlants, cœurs de bois, cœurs en «mutation», cœurs qui ne sont que des mots — sont ponctués durant le vidéo par des images du vrai cœur de mon corps, respirant, pompant, accrocheur par son rythme. Cette vidéo utilise la dureté, la rationalité de la technologie électronique et ses processus — l'antithèse de l'émotion — comme des langues exprimant l'émotion. Musique: Carmina Burana de Carl Orff. • This work compulsively, hypnotically, runs through distorted icons of "love", heart always "center screen". A chaos of color and light, individual frames flash like memories. These hearts - hearts of stone, burning hearts, wooden hearts, "mutated" hearts, hearts that are only words - are punctuated throughout the video by medical images of my body's real heart - breathing, pumping, catching in its rhythm. This video uses the hardness, the rationality of electronic technology and its processes - the antithesis of emotion - as the language with which to express emotion. Music: Carmina Burana by Carl Orff

WALICZKY, Tamás

(Germany) Animateur, peintre et artiste d'animatique, il fut artiste en résidence au ZKM (Centre d'art et du média) de Karlsruhe (Allemagne) et il enseigne aujourd'hui à l'Institut du média visuel de cette institution. Depuis 1986, il s'est mérité d'innombrables prix, notamment à Budapest, Linz, Paris, Monte-Carlo, Locarno, Berlin et Londres et récemment le Premier Prix du Electronie d'Arte e Altre Scrittura (1994) en Italie. Ses œuvres font partie de collections publiques, dont celles du Centre Georges Pompidou à Paris et Scan Video Gallery de Tokyo. (Voir Artintact 1+2) • Animator, painter and computer animator, he was artist-in-residence at the ZKM (Center for Art and Media) of Karlsruhe (Germany) and now a member of the staff of its Institute for Visual Media. He has won innumerable awards since 1986 in Budapest, Linz, Paris, Monte-Carlo, Locarno, Berlin and London, including First Prize at Electronie d'Arte e Altre Scrittura (1994) in Italy. His works are in various public collections, including the Centre Georges Pompidou, Paris and the Scan Video Gallery, Tokyo. (See Artintact 1+2)

The Way — Ex

Il s'agit d'une œuvre en animatique combinée à

la vidéo. La caméra suit trois coureurs déambulant dans une rue brumeuse d'un petit village quelque part en Allemagne. Pour obtenir l'effet de virtualité, son auteur a replacé le point de fuite le plus près possible de la perspective de la caméra. Plus l'objet est loin, plus il semble proche et vice versa. On peut également remarquer cet effet sur les coureurs. Leur taille est la même mais ils deviennent la référence de l'image inversée. • A computer animation combined with live video, it depicts three runners followed by a camera down a foggy street in a small German village. To virtualize it, the author has moved the vanishing point to the closest possible position next to the viewpoint. The further the object is from the viewer, the larger it appears and vice versa. You can notice this effect on the runners too. Their size is the same, a reference point on this inverted image.

WALSH, Tom

(Canada) Un compositeur qui joue de l'échantillonneur numérique et de la trombone quand il n'est pas en train de lire. • A composer who plays digital sampler as well as trombone and reads a lot of books.

Genesis After Babel — Pe

(Pour George Steiner dans l'esprit de Raymond Roussel.) Genesis After Babel est une boucle d'environ dix minutes sous forme de performance. Le thème de la création ou genèse s'applique en «boucle linguistique» pour confronter la théorie de Steiner — exprimée dans «After Babel» — portant sur l'impossibilité de réaliser de véritables traductions des langues. La boucle représente l'uroboros — le serpent qui mange sa queue — un vieux symbole de l'Homme perpétuant son image. Aujourd'hui, ce symbole se trouve dans l'interdépendance qu'auto-génère la technologie dans un monde où les images et l'intelligence sont synthétiques. • (For George Steiner in the spirit of Raymond Roussel.) Genesis After Babel is a performance art "loop". The creation theme of Genesis is used as a "language loop" to address Steiner's theory expressed in "After Babel" of the impossibility of true translation between different languages. The loop should personify the image of the ancient uroboros (the serpent eating its tail), originally the symbol of the self-perpetuating image of Man; now come to represent the loop of technology's self-generating inter-dependence within a world of created image and intelligence.

WARK, McKenzie

(Australia) Professeur de communications internationales à la Macquarie University de Sydney (Australie) et collaborateur à la rédaction des magazines 21°C et World Art. Il rédige également une chronique sur les communications et l'éducation avancée pour le quotidien The Australian et réalise des émissions pour le réseau national radiophonique australien ABC. • He is a lecturer in international communications at Macquarie University in Sydney as well as contributing

Editor to 21°C and World Art magazines. He is a columnist on communications and higher education for The Australian newspaper and is a producer for ABC Radio National in Australia.

Virtual Antipodes: Aspects of Australian New Media Art — Pr

Cette présentation donne un aperçu de l'enthousiasme créatif des artistes australiens des nouveaux médias depuis quelques années. Nous soulignerons leurs forces et leurs faiblesses, leur raffinement, leurs auto-critiques et leur dépendance à l'égard de la technologie, une conséquence de leurs liens avec l'appareil militaire et l'industrie du divertissement. La situation géographique des australiens a toujours préoccupé les gens de lettre et des arts visuels. Dans le domaine de l'art électronique toutefois, cette «tyrannie de la distance» devient une prise de conscience des relations centre-périphérie virtuelles à l'intérieur d'un média qui efface les frontières. • This presentation provides an overview of some exciting directions new media artists have explored in Australia in the last few years. The paper is a case study on how the creation of a certain institutional environment results in the production of certain kinds of work. Both the strengths and weaknesses of Australian work will be discussed—its theoretical and self-critical sophistication as well as the technological dependency that results from being on the periphery of the emergent military-entertainment complex. The peripheral location of Australian artists has traditionally been a strong theme in Australian literature and visual art, but in new media art, this 'tyranny of distance' on the physical terrain is doubled and re-configured as an awareness of relations of centre and periphery in the mediated, virtual relations of transnational media.

WEBB, Lanny

(USA) Coordonnateur en design électronique et illustration et professeur associé à la School of Art, University of Georgia. Titulaire d'une maîtrise en arts visuels et en design graphique à Georgia State University (1974) et bachelier en design graphique et en photographie du Atlanta College of Art (1972). Il fut récipiendaire de nombreuses bourses et ses œuvres ont été présentées dans plus de cinquante expositions internationales et nationales. • He is Coordinator of Electronic Design, Coordinator of Illustration and an Associate Professor at the School of Art, University of Georgia. He received a Masters of Visual Arts in Graphic Design from Georgia State University (1974) and a Bachelor of Fine Arts in Graphic Design and Photography from the Atlanta College of Art (1972). He has received numerous outstanding grants and has exhibited his work in over fifty international and national exhibitions.

Illusions of Reality — Pr

Cette présentation démontrera que les images se transforment: de leur état de photographies de référence qu'elles étaient à l'origine, elles sont modifiées par l'ordinateur. On projettera des diapositives en illustrant les étapes de transformation permettant de métamorphoser des photographies prises avec la lumière du jour en illusions de scènes nocturnes. • This poster

session will demonstrate the transition of images from their original reference photographs to a final result resulting from computer modification. The session will be highlighted by a series of slides showing the progression stages of turning daytime photographs into the illusion of a nighttime scene.

WEINTRAUB, Annette

(USA) Artiste des arts visuels dont l'œuvre s'attache à l'environnement architectural, elle enseigne l'art au City College of New York CUNY, et dirige le Robinson Center for Graphic Arts and Communication Design. • A visual artist whose work examines the architectural environment, she is Professor of Art at The City College of New York CUNY, and directs the Robinson Center for Graphic Arts and Communication Design.

Resolving the 2D Dilemma: Repurposing Your 2D Art — TR_09

De récentes critiques de l'art électronique en 2D affirment que l'image immobile n'a plus sa place dans la création artistique. Pourtant, dans une culture envahie par l'image, une image capturant un instant une idée originale peut encore trouver une grande résonance. Dans une ère dominée par les mass médias, alors que les images cherchent toutes un public, l'image immobile emprisonnée entre les quatre murs blancs de la galerie d'art peut être libérée pour trouver un plus vaste sort. La contextualisation de l'image immobile et sa libération de la galerie d'art se fait à l'aide de véhicules comme l'affiche murale, les panneaux d'affichage et les commandes pour la diffusion publique de cette forme d'art. • Recent critiques of electronic 2D art have proclaim the irrelevance of the still image. Yet, for a culture submerged in a ceaseless flow of images, a single image capturing a significant moment or idea can have great resonance. In an age of mass media, as images seek an audience, the still image trapped within the white walls of the art gallery can be released to seek its wider audience. This contextualization of the still image, and its liberation from the gallery is developed via models of the wall poster, billboard, broadside and public art commission.

WESTERKAMP, Hildegard

(Canada) Elle compose en recyclant les sons. Elle est rédactrice en chef du bulletin The Soundscape depuis 1991 et membre fondatrice du World Forum for Acoustic Ecology. • She is a composer who recycles sound. She has been the editor of The Soundscape newsletter since 1991 and is a founding member of the World Forum for Acoustic Ecology.

India Sound Journal — Mu

Cette œuvre est composée de pièces musicales interprétées à partir d'enregistrements et de compte-rendus de mon premier voyage en Inde. Il s'agit d'une construction dramatique de mes rapports avec cette culture et ses surprises, les difficultés et les émotions qu'elle réserve à la plupart des touristes d'origine nord-américaine et européenne. Durant cette représentation de

India Sound Journal (Journal sonore indien), vous entendrez des extraits tirés de cette œuvre toujours incomplète. • The work consists of a series of performance pieces based on recordings and journal entries from my first trip to India. It is a dramatic treatment of my encounters with this culture and the surprises, difficulties and excitements it holds for many visitors from urban North American/European origin. In today's performance of India Sound Journal, you will hear selected excerpts from this larger work-in-progress.

Résumé de présentation — Statement — TR_05

Entre le son et l'expérience qu'en tire l'auditeur se trouve un espace complexe et mystérieux. Un endroit calme, bruyant, ou bien un terrain de jeux psychique, là où tout peut se produire. S'agit-il de l'endroit où notre féminin à tous, le féminin de toute une culture, perçoit les événements soniques différemment du masculin? Comment diable peut-on formuler ces différences avec des mots? Sont-elles autres que physiques, technologiques, sociales, religieuses, politiques ou environnementales? Devrions-nous plutôt considérer le terrain de jeux comme tel: en écoutant ceux et celles qui écoutent? • There is a complex and mysterious place between a sound and the listener's experience of it. A quiet place perhaps, or a noisy one. Perhaps a psychic playing field, where anything can happen. Isn't it the place where the feminine within each of us or within a whole culture receives sonic events differently than the masculine? How on earth can these differences be defined in words? And can they be distinguished from other ones (physical, technological, social, religious, political, environmental, etc.)? Or shall we pay attention to the playing field itself: listening to the listening?

WEYHRAUCH, Peter

(USA) Il poursuit la rédaction d'une thèse de doctorat à Carnegie Mellon University intitulée «Aide au développement de l'œuvre dramatique interactive». • He is working toward a Ph.D. at Carnegie Mellon University entitled "Guiding Interactive Drama."

The Consensual Fantasy Engine — Pe

CF. VANOUSE, Paul

WHITE, Norman

(Canada) Né à San Antonio (Texas) en 1938, il s'établit au Canada en 1967 et obtient sa citoyenneté en 1974. Depuis 1966, il fait des expériences avec l'électronique et la logique du point de vue de l'art, surtout en imitant le système organique ou autorégulateur. • Born in San Antonio, Texas in 1938, he moved to Canada in 1967, and became a Canadian citizen in 1974. Since 1966, I have experimented with electronics and logic in the context of art. His central interest has been the mimicking of organic/self-organizing system.

Virtuality without Graphics — TR_04

Dans un monde où l'infographie accapare le

traitement de l'information et de l'art, presque tous nos scénarios de réalité virtuelle sont bloqués dans le mode visuel. Il existe pourtant un domaine négligé mais plus subtil, plus large et plus fertile que le purement sensoriel. Mettez de côté votre casque et vos gants électroniques et envisagez donc la virtualité la plus fondamentale: le comportement pseudo-organique. • In a world where graphics dominate the meeting-point of art and information processing systems, and where almost all our virtual reality scenarios are stuck in a visual mode, there is a largely overlooked realm which is more subtle, broad, and fertile than the merely sensorial. Shuck off that data helmet and those data-gloves a while, and consider a most fundamental virtuality: pseudo-organic behavior.

WHITE, Jason

(UK) Il travaille avec l'informatique picturale depuis 1983, se spécialisant dans l'animation en trois dimensions et les effets numériques. Il était chargé de cours pour la maîtrise en arts (infographie) à l'Université Middlesex de Londres jusqu'en 1994. Il travaille avec Richard Wright sous le nom de Soft Future Productions. • He has been working with computer imagery since 1983, specializing in 3D animation and digital effects. Course Leader of the MA Computing in Design at London's Middlesex University until October 1994, he now works full time on animation projects as part of Soft Future Productions.

Heliocentrum — Ci

CF. WRIGHT, Richard

WIGGINS, John

(USA) Ce compositeur né en 1952 est concepteur de sons depuis plus de dix années; il s'est mérité un prix en tant que concepteur sonore pour le réseau américain de télévision HBO (Home Box Office). • John Wiggins, age forty-three, is a composer. For the last 10 years, he has been an award-winning sound designer for an American cable television network, HBO (Home Box Office).

Masterpiecing — Mu

J'ai créé cette œuvre en rassemblant par ordre chronologique des fragments des bandes originales des mes compositions musicales et de conceptions sonores réalisées pour la télévision entre 1989 et 1994. Retirée de son contexte télévisuel, cette nouvelle combinaison crée un nouveau contexte qui impose ses propres paramètres d'écoute. Comme pour tout environnement, les ajustements les plus heureux sont souvent à la base de l'évolution et, par tâtonnements, ces pièces finissent toujours par redevenir Musique. • I created this work by linking, in chronological order, fragments of my own original master tapes of composed music and sound design, made for television from 1989 to 1994. Taken out of its original context of television, this re-combining creates a new context that dictates what fits and functions. As

in any environment, maximum fit is the basis for evolution and, by trial and error, these pieces fall together again to be Music.

WILCOX, Dennis Michael

(Australia) Titulaire d'un diplôme d'études supérieures de la Sydney College of the Arts à la University of Sydney et d'une maîtrise en Beaux-Arts du College of Fine Arts de University of New South Wales. Ses œuvres ont été présentées en Australie, notamment lors de TISEA et il a publié des exposés intitulés *Visual Orientation in Cinema et Occularcentralism in the Age of Mechanical Reproduction*. • He has a Post Graduate Diploma from the Sydney College of the Arts at the University of Sydney and a Master of Fine Arts from College of Fine Arts from the University of New South Wales. He has exhibited in Australia, namely at TISEA and published the following papers: *Visual Orientation in Cinema and Occularcentralism in the Age of Mechanical Reproduction*.

Zenotrope#2 & Zenotrope Oscillator — Ex

Les appareils ou modules de type Zenotrope se composent d'un moteur électrique, d'un écran à affichage à cristaux liquides, d'un boîtier et d'une installation électrique. Ces appareils produisent un mouvement cinétique qui fait tourner l'écran à des vitesses variables. (Commandité par Sony, Australian Film Commission, ANAT, College of Fine Arts.) • The Zenotrope devices or modules consist of an electric motor, a liquid crystal display screen, housing, and wire supports. The kinetic motion that these devices produce is to spin the liquid crystal display screen at various rates. (Sponsored by Sony, Australian Film Commission, ANAT, College of Fine Arts.)

WILSON, Louise

(UK) Née en Grande-Bretagne, cette artiste habite à Montréal. Ses installations et performances ont été présentées en Allemagne, en Slovaquie, au Canada, en France et dans son pays natal. Son œuvre fait souvent appel à la coopération et la participation d'individus et d'entreprises du monde de la recherche scientifique. • A British artist currently living in Montréal, her installation and performance work has been shown in Germany, Slovakia, Canada, France and England. It frequently involves the cooperation and participation of individuals and companies from the realm of scientific research.

Black Box — Ex

(Sous-titre: Interactions anormales entre humains et machines impliquant un pseudo générateur de nombres aléatoires (Pseudo REG) et un ArtREG.) Depuis 1979, le programme PEAR (Princeton Engineering Anomalies Research) étudie les phénomènes anormaux reliés à la conscience qui pourraient trouver une application en ingénierie pratique et dans le domaine des sciences physiques fondamentales. Un grand nombre d'expériences vérifiées sur plusieurs années tendent à prouver que les intentions d'un opérateur peuvent d'elles-mêmes influencer directement le comportement d'appareils

physiques sensibles. Dans cette œuvre, les participants sont invités, individuellement et en groupes, à interagir directement avec le logiciel PEAR. Les données qui résulteront de ces sessions seront collectionnées pour être analysées à Princeton, en soulevant la question de la «signature» possible du genre sexuel. • (Sub-title: Anomalous human-machine interactions involving a Pseudo random number generator (Pseudo REG) and ArtREG.) In 1979, the Princeton Engineering Anomalies Research (PEAR) program was established to study anomalous consciousness-related phenomena of possible relevance to basic physical science and engineering practice. A large number of controlled experiments have been conducted in which an operator's intention has been proved to have a direct effect on the behaviour of sensitive physical devices. In Black Box, participants are invited, both individually and in groups, to interact directly with PEAR software. A body of data will be collected and forwarded, raising such questions as possible gender "signatures" and remote effect.

WOLLENSAK, Andrea

was on the subject of Russian cinema. She was a Lecturer at the University of Leipzig and the Academy of Film in Potsdam-Babelsberg, and has contributed to various publications and projects on media, film and art. She was director and co-founder of the Center for Interactive Media (ZIM) in Cologne.

The Metaphor of Touch-Identification, Personality and Contact Within the Screen — TR_03

Les théories sur le cinéma d'avant-garde ont été les premières à aborder les relations métaphoriques dans le média: Les mouvements de la caméra, les perspectives subjectives et les montages réfléchissants, etc.. Elles voyaient disparues la position frontale d'observation (l'observateur en tant qu'espion) et la distance des créateurs artistiques du passé. Ces idées subjectives issues de l'imagination mènent à un propos sur la hiérarchie: plus il prolonge les sens et les fonctions du corps, plus un espace virtuel se perçoit comme «réel». Le terme interactivité doit être remplacé par l'implication possible ou l'identification, la représentation de la personnalité et l'échange des subjectivités. • The early avantgardist film theory was the first to formulate a metaphorical interface within media: Camera movements, subjective perspectives and reflecting montages etc. destroyed the objective spy hole character of the frontal observing position and the distant aura of the former art creation was dissolving. These subjective, imagination-based thoughts of creating media as surroundings for identification lead to actual hierarchical questions: the more an extension of body senses and functions is offered, the more a virtual space is perceived as "true". The word interactivity has to be replaced by terms like potential of involvement or identification, representation of personality and intersubjective exchange.

ZERø, Dan

(Australia) Il a étudié au Sydney College of the Arts et depuis 1989, il réalise des œuvres interactives par ordinateur. Écrivain et enseignant, il est membre du groupe «post-garage-folk-punk» The Nihilists. Sa couleur préférée est le vermillon et sa nourriture favorite, le hamburger «Quarterpounder». Son ambition: mourir dans son sommeil. • He was educated at Sydney College of the Arts and has been making interactive computer works since 1989. He is a writer and teacher and a member of The Nihilists, a post-garage-folk-punk band. His favourite colour is vermillion and his favourite food is Quarterpounders. His ambition is to die in his sleep.

Angelus Novus 4.01 — Ex

Je veux savoir comment les artistes peuvent se servir de la technologie numérique pour sublimer leurs obsessions traditionnelles: la signification du pouvoir, le désir et la mort. Un ordinateur est un instrument idéal pour produire des collisions, des fluctuations et des flux entre les significations et pour jouer sur la tension entre l'authenticité et la simulation dans l'espace qui se trouve entre l'intention et le hasard. Chaque spectateur/usager navigue sur une voie originale, à travers un collage numérique de couches et de boucles d'images, de sons, de voix et de textes. • I am interested in how artists can employ digital technology as a medium to explore their traditional obsessions such as the meaning of power, desire and death. A computer is the ideal instrument for causing meanings to collide, fluctuate and flow into each other—and to play with the tension between authenticity and simulation in the space between intention and chance. Each viewer/user navigates a unique path through a digital collage of layers and loops of appropriated images, sounds, voices and texts.

ZIEGLER, Christian

(Germany) Un concepteur-programmeur utilisant les interfaces utilisateur en multimédia. • A designer and programmer currently working on the users's multimedia interfaces.

Improvisation Technologies: Bill Forsythe - "Self Meant to Govern" — Ex

CF. KUCHELMEISTER, Volker



LE CENTRE D'IMAGERIE ÉLECTRONIQUE
THE ELECTRONIC IMAGING CENTER

SYGRAF Inc.
425 rue Guy
Bureau 200
Montréal, Québec. H3J 1S9
Tél.: (514) 846-9786 / Fax: (514) 846-9788

Votre centre de services multi-médias ***Your multi-media services centre***

- Enregistrement CD-ROM.
CD-ROM recording.
- Numérisation Kodak Photo CD.
Kodak Photo CD Scanning.
- Impression laser, photo-numérique et grand format.
Digital film recording, continuous tone laser
and large format poster printing.
- Transfert d'animation sur pellicule 35mm en format
CINE/Academy.
35mm motion picture film recording from
computer generated animation files.

DU SPECTACLE

CLIK MEDIA

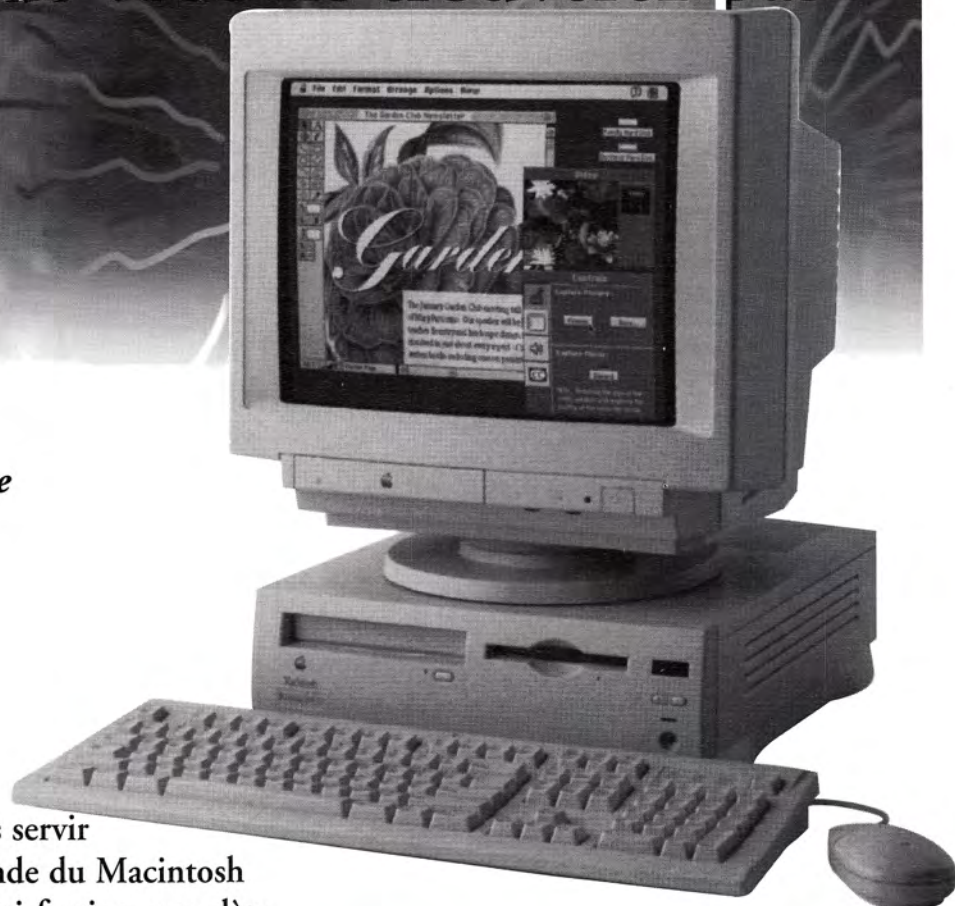
ECRAN HUMAIN

AU CD-ROM

2000 Notre Dame est Montréal, Québec Tél.: (514) 529-3419 Fax.: 529-8708

Le Centre Macintosh complet...

Un service que vous ne trouverez pas



*Microserv se consacre au service
et au support technique des
ordinateurs et périphériques
Apple.*

- Service, offert par des experts
- Deux succursales pour mieux vous servir
- Nous sommes experts dans le monde du Macintosh
- Une solution concrète pour une satisfaction complète



Concessionnaire autorisé

Le Centre Macintosh
microserv
Service Personnalisé Depuis 1982

*Microserv vous invite à venir
voir toute la nouvelle gamme
de produits Apple Macintosh.*

LAVAL
3240, boul. St-Martin O. (514) 681-2030

INTERNET

<http://www.microserv.ca>

DORVAL
950, chemin Herron (514) 636-5127

Apple et le logo Apple sont des marques déposées de Apple Computer inc. Macintosh et Mac sont des marques de commerce de Apple inc. Tous les produits mentionnés sont des marques déposées de ces compagnies respectives.



Vision Globale

450,
rue St-Paul Est,
Montréal
(Québec)
H2Y 3V1

Téléphone
(514) 982-0020
Télexcopieur
(514) 982-0796

CONVERSION
PAL/SECAM-NTSC

Via la plus récente technologie,
le «Motion Compensator»
CYRUS PRIME.

Afin de créer, à partir de
source vidéo PAL ou NTSC,
les plus purs rubans maîtres.
Également, le TK 3:2
pour les rubans de source film.

DUPLICATION
TOUS FORMATS

Duplication à partir des
formats D-5, D-3, D-2, Betacam
Digital, 1", Betacam SP, 3/4",
SVHS, HI-8 et VHS.

FILM
TRANSFERT FILM

35mm, 16mm, 9.5mm,
Super 8 et 8mm à vidéo NTSC
ou PAL.

THE MAGAZINE OF ARTS AND TECHNOLOGY

CyberStage

CUT THROUGH THE HYPE.

JOIN IN THE DISCOURSE.

**CyberStage MAKES SENSE OUT OF
ARTS AND TECHNOLOGY.**

WANNA KNOW MORE?

P.O. Box 652
Don Mills, ON
Canada
M3C 2T6
cstage@passport.ca

Illustration by Kelli Rogers

MUSICWORKS

The Journal of Sound Exploration

MUSICWORKS

est une revue principalement rédigée en anglais
(avec des résumés français);
quelques articles sont en
français dans chaque
numéro (avec des
résumés anglais)

MUSICWORKS

explore les musiques
nouvelles et possibles
depuis plus de 16 ans:

- les musiques électroacoustiques,
improvisées, actuelles et contemporaines
- arts audio, radiophoniques • sculpture sonore

179 Richmond Street West
Toronto, Ontario, M5V 1V3, Canada
Phone: (416) 977-3546
Fax: (416) 204-1084

**PLEASE
WRITE FOR YOUR
FREE BACK ISSUE
CATALOGUE**



LOCATION D'OUTILLAGE

ERA_{INC.}

SERVICE
VENTE ET LOCATION
OUTILS EN TOUS GENRES

1551 Rue Centre, Montréal



(514) 937-5810
(514) 937-7057



INNOVITECH

BÊTOMEIL

PEINTURE
DES MAÎTRES-DÉCORATEURS
PAINT OF THE MASTERS

viceVersa

the cultural magazine for the
Montréal / Toronto / New York triangle



© 1995 Vittorio

VICE VERSA, the transcultural magazine founded in Montréal in 1983 now makes an ambitious foray into new territory. We are multilingual and multicultural with contributions in English, French, Italian and Spanish and we aim to cover the "power triangle" formed by the three great metropolitan centers of the North East: **Montréal, Toronto and New York.**

A new format, a new concept after twelve years on the newsstands!

Phone and Fax: (514) 847-1593

Un partenaire d'ISEA 95 au Cyberport

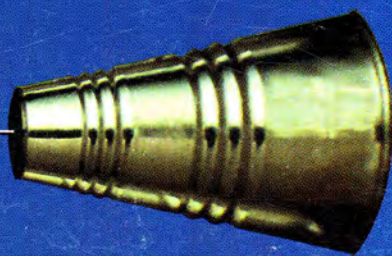


collège maisonneuve

Centre des technologies
informatiques
COLLÈGE DE MAISONNEUVE
Complexe Desjardins
Tour Est, bureau 1300
Montréal (Québec)

Informations sur nos cours :
(514) 251-1444, poste 4825

Adolfo Nuñez • Agnes Hegedüs • Agostino Di Scipio • Agustín Fernandez • Alain Mongeau • Alain Renaud • Alain Thibault • Alan Koeninger
 • Alcides Ianza • Alessandro Cipriani • Alexandre Burton • Anargiros Sarafopoulos • Andra McCartney • André Boulanger • André Cinq-
 Mars • André Dubois • André-Éric Létourneau • Andrea Libretti • Andrea Wollensak • Andrea Zapp • Andrée Lemieux • Anita Cheng •
 Anna Gabriele Wagner • Anne-Marie Duguet • Annette Weintraub • Antya Umstätter • Arthur Kroker • Avi Rosen • Axel Mulder • Barbara
 Hoffman • Barbara Ulrich • Ben Skea • Benoît Berry • Bentley Jarvis • Bériou • Bernard Caillaud • Bernard Lévy • Bernard Turcotte • Bill
 Meadows • Bill Seaman • Blanche Baillargeon • Brenda Laurel • Brian Evans • Brian Massumi • Bruce Evans • Bruce Pennycook • Bruce
 Sterling • Bruno Ducharme • Bruno Jobin • Cameron Bailey • Carl Stevenson • Carlos Azambuja • Carlos Eduardo Muti Randolph • Carol
 Gigliotti • Caroline Vachon • Catherine Richards • Cécile Leprado • Célia Moréno • Chantale Boutat • Charles de Mestral • Charlotte Davies
 • Chris Brown • Chris Csikszentmihalyi • Chris Dodge • Christian Hübner • Christian Lavigne • Christian Sylvestre • Christine Ross • Christophe
 Ramstein • Christopher Dobrian • Claire McNicols • Claire Roberge • Claude Gaçon • Claude Schryer • Claudette Lambert • Claudia G
 Herbst • Clea T Waite • Colène Comeau • Craig Harris • Cynthia Beth Rubin • Cynthia Pannucci • Dan Bishop • Dan Zéro • Daniel Dion
 • Daniel Langlois • Daniel Leduc • Daniel Potvin • Daniel Scheidt • Danielle Beaupré • Danielle Patenaude • Danielle Racine • Dany Beaupré
 • Darren Copeland • David Clark Little • David d'Anjou • David Eagle • David Poole • David Rothenberg • Dena Davida • Denis Martineau
 • Denise Perrier • Dennis Michael Wilcox • Derrick deKerckhove • Diana Domingues • Diane Gromala • Dominic Brunet • Dominique
 DeBardonnèche-Berglund • Don Ritter • Donato DiBlasi • Doug Back • Douglas Hofstadter • Ed Bennett • Ed Osborn • Eduardo Kac • Edward
 Zajec • Egbert Mittelstädt • Elaine Frigon • Elaine Trotter • Elisabeth Goldring • Elizabeth Châtillon • Elizabeth Diller • Elizabeth Marier •
 Elliot Anderson • Emile Tobenfeld • Émile Morin • Eric McLuhan • Éric Mattson • Éric Rosenzweig • Étienne Desautels • Everett C Frost • Fides
 Krucker • Florent Aziosmanoff • France Trépanier • Frances Dyson • Francine Dubois • Francine Lelièvre • Francine Taschereau • Francis
 Dhomont • Francis Fox • François Belhumeur • François Bérubé • François Colbert • François Houle • François Vaillancourt • Françoise
 Auroseau • Françoise Petiot • Fred Forest • Frédéric Cloutier • Gary R Greenfield • Gary Warner • Geert Lovink • Geoffrey Shea • Georg
 Mühleck • George Legrady • George Thompson • Gérard Souvray • Gerd Struwe • Gerfried Stocker • Germain Lefebvre • Germaine Gibara
 • Gilles Artaud • Gilles Duceppe • Gilles Gobeil • Ginette Major • Ginette Paris • Gisèle Trudel • Graham Harwood • Graham Smith •
 Granular Synthesis • Gregory Garvey • Guy Durand • Gwek Bure-Soh • Hal Thwaites • Hank Bull • Hans Dehlinger • Hans Mittendorf •
 Haruo Ishii • Heidi Grundman • Heidi Tikka • Hélène Lamarche • Hélène Prévost • Henry Kucharzyk • Henry See • Hervé Fisher • Hervé
 Graumann • Hildegard Westerkamp • Iain Reed • Ian Chuprun • Ian Haig • Isabelle Chemin • Isabelle Choinière • Isabelle Delmotte • Isabelle
 Taillon • Isolde Lagacé • Itsuo Sakane • Iury Lech • Ivan Chabanaud • Jacques Charbonneau • Jacynthe St-Pierre • Jadwiga B Podowski
 • Jake • James Giroudon • James Hagan • James K-M • Jean Derome • Jean Piché • Jean-Claude Leblond • Jean-François Cantin • Jean-
 François Denis • Jean-Guy Boisvert • Jean-Marc Philippe • Jean-Marie Dallet • Jean-Paul Longavesne • Jean-Paul Picard • Jean-Paul Thomin
 • Jean-Pierre Côté • Jean-Pierre Dalbera • Jean-Sébastien Côté • Jeffrey Hannigan • Jeffrey Schulz • Jeffrey Ventrella • Jens Hedman • Jill
 Scott • Jimmy Lakatos • Joel Slayton • Joël Chadabe • Joëlle Metzger • Johanne Laurin • John Byrne • John Colette • John D Mitchell • John
 Duesenberry • John Goldsmith • John K P Ludwig • John Neill • John Perry • John Potts • John Tonkin • John Wiggins • Jon McCormack
 • Joran Rudi • Jose Halac • Joseph Lefèvre • Josephine Grieve • Josephine Starrs • Judith Kerman • Julie Patenaude • Julio Bermudez • Jürgen
 Claus • Justine Bizzocchi • Karlheinz Stockhausen • Kate Midgley • Katerina Thomadaki • Kathleen Chmielewski • Kathy Kennedy • Katie
 Lavers • Keith Hamel • Keith Piper • Ken Gregory • Kevin McTavish • Kharim Hogan • Kim Sawchuk • Kirk A Woolford • Kitsou Dubois
 • Kurt Hibchen • Lamberto Tassinari • Lanny Webb • Laura Tripee • Laurent Lavoie • Lev Manovich • Lily Gaudreault • Linda Dement • Linda
 Mayer • Line Bleau • Lisa Steele • Lise Barrette • Lisette Bordeleau • Loretta Todd • Louis Bec • Louis Côté • Louis Sarrazin • Louis Veillette
 • Louis-Claude Paquin • Louis-Philippe Demers • Louise Baribeau • Louise Cadieux • Louise Dallaire • Louise Letocha • Louise Poissant • Louise
 Wilson • Luc Beaudoin • Luc Courchesne • Luc Gagné • Luc Maltais • Lucette Bouchard • Lucette Lupien • Lucie Bazzo • Lucie Juneau • Lucie
 Marchand • Luigi Ceccarelli • Lynda Clouette • Lynda Mayer • Lyne Barnabé • Lynn Herschman • Lynne Sanderson • Madelon Hooykaas
 • Manon Blanchette • Manon Forget • Mara Helmut • Marc Andelac • Marc Beaugrand-Champagne • Marc Dufresne • Marc Lavallée
 • Marc Roelens • Marc Tremblay • Marcel Blouin • Marcel Brisebois • Marcello Mercado • Marcos Novak • Margaret Morse • Maria Grazia
 Mattei • Maria Klonaris • Marie Chouinard • Marie DeClaw • Marie Grégoire • Marianne Mercier • Marie-Christiane Mathieu • Marie-
 Hélène Falcon • Marie-Hélène Parant • Marie-Josée de Grâce • Marie-Josée Jean • MariLouise Kroker • Mario Gauthier • Mario Poirier •
 Mark Jones • Mark Pesce • Mark Trayle • Martin Bryson • Martin Daske • Martin Laberge • Martin Sperka • Martin William Rieser • Martine
 Bour • Martine J. Bouchard • Martine Jalbert • Martine Sauvageau • Mary-Anne Farah • MaryAnne Moser • MaryLeigh Morbey • Masa
 Inakage • Maurice Benayoun • Maurice-Georges Dyens • McKenzie Wark • Mechthild Schmidt • Meg Sheppard • Michael Century • Michael
 Hill • Michael Mackenzie • Michael McNabb • Michael Rodemer • Michel Fleury • Michele Biasutti • Michele Turre • Michèle Neveu •
 Micheline Lesage • Michi Itami • Miguel Raymond • Mike King • Mike Leggett • Milla Moilanen • Minna Tarkka • Mireille Leclerc • Mogens
 Jacobsen • Monic Houde • Monique Brunet-Weinmann • Monique Savoie (Nini) • Nancy Dallaire • Nancy Paterson • Nancy Tobin • Natalie
 Jean • Natasha L Barrett • Ned Bouhalassa • Nell Tenhaff • Nicholas Gebhardt • Nicolas Farmer • Nicolas Reeves • Nicole Racette • Nigel
 Helyer • Nils Aziosmanoff • Norbert Corsino • Norman White • Odette Query • Olivier Sorrentino • Ollivier Coupille • Osvaldo Budon •
 Otavio Donasci • Otto Piene • Pascal Favron • Patrice Labastrou • Patricia Search • Patrick Kosk • Patrick Minotti • Paul Brenner • Paul Brown
 • Paul Dolden • Paul Hertz • Paul Vanouse • Paule Ducharme • Paule Leduc • Paulette Gagnon • Peter Beyls • Peter Bosch • Peter Gena •
 Peter Hannan • Peter Sweeney • Philippe Boissonnet • Philippe Chambovey • Philippe Collard • Philippe Waterloo • Phillip George • Phyllis
 Lambert • Pierre-André Ouellet • Pierre Bongiovanni • Pierre Lachapelle • Pierre Lafleur • Pierre Lévy • Pierre Monat • Pierre Morin • Pierre
 Théberge • Pierre-Benoît Lemieux • Randall A Smith • Raphael Pocattera • Raphaëlle Groulx • Ravi Rajakumar • Raymond Descout •
 Raymonde Lagacé • Raynald Turgeon • Rejane Spitz • René St-Pierre • Renée Huard • Richard Gravel • Richard Langevin • Richard Martel
 • Richard Wright • Rita Dionne-Marsolais • Rob Fisher • Robert Duplessis • Robert Fisher • Robert Herrick Russ • Robert Lepage • Robert
 Normandeau • Robert Rowe • Robert Tanguay • Robin G King • Rodrigo DeToledo • Roger F Malina • Roger Ricco • Roman Verostko •
 Ron Rocco • Ron Saito • Ross Harley • Roy Ascott • Roz Dimon • Sally Jane Norman • Sandrine Martinet • Sara Diamond • Sarah Dawbarn
 • Ségolène Roederer • Seoungcho Cho • Serge Carbonneau • Serge Gauthier • Serge Roy • Serge Tremblay • Sergio Barroso • Shaolin
 Wooden Men • Shea Prince • Simo Alitalo • Simon Penny • Solange Turcotte • Sonia Jossifort • Sonya Rapoport • Stacey Spiegel • Stelarc
 • Stephan LaRoche • Stéphane Belugou • Stéphane LeBouyonnet • Stéphane Roy • Stéphane Tougas • Stephen Lee • Stephen Wilson • Steve
 Gibson • Steven M Miller • Susan Frykberg • Suzanne Murphey • Sylvain Riendeau • Sylvie Bélanger • Sylvie Dufresne • Tamás Waliczky
 • Tapio Makela • Thecla Schiphorst • Theo Hesper • Theodore Krueger • Thierry Bardini • Thierry Hubert • Thomas Bayrle • Tim Cheung
 • Timothy Binkley • Timothy Duffield • Todor Todoroff • Tom Sherman • Tom Walsh • Toni Dove • Trevor Batten • Trevor Tureski • Troy Vincent
 • Ulrich Suesse • Van McElwee • Vera Frenkel • Victoria Vesna • Virginia Madsen • Virginia Rutledge • Volker Kuchelmeister • Wayne
 Draznin • Wende Bartley • Wim van der Plas • Yannick Provencher • Yolande Racine • Yves Daoust • Yves Louchez • Yvon Lachance •



Merci / Thank You