

Art&D

Une vitrine sur la recherche en art numérique

A showcase of digital art research



Montréal / 1^{er} septembre au 2 octobre 2004 :: Montreal / September 1 to October 2, 2004

Attention : cultures mutantes

Table des matières

Table of Contents

Art&D : une vitrine sur la recherche en art numérique	04	Art&D : a showcase of digital art research	06
L'Exposition Art&D :		Art&D Exhibition:	
Jim Campbell (San Francisco)	08	Jim Campbell (San Francisco)	08
Luc Courchesne (Montréal)	10	Luc Courchesne (Montreal)	10
Char Davies (Montréal et San Francisco)	12	Char Davies (Montreal and San Francisco)	12
Martine Koutnouyan et Joseph Lefèvre (Montréal)	14	Martine Koutnouyan and Joseph Lefèvre (Montreal)	14
Rafael Lozano-Hemmer (Montréal et Madrid)	16	Rafael Lozano-Hemmer (Montreal and Madrid)	16
Emmanuel Madan (Montréal)	18	Emmanuel Madan (Montreal)	18
Axel Morgenthaler (Montréal)	20	Axel Morgenthaler (Montreal)	20
Nicolas Reeves (Montréal)	22	Nicolas Reeves (Montreal)	22
Camille Utterback et Romy Archituv (New York)	24	Camille Utterback and Romy Archituv (New York)	24
Kora Van den Bulcke et Thomas Soetens (Montréal et Gand)	26	Kora Van den Bulcke and Thomas Soetens (Montreal and Gent)	26
Les Entretiens Art&D	28	Art&D Interviews	28
Événements de clôture [3p] : <i>The Upgrade!</i> + Table Ronde	29	The [3p] closing events: <i>The Upgrade!</i> + Roundtable	29
SAT [Art&D]	30	SAT [Art&D]	31

Le numérique est là, omniprésent et affirmé comme vecteur important de la culture de notre époque. Aucune discipline n'y échappe : l'architecture et le design, le cinéma et la télévision, les arts de la scène, les arts visuels et la musique voient leurs processus et les œuvres qui naissent se transformer, s'hybrider, et le contexte de leur présentation, de leur usage, se redéfinir avec les publics. Au cœur de cette révolution, on trouve l'ordinateur et les réseaux, en évolution rapide, à la fois matière et lieu d'une constante réappropriation par des artistes et des chercheurs.

L'exposition **Art&D** offre des exemples éloquentes d'une démarche de recherche / création mais surtout, elle présente des œuvres d'art qui s'adressent aux sens et appellent à l'émotion d'un observateur contemporain de l'œuvre qui se présente, désormais hybride, comme une expérience : architectures musicales, cinémas « live », poésies visuelles, scénographies jouables. Un point commun : la position du spectateur, devenu observateur actif, visiteur de l'œuvre, acteur et créateur de sa propre expérience. À mesure que les propositions artistiques deviennent

interactives, participatives, réactives, vivantes, la frontière entre l'auteur et le public se brouille et le sens d'être partie prenante de ce qui arrive, investi d'un pouvoir et même tenu responsable de ses actes, se confirme.

Ces œuvres qui mettent en scène un nouveau rapport au monde sont le résultat de démarches artistiques qui se rapportent désormais à la recherche fondamentale et appliquée : les méthodes scientifiques croisent les démarches artistiques intuitives parce que toutes les stratégies sont essentielles à la mise au monde de ces propositions complexes d'appropriation, de reconfiguration, d'invention.

L' **Art&D** a un passé remarquable alors que des esprits libres imaginaient et mettaient au point les premiers concepts, les premières machines, les premières applications de l'âge informatique avec l'ambition souvent de rénover l'art, la culture et la société : Prenons pour exemples l'« art à l'ordinateur » et la musique « électronique » des années 1960-70, les premiers jeux vidéos des années 1970-80, le « tout numérique » et les logiciels « auteurs » des années 1980-90, la vie artificielle et l'explosion

des réseaux des années 1990-2000. Aujourd'hui, les enjeux de l'**Art&D** se déplacent de façon marquée vers les questions d'éthique et d'esthétique alors que se fait sentir l'impact profond d'une culture numérique qui touche désormais les questions d'identité et de société.

On trouve dans cette exposition des œuvres plus anciennes d'artistes qui continuent de faire leur marque. C'est le cas de Char Davies qui réalisait, au début des années 1990, *Interior Body Series*, des images de synthèse avec le logiciel Softimage qu'elle avait contribué à mettre au monde; cette production marque une transition entre son travail de peintre et ses travaux plus récents en réalité virtuelle. C'est également le cas de l'artiste-ingénieur Jim Campbell qui inaugurait, avec *Memory/Recollection* (1991), son important travail sur la mémoire.

Les autres artistes présentent des œuvres récentes : Nicolas Reeves propose, avec sa *Harpe à nuages* (1997-2004), une lecture musicale polyphonique du ciel en s'inspirant cette fois-ci, de l'opéra Turandot de Puccini. L'installation *Au bord du fleuve* (2004)

de Martine Koutnouyan et Joseph Lefèvre permet une observation active du mouvement des marées. Avec *Sans titre* (2002), Luc Courchesne transporte les visiteurs aux abords de South Cove dans Battery Park City à New York pour l'évocation immersive, sur une musique de Charles Ives, d'un lieu désormais chargé d'histoire. Rafael Lozano-Hemmer évoque avec *33 Questions per Minute* (2000) une réalité trop complexe pour être embrassée dans son détail, une « machine ironique » qui trouve son « sens » dans une combinatoire folle. Avec *Text Rain* (1999), Camille Utterback et Romy Archituv engagent le visiteur dans un jeu physique avec un poème de Evan Zimroth; dans *Beam-beat* (2001), Axel Morgenthaler invite à un corps à corps avec la lumière au milieu d'un espace scénique interactif, réactif, sensible au visiteur-performeur.

Kora Van den Bulcke et Thomas Soetens nous entraînent au cœur du « jouable » dans le *Virtual World of Art* (2004), une architecture virtuelle de rencontres ancrée à la fois dans l'espace physique immédiat et dans sa représentation dynamique : ce double état du monde pose les questions essentielles sur l'identité et sur un nouvel

espace de socialisation. Enfin, dans *FREEDOM HIGHWAY* (2004), Emmanuel Madan nous entraîne sur les routes des États-Unis de l'après 11 septembre, au cœur des débats de l'heure sur les affaires du monde; il montre ainsi qu'encore aujourd'hui, l'art ne peut échapper aux enjeux sociaux et politiques quels qu'ils soient.

L'exposition **Art&D** est accompagnée d'une série d'entretiens avec les artistes de l'exposition qui seront invités à mettre en lumière leur vision respective. Ces points de vue seront particulièrement pertinents alors qu'une nouvelle génération de créateurs, née avec l'informatique et rompue aux mécanismes de la réseautique, arrive avec le projet de créer une culture qui lui ressemble.

Art&D est une vitrine sur l'art numérique et l'illustration d'un mouvement qui, s'il en est encore à ses débuts, peut déjà compter sur plus de quarante ans d'histoire. Par cette exposition, la SAT entend faire le point sur les pratiques qu'elle appuie et permettre d'approfondir les enjeux à la fois techniques et sociaux de ces «cultures mutantes».

Digital has arrived – it is ubiquitous, and acclaimed as an important vector of contemporary culture. No discipline is untouched: architecture and design, film and television, the performing arts, visual arts and music – all are seeing their techniques and their nascent works transformed and hybrid along with the contexts in which they are enjoyed: or used. They are being redefined along with their audiences. At the heart of this revolution are computers and networks, themselves in a state of rapid change; not only are they tools, they are a site of constant re-appropriation by artists and researchers.

The **Art&D** exhibition presents eloquent examples of a research-creativity feedback process, but above all it presents works of art designed for the senses. As works aimed at appealing to a contemporary observer's emotions, they reveal themselves as hybrid experiential works: musical architectures, live cinema, visual poems, stage sets that can be played. They have one thing in common: the spectator has become an active observer – a visitor to the work enters

it as an actor, a creator of a personal experience. As artistic statements become interactive, participatory, reactive, living, the boundary between artist and audience blurs and a feeling of being an integral part of what is becoming – invested with power, and even held accountable for actions – comes to the fore.

These works, highlighting a new relationship with the world, are the result of artistic approaches that descend directly from basic and applied research: the scientific method intersects with artistic intuition because all strategies are fundamental to these complex statements of appropriation, reconfiguration and, sometimes, invention.

Art&D has a remarkable history, going back to free spirits who imagined and executed the first concepts and machines, the first applications of the information age, often driven by an urge to renew art, culture and society. Take, for example, the computer art and electronic music of the 60s, the first video games of the 70s, the 80s with authoring software and the

ensuing all-digital work, a-life and the explosion of networks in the 90s. Today, the preoccupations driving **Art&D** have turned toward questions of ethics and aesthetics as we start to feel the profound effects of a digital culture more and more entwined with fundamental questions of identity and society.

The show includes older works by artists who are continuing to make their mark. Char Davies is a case in point: in the early 90s, she produced the *Interior Body Series* using images rendered with the same Softimage software that she had helped to create; the piece marks a transition between her work as a painter, and her more recent immersive virtual-reality creations. Likewise for artist-engineer Jim Campbell, who launched his significant work on memory with *Memory/Recollection* (1991).

The other featured artists present recent works: Nicolas Reeves, with his *Cloud Harp* (1997-2004), presents a polyphonic musical reading of the sky, this time drawing inspiration from Puccini's opera, *Turandot*. On the *Riverside* (2004), an installation

by Martine Koutnouyan and Joseph Lefèvre, permits active observation of the movement of the tides. Luc Courchesne's *Untitled* transports visitors to South Cove in Battery Park City, New York, to immerse them in a historically charged setting, set to music by Charles Ives (*The Unanswered Question*).

With *33 Questions per Minute* (2000), Rafael Lozano-Hemmer evokes a reality too complex to be absorbed in all its detail – a “machine irony” that finds “meaning” in mad combinations and permutations. Camille Utterback and Romy Archituv's *Text Rain* (1999) engages visitors in a physical game with the text of a poem by Evan Zimroth; in *Beambeat* (2001), Axel Morgenthaler beckons viewers to a *pas de deux* with light within an interactive and reactive set for a visitor / performer.

Kora Van den Bulcke and Thomas Soetens bring us to the core of “playability” with *Virtual World of Art* (2004), a digital architecture of encounters anchored both in its immediate physical surroundings and in its dynamic representation. This dual

state of the world raises fundamental questions about identity and about a new social space. Finally, in *FREEDOM HIGHWAY* (2004), Emmanuel Madan takes us for a ride on post-9/11 American highways and into hot debates on world affairs; he shows us that even today, art cannot escape from social and political issues no matter what they may be.

Art&D is accompanied by a series of interviews with the featured artists, who will be invited to shed light on their approaches and on their views. Their points of view will be particularly interesting once a new generation of artists, born into a digital world and weaned on networking, arrives with a vision of a culture in its own image.

The exhibition is a window on digital art and an illustration of a movement that is in its infancy, yet that draws on a history over four decades long. With this exhibition, the Society for Arts and Technology (SAT) aims to provide a picture of the state of the practices it supports, and to facilitate a deeper understanding of the social and technical issues raised by these “mutant cultures.”

Memory / Recollection (1990)



Conçu et réalisé par / Created by:
Jim Campbell

Installation interactive pour deux caméras vidéo noir & blanc, cinq écrans CRT, un ordinateur 286 et électronique originale. Collection SAT.

Memory / Recollection est une installation vidéo interactive dans laquelle une série d'images saisies en temps réel est affichée sur cinq moniteurs. Les images passent du premier moniteur au dernier avec un décalage temporel par incréments qui se comptent en minutes au début puis en jours, en semaines, en mois et en années par la suite. Cette pièce, dotée d'une mémoire de dix ans, conserve sa propre histoire et se définit par elle. Jim Campbell inaugurerait avec cette œuvre son important travail sur la mémoire, qui lui a valu deux mentions honorables aux Prix Ars Electronica, en 1998 et en 2000.

Interactive installation for two black & white video cameras, five CRTs, one 286 computer and custom electronics. SAT Collection.

Memory / Recollection is an interactive video installation in which a series of frozen images captured live are displayed on a series of monitors. The images fade from the first monitor to the last monitor so that the last monitor has the oldest image on it. The piece stores images for up to ten years and at times displays images from ten minutes, a week or six months ago; it keeps track of and is defined by its own history. This important creation by Jim Campbell inaugurated a series of works on memory, which led to two honorary mentions for the Prix Ars Electronica, in 1998 and 2000.

Biographie

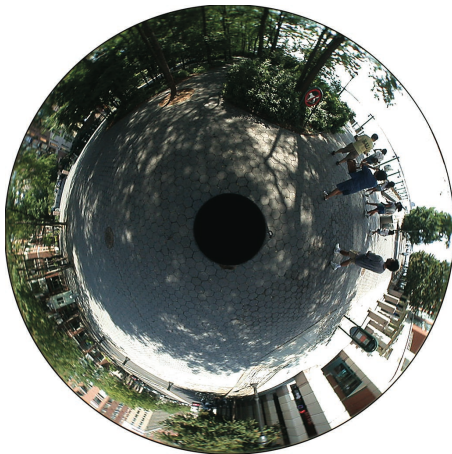
Jim Campbell est né à Chicago en 1956 et a obtenu un baccalauréat en génie électrique et en mathématique du MIT en 1978. Sa production d'installations électroniques débute en 1985, c'est la pièce *Interactive Hallucination* (1988), devenue un classique du genre, qui le fait connaître internationalement. Il a depuis réalisé une trentaine d'installations, dont plusieurs font partie d'importantes collections publiques et privées. Il est représenté par la galerie Hosfelt de San Francisco.

Biography

Jim Campbell was born in Chicago in 1956 and received his BA in Electrical Engineering and Mathematics from MIT in 1978. His works in electronic installation began around 1985, and by 1988 he had established his works among the classics of this emerging field with *Interactive Hallucination*. He has since produced over 30 installations, many of which are part of important public and private collections. He is associated with the Hosfelt Gallery in San Francisco.

<http://www.jimcampbell.tv>

Sans titre (2002)



Conçu et réalisé par / Created by:
Luc Courchesne avec / with Hans
Samuelson, Max Neupert et / and
Raymond Gervais.
Résidence SAT Residency.

Musique / Music: *The Unanswered
Question* (Charles Ives, 1906)

Installation immersive pour ordina-
teur Macintosh G4, projecteur data
SXGA avec lentille hémisphérique,
système de son immersif et écran
cylindrique. Collection de l'artiste.

« Ceux d'entre nous qui se trouvaient
sur la rue à Battery Park City, New
York, le matin du 11 septembre 2001
se sont sentis, paradoxalement, à
la fois profondément perturbés et
calmes. Quelques jours plus tard,
lorsque l'artiste montréalais Ray-
mond Gervais me fit entendre *The
Unanswered Question* du compo-
siteur américain Charles Ives, j'ai
été immédiatement replongé dans
un sentiment analogue à celui que
j'avais ressenti ce matin-là. L'instal-
lation *Sans titre* est construite sur la
musique d'Ives et utilise des images
tournées à Battery Park City le jour
des attentats et au même endroit un
an plus tard. Elle illustre notamment
le caractère subjectif des mondes
qu'on construit pour soi même et leur
fragilité. » (L.C.)

Immersive installation using a Mac-
intosh G4 computer, an SXGA data
projector with hemispheric lens, a
surround sound system and a cylin-
drical screen. Collection of the artist.

"Those of us in Battery Park City,
New York, on the morning of Sep-
tember 11, 2001 felt, paradoxically,
both profoundly disturbed and calm.
When, a few days later, the Montreal-
based artist Raymond Gervais intro-
duced me to *The Unanswered Ques-
tion*, a musical work by American
composer Charles Ives, I immediately
connected to my experience. *Untitled*
is constructed on Ives' music and
on images recorded in Battery Park
City, then, and as it is today. The
work illustrates the subjectivity of
the worlds we construct for ourselves
– and their fragility." (L.C.)

Biographie

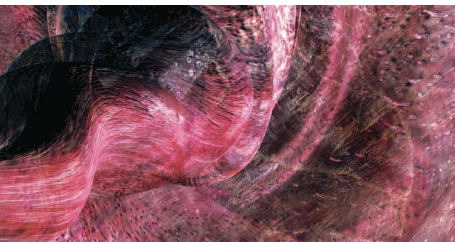
Luc Courchesne, né au Québec en 1952, recevait en 1974 un BD du Nova Scotia College of Art and Design et, en 1984, un MSVS, du MIT. Il a réalisé plus d'une trentaine d'installations dont *Portrait no.1* (1990), *Portrait de famille* (1993), *Salon des ombres* (1996), *Paysage no. 1* (1997), *Passages* (1998) et *The Visitor: Living by Numbers* (2001). Son travail a été présenté à travers le monde, notamment au Museum of Modern Art de New York, à la Biennale '95 de Kwangju (Corée) et au Art Gallery of New South Wales (Australie). En 1997, *Paysage no.1* a mérité le Grand Prix de la Biennale du NTT/ICC à Tokyo et en 1999 l'Award of distinction aux Prix Ars Electronica (Linz). Ses installations font partie de plusieurs collections importantes. Luc Courchesne est représenté par la galerie Pierre-François Ouellette.

Biography

Luc Courchesne, born in 1952 in Quebec City, lives in Montreal. He received a BD from the Nova Scotia College of Art and Design in 1974, and an MSVS from MIT in 1984. His installation work includes over 30 installations including *Portrait One* (1990), *Family Portrait* (1993), *Hall of Shadows* (1996), *Landscape One* (1997), *Passages* (1998) and *The Visitor: Living by Numbers* (2001). His interactive video work has been shown extensively worldwide, at venues such as the Art Gallery of New South Wales (Sydney), the Museum of Modern Art (New York), La Villette (Paris), ZKM (Karlsruhe) and the ICC (Tokyo). He was awarded the Grand Prix of the ICC Biennale 1997 in Tokyo and an Award of Distinction at Prix Ars Electronica 1999 in Linz, Austria. Luc Courchesne is associated with the Pierre-François Ouellette gallery.

<http://www.din.umontreal.ca/courchesne>

Interior Body Series (1990-93)



Root (1990)

Conçu et réalisé par / Created by:
Char Davies

Cinq impressions couleur sur film translucide rétro-éclairées dans des boîtes lumineuses : *Leaf* (1990); *Root* (1991); *Drowning* (1993); *Stream* (1991); *Yearning* (1993). Collection SAT.

Ces images de synthèse ont été créées au début des années 1990 par Char Davies. C'est alors qu'elle œuvrait au sein de la compagnie Softimage qu'elle explore dans le cadre de ses activités de recherche/création le potentiel de la 3D à des fins artistiques. Cette série marque une transition entre son travail de peintre et les œuvres immersives et interactives *Osmose* (1995) et *Éphémère* (1998) qui ont été unanimement saluées comme des percées importantes dans le domaine des arts numériques.

Five digital still images, colour transparency backlit in lightbox: *Leaf* (1990); *Root* (1991); *Drowning* (1993); *Stream* (1991); *Yearning* (1993). SAT Collection.

3D digital still images created in the early 90s by Char Davies. The five works were created using the Softimage imaging software. They are a transitional phase between Char Davies' paintings and her more recent interactive and immersive virtual environments, *Osmose* (1995) and *Éphémère* (1998). These works are world-renowned for their aesthetic sensibility, technical innovation and powerful effect on participants.

Biographie

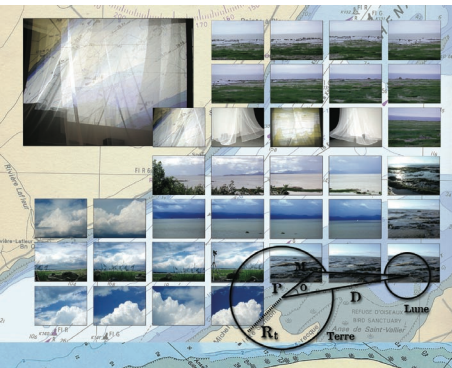
Char Davies est reconnue dans le monde entier comme une pionnière de la réalité virtuelle. Depuis 25 ans, elle aborde dans ses œuvres les thèmes de la nature, du paysage, la subjectivité incarnée et la perception. Formée comme peintre et cinéaste (ce qui lui a permis de développer une esthétique visuelle distinctive), elle commence à s'intéresser aux espaces virtuels qu'offre la technologie 3D au milieu des années 80. À partir de 1987, elle contribue à l'essor de Softimage en tant que directrice fondatrice. En 1998, Davies crée sa propre entreprise de recherche, Immersence, dont les travaux portent sur une approche expérimentale de la réalité virtuelle intégrant des animations 3D en temps réel, du son localisé en 3D à l'interaction du visiteur qui utilise notamment la respiration et l'équilibre. Ses environnements virtuels immersifs, *Osmose* (1995) et *Éphémère* (1998), sont partout reconnus pour leur sensibilité esthétique, l'innovation technique et les effets puissants sur ceux qui se sont immergés.

Biography

Fusing art and technology, Char Davies has achieved international recognition for her work with immersive virtual reality. Davies has dealt with themes related to nature, landscape, embodied subjectivity and perception in her work for more than 25 years. She has worked with many different media, including painting and filmmaking, developing a distinctive visual aesthetic. In the mid 80s, Davies began to explore the virtual space of 3D digital technology as a means of furthering her artistic intentions. In late 1987, she became a founding director of Softimage, which became a world leader in the development of 3D animation. In 1998, she founded her own research company, Immersence, which focuses on immersive virtual environments as public installations. The immersive environments *Osmose* (1995) and *Éphémère* (1998) integrate stereoscopic 3D computer graphics, 3D localized sound and real time user interaction based on breath & balance.

<http://www.immersence.com>

Au bord du fleuve (2004)



Conçu et réalisé par / Created by:
Martine Koutnouyan et / and
Joseph Lefèvre avec / with Étienne
Desautels, Roland Bréard.
Avec l'appui du / with support from
Conseil des arts et des lettres du
Québec.
Résidence SAT Residency.

Installation vidéo interactive pour ordinateur Macintosh G4 et projecteur data. Collection des artistes.

Au bord du fleuve est un tableau multimédia du Saint-Laurent inspiré directement du matériel visuel et sonore capté à l'été 2002 à l'occasion d'une résidence d'artiste à Saint-Jean-Port-Joli. Le propos est d'offrir un espace multimédia qui reproduit l'ambiance de calme et de sérénité unique à ces rives du fleuve. L'interaction se situe dans le déclenchement ou la modification des séquences vidéo et audio. C'est une mosaïque animée où apparaissent des couchers de soleil, des panoramas, la grève, la végétation, des rochers, la ligne d'horizon, le ciel, des chants d'oiseaux, les cris des mouettes, le bruit des vagues, etc. Le dispositif technique s'efface derrière le sujet de cette fenêtre multimédia sur le fleuve.

Interactive video installation for Macintosh G4 computer and data projector. Collection of the artists.

On the Riverside is a multimedia painting of the St. Lawrence River, directly inspired by material gathered in the summer of 2002, during an artists' residency in Saint-Jean-Port-Joli. The aim is to offer a multimedia space which replicates the ambience of calm and serenity that is unique to the St. Lawrence River. With a main interface of aquatic images as a starting point, visitors can embark on a journey of exploration and discovery of animated mosaics, panoramic views, scenes of the Saint-Jean-Port-Joli harbour, sailors' songs, seagulls' cries, and animated shorts, such as one of a child and his paper boat. The technology is dissimulated behind the subject of this multimedia window on the riverside.

Biographie

Artiste multimédia, Joseph Lefèvre détient une maîtrise en arts visuels et une maîtrise en communications de l'UQAM. Il est spécialisé dans la réalisation d'œuvres numériques et d'installations médiatiques et interactives présentées depuis une vingtaine d'années en Amérique du Nord et en Europe. Il a également réalisé des sites internet pour de nombreux organismes culturels. Il est un collaborateur de la SAT depuis sa création en 1996.

Martine Koutnouyan est impliquée dans la scène artistique montréalaise à titre d'organisatrice et de collaboratrice à plusieurs projets. Depuis *L'espace du Chamane* (2001), elle est co-auteure avec Joseph Lefèvre dans la conception et la réalisation d'œuvres multimédia.

Biography

Multimedia artist Joseph Lefèvre holds a Masters in communications and visual arts from UQAM. He specializes in the production of digital artworks, media and interactive installations featured over the last twenty years in North America and Europe. He has also produced interactive art CD-ROMs and Web sites for major international cultural organizations, as well as collaborating with the SAT since its inception in 1996.

Martine Koutnouyan is actively involved in the visual arts scene, organizing events and collaborating on various projects. Since *The Shaman's space* (2001), she has worked regularly with Joseph Lefèvre.

<http://www.jocool-multi.ca>

33 Questions per Minute (2000-01)



Conçu et réalisé par / Created by:
Rafael Lozano-Hemmer, avec / with
Will Bauer, Conroy Badger, Ana Parga,
María Velarde Torres, Luis Jiménez-
Carlés, Luis Parga, Gabriela Raventós,
Rebecca MacSween.

Installation pour ordinateurs en
réseau avec moniteurs. Collection du
Musée MUSAC d'Espagne.

L'œuvre est un exemple de ce que l'auteur qualifie de « machine ironique ». Le moteur de *33 Questions per Minute* est un programme informatique utilisant des règles de grammaire pour combiner des mots du dictionnaire et générer automatiquement jusqu'à 55 milliards de questions uniques et fortuites. Les questions automatisées sont présentées au rythme de 33 par minute - la limite du seuil de perception - et le système prendrait 3 000 ans à présenter toutes les combinaisons de mots possibles. La pièce interpelle les visiteurs dès l'entrée de l'exposition. *33 Questions per Minute* est la cinquième installation de la série *Relational Architecture*, qui a débuté en 1995. La série est fondée sur la réappropriation d'édifices et d'espaces publics par des technologies interactives; le but est de créer des relations étranges pouvant produire une lecture excentrique de la ville et de la technologie.

Installation for networked computers with displays. Collection of the MUSAC Museum in Spain.

The work is an illustration of what the author calls "machine irony." *33 Questions per Minute* consists of a computer program that uses grammatical rules to combine words from a dictionary and generate 55 billion unique random questions. The automated questions are presented at a rate of 33 per minute - the threshold of legibility - and the system will take 3,000 years to present all possible word combinations. The piece confronts the visitors as they enter the exhibition. *33 Questions per Minute* is the fifth in the *Relational Architecture* series of installations, which began in 1995. The series is based on the takeover of public space with interactive technologies; the aim is to create alien relationships that may foster eccentric readings of the city and technology.

Biographie

Né à Mexico en 1967, Rafael Lozano-Hemmer recevait en 1989 un B.Sc en chimie physique de l'Université Concordia à Montréal. Artiste électronique, il développe des installations publiques à très grande échelle. Son travail a été présenté de façon extensive dans plusieurs pays, incluant Art Basel Unlimited (Suisse), Liverpool Biennial (Angleterre), Itau Cultural (Brésil), Istanbul Biennial (Turquie), Cultural Capital of Europe Festival (Pays-Bas), ARCO art fair (Espagne), Bienal de la Habana (Cuba), Museo de Monterrey (Mexique) et beaucoup d'autres. En 1998, il a été choisi pour développer une oeuvre d'art interactive monumentale dans le Zocalo Square à Mexico City pour les célébrations du millénaire; en 2000, il a gagné le Golden Nica d'Ars Electronica pour sa pièce *Vectorial Elevation*.

Biography

Born in Mexico City in 1967, Rafael Lozano-Hemmer received a BSc in Physical Chemistry from Concordia University (Montreal) in 1989. An electronic artist, he develops large-scale interactive installations in public spaces. His work has been shown extensively worldwide, at venues including Art Basel Unlimited (Switzerland), the Liverpool Biennial (UK), the Itau Cultural (Brazil), the Istanbul Biennial (Turkey), the Cultural Capital of Europe Festival (Holland), the ARCO art fair (Spain), Bienal de la Habana (Cuba), the Museo de Monterrey (Mexico City) and others. In 1998 he was commissioned to develop a monumental interactive art work in the Zócalo Square in Mexico City for the Millennium Celebrations; in 2000, he won the Ars Electronica Golden Nica for that piece, *Vectorial Elevation*.

<http://www.lozano-hemmer.com>



FREEDOM HIGHWAY (2004)

Performance radiodiffusée.
Collection de l'artiste.

Radio broadcast performance.
Collection of the artist.

En septembre 2002, Emmanuel Madan décide de sillonner en voiture une vingtaine d'états américains. Parcourant plus de 5000 kilomètres sans destination précise, il écoute et enregistre des émissions de ligne-ouverte. C'est ainsi que commence le projet *FREEDOM HIGHWAY*, une exploration des médias de masse et du discours public américain dans l'après-11 septembre. Il continue depuis de surveiller et d'intercepter les émissions de ligne-ouverte, accumulant ainsi de vastes archives dont le contenu reflète les peurs, les préjugés et les démons qui hantent actuellement la société américaine. Les performances *FREEDOM HIGHWAY* puiseront dans cette matière pour mixer en direct, une performance à la fois musicale et documentaire.

In September 2002, Emmanuel Madan went on a road trip through the eastern United States. The journey of 3000 miles had no precise destination; its goal was to listen to and record programming in the radio format known as talk radio. Thus began the *FREEDOM HIGHWAY* project, an exploration of mass media and American public discourse in the post-9/11 context. Madan has continued monitoring and intercepting talk radio broadcasts intensively since fall 2002, amassing an archive of material which reflects the current fears, prejudices and obsessions of American society. The *FREEDOM HIGHWAY* performances will draw from this material to generate a live mix which is at once musical and documentary in nature.

Performances à la SAT :
Le 11 septembre à 16 heures (diffusé sur les ondes de CIBL 101.5 FM).
Les 18 et 25 septembre à 18 heures.

Live performances at SAT :
September 11 at 4 pm (broadcast on CIBL 101.5 FM).
September 18 and 25 at 6 pm.

Conçu et réalisé par / Created by:
Emmanuel Madan avec l'appui
du Conseil des arts du Canada
/ with support from the Canada
Council for the Arts. Un merci tout
particulier à / Special thanks to
Anna Friz.

Biographie

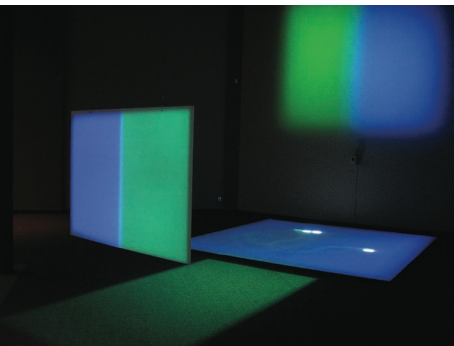
Emmanuel Madan est musicien, compositeur et artiste sonore. Il a étudié le piano et la clarinette pendant 15 ans avant d'adopter le studio électronique comme instrument pour ses performances. En 1998, Madan cofonde [The User], une collaboration avec l'architecte Thomas McIntosh, qui produit deux projets principaux : *Symphonie pour imprimantes matricielles* et *Silophone* (Résidences SAT). Emmanuel Madan est aussi un membre de Plumbing for beginners, dont l'œuvre la plus récente, *Ondulation*, est une composition synesthésique avec l'eau, le son et la lumière. Les œuvres solo de Madan incluent *Final Vinyl*, une performance pour tables tournantes et traitement de signal en direct. L'implication de Madan comme activiste dans le domaine des droits des réfugiés influence grandement son travail sur le projet *FREEDOM HIGHWAY*.

Biography

Emmanuel Madan is a musician, composer and sound artist. He studied piano and clarinet for 15 years before adopting the electronic sound studio as instruments for performance. In 1998, Madan co-founds [The User], a collaboration with architect Thomas McIntosh which produces two major projects: *Symphony for Dot Matrix Printers* and *Silophone* (SAT Residences). Emmanuel Madan is also a member of Plumbing for beginners whose recent work, *Ondulation*, is a synaesthetic composition for water, sound and light. Madan's solo works include *Final Vinyl*, a performance for turntables and live signal processing. Madan's involvement as an activist in the area of refugee rights strongly informs his work on the *FREEDOM HIGHWAY* project.

<http://www.freedomhighway.org>

Beambeat (2001)



Conçu et réalisé par / Created by:
Axel Morgenthaler avec / with
Marc Lavallée.
Résidence SAT Residency

Sculpture interactive pour quatre faisceaux de lumière, plancher phosphorescent, écrans et projecteurs. Collection de l'artiste.

Avec *Beambeat*, Axel Morgenthaler invite à un corps à corps avec la lumière au milieu d'un espace scénique interactif, réactif, sensible au visiteur / performeur. *Beambeat* s'articule autour de l'idée de capture de l'énergie des mouvements des visiteurs présents au sein du dispositif composé de caméras, de projecteurs, de senseurs et d'un écran vidéo. Le visiteur voit le résultat du processus et expérimente en temps réel l'influence de ses mouvements sur ce qui devient une véritable sculpture de lumière. L'installation a été présentée en première mondiale au Kitchen de New York en septembre 2001.

Interactive sculpture for four light-beams, phosphorescent floor, projectors and screens. Collection of the artist.

With *Beambeat*, Axel Morgenthaler invites visitors into a *pas de deux* with light itself, in the middle of an interactive and reactive scenic space. The idea behind *Beambeat* is to capture the energy generated by the movements of the visitors in an environment surrounded by cameras, projectors, sensors and a video screen. The result of the process is immediately experienced by the visitor who can directly affect a monumental "lighting sculpture." *Beambeat* premiered at The Kitchen in New York City in September 2001.

Biographie

D'origine suisse, Axel Morgenthaler est reconnu au Québec comme l'un des concepteurs visuels les plus innovateurs, apprécié pour ses talents de scénographe, de concepteur d'éclairages et d'artiste en multimedia. Après avoir travaillé en Europe, c'est vers la danse et le théâtre et récemment vers l'architecture qu'il se dirige pour explorer de nouveaux concepts scéniques, visuels et architecturaux, avec comme matière première la lumière et autres médiums, la vidéo, le multimedia et le cinéma. Depuis les 20 dernières années, Axel Morgenthaler a signé plus de 80 conceptions d'éclairages et de scénographies pour des chorégraphes tels que Édouard Lock, Ginette Laurin, Marie Chouinard, José Navas, Jocelyne Montpetit, etc. En 2001, il remportait le prestigieux Prix Bessie (New York Dance and Performance Award) pour les éclairages et la scénographie du spectacle *Luna* d'O Vertigo Danse.

Biography

Originally from Switzerland, Axel Morgenthaler is renowned as one of Quebec's most innovative visual artists, appreciated for his talent as a set and lighting designer and multimedia artist. After working in Europe, he turned to dance, theatre and, recently, architecture in order to explore new theatrical, visual and architectural ideas founded on light as raw material, together with film, video and multimedia. Over the past 20 years, Axel Morgenthaler has created more than 80 stage sets and lighting designs for choreographers such as Édouard Lock, Ginette Laurin, Marie Chouinard, José Navas and Jocelyn Montpetit. In 2001, he won the prestigious Bessie Award (New York Dance and Performance Award) for the lighting and sets he created for O Vertigo Danse's *Luna*.

<http://www.photonicdreams.com>

Harpe à nuages (1997-2004)



Conçu et réalisé par / Created by:
Nicolas Reeves, École de Design
de l' UQAM, avec la participa-
tion de / with Guillaume Crédoz,
Ateliers-U.
Résidence SAT Residency.

Installation météo-électronique pour
laser et ordinateurs.
Collection de l'artiste.

La *Harpe à nuages* est une installation météo-électronique qui lit en temps réel, grâce à un laser pulsé infra-rouge, la structure des nuages qui passent au-dessus d'elle, puis convertit ces informations en séquences audio ou musicales. Les données recueillies sont utilisées d'une part pour moduler un ensemble de sons échantillonnés ou synthétisés, d'autre part pour élaborer, toujours en temps réel, les ondes sonores servant à composer les différents timbres émis par l'instrument. Certains des timbres conçus pour la présentation de Montréal seront développés à partir de la voix de chanteurs de l'Atelier lyrique de l'Opéra de Montréal. Également appelée *Harpe Keplerienne*, d'après l'astronome allemand Johannes Kepler (1571- 1630), auteur d'une théorie de la « musique des sphères », la *Harpe à nuages* abrite cette fois-ci ses composantes électroniques dans une sculpture architectonique créée pour son installation à South Cove (New York) en septembre 2001.

Meteo-electronic installation for laser and computers.
Collection of the artist.

The *Cloud Harp* can be described as a "meteo-electronic installation" which, thanks to an infrared laser beam, reads the structure of clouds and then transforms this reading into sound or music. The collected data is used to modulate a series of sampled or synthesized sounds, and also to elaborate, in real time, the sound waves which will compose the different tonalities emitted by the instrument. Some of the tonalities made for the Montreal presentation were developed using the voices of singers from the *Atelier lyrique de l'Opéra de Montréal*. The *Cloud Harp* is also known as the *Keplerian Harp* after German astronomer Johannes Kepler (1571-1630), who first came up with the term "music of the spheres." The *Cloud Harp* now hosts its electronic components in an architectonic sculpture first created for its installation in South Cove (New York) in September 2001.

Biographie

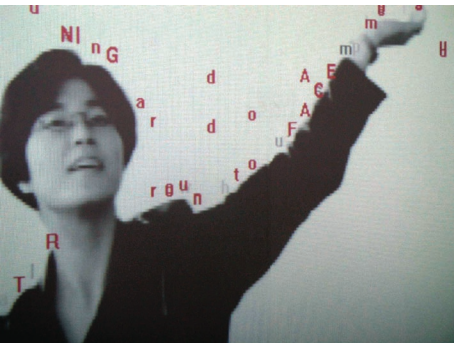
Nicolas Reeves a étudié en France, au Québec et aux États-Unis. Professeur au Département de Design de l'Université du Québec à Montréal, il dirige le laboratoire NXI GESTATIO de recherche / création en architecture, design et informatique. Il est également en charge du programme « Environnements immersifs et interactivité » à l'Institut des études avancées en nouveaux médias de Montréal. Sa double formation (Physique, Université de Montréal, 1985; Architecture, MIT, Cambridge, 1988), présente dans l'ensemble de sa démarche, lui permet d'allier à la pratique de l'architecture, des arts et du design l'utilisation intensive de données bioclimatiques et informatiques. Il a présenté ses créations et ses travaux dans une dizaine de pays, notamment au Canada, aux USA, en Allemagne, en Pologne, en France, en Australie et au Liban.

Biography

Nicolas Reeves studied in Quebec, in France and in the USA. An architect and professor at UQAM, he is also the head of the NXI GESTATIO Design Lab for research and creation in Computer Science, Architecture and Design, and is in charge of the "Immersive Environments and Interactivity" program at the Montreal Institute for Advanced Studies in New Media. His dual training in Physics (Université de Montréal, 1985) and Architecture (MIT, 1988) can be seen through all of his works and research; it allows him to develop an architectural and artistic practice intimately connected with his knowledge of the physical environment, computer science, and music. He has lectured and presented his work in many countries including Canada, the USA, Germany, Poland, France, Australia and Lebanon.

<http://www.cloudharp.org>

Text Rain (1999)



Conçu et réalisé par / Created by:
Camille Utterback et / and
Romy Achituv

Talk, You est publié dans / is published in "Dead, Dinner, or Naked Poems" de / by Evan Zimroth; TriQuarterly Books, Northwestern University Press, 1993.

Installation interactive pour logiciel original, caméra vidéo, ordinateurs et projecteur data.
Collection des artistes.

Text Rain est une installation interactive qui brouille la frontière entre le familier et le magique. Les participants utilisent un instrument bien connu, leur corps, pour jouer avec des lettres virtuelles tombant sur eux en cascades. Un participant peut, par la position de son corps et la configuration de ses membres, accumuler suffisamment de lettres pour former un mot et même une phrase. Le texte provient d'un poème de Evan Zimroth : *Talk, You*.

Biographie

Camille Utterback est une artiste et une programmeuse pionnière dans le domaine des installations interactives. Son travail a été présenté internationalement dans des festivals et des galeries: The New Museum of Contemporary Art et Postmasters Gallery, New York; NTT InterCommunication Center, Tokyo;

Interactive installation for custom software, video camera, computer and data projector.
Collection of the artists.

Text Rain is a playful interactive installation that blurs the boundary between the familiar and the magical. Participants in the installation use the familiar instrument of their bodies, to do what seems magical – to lift and play with falling letters that do not really exist. If a participant accumulates enough letters along their outstretched arms, or along the silhouette of any dark object, they can sometimes catch an entire word, or even a phrase. The falling letters are not random, but lines of a poem about bodies and language: *Talk, You* by Evan Zimroth.

Biography

Camille Utterback is a pioneering artist and programmer in the field of interactive installation. Recent exhibits include The New Museum of Contemporary Art; Postmasters Gallery; The NTT InterCommunication

The Seoul Metropolitan Museum of Art; The Netherlands Institute for Media Art; Ars Electronica Center, Austria. Utterback a gagné un prix de la Rockefeller Foundation New Media Fellowship (2002-2003) et a reçu des commandes d'œuvre du Pittsburgh Children's Museum (2004), du Whitney Museum's ArtPort website (2002), et du American Museum of Natural History (2001).

Romy Achituv est un artiste israélien qui vit et travaille à Brooklyn. Formé comme sculpteur, son travail a rapidement embrassé toute une variété de médias, allant de la photographie à la vidéo en passant par la performance et les nouveaux médias. Ses expositions récentes incluent le Ars Electronica Center, Linz, le NTT Inter-Communication Center (ICC), Tokyo et une exposition solo au Digital Art Lab, Holon, Israël. Ses prix incluent l'OLB Media Art Prize au European Media Art Festival 2000. Achituv est présentement professeur à l'Université Ewha à Séoul.

Center, Tokyo; The Seoul Metropolitan Museum of Art; The Netherlands Institute for Media Art; and the Ars Electronica Center, Austria. Awards include a Rockefeller Foundation New Media Fellowship (2002-2003), and commissions from the Pittsburgh Children's Museum (2004), the Whitney Museum's ArtPort website (2002), and The American Museum of Natural History (2001).

Romy Achituv is an Israeli artist who lives and works in Brooklyn. Trained as a sculptor, his work increasingly encompasses a wide range of media, from photography and video to performance art and new media. Recent exhibits include the Ars Electronica Center, Linz, Austria, the NTT Inter-Communication Center (ICC), Tokyo, and a solo show at the Digital Art Lab, Holon, Israel. Awards include the OLB Media Art Prize at the European Media Art Festival 2000. Achituv is currently professor at Ewha University, Seoul.

<http://www.camilleutterback.com>
<http://www.gavaligai.com>

Virtual World of Art (2003)



Conçu et réalisé par / Created by:
Kora Van den Bulcke & Thomas
Soetens, avec l'aide du / with support
from The Flemish Community et /
and VAF (Flemish Audiovisual Fund
- Belgium).
Résidence SAT Residency.

Installation en réseau pour quatre
ordinateurs avec moniteurs.
Collection des artistes.

Networked Installation for four com-
puters and displays.
Collection of the artists.

Virtual World of Art est une série
de projets en nouveaux médias qui
s'approprient la plateforme de jeu 3D
multijoueur pour créer de nouveaux
environnements artistiques virtuels.
Chaque environnement virtuel con-
tient des oeuvres d'art numériques
et des installations. Ils sont associés
de façon conceptuelle et thématique
au site spécifique, centre d'artiste
ou événement public dans lequel le
projet sera présenté à long terme.

Virtual World of Art is the title for
a series of new media art projects
which subvert and reconfigure mul-
tiplayer games to create a network
of artistic virtual environments. Each
virtual environment contains digital
artworks and virtual art installations,
and is associated both conceptually
and thematically with a specific site,
arts centre or public event where the
project is presented on a long-term
basis.

Les environnements virtuels sont
connectés par Internet, créant un
nouveau genre d'espace public en
réseau pour l'expression artistique et
les échanges sociaux. *Virtual World of
Art* est conçu pour grandir et évoluer.

The virtual environments are con-
nected by the Internet, creating a
new kind of networked public space
for artistic expression and social
exchange. *Virtual World of Art* is de-
signed for growth and evolution.

Biographie

Créé par l'architecte Kora Van den Bulcke et l'artiste Thomas Soetens, Workspace Unlimited est un laboratoire mobile et un espace de création orienté vers de nouvelles formes d'expression artistique et architecturale. Situé au point de convergence entre l'art, l'architecture et le numérique, le collectif se spécialise exclusivement dans la création et la dissémination de formes artistiques émergentes faisant usage des nouveaux outils technologiques. Le collectif Workspace Unlimited est composé d'une équipe mobile d'artistes et de chercheurs qui travaillent avec des organisations culturelles locales, tressant des réseaux temporaires d'artistes, d'architectes, de designers et de spécialistes techniques travaillant ensemble pour résoudre des problématiques propres à chaque site.

Biography

Workspace Unlimited, founded by the architect Kora Van den Bulcke and by the artist Thomas Soetens, is a mobile laboratory and creation space focused on artistic and architectural experimentation. Situated at the point of convergence where art, architecture and digital media meet to create new zones of hybrid and augmented reality, the collective focuses exclusively on the creation and dissemination of emergent forms of artistic expression, which make use of the inherent potential of new technological media. The Workspace Unlimited collective is made up of a mobile core team of artists and researchers who work with local cultural organizations, weaving together temporary networks of artists, architects, designers and technical specialists in order to address site-specific thematic.

<http://www.workspace-unlimited.org>

Les jeudis et les samedis, des entretiens animés par Marie-Louise Arsenault inviteront les artistes de l'exposition **Art&D** à faire la lumière sur leur démarche respective et à donner leur point de vue sur les enjeux de l'art numérique en général.

On Thursdays and Saturdays, Marie-Louise Arsenault will host the **Art&D** Interviews where artists in the exhibition will shed some light on their work and offer points of view on issues in digital culture in general.

Jeudi 2 septembre

18 h / 6 pm

Kora van den Bulcke &
Thomas Soetens : *Virtual World of Art.*

Samedi 4 septembre

14 h / 2 pm

Axel Morgenthaler : *Beambeat.*

16 h / 4 pm

Rafael Lozano-Hemmer :
33 Questions Per Minute.

Jeudi 9 septembre

18 h / 6 pm

Nicolas Reeves : *Harpe à nuages.*

Samedi 11 septembre

14 h / 2 pm

Emmanuel Madan :
FREEDOM HIGHWAY.

Jeudi 16 septembre

18 h / 6 pm

Martine Koutnouyan &
Joseph Lefèvre : *Au bord du fleuve.*

Samedi 18 septembre

16 h / 4 pm

Camille Utterback : *Text Rain.*

Jeudi 23 septembre

18 h / 6 pm

Char Davies : *Interior Body Series.*

Samedi 25 septembre

16 h / 4 pm

Luc Courchesne : *Sans titre.*

Jeudi 30 septembre

18 h / 6 pm

Jim Campbell : *Memory/Recollection.*

Le DVD des entretiens sera disponible en décembre 2004. / The DVD of the interviews will be available in December 2004.

Marie-Louise Arsenault est journaliste et animatrice depuis une dizaine d'années. Depuis septembre 2004, elle anime l'émission *Écran libre* à Télé-Québec.

Marie-Louise Arsenault has been a journalist and television host for over a decade. Since September 2004, she has been the host of *Télé-Québec's Écran Libre*, a show on cinema.

Pour approfondir le contenu des entretiens et de l'exposition, deux rencontres ouvertes font place à nos partenaires du projet [3p]. Cette initiative de la SAT vise à réseauter les principaux acteurs culturels des arts médiatiques du triangle formé par les villes de New York, Montréal, Boston et Troy et à ouvrir des canaux permanents de collaborations et d'échanges.

To expand on the exhibition and interviews, SAT presents two open dialogues with our [3p] project partners. This SAT initiative is designed to bring together key people in the media arts from New York, Montreal, Boston and Troy and to create a permanent network for collaboration and exchange.

Vendredi 1er octobre

18h / 6 pm *The Upgrade!*

19h30 / 7:30 pm Mixer

<http://theupgrade.sat.qc.ca>

Yael Kanarek (New York), fondatrice de *The Upgrade!*, une série mensuelle de colloques tenue à New York et à Vancouver, présente l'originalité de cette initiative créée par et pour les artistes des nouveaux médias. À

l'issue de ce premier *The Upgrade!* Montréal, le DJ tobias c. van Veen assurera une ambiance techno propice à la rencontre et la discussion. Les artistes en nouveaux médias sont invités à participer et à s'informer pour présenter leurs travaux lors des prochaines éditions.

Yael Kanarek (New York) is the founder of *The Upgrade!*, a series of monthly gatherings for new media artists, held in New York and Vancouver. She will discuss the uniqueness of this grassroot initiative. Following the inaugural *The Upgrade!* Montreal, DJ and host tobias c. van Veen will provide a warm techno atmosphere in which to mix and converse. All new media artists are encouraged to attend and are invited to present their work at future editions.

Samedi 2 Octobre

16h / 4 pm Table ronde [3p]

[3p] Roundtable

18h / 6 pm Performance

<http://3p.sat.qc.ca>

Les musées, les galeries, les universités et les centres de recherche

supportent, accueillent, produisent et diffusent la culture numérique. De l'idée à sa mise en exposition, comment une culture qui questionne, s'affirme et repousse les cadres établis peut-elle rejoindre les publics ? Comment la présenter, l'exposer et la conserver ?

Museums, galleries, universities and research centres support, host, produce and disseminate digital culture. How can a culture founded on questioning established norms and asserting its own ways – from the birth of the idea to its execution – find its audiences? How are we to present, exhibit and conserve these works?

Participants / guests:

Wayne Ashley (Lower Manhattan Cultural Council, New York)

Michael Century (RPI, Troy)

Luc Courchesne (SAT, Montréal)

George Fifield (Boston CyberArts)

Yael Kanarek (The Upgrade!, New York)

Barbara London (MOMA, New York)

Helen Thorington and Jo-Anne Green

(atBoston.net / Turbulence.org, Boston)

tobias c. van Veen (SAT, Montréal)

Benjamin Weil (Eyebeam, New York)

La Société des arts technologiques (SAT) est un centre transdisciplinaire de création et diffusion voué au développement et à la conservation de la culture numérique. Fondée en 1996, l'organisme, qui loge sur le Boulevard St-Laurent au centre-ville de Montréal, est devenu un pôle important de la culture numérique au pays et une référence au niveau international.

Depuis sa fondation en 1996, la SAT a favorisé les rencontres ad-hoc entre les artistes et les techniciens du numérique et mise sur un espace permanent de recherche : SAT [Art&D]. Cette unité regroupe aujourd'hui des chercheurs, des informaticiens, des designers, des artistes qui, ensemble, explorent les avenues potentielles de la création, de la production et de la diffusion d'œuvres et d'événements artistiques. Son principal objectif est de développer les outils et processus qui permettront aux artistes de faire du réseau à large bande et de l'informatique, un espace de création / diffusion dans lequel la culture numérique pourra se définir, se développer et rayonner.

Le déploiement des réseaux sur la planète et la numérisation des contenus culturels soulèvent des questions importantes : Comment les créateurs de contenu s'approprient-ils les réseaux? Quelle sera la place du citoyen à l'ère de la globalisation? Comment cette capacité d'interagir avec des gens de divers horizons, spontanément, en direct et par-delà les frontières, transforment nos façons de penser et de créer en réseau et en temps réel?

Territoires Ouverts et les autres projets de l'unité [Art&D] de la SAT et de ses partenaires permettent la mise en commun des ressources et déclenchent un effort sans précédent qui ouvrira de façon définitive les réseaux à la création actuelle.

The Society for Arts and Technology (SAT) is a transdisciplinary centre dedicated to the creation, dissemination and conservation of digital culture. Founded in 1996, the organization, located on St. Laurent Blvd. in downtown Montreal, has become a significant pole for digital culture nationally, and an international reference point.

Since its foundation, the SAT has fostered ad-hoc encounters between digital artists and technicians. In 2002, a permanent research space was established: SAT [Art&D]. This unit includes researchers, computer scientists, designers and artists who, together, explore the potential avenues of creation, development and dissemination of works and artistic events in this new digital cultural space. The main objective is to develop the tools and processes which will allow artists to integrate computers and the broadband network and to define a bold space for digital culture.

The expansion of networks on the planet and the digitalization of cultural contents raise important questions:

how do content creators use them?
What will citizens' role be in the age of globalization? How does the ability to interact spontaneously – live, without borders – with people from diverse backgrounds change our ways of thinking and creating over the network in real time?

Territoires ouverts / Open Territories and the other projects within the SAT's [Art&D] unit, as well as its partners' projects, will open up a new pooling of resources and initiate an unprecedented effort to open networks to new creative efforts.

Production : Société des arts technologiques [SAT]

Direction artistique / Art Direction: Monique Savoie
Réalisation / Production:

Luc Courchesne, Hugues Monfroy

Direction de production / Production Management:

Véronique Paradis

Muséologie / Museology: Yolande Racine

Recherche / Research: Sylvain Aubé

Graphisme / Graphic Design:

René Barsalo, Véronique Paradis

Coordination [3p] : tobias c. van Veen

Fabrication / Construction: Sébastien Bire

Technique : Simon Brochu, Molié Salman Godin

Opérations / Operations: Louis Bellemare

Espace SAT Space:

François Bellefeuille, Dolma Lombard

Bureau de liaison / Liaison Bureau: Lucie Marchand

Merci à / Thanks to:

Marie-Louise Arseneault, Patrick Beauduin,

Martin Chartrand, Pierre Deschênes, Denis Houle,

Chantal Lambert, Simon Piette, Bruno Ricciardi-Rigault.



Société des arts technologiques

1195, boul. Saint-Laurent

Montréal (Québec)

514 844 2033

www.sat.qc.ca

L'exposition **Art&D** a bénéficié du soutien financier du Conseil des arts et des lettres du Québec, du Conseil des arts du Canada, du Conseil des arts de Montréal, de la Ville de Montréal, de l'Arrondissement Ville-Marie, du Partenariat du quartier des spectacles et du ministère du Patrimoine canadien.

The **Art&D** exhibition has received financial support from the Conseil des arts et des lettres du Québec, the Canada Council for the Arts, the Conseil des arts de Montréal, the City of Montreal, the Ville-Marie Borough, the Partenariat du Quartier des spectacles and Canadian Heritage.

Conseil des arts
et des lettres



Québec



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



Patrimoine
canadien

Canadian
Heritage

CONSEIL DES ARTS
DE MONTRÉAL



Montréal

Ville-Marie
Montréal

