

MUSIQUES & CULTURES DIGITALES

# mcd

HORS SÉRIE #04

## LIVE A/V

PERFORMANCES  
AUDIOVISUELLES

9 782952 987219 04  
KD - mcd hors-série #4 - 10 €

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

MCD HORS SÉRIE #04

# LIVE A/V

06-09\_LIVE CINEMA

ITS CALLED LIVE CINEMA

Mia Makela

10-13\_LIGHT CURRENTS

nouvelles tendances dans Le

Vjïng et Les arts visuels

new trends in Vjïng and visual arts

Blanca Regina

14-17\_PRACTIQUES LIVE

Le sens des mots

LIVE PRACTICES

what the words mean

Laurent Catala

18-21\_LIVE ! LIVE ! LIVE !

Il était une fois Le

cinéma vivant...

Once upon a time in the

Living cinema...

Gilles Alvarez

22-25\_AVenir

AViewing the Future

Alain Thibault

## ARTISTES/ARTISTS

26-27\_ABSTRACT BIRDS

28-29\_ADDICTIVE TV

30-31\_ANTIVJ

32-33\_CÉCILE BABIOLE

34-35\_MATTHEW BIEDERMAN

36-37\_FRANK BRETSCHEIDER

38-39\_BYETONE (OLAF BENDER)

40-41\_CELLULE D'INTERVENTION  
METAMKINE

42-43\_CHDH

44-45\_DEFASTEN

46-47\_DEMOLECURISATION

48-49\_EVELINA DOMNITCH  
& DMITRY GELFAND

50-51\_LOUIS DUFORT

52-53\_D-FUSE

54-55\_EKYZT

56-57\_GANGPOL & MÏT

58-59\_HC GILJØ

60-61\_KURT HENTSCHLÄGER

62-63\_RYÔJI IKEDA

64-65\_INCITE/

66-67\_JODI

68-69\_YUKI KAWAMURA

70-71\_HERMAN KOLGEN

72-73\_RYÔICHI KUROKAWA

74-75\_LAB[AU]

76-77\_ULF LANGHEINRICH

78-79\_LSD ROOM

80-81\_MIKOMIKONA

82-83\_JOACHIM MONTESSUIS

84-85\_MYLICON/en

86-87\_CARSTEN NICOLAÏ

88-89\_OTOLAB

90-91\_JULIEN OTTAVI  
AKA THE NOISER

92-93\_JEAN PICHÉ

94-95\_PURFORM  
(YAN BREULEUX)

96-97\_QUAYOLA

98-99\_TASMAN RICHARDSON

100-101\_RHO

102-103\_RYGN

104-105\_CHRIS SALTER

106-107\_SATI

108-109\_ANTOINE SCHMITT

110-111\_SYNCHRONATOR

112-113\_TELCOSYSTEMS

114-115\_TeZ

116-117\_THE LIGHT SURGEONS /  
CHRISTOPHER THOMAS  
ALLEN

118-119\_TRANSFORMA

121-121\_TVESTROY

122-123\_UVA UNITED VISUAL  
ARTISTS

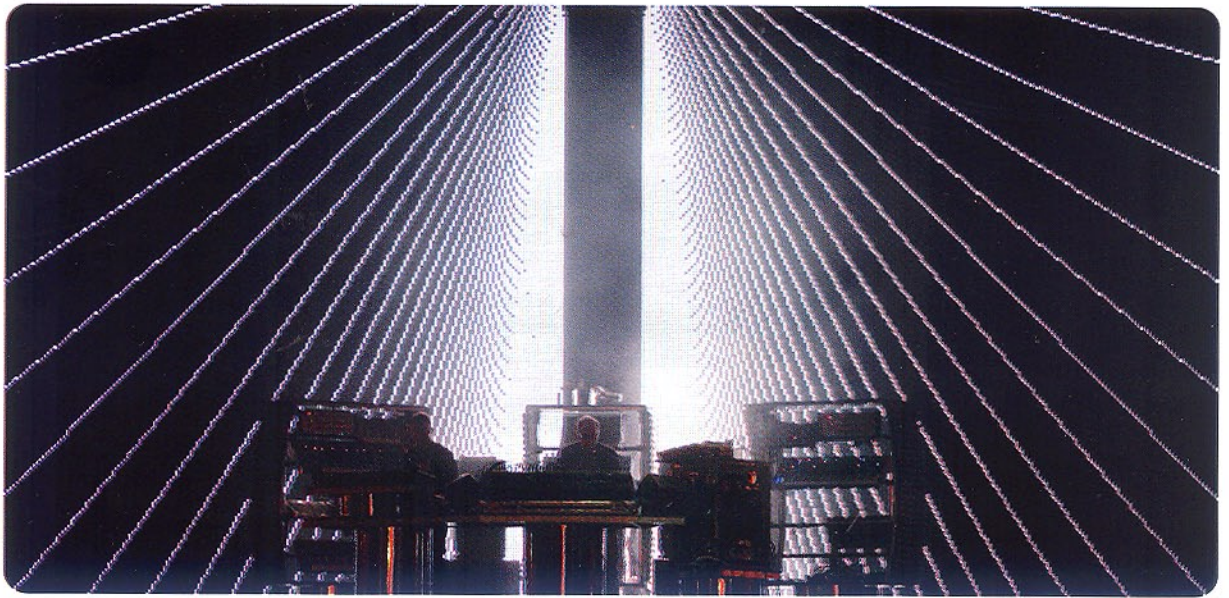
124-125\_EDWIN VAN DER HEIDE

126-127\_HLR PROJECT

128-129\_YRO

130\_FESTIVALS

UVA versus the  
Chemical Brothers,  
Trafalgar Square 2007  
© UVA/James  
Medcraft.



## PERFORMANCES AUDIOVISUELLES

### QUESTIONS POSÉES AUX ARTISTES

/ Quel est votre parcours et vos influences, références ?

// Comment définissez-vous votre travail dans ce rapport visuel / sonore ? Quelle est votre démarche en termes de composition et de diffusion ? Pour vous, les performances audio/vidéo constituent une (nouvelle) discipline artistique à part entière ?

/// De quelle manière l'évolution technologique a déterminé/modifié vos réalisations ? Comment envisagez-vous l'impact des progrès techniques sur votre démarche artistique ?

//// Festivals, événements, dvd, Internet, etc.: quel circuit pour les performances A/V ? Peut-on imaginer d'autres lieux ou supports de diffusion ?

///// Quels sont vos projets en cours ?

#### LIVE A/V

### QUESTIONS TO THE ARTISTS

/ Can you tell us about your background, your influences and artistic references?

// How would you describe the video/audio dimension of your work? How do you go about composing and diffusing your work? Do you consider audio/video performances to be a (new) artistic discipline in their own right?

/// How have technical breakthroughs modified/defined your work? What kind of impact do you think future breakthroughs will have on your artistic practices?

//// Festivals, events, dvds, internet, etc.: which distribution model suits A/V best?

///// What projects are you currently working on?

# LAB[au]

<http://lab-au.com/>

LAB[au] a commencé comme agence collaborative de "transarchitecture" en 1997 et, au cours des douze dernières années, est progressivement devenu un studio de création artistique dont les principaux membres sont Manuel Abendroth, Jérôme Decock et Els Vermang. Le nom LAB[au] fait référence à la prononciation du diminutif français de laboratoire, "labo", qui représente un lieu de recherche et d'expérimentation artistique et technologique, mais qui se réfère aussi au "bau" allemand, terme utilisé dans la construction et la réalisation. Par ailleurs, l'utilisation de "bau" est directement inspirée du mouvement Bauhaus qui représente pour nous un élément fondateur dans la quête visant à examiner et à réarticuler les avancées technologiques en lien avec la pratique artistique, d'où son anticipation du design. Le glissement de la société industrielle vers la société d'information post-industrielle transpose notre idée du design en "metadesign", mettant en scène le thème des constructions d'espace et de temps liées aux processus d'information. Des gens comme Le Corbusier et Xenakis ont exploré le progrès technologique qui transforme les notions d'espace et de temps afin d'incarner le concept de l'homme s'opposant à la technologie. Par exemple, à travers le *Poème Electronique*, à la fois pavillon et performance audiovisuelle préfigurant l'assemblage du son, de la vision et du mouvement dans une cohérence interdisciplinaire, la construction spatio-temporelle du pavillon engendre une évolution dans la conception architecturale de l'espace avec des murs qui deviennent le fluide épousant, de l'intérieur, l'espace multidimensionnel. L'architecture devient ici le modulateur de différents formats dont l'espace, le son et l'image.

LAB[au] a une approche transdisciplinaire qui se focalise de manière paramétrique sur la transposition de différents formats, dont le son et la vision, mais aussi la lumière, la cinématique et

l'impression papier. Notre œuvre AV de référence est *sPACE, Navigable Music*, une machine immersive 3D permettant de restituer l'image à 360 degrés par un son polyphonique avec lequel des performances et des installations ont été créées jusqu'au début 2007 et qui incarne le genre de création que nous souhaitons continuer à aborder. Les travaux de LAB[au] sont, d'une part, des créations customisées pour des commandes in situ et, d'autre part, les dérivés conceptuels de ces mêmes œuvres créées in situ.



PHOTO © D.R.

Binary Waves @ Paris Art, Grandeur Nature Biennale, 2008 / produced by Synesthésie

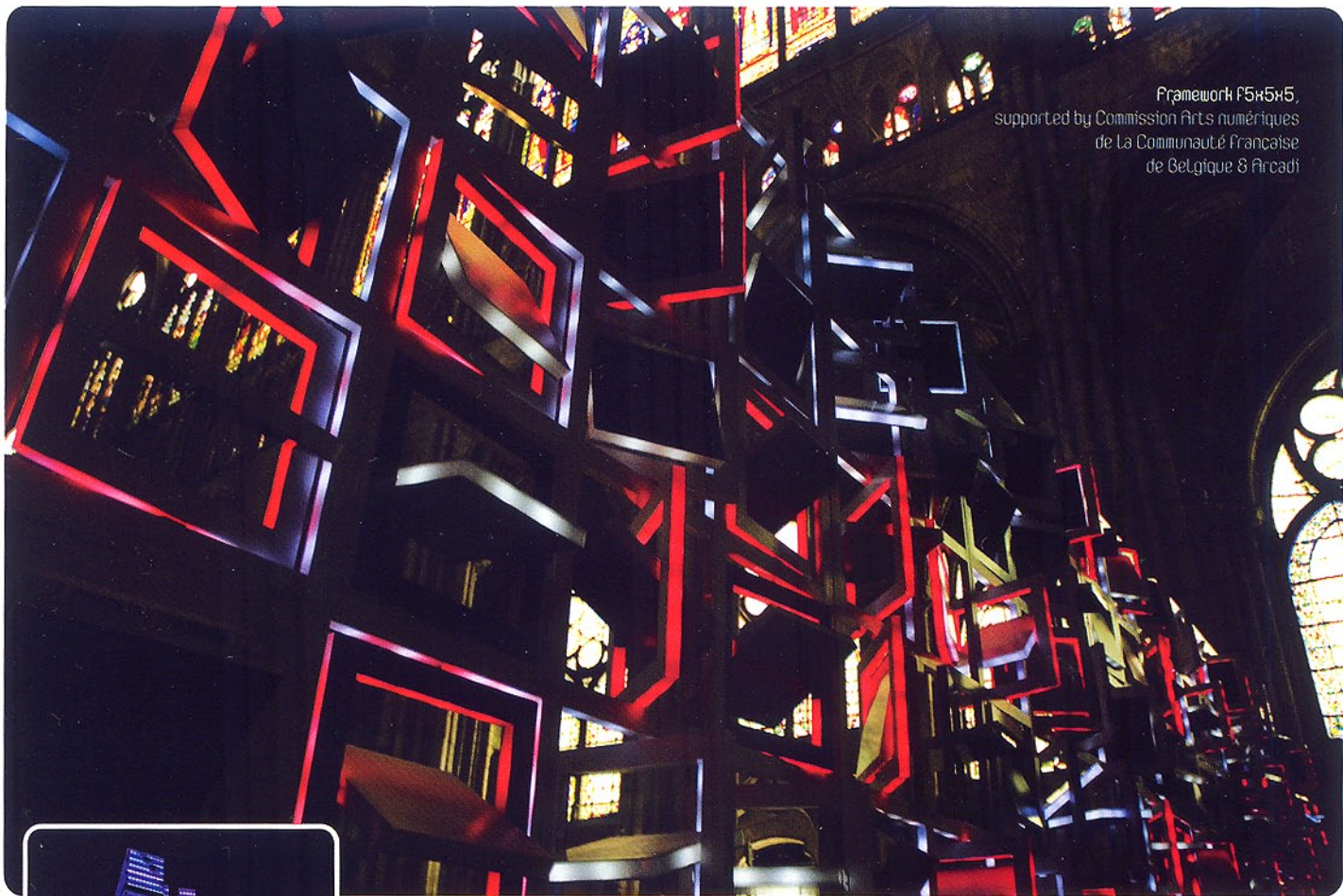
Il en résulte souvent des œuvres d'art urbaines monumentales et (inte)r(é)actives et des œuvres génératives de plus petite taille destinées aux galeries. Une fois l'œuvre créée, elle entame son périple dans les happenings, festivals, musées et galeries à travers le monde, grâce au soutien d'un groupe de commissaires d'exposition fidèles. La création audiovisuelle est une forme qui existe depuis des siècles, on peut remonter aux "tableaux vivants" sonores de l'Antiquité, à l'opéra, au "ballet mécanique", au cinéma expérimental et jusqu'à l'émergence croissante de la performance audiovisuelle contemporaine. Le progrès technologique a changé les outils et les méthodes, mais le concept de moyen d'interrelation entre le son et l'image, par exemple, a sans cesse été revisité.

Les travaux de LAB[au] sont définis par le progrès technologique, dans la mesure où sa recherche existe dans le cadre de la transformation de paramètres spatiaux dans une forme n-dimensionnelle, suivant un déterminisme technologique qui modèle l'homme et les œuvres d'art que nous produisons. En tant que tel, notre travail porte sur la recherche d'un langage artistique propre au progrès technologique dans lequel le format numérique redéfinit toutes les formes d'expression. De ce point de vue, les révolutions technologiques ont modifié et déterminé notre travail et vont continuer à le faire.

Les caractéristiques d'une pièce définissent son mode de distribution. La qualité d'une œuvre assure sa distribution. Ensuite, l'effort complémentaire qui vise à assurer la présence de cette pièce dans des événements (festivals, happenings...), dans la presse ou le web — 1 et 2 — fait le reste. Les formats de distribution comme le DVD et le merchandising servent à la promotion et diffusent également l'œuvre par leurs qualités propres. Dans l'idéal, ils portent la marque de l'artiste et/ou sont labellisés.

En ce moment, nous préparons notre exposition au Kunst Station Sankt Peter à Cologne, en Allemagne, où nous avons été invités à montrer pour la première fois de l'art électronique suite à 20 ans d'une programmation très contemporaine comprenant des artistes comme Francis Bacon, Anish Kapoor, Carl Andre, Jenny Holzer... À cette occasion, nous sortons une nouvelle série de textes grand format générés par ordinateur qui accompagneront la sculpture lumino-cinématique *555*. Par ailleurs, LAB[au] travaille actuellement sur la fabrication d'une œuvre d'art permanente pour Paris; une sculpture de lumière réagissant au son, de 24 mètres de haut, dans le sud de l'Île-de-France. □

Framework P5x5x5,  
supported by Commission Arts numériques  
de La Communauté Française  
de Belgique & Arcadi



◀ Touch, by LAB[au], Architects: Philippe Samyn & Partners, M & J.M. Jaspers - J. Eijers & Partners, Lightning engineer: Barbara Hediger



LAB[au] started as a collaborative trans-architecture agency in 1997 and has over the past twelve years evolved to an art studio with core members Manuel Abendroth, Jerome Decock and Els Vermang. LAB[au]'s name refers to the French phonetic writing of laboratory, "labo", which stands for a place of artistic and technological experimentation and research, and the German reading of "bau" which stands for construction and realisation. Further on, the use of "bau" directly refers to the Bauhaus movement which for us stands for a milestone in the quest to examine and rearticulate the technological progress in relation to artistic practice, hence its prefiguring of design. The shift from the industrial to the post-

## LIVE A/V | AUDIOVISUAL LIVE |

industrial information society transposes our notion of design to the one of meta-design, displaying the theme of space- and time constructs relative to information processes. The technological progress reshaping the notion of space and time has been investigated by among others Le Corbusier and Xenakis aiming to embody the man versus technology concept within i.e. *Le Poème Electronique*, a pavilion and audiovisual performance, prefiguring the conception of sound, vision and motion in an interdisciplinary coherence, where the pavilion's spatio-temporal construct elaborated a shift in the architectural conception of space with walls becoming the fluid embracing of the multidimensional space within. Architecture becomes here the modulator of different media among which space, sound and image.

LAB[au] has a transdisciplinary approach focusing parametrically on the transposition of different media, among which sound and vision but also light, kinetics and printed matter. Our most referential work within av is *sPACE, Navigable Music* an immersive 3d engine allowing to render image in 360 degrees within polyphonic sound, with which created performances and installations until the beginning of 2007, and

embodies some of the creation we hope to take up again in the future. LAB[au]'s works are at the one hand custom creations for site-specific requests and at the other hand conceptual derivatives of these site-specifically created artworks. This often results in large scale (int)er(ce)active urban artworks and small scale generative gallery artworks. Once a work is created it starts its journey through happenings, festivals, museums and galleries across the world, followed by a loyal group of curators. Audiovisual creation has been a commodity since centuries, going from antique times' sonic "tableaux vivants" to opera to "ballet mecaniques" to experimental film and successively introducing nowadays' audiovisual performance. The technological progress changed the tools and methods, but the concept of interrelating media such as sound and image is revisited ever since.

LAB[au]'s works are defined by technological progress in the sense that its research exists within the according transformation of spatial settings in n-dimensional form, following a technological determinism shaping man and the artifacts, art, we produce. As such our work concerns the research of an artistic

language proper to the technological progress where digital media redefine all forms of expression. From this point of view technological breakthroughs have modified and determined our work and will continue to in the future.

The character of a work defines its mode of distribution where the quality of a work assures its distribution. Further on, the complementary effort of the work's presence on events (festivals, happenings...), press, web — .1 and .2 — will do the rest. Distribution packages such as dvd and merchandise will promote and as such also diffuse the work, ideally branded by the artist's quality and / or labeled.

At the moment we are preparing our exhibition at the Kunst Station Sankt Peter in Kohn, Germany, where we are invited to premier electronic arts after 20 years of very contemporary features of artists such as Francis Bacon, Anish Kapoor, Carl Andre, Jenny Holzer... We're outputting for this occasion a new series of large scale computer-generated notations accompanying the lumino-kinetic sculpture *J555*. Also LAB[au] is currently working on the realization of a permanent artwork for Paris; a sound-reactive light sculpture of 24 meter high in the South of Ile-de-France. 11