

**ESPACE  
MULTIMÉDIA  
GANTNER**

EXPLORER LA CULTURE NUMÉRIQUE

**GUIDE DE L'EXPOSITION**

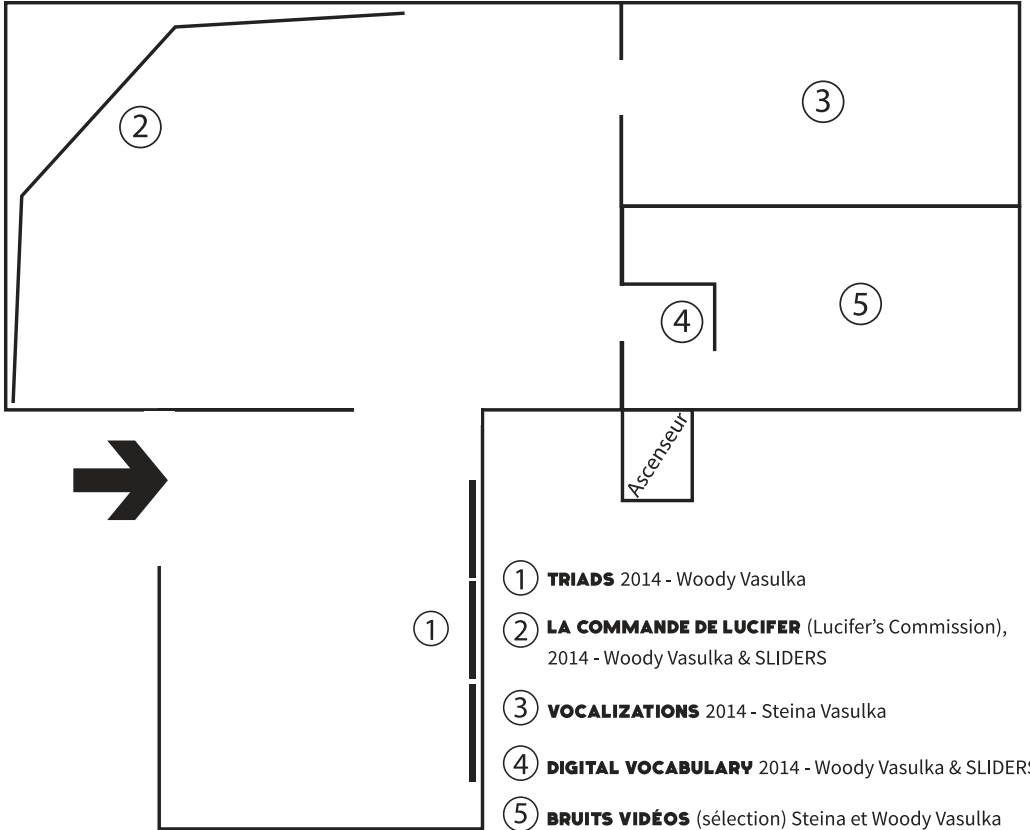
**DU 11 OCTOBRE 2014**

**AU 24 JANVIER 2015**



**AU COMMENCEMENT  
ÉTAIT LE BRUIT ...**

**STEINA ET WOODY VASULKA**



- ① **TRIADS** 2014 - Woody Vasulka
- ② **LA COMMANDE DE LUCIFER** (Lucifer's Commission), 2014 - Woody Vasulka & SLIDERS
- ③ **VOCALIZATIONS** 2014 - Steina Vasulka
- ④ **DIGITAL VOCABULARY** 2014 - Woody Vasulka & SLIDERS
- ⑤ **BRUITS VIDÉOS** (sélection) Steina et Woody Vasulka



## PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

Depuis les années soixante-dix, Steina et Woody Vasulka explorent la nature électronique, de l'analogique au numérique.

De la notion de « bruit vidéo » - soit l'énergie électronique des signaux vidéo à partir de laquelle naît toute forme d'expression sonore et/ou visuelle - qui travaille des œuvres telles que *Matrix 1 et 2*, *Noisefields*, à l'interface son/image opérant dans *Vocalizations*, les Vasulka ont ouvert à la fois un champ technique sans commune mesure, mais également, ce qui est plus rare, une dimension esthétique, incarnée par leurs différentes œuvres.

Toujours animés par un insatiable désir de recherches dont témoigne leur collaboration récente avec le collectif français SLIDERS, les Vasulka s'affranchissent de l'image numérique, vont au-delà du cadre, comme ils l'avaient déjà fait avec le signal vidéo, grâce au *Scan Processor R/E (1972)*. *La Commande de Lucifer (2014)* est le fruit de cette rencontre, à découvrir ici, pour la première fois.

*Au Commencement était le bruit...* est une invitation à une immersion sensorielle dans la poésie électronique des Vasulka.

**Steina et Woody Vasulka** collaborent depuis leur arrivée aux États-Unis en 1965. Steina, est musicienne, Woody est ingénieur et technicien du film. Dès la fin des années soixante, les Vasulka envisagent les manipulations de l'énergie électromagnétique comme une forme de langage. En 1969, ils procèdent à leurs premières expériences. Ils réalisent de nouveaux essais visuels et fabriquent des machines qui permettent de sonder le processus de création de l'image électronique, depuis le synthétiseur vidéo – capable de produire des images abstraites – jusqu'au système numérique. Avec Bill Etra et Dimitri Devyatkin, en 1971 à New York, ils créent la *Kitchen*, espace alternatif et lieu d'expérimentation où de nombreux artistes viendront explorer les possibilités du son et de l'image. De 1970 à 1974, les Vasulka se consacrent à la réalisation d'images vidéo statiques. Avec le concours d'ingénieurs, ils adaptent à des fins artistiques des outils électroniques tels que l'incrustateur (le *multikeyer* conçu en 1973) ou le coloriseur (*Sandin Image Processor*, conçu en 1973), etc. En 1976, les Vasulka commencent à travailler sur un système numérique, qui offre un autre modèle de production d'images, basé sur la logique mathématique. Ce travail aboutit à la fin des années soixante-dix à la mise au point du *Digital Image Articulator*, instrument permettant de combiner en temps réel de manière différente et prévisible des images vidéo. *Vocabulary (1976)* est un exemple sur les expériences qu'ils ont menées quant à la phénoménologie de l'image digitale grâce à cet instrument. Ces combinaisons révèlent la structure interne du système et constituent selon Woody, une "syntaxe" (*Digital Vocabulary*, 2014). Source : [http://stephan.barron.free.fr/art\\_video/vasulka\\_biographie.html](http://stephan.barron.free.fr/art_video/vasulka_biographie.html)

<http://www.vasulka.org>

<http://www.fondation-langlois.org>



## LES ŒUVRES

### ***Triads***

2014 - Woody Vasulka - Sélection d'images de 1970 à aujourd'hui.

Une sélection d'images des activités de Steina et Woody Vasulka depuis les années soixante-dix est diffusée sur 3 écrans, retraçant leur processus de travail et de création.

Cette documentation montre également les différentes techniques (analogiques et numériques) de traitement de l'image utilisés par Woody et Steina : scintillement, du plat en volume, de la ligne en courbe...

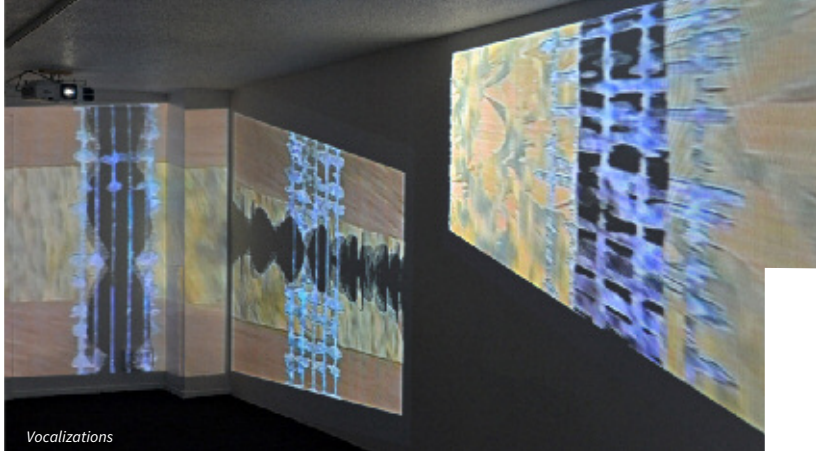
### ***La commande de Lucifer (Lucifer's commission)***

2014 - Woody Vasulka et SLIDERS - Série Analogue, Alamos collection  
3 films numériques, couleur, son, 5' - Musique: Frédéric Curien

Fruit d'une collaboration entamée avec Steina et Woody Vasulka au Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, durant deux résidences en 2014, *La commande de Lucifer* réinvente ici une manière de voyager dans notre mémoire des images, qui relie l'art vidéo de ces pionniers, à celui des membres du SLIDERS.

Cette architecture de la mémoire montre le passage d'une génération (les Vasulka) à une autre (Sliders) en développant l'idée d'étendre l'image dans l'espace et d'impliquer le spectateur dans l'image en temps réel. Cette installation est donc un prolongement du travail des Vasulka afin de montrer une notion d'archives au public. Ce dispositif est présenté pour la première fois à l'Espace multimédia gantner.

*SLIDERS est un collectif d'artistes qui prend en compte un territoire esthétique émergent autour des images animées, de l'archivage et du numérique. Une démarche qui s'étend actuellement aux formes contemporaines de représentation et de navigation dans les collections audiovisuelles. À eux trois, Frédéric Curien, Jean-Marie Dallet et Hervé Jolly réunissent les mondes de la musique, de l'image et du code informatique. [www.sliderlab.com](http://www.sliderlab.com)*

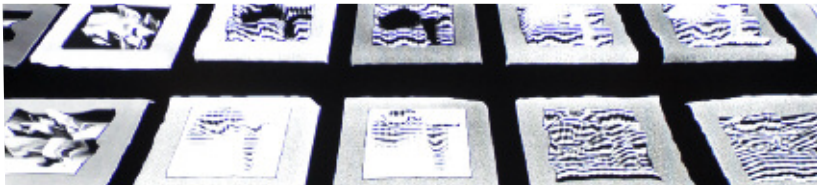


## **Vocalizations**

2014 - Steina Vasulka, en collaboration avec Joan La Barbara - Couleur, son stéréo, 8'  
*Vocalizations est une ré-interprétation de Voice Windows (1986)*

*Vocalizations* est une variation visuelle sur le thème de la portée musicale comprenant une bande composée avec le son de la voix de Joan La Barbara, qui exécute une succession d'effets vocaux (cris, gloussements, roucoulements, murmures, etc.). Dans cette bande des lignes traversant l'écran noir se mettent en mouvement, dessinant une sorte de nouvelle écriture musicale selon le rythme et l'intonation de la voix. Puis, le fond noir et petit à petit remplacé par un long voyage dans le désert sud-ouest américain, symbolisant un espace métaphorique permettant des espaces nouveaux dont électroniques.

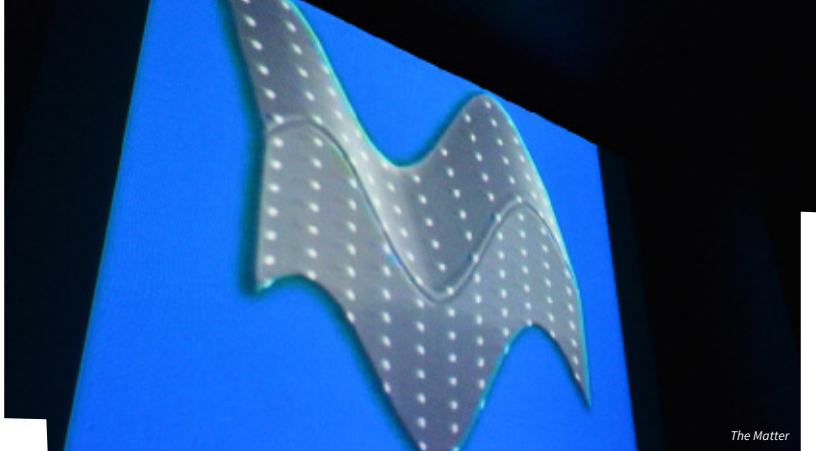
*« Joan La Barbara est une célèbre chanteuse contemporaine. Lors de cette collaboration, Joan a manipulé les images en temps réel, tout en chantant. La performance s'est déroulée au Center for Contemporary Arts de Santa Fe, en 1987. J'ai utilisé les enregistrements de cette performance en les décomposant en quatre vidéo et quatre pistes sonores. Tous les sons sont générés à partir de sa voix, puis sont transformés, par intervention sur la vitesse et par segmentarisation des couches sonores » Steina Vasulka (Bourgogne, 11 octobre 2014).*



## **Digital Vocabulary**

2014 - Woody Vasulka & SLIDERS - Films numériques d'archives de 1978

Ces films réalisés par SLIDERS, proposent un voyage dans un paysage de mémoire constitué des archives de Woody Vasulka dans son expérimentation du premier langage des machines vidéos et numériques. En effet, dès les années soixante-dix, Woody expérimente des appareils comme des synthétiseurs vidéo ou des modulateurs qui lui permettent d'isoler les éléments d'un vocabulaire plastique propre à l'image électronique à découvrir ici.



## BRUITS VIDÉOS

Sélection de vidéos travaillant la notion de bruits vidéos - Durée total : 67'26

### **Explication**

1974 - Woody Vasulka - Couleur, son stéréo, 4'30

Woody Vasulka a utilisé les motifs issus de la mire d'un générateur de signaux de télédiffusion (instrument mathématique ou unité de minutage qui produisait le signal NTSC au début de la télévision) qui apparaissent alors sur l'écran du *Scan Processor\** et dont l'échelle ainsi que la forme se désaxent au gré du traitement du signal audio/vidéo. Incrustée dans un « paysage » artificiel grâce au *Multikeyer\**, « l'image » transite par le *Scan Processor\** qui génère des formes d'ondes et module simultanément le motif visuel et le plan audio électronique de ce signal « image ». C'est donc une même source qui fait mouvoir simultanément le son et l'image.

### **Matrix 1 / Matrix 2**

1970-1972 - Noir & Blanc, couleur, son, 28'

*Matrix* est une installation vidéo comprenant une série d'œuvres à écrans multiples qui explore les liens entre le son et l'image dans les signaux électroniques (le son tel que généré par l'image électronique, le son qui crée une image ainsi que leur production simultanée). Steina et Woody Vasulka ont généré le contenu audio de façon visuelle, produisant simultanément des images abstraites et sonores, pouvant représenter l'essence même de l'image et du son électronique. Ici sont montrées deux vidéos du dispositif. Les vidéos du dispositif sont ici rassemblées.

### **Noisefields**

1974 - Steina et Woody Vasulka - Son, couleur, 5'30

Un cercle au milieu de l'écran de couleurs opposés et de matières différentes variant en fonction du son, donne une image abstraite simple et rythmée, une modulation audiovisuelle du « bruit vidéo ». Pour cette vidéo, les artistes ont utilisé un *Video Sequencer\** pour faire alterner deux pistes vidéo et créer des effets semblables de scintillement (flicker).

## **Sonification**

1976 - Woody Vasulka en collaboration avec le musicien Brian O'Reilly - Noir & blanc, son, 11'29

*Sonification est une ré-interprétation de Variation on Grazing (1976)*

« Woody a enregistré « Variation on Grazing » en 1976, avec une caméra 16 mm et en utilisant le Scan Processor\* R/E. L'image ainsi traitée représentait quelques moutons broutant des algues, sur un bord de la mer en Islande. Une dizaine d'années plus tard, le musicien Brian O'Reilly en a composé la bande-son et la vidéo a été renommé « Sonifications ». » Steina Vasulka.

## **Sound size**

1974 - Steina et Woody Vasulka- Couleur, son stéréo, 4'38

Comme pour l'œuvre *The Explanation*, le motif est également modulé grâce à des sons générés par un synthétiseur audio, utilisé ici pour infléchir la manifestation visuelle d'un son électronique. *Sound size* invite ainsi à entendre des sons électroniques répétitifs qui génèrent, par un processeur à balayage (*Scan processor\**), des géométries dans l'espace.

## **The Matter**

1974 - Woody Vasulka - Couleur, son stéréo, 4'38

« Nous générons des ondes de forme sinusoïdale, triangulaire et carrée pour reconfigurer la trame d'affichage (de l'image vidéo), ce qui modifie le motif de pointillé en formes d'ondes. Pour réaliser cet enregistrement, une seconde caméra a été nécessaire, pointée vers l'écran du Scan Processor pour enregistrer l'altération de l'image et y transmettre les paramètres normaux de synchronisation permettant de la présenter sur un moniteur habituel. » Steina Vasulka.

## **Violin Power**

1978 - Steina Vasulka - Noir & blanc, son stéréo, 9'18

Tout en occupant la fonction d'interprète, Steina joue simultanément du violon et manipule la vidéo pour que l'observateur et l'observé convergent sur un plan intermédiaire. Les langages de ces deux médias (musique et vidéo) sont liés ici en vertu de leur abstraction (le son se traduisant dans l'image sous forme d'ondes). Steina a employé un microphone pour faire transiter les sons de son violon vers les instruments de traitement de signal comme le *Scan processor\** afin de moduler les ondes sonores jusqu'à ce qu'elles construisent une forme spatiale de l'image.

Textes synthétisés à partir du site: <http://www.fondation-langlois.org>

\* voir page 8 - Pour aller plus loin



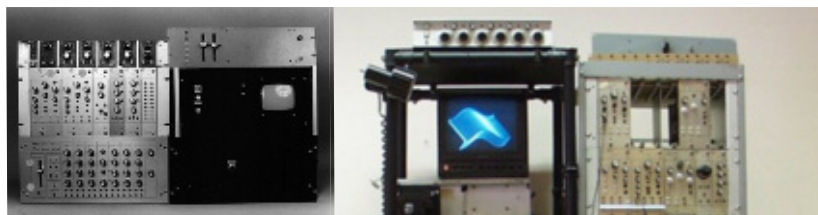
## POUR ALLER PLUS LOIN



### QUELQUES OUTILS UTILISÉS ET/OU DÉVELOPPÉS PAR STEINA ET WOODY VASULKA

*Pour expérimenter des formes nouvelles et des effets spécifiques de l'image et du son électronique, Steina et Woody Vasulka ont collaboré avec des ingénieurs pour le développement d'outils dont une sélection est présentée.*

Le **Rutt/Etra Scan Processor** a été conçu en 1973 par Steve Rutt, Bill Etra et Louise Etra. Il est commercialisé sous le nom de *Compagnie Rutt Electrophysics* en 1973, leur fabrication en série est envisagée mais sans succès. Ce sont surtout des artistes qui expérimentent cet outil. Entre 1972 et 1974, les Vasulka explorent les possibilités du Rutt/Etra et créent un de leurs effets vidéo les plus connus, où les régions claires du cadre d'image tirent les lignes de la trame à la verticale et donnent l'illusion de formes tridimensionnelles. Lorsque la source du signal est une image captée par une caméra, ces lignes semblent adopter le relief des objets.



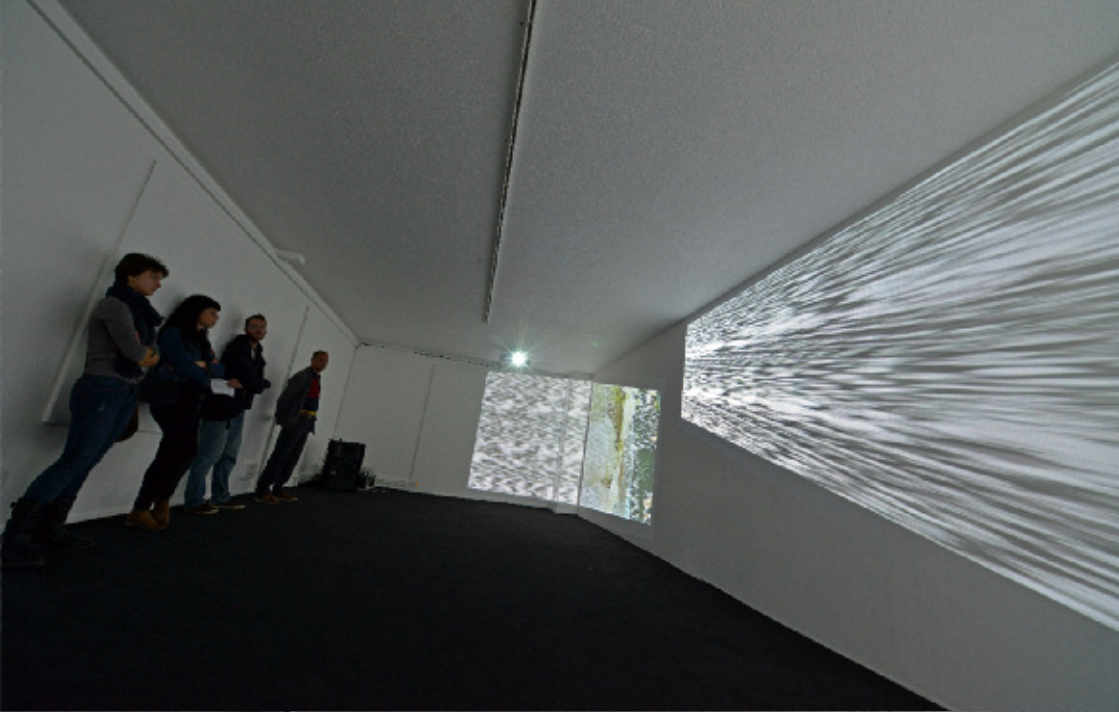
Le Rutt/Etra Scan Processor est un ordinateur analogique conçu pour manipuler en temps réel, le signal de déviation qui génère le balayage de la trame du tube cathodique d'un moniteur. Cet outil permet de régler le balayage, de créer des séquences d'animation, et de générer des formes d'ondes vidéo, du contenu audio avec les formes d'ondes vidéo ou des formes d'ondes vidéo avec du contenu audio.

Un exemplaire du Rutt/Etra est conservé dans la collection du *Experimental Television Center Ltd.* de la State University of New York, Binghamton (Binghamton, N.Y., États-Unis).

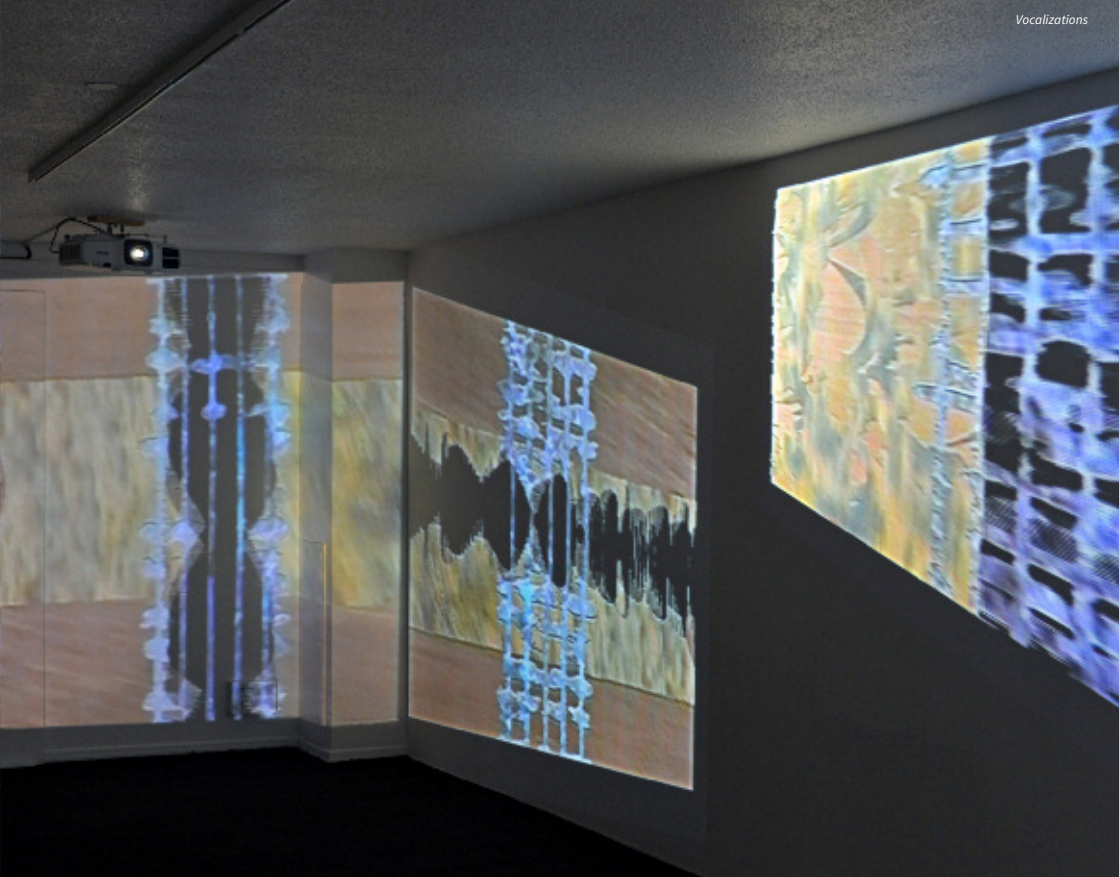
Le **Multikeyer** a été conçu par Georges Brown en 1973. Une interface d'ordinateur s'y greffe en 1977 pour faciliter le réglage, le stockage et l'activation des séquences programmées (voir mode opératoire). Il est constitué de deux boîtiers : Le premier contient les composants numériques (séquenceur et encodeur, interface de programmation) et le deuxième renferme les composants analogiques (unités de mélange et incrusteurs). Ces effets permettent Incrustation ; programmation d'occurrences d'incrustation (plusieurs pistes vidéos et effets superposes). Les Vasulka en possèdent un exemplaire à leur résidence de Santa Fe.

Le **Video Sequencer** a été conçu par Georges Brown en 1972. Ce séquenceur permet de programmer la répartition de deux sources vidéo dans une séquence déterminée. Il contrôle entre autres, l'alternance du point de vue de deux caméras en temps réel sur le même moniteur. La séquence est réglée selon différents paramètres : rythme du balayage régulier de l'écran, pulsation sonore, etc.





*Vocalizations*



## RESSOURCES DOCUMENTAIRES

Les documents ci-dessous sont consultables à la médiathèque

### Généralités

**Qu'est-ce que l'art vidéo aujourd'hui ?** Sous la direction de Stéphanie Moisson - "Beaux arts" éd., DL 2008.

**Vidéo vintage, 1963-1983.** Une sélection de vidéos fondatrices des collections *Nouveaux médias* du Musée national d'art moderne. Galerie du Musée, du 8 février au 7 mai 2012 [catalogue sous la direction de Christine van Assche]. Ed. du Centre Pompidou, DL.

**L'art vidéo, 1980-1999.** Vingt ans du *Videoart festiva* de Locarno: recherches, théories, perspectives. Vittorio Fagone - René Berger - Jean-Paul Fargier - Pierre Bongiovanni - Philippe Quéau - Daniel Charles - Michel Chion - Basarab Nicolescu - Michel Camus - Edgar Morin - Pierre Lévy - Dany Bloch - Don Foresta - Alain Mergier - Marco Maria Gazzano. Mazotta, cop. 1999.

### Sur les Vasulka

Woody Vasulka (p. 389 à 534) in **Buffalo heads : media study, media practice, media pioneers 1973-1990** [Exhibition MindFrames: Media Study at Buffalo 1973-1990]. Ed. by Woody Vasulka and Peter Weibel. [Gerald O'Grady... Transl. by: Justin Morris...] ZKM: MIT Press, 2008.

Véronique Rodriguez: *Machine Vision* de Steina Vasulka: pratique de documentation d'une série artistique par l'artiste (p; 285 à 313) in **Ouvrir le document : enjeux et pratiques de la documentation dans les arts visuels contemporains**. Anne Bénichou, éd. - Les Presses du réel, impr. 2010.

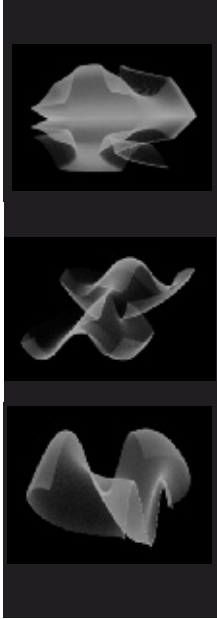
Rhys Chatham [*Interview with*] (*The Kitchen*) (p. 49 à 52) + *The Kitchen* (p. 132) in **Alternative Histories: New York art spaces: 1960 to 2010**. Jeanette Ingberman - Steve Cannon - Rhys Chatham - Exit Art: MIT Press, 2012.

Robert Riley: *Matrix 1* de Steina et Woody Vasulka, (p. 120 à 121) in **Vision machine**. Musée des Beaux-Arts de Nantes, 13 mai - 10 septembre 2000. Somogy, 2000.

### Collaborations (Les amis)

**Voice is the original instrument** [cd] / Joan La Barbara. - Metamkine, 2007.

**Volume II: Electronic Works** [cd] / Morton Subotnick. - Mode, 2004 (P) 2012.



**Pour les enseignants :**  
**Kit-expo, le dossier pédagogique en ligne est consultable sur**  
[www.espacemultimeddiagantner.cg90.net](http://www.espacemultimeddiagantner.cg90.net)  
*Découvrir- Éducation - Kit-expo*

## **AUTOUR DE L'EXPOSITION**

### **JEUDI 23 OCTOBRE ET 15 JANVIER À 18 H VISITES APÉRO**

Une visite d'exposition est proposée de manière conviviale en écho à une sélection d'ouvrages du fonds documentaire. Le tout autour d'un verre. Avec Clémence Girard et Fabien Vélasquez.

### **SAMEDI 15 NOVEMBRE À 16 H VISITE EN FAMILLE**

Un petit goûter pour se mettre en forme avant une plongée ludique dans l'univers des artistes où les sens seront sollicités. Et Pour expérimenter sa patte créative, un atelier vidéo sur tablette numérique sera proposé. Avec Clémence Girard et Sonia Barraux.

### **DIMANCHE 23 NOVEMBRE À 17 H CONCERTS + PERFORMANCES**

#### **SUPERCOLOR PALUNAR VIDÉO FEED-BACK EXPÉRIENCES DE JÉRÔME NOETINGER ET LIONEL PALUN**

*« Deux projections superposées, l'une créée par le son, l'autre alimentée par un feedback vidéo de la précédente. Le son génère de l'image. L'image génère du son. Le téléviseur est amplificateur, la caméra devient micro, le synthétiseur est source de lumières, les micros la colorent et la table de mixage brouille le tout. Et c'est un signal électrique commun qui est le matériel du duo. Une expérience distendue de sons dénaturés et de couleurs craquées. »*

Ancien chercheur en physique et électronique au CNRS, **Lionel Palun** est devenu professionnel du spectacle vivant et travaille l'image sous tous ses aspects. Ses images rencontrent ici les sons du compositeur **Jérôme Notinger**, fondateur de la *Cellule d'Intervention Metamkine*, que l'on ne présente plus.

#### **LE LIÈVRE SÉQUENTIEL ET LA TORTUE FRÉQUENTIELLE PAR OLIVIER LÉTANG**

Deux oscillateurs se précipitent à travers le convertisseur de forme d'onde. Le lièvre et la tortue essaient cette fois de courir ensemble. Ils ne disputent plus seulement une course : c'est une autre rencontre, qui implique le dialogue du battement commun de leurs pattes sur le sol.

1, rue de la Varonne • 90 140 Bourgne  
03 84 23 59 72 • [lespace@cg90.fr](mailto:lespace@cg90.fr)  
**WWW.ESPACEMULTIMEDIAGANTNER.CG90.NET**



Espace multimédia gantner

Entrée libre du mardi au samedi de 14 h à 18 h

Le jeudi de 14 h à 20 h • Fermé les jours fériés

Fermeture du 22 au 29 décembre 2014



L'Espace multimédia gantner est un service du Conseil général du Territoire de Belfort. Antenne de la Médiathèque départementale, il est conventionné Centre d'art contemporain, soutenu par le Ministère de la culture et de la communication, la Direction régionale des affaires culturelles de Franche-Comté, la Région Franche-Comté et la commune de Bourgne. Il est membre du réseau international RAN (Réseau des arts numériques).