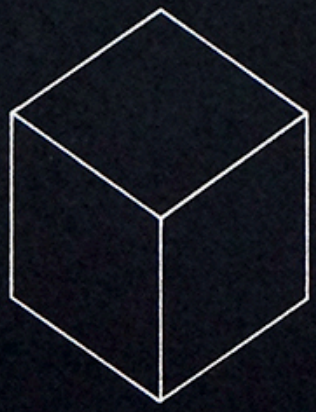
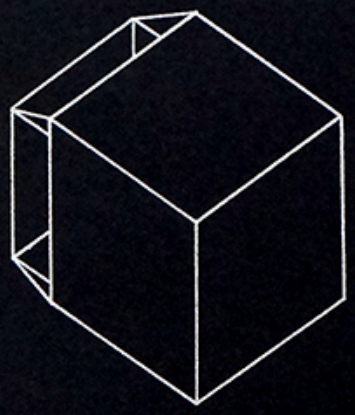
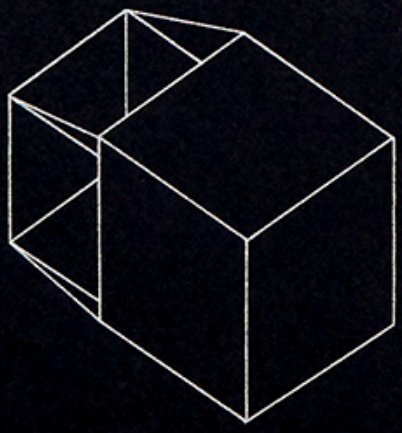
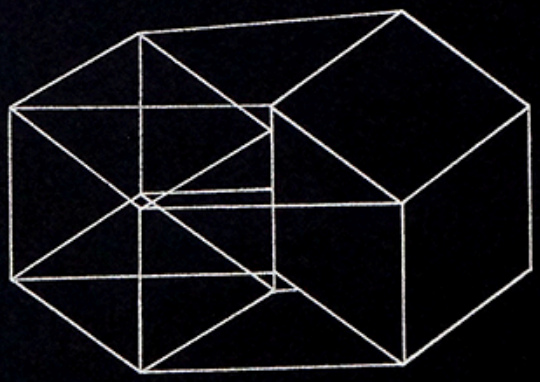
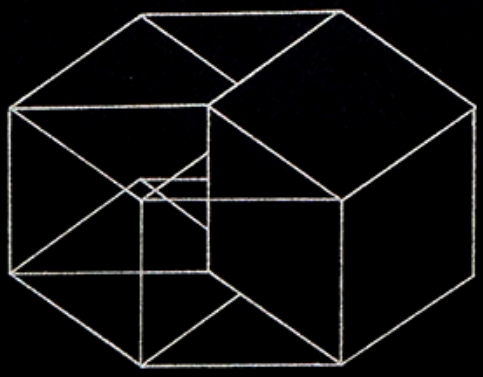
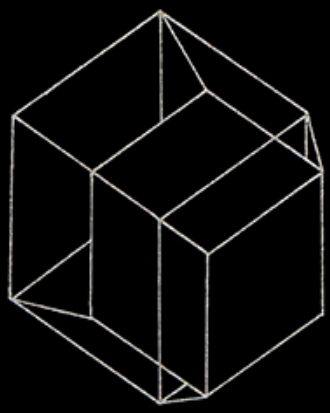






PRESS KIT

Maszkowicz 10^3
10 ans 10 jours 10 projets
Galerie àDuplex, 9 rue des Amis, 1201 Genève
du 26 septembre au 5 octobre



SZKMD production
http://ooo.szkmd.ooo/
admin@szkmd.ooo

MASZKOWICZ 10^3

10 ANS 10 JOURS 10 PROJETS

Galerie àDuplex, 9 rue des Amis, 1201 Genève
du 26 septembre au 5 octobre 2024
Entrée libre de 14h à 20h

Mycorrhiza
symbiose acoustactile entre l'arbre sonore et le sporophore mycelien

OscikTowicZ
appareil d'immersion hypnotique d'électronique primitive

Liquid Cast
interactions audiovisuelles algorithmiques avec le Robert Turner Collective

+ accrochage de plusieurs pièces vidéo et pièces sonores

JE. 26 17h Vernissage de l'exposition - présentation des installations
VE. 27 19h SparK·O·WicZ - électromagnétismes avec Flo Kaufmann
SA. 28 19h Influut - improvisation électroacoustique post-jazz avec Nat Cilia
DI. 29 19h Kosmosmonium & Synkie - sieste audiovisuelle avec [a n y m a]
LU. 30 14h/20h Visites guidées - présentation des installations
MA. 1er 14h/20h Biblioteq Mdulair - massages sonores avec Emma Souharce
ME. 2 19h Dactylogos - installation performative avec Antón de Macedo
JE. 3 19h Wiki Tractatus Sonoras - lecture performative avec André Ourednik
VE. 4 19h The Hanged Man - performance corporelle et sonore de Maszkowicz
SA. 5 19h Finissage de l'exposition - présentation des dernières sonifications de données

Avec le soutien de la Ville de Genève et de la Loterie Romande

Table des matières
Table of contents

À propos	**About**	**page 4**
L'Exposition	**The Exhibition**	**page 5**
Installations		**page 6**
Mycorrhiza		page 7
OscikTowicZ		page 9
Liquid Cast (Robert Turner Collective)		page 11
Collaborations		**page 13**
SparK·O·WicZ (Flo Kaufmann)		page 14
Influut (Nat Cilia)		page 16
Kosmosmonium & Snykie ([a n y m a])		page 18
Biblioteq Mdulair (Emma Souharce)		page 20
Dactylogos (Antón de Macedo)		page 22
Wiki Tractatud Sonoras (André Ourednik)		page 24
The Hanged Man		page 26
En Continu	**Runing Continuously**	**page 28**
Pourquoi	**Why**	**page 30**
Comment	**How**	**page 37**
Remerciements	**Acknoledgements**	**page 41**
Biographie courte	**Short Bio**	**page 42**

À propos

About

Maszkowicz 10³ est une exposition qui conclut une première Décaine de pratique qui continue à se développer et s'affiner avec le temps. Elle présentera plusieurs installations interactives avec quelques pièces vidéo et sonores. Cet événement sera aussi l'occasion de collaborations performatives avec l'invitation de plusieurs personnes qui ont d'une manière ou d'une autre eu un impact majeur sur mon parcours artistique.

Maszkowicz 10³ is an exhibition that provides an overview of the first decade of my artistic practice which continues to develop and refine itself over time. It features interactive installations as well as video and sound works. Moreover, in the evenings we will also partake in a number of performative collaborations, with invitations artists who, in one way or another, have had a major impact on my artistic career.

Je suis ingénieur chercheur en électronique de puissance, artiste sonore, producteur d'événement culturels, curateur de cinéma indépendant. Ce qui rassemble ces environnements qui semblent pourtant très éloignés, c'est peut-être dans la façon avec laquelle je les approche : opérant souvent en qualité de facilitateur ou catalyseur, dans une dynamique transdisciplinaire, collaborative et didactique.

I am a research engineer in power electronics, a sound artist, a producer of cultural events and an independent film curator. Perhaps, what brings these seemingly very different environments together is the way I approach them: often acting as a facilitator or a catalyst, in a transdisciplinary, collaborative and didactic dynamic.

Je m'intéresse au potentiel des espaces liminaux qui émergent dans les contacts entre science, art et technologie, et je cherche à les rendre accessibles par un travail de démystification simple et inclusive. Contrairement aux idées reçues, ces mondes et domaines, ces ontologies ne sont pas aussi éloignées les unes des autres et c'est ce qui, sans doute, motive ma conduite.

I am deeply interested in the potential offered by the liminal spaces that emerge in contacts between science, art and technology, and I seek to make it accessible through a work of simple and inclusive demystification. Contrary to popular belief, these worlds and fields, these ontologies, are not so far apart, and this is undoubtedly what motivates my work.

L'Exposition

The Exhibition

L'exposition *Maszkowicz 10³* propose une rétrospective d'une décennie de pratique artistique de Daniel Maszkowicz, une pratique qui se situe et se développe sans cesse dans la limite des arts et des sciences. L'exposition se compose de trois installations interactives aux effets sensoriels et de sept performances collaboratives. De plus, quelques vidéos et pièces sonores seront diffusées en continu grâce à un dispositif d'accrochage qui invite à la consultation. Présentée sur 10 jours, l'exposition est surtout pensée comme un voyage dans les sources d'inspiration, les processus créatifs et leurs résultats singuliers et parfois loufoques. Elle est aussi une célébration des partages et d'échanges qui forment les multivers à la base de la création de l'artiste et de l'humain aux personnalités multiples.

The Maszkowicz 10³ exhibition offers a retrospective of a decade of Daniel Maszkowicz's artistic practice, a practice that constantly situates and develops itself on the boundary between the arts and sciences. The exhibition comprises three interactive installations with sensory effects and seven collaborative performances. In addition, it features a number of videos and sound pieces that will be streamed continuously by means of a display system that invites visitors to take a look. Presented over 10 days, the exhibition is primarily conceived as a journey through sources of inspiration, creative processes and their singular and sometimes zany results. It is also a celebration of the sharing and exchange that form the multiverse at the heart of the artist's creation and of the human being with multiple personalities.

Installations audiovisuelles
Audiovisual installations

Un aspect qui m'intéresse particulièrement dans l'installation audiovisuelle, c'est l'interaction tactile, avec notamment la possibilité d'influencer la trame sonore ou visuelle. Un enfant qui se trouve devant une de mes installations est capable instinctivement venir en initier les actions, soit en secouant ce qui se trouve à sa portée, en tournant les boutons des machines, ou en agitant la main. Cette interactivité se retrouve aussi dans le concept du feedback, qui consiste à boucler la sortie d'un système à sa propre entrée. Cette technique permet une sorte de parallèlisation de plusieurs processus qui se nourrissent parmi. Je pense en particulier à la double installation Mycorrhiza, où la rétroaction bien que numérique et algorithmique, résulte sur des effets imprévisibles voire chaotiques, et donc organiques. La personne qui interagit avec ces installations fait partie du système en tant que processus chaotique à part entière, qui fait agir les algorithmes, mais dont les actions sont aussi influencées par ses résultats.

One aspect that particularly interests me in audiovisual installations is the tactile interactive aspect, with the possibility of influencing the soundtrack or the visual aspect. A child standing in front of one of my installations should instinctively be able to activate its actions, either by shaking whatever is within reach, by turning the knobs on the machines, or by waving their hand. This interactivity is also reflected in the concept of feedback, which consists of looping the output of a system to its own input. This technique enables a kind of parallelisation of several processes that feed off each other. I'm thinking particularly of the double installation Mycorrhiza, where the feedback, although digital and algorithmic, results in unpredictable, even chaotic, and therefore organic effects. The person interacting with these installations is part of the system as a chaotic process in its own right, which causes the algorithms to act, but whose actions are also influenced by the results.

Mycorrhiza - symbiose acoustactile entre l'arbre sonore et le sporophore mycelien

OscikTowicZ - appareil d'immersion hypnotique d'électronique primitive

Liquid Cast - interactions audiovisuelles algorithmiques avec le Robert Turner Collective

+ accrochage de pièces vidéo et pièces sonores

Mycorrhiza - digital symbiosis between the sound tree and the mycelial sporophore

OscikTowicZ -hypnotic immersion device with primitive electronics

Liquid Cast -algorithmic audiovisual play with the Robert Turner Collective

+ display of several video and sound pieces

Mycorrhiza

symbiose acoustactile entre l'arbre sonore et le sporophore mycélien
https://maszkowicz.art/sonic-tree/

Cette œuvre présente une structure métallique équipée d'un réseau neuronal entrant en interaction avec un réseau parallèle qui signifie l'interaction symbiotique entre l'arbre et le champignon. Installation autonome avec laquelle on interagit par le toucher, elle vise à induire une nouvelle perception des signaux électriques chez les organismes biologiques vivants. Cet organisme en acier, placé dans un espace entouré de béton contient en son cœur des cellules nerveuses virtuelles qui échangent des signaux électriques provenant de ses cellules métalliques qui propagent des ondes sonores sous forme de vibrations. Comme n'importe quel autre arbre, la structure offre un abri confortable, avec le bruit des insectes et du vent dans son feuillage, et celui du sporophore mycélien qui se développe lentement au niveau de ses racines.

L'installation sonore contient plusieurs processeurs programmables et autonomes dédiés au traitement en temps réel des algorithmes et des signaux sonores. Les processeurs permettent de contrôler 32 canaux sonores indépendants, chacun étant relié à l'un des 16 haut-parleurs disposés dans les branches de l'arbre sonore ou aux 16 autres constituant le réseau mycélien. Plusieurs capteurs piézoélectriques placés au sommet du tronc de l'arbre amplifient les sons produits par le mouvement des chaînes métalliques et constituent une réponse au stimuli nerveux liés au toucher et à l'interaction entre les deux réseaux symbiotiques. Le traitement effectué par le réseau neuronal artificiel produit un mouvement organique dans le feuillage réactif aux caresses du tronc de l'arbre. L'interaction avec le réseau mycélien forme une rétroaction subtile qui permet aux deux réseaux de s'alimenter dans une symbiose sonore, illustrant l'association symbiotique entre les champignons et les racines de l'arbre, aussi appelée mycorhization.

digital symbiosis between the sound tree and the mycelial sporophore
https://maszkowicz.art/sonic-tree/

This work features a metal structure equipped with a neural network that interacts with a parallel network signifying the symbiotic interaction between the tree and the fungus. As an autonomous installation that can be interacted with by touch, it aims to induce a new perception of electrical signals in living biological organisms. This steel organism, placed in a space surrounded by concrete, contains virtual nerve cells at its heart that exchange electrical signals from its metal cells, which propagate sound waves in the form of vibrations. Like any other tree, the structure offers comfortable shelter, with the sound of insects and wind in its foliage, and that of the mycelial sporophore slowly developing in its roots.

This sound installation contains several autonomous programmable processors dedicated to real-time processing of algorithms and sound signals. The processors control 32 independent sound channels, each connected to one of the 16 loudspeakers located in the branches of the sound tree or to the 16 others making up the mycelial network. Several piezoelectric sensors placed at the top of the tree trunk amplify the sounds produced by the movement of the metal chains, providing a response to the nervous stimuli linked to touch and the interaction between the two symbiotic networks. The processing carried out by the artificial neural network produces an organic movement in the foliage that responds to the caresses of the tree trunk. Interaction with the mycelial network forms a subtle feedback loop that allows the two networks to feed off each other in a sonic symbiosis, illustrating the symbiotic association between fungi and tree roots, also known as mycorrhization.

Premières version du Sonic Tree

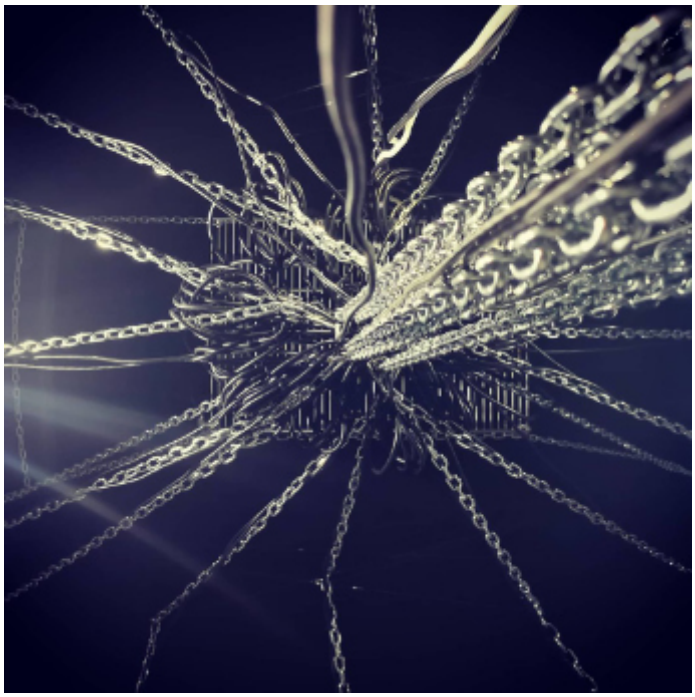
June 2-25th 2022 – SONIC TREE – Nothing Happens until something moves, Exposition Renaissance, Le Commun, Genève CH

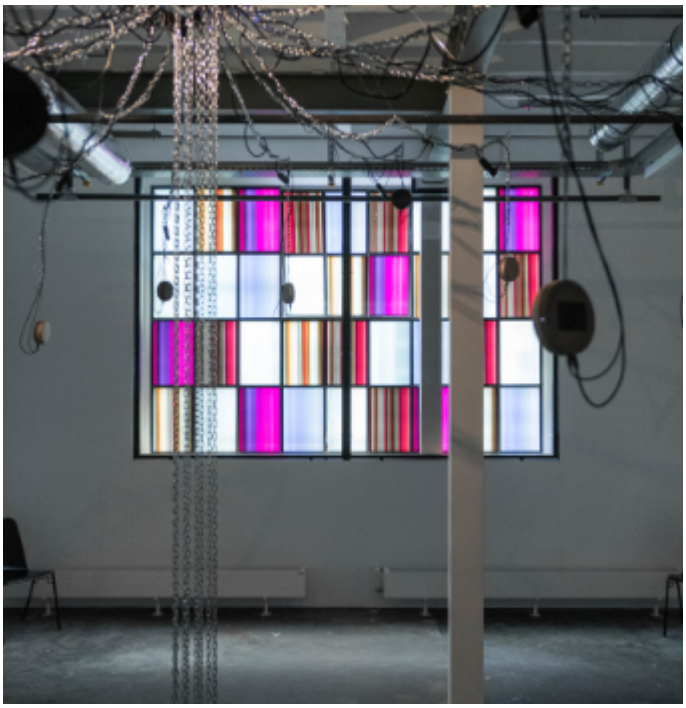
November 28th – December 30th 2020 December 11th 2020 – February 13th 2020 – SONIC TREE, Kolonia Artystów, Gdańsk PL

https://vimeo.com/489787865

December 12th-19th 2019 – SONIC TREE, dé | re | composition, Forde – L'Usine, Geneva CH

April 28th-31th 2019 – SONIC TREE – 1/2 Seizaérienne de criquets, Deviant Art Festival, 2019, Geneva CH





OscikTowicZ

appareil d'immersion hypnotique d'électronique primitive
https://maszkowicz.art/functiongenerators/

Il s'agit d'une installation sonore performative et interactive qui présente des générateurs de fonctions analogiques de laboratoire rendus obsolètes par les machine modernes et numériques. Cet ensemble d'appareils d'électronique primitive contient de nombreux oscillateurs et divers dispositifs de modulation analogiques qui génèrent des ondes sinusoïdales, des balayages de fréquence, ou toutes les formes d'ondes possibles rendues acoustiquement par une table de mixage et quelques haut-parleurs. L'installation contient des vieux oscilloscopes pour la visualisation de quelques signaux choisis donnant un aspect ludique et didactique lors de la manipulation des potentiomètres. Les sons bruts et répétitifs générés par ce dispositif rappellent les sons de laboratoires d'expériences scientifiques qui plongent les sens dans une transe mécanique hypnotisante, chatouillant le cortex immergé d'ondes cérébrales.

hypnotic immersion device with primitive electronics
https://maszkowicz.art/functiongenerators/

This is a performative and interactive sound installation features analogue laboratory function generators rendered obsolete by modern digital machines. This set of primitive electronic devices contains numerous oscillators and various analogue modulation devices that generate sine waves, frequency sweeps, or all possible waveforms rendered acoustically by a mixer and a few loudspeakers. The installation contains old oscilloscopes for display of selected signals, giving a playful, didactic aspect to the manipulation of the potentiometers. The raw, repetitive sounds generated by this device are reminiscent of the laboratory sounds of a scientific experiment, plunging the senses into a hypnotic mechanical trance that tickles the immersed cortex with brainwaves.

Liquid Cast

interactions audiovisuelles algorithmiques avec le Robert Turner Collective
https://maszkowicz.art/liquid-cast/

Liquid Cast est une plongée dans un monolithe flottant à plat dans l'espace avec un dispositif comprenant un projecteur et un capteur visuel. Le mouvement de la main induit un déplacement de fluide à la surface ainsi qu'une vibration sonore qui traverse l'objet. La résonance acoustique répond à celle tactile et visuelle pour un tourbillon synesthétique qui reproduit une sorte de thermodynamique libre où les particules suivent des règles de physique muables dont les variables évoluent libres de contraintes. Le photon projeté contre la surface du monolithe interagit avec le minerai qui improvise des formes de Chladni en fonction des vibrations et des interactions du public qui entre en contact avec ce portail multiversal.

-> Le Robert Turner Collective est une collaboration artistique genevoise qui réunit depuis 2019 Louis-Hadrien Robert et Paul Turner. Paul est un artiste et mathématicien qui vit et travaille à Genève. Originaire de Nouvelle-Zélande, il est titulaire d'un doctorat de l'Université de Manchester et a travaillé en Écosse, en Allemagne, en France et en Suisse. Louis-Hadrien est un artiste et mathématicien français qui travaille à Clermont-Ferrand et à Genève. Il est titulaire d'un doctorat de l'Université de Paris et a travaillé en Allemagne, au Danemark, au Luxembourg et en Suisse. Leur pratique artistique est basée sur deux idées distinctes : premièrement, une nouvelle façon de distiller une image en parties abstraites, appelée abstraction algorithmique, et deuxièmement, une recherche sur les utilisations artistiques du concept d'espace-temps comme moyen de représenter le temporel en termes spatiaux et vice-versa. Le collectif est actif dans de nombreux domaines - installations audiovisuelles, performances, images animées et fixes - et travaille souvent dans le cadre de projets transdisciplinaires impliquant la musique, l'art sonore et la danse.

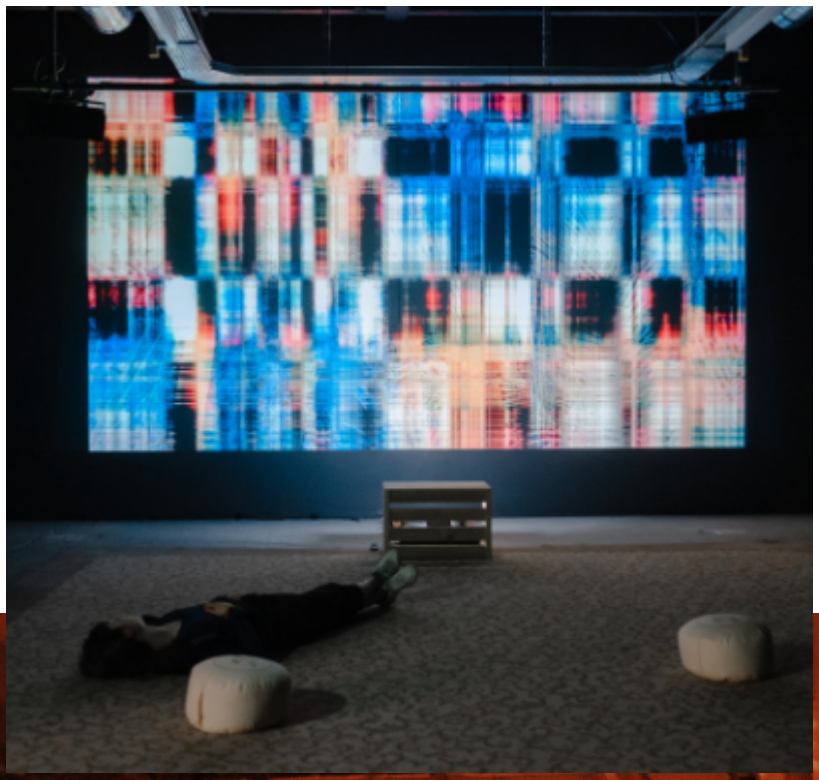
algorithmic audiovisual play with the Robert Turner Collective
https://maszkowicz.art/liquid-cast/

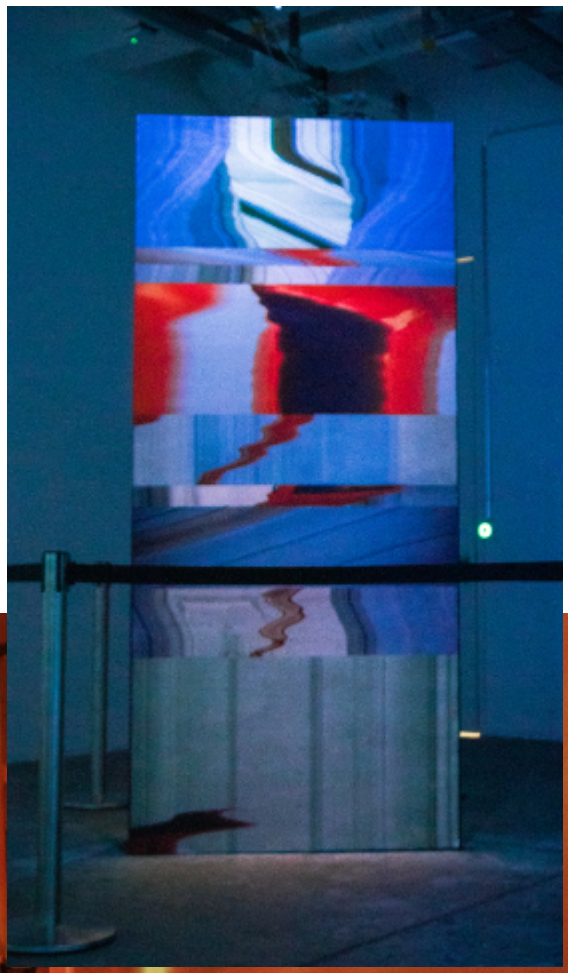
Dive into a monolith floating flat in space with a device containing a projector and a visual sensor. The movement of the hand induces a displacement of fluid on the surface as well as a sound vibration that passes through the object. Acoustic resonance responds to tactile and visual resonance, creating a synesthetic vortex that reproduces a kind of free thermodynamics in which particles follow mutable rules of physics whose variables evolve free of constraints. The photon projected against the surface of the monolith interacts with the ore, which improvises Chladni shapes according to the vibrations and interactions of the public who comes into contact with this multiversal portal.

-> The Robert Turner Collective is a Geneva-based artistic collaboration that has brought together Louis-Hadrien Robert and Paul Turner since 2019. Paul is an artist and mathematician who lives and works in Geneva. Originally from New Zealand, he holds a PhD from the University of Manchester and has worked in Scotland, Germany, France and Switzerland. Louis-Hadrien is a French artist and mathematician who works in Clermont-Ferrand and Geneva. He holds a doctorate from the University of Paris and has worked in Germany, Denmark, Luxembourg and Switzerland. Their artistic practice is based on two distinct ideas: firstly, a new way of distilling an image into abstract parts, known as algorithmic abstraction, and secondly, research into the artistic uses of the concept of space-time as a means of representing the temporal in spatial terms and vice versa. The collective is active in many fields - audiovisual installations, performances, moving and still images - and often works on transdisciplinary projects involving music, sound art and dance.

Les collaborations avec le Robert Turner ont commencé durant la pandémie avec des visuels qui accompagnaient les performances musicales de Influut. Les premières installations audiovisuelles autonomes furent présentées lors de l'exposition transdisciplinaire Renaissance. Ici l'interactivité est ici explorée pour la première fois.

Collaborations with the Robert Turner began during the pandemic with visuals accompanying Influut's musical performances. The first autonomous audiovisual installations were presented at the transdisciplinary exhibition Renaissance. Here interactivity is explored for the first time.





Événements collaboratifs
Collaborative events

JE 26 17h Vernissage de l'exposition
présentation des installations

VE 27 19h SparK·O·WicZ
électromagnétismes avec Flo Kaufmann

SA 28 19h Influut
électroacoustique post-jazz avec Nat Cilia

DI 29 19h Kosmosmonium & Synkie
sieste audiovisuelle avec [a n y m a]

LU 30 14h-20h Visites guidées
présentation des installations

MA 1 14h-20h Biblioteq Mdulair
massages sonores avec Emma Souharce

ME 2 19h Dactylogos
installation performative avec Antón De Macedo

JE 3 19h Wiki Tractatus Sonoras
lecture performative avec André Ourednik

VE 4 19h The Hanged Man
performance corporelle et sonore de Maszkowicz

SA 5 19h Finissage de l'exposition
présentation de sonifications de données

TH 26 5pm Exhibition opening
presentation of the installations

FR 27 7pm SparK-O-WicZ
electromagnetism with Flo Kaufmann

SA 28 7pm Influut
electroacoustic post-jazz improv with Nat Cilia

SU 29 7pm Kosmosmonium & Synkie
audiovisual immersion with [a n y m a]

MO 30 14h-20h Guided tours
presentation of the installations

TU 1 2pm-8pm Biblioteq Mdulair
sound massage sessions with Emma Souharce

WE 2 7pm Dactylogos
performative installation with Antón De Macedo

TH 3 7pm Wiki Tractatus Sonoras
immersive reading with André Ourednik

FR 4 7pm The Hanged Man
body and sound performance by Maszkowicz

SA 5 7pm exhibition finissage
presentation of latest data sonification projects

SparK·O·WicZ

électromagnétismes avec Flo Kaufmann aka Flozkicare
https://maszkowicz.art/spark-o-wicz/

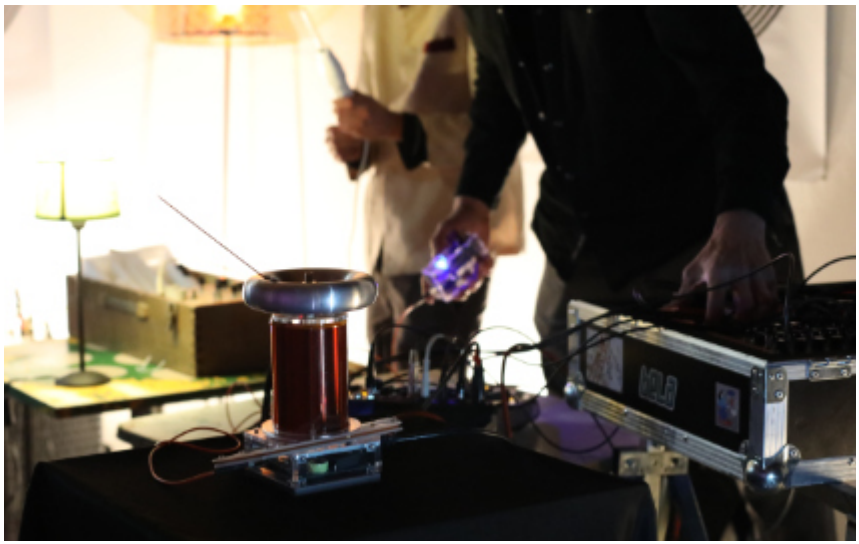
Ce duo improvisé de composition spontanée fait dans la musique scientifique du siècle dernier. Avec plusieurs instruments originellement développés par Nikola Tesla, ces deux chercheurs sonores rêvent de recréer cet univers même de la présentation scientifique qui faisait découvrir les extraordinaires propriétés de l'électromagnétisme. Avec un Violet Wand - initialement utilisé comme instrument médical thérapeutique par quelques guérisseurs autoproclamés - une bobine Tesla - mini machine a foudre qui fait du bruit et des éclairs sans autre utilité - et plein de capteurs d'ondes et autres machines fantastiques, venez voyager au son de l'électron.

->Flo Kaufmann, artiste sonore soleurois, se définit lui-même comme un « bricoleur universel ». Ingénieur électricien de formation, il a une affinité et une compréhension approfondies du monde des sons, qu'ils soient produits de manière acoustique ou électronique. Il travaille avec des technologies d'enregistrement sonore obsolètes et des appareils électriques en fin de vie pour inventer des machines sonores et instruments qui sortent de l'ordinaire. Un aspect de son travail consiste d'explorer des champs électromagnétiques en installant un bric-à-brac de capteurs d'ondes, de récepteurs, d'antennes et d'appareils pour les rendre audible.

electromagnetism with Flo Kaufmann aka Flozkicare
https://maszkowicz.art/spark-o-wicz/

This improvised duo of spontaneous composition looks into the scientific music of the last century. Using several instruments originally developed by Nikola Tesla, these two sound researchers dream of recreating the world of scientific presentation that led to the discovery of the extraordinary properties of electromagnetism. With a Violet Wand - initially used as a therapeutic medical instrument by a few self-proclaimed "healers" - a Tesla coil - a mini lightning machine that makes noise and flashes for no other purpose - and lots of wave sensors and other fantastic machines, the audience is invited to travel to the sound of the electron.

-> Flo Kaufmann, a sound artist from Solothurn, describes himself as a "universal tinkerer". Trained as an electrical engineer, he has a deep affinity with and understanding of the world of sound, whether produced acoustically or electronically. He works with obsolete sound-recording technologies and end-of-life electrical equipment to invent out-of-the-ordinary sound machines and instruments. One aspect of his work involves exploring electromagnetic fields by installing a jumble of wave sensors, receivers, antennae and devices to make them audible.



Les premières collaborations avec Flo Kaufmann se sont faites dans le cadre des rencontres entre Biblioteq Mdulair et Synkie, qu'il a co-créé. Il a aussi créé le "cut" de notre album vinyle et c'est alors que j'ai découvert sa passion pour les objets technologiquement obsolète et sa façon ludique de les détourner. Ce duo vient de plusieurs conversations et d'une envie commune d'aller en direction du spectacle scientifique du 19e siècle.

My first collaborations with Flo Kaufmann were in the context of meetings between Biblioteq Mdulair and Synkie, which he co-created. He also created the 'cut' for our vinyl album and it was then that I discovered his passion for technologically obsolete objects and his playful way of hijacking them. The duo grew out of several conversations and a shared desire to go in the direction of the 19th century science show.

INFLUUT

électroacoustique post-jazz avec Nat Cilia
https://maszkowicz.art/influut/

Ce duo de jazz électroacoustique, issu de la rencontre de deux univers opposés et pourtant complémentaires, explore les harmonies instrumentales avec la synthèse algorithmique. Entre musique ambiante et explosive, ce sont tant d'états musicaux qui représentent les états émotionnels de la vie. Organiques et métalliques à la fois, les compositions d'INFLUUT invitent à la réflexion et au voyage inattendu, à choix par projection astrale ou tapis volant. Nat Cilia apporte ses subtilités mélodiques et ses respirations spontanées et Daniel Maszkowicz apporte ses méandres psychoacoustiques et ses fonctions binaurales.

La proposition de INFLUUT s'inscrit dans un questionnement perpétuel des mondes d'après. Qu'est-ce qui survient après une apocalypse, une guerre, une épidémie ou une extinction de masse ? Ces questions trouvent leurs réponses dans les mutations algorithmiques qui se propagent, les insectes mécaniques qui se mettent à chanter, des modèles d'organismes qui apparaissent, c'est un nouveau cycle qui commence, comme un souffle vivifiant qui étend l'univers des possibles.

-> Nat Cilia est une artiste pluridsciplinaire. Elle a participé dans de nombreuses productions en tant qu'actrice, danseuse, compositrice et musicienne (piano, saxophone, voix), principalement en Suisse, France et Espagne, sous la direction notable de Jean-Pierre Raffaelli, Roland Olbeter, Esterina Zarrillo et la compagnie La Fura dels Baus. Elle a co-fondé Ooops! Company avec l'artiste Kristina Orlovic, compagnie internationale pour le théâtre corporel et visuel qui a produit plusieurs créations (ooopscompany.com). Elle travaille maintenant sur sa propre création théâtrale pluridisciplinaire INTUITO.

electroacoustic post-jazz with Nat Cilia
https://maszkowicz.art/influut/

This electroacoustic jazz duo, born of the meeting of two opposing yet complementary worlds, explores instrumental harmonies with algorithmic synthesis. Between ambient and explosive music, these are so many musical states that represent the emotional states of life. Both organic and metallic, INFLUUT's compositions invite you to reflect and take an unexpected journey, either by astral projection or magic carpet. Nat Cilia contributes his melodic subtleties and spontaneous breathing, Daniel Maszkowicz his psychoacoustic meanderings and binaural functions.

INFLUUT's proposal is part of a perpetual questioning of the worlds "after": what happens after an apocalypse, a war, an epidemic or a mass extinction? We witness as algorithmic mutations spread, mechanical insects begin to sing, models of organisms appear, a new cycle begins… like a breath of life that extends the universe of possibilities.

-> Nat Cilia is a multidisciplinary artist. She has taken part in numerous productions as an actress, dancer, composer and musician (piano, saxophone, voice), mainly in Switzerland, France and Spain, under the notable direction of Jean-Pierre Raffaelli, Roland Olbeter, Esterina Zarrillo and the company La Fura dels Baus. She co-founded Ooops! Company with artist Kristina Orlovic, an international company for physical and visual theatre that has produced several works (ooopscompany.com). She is currently working on her own multidisciplinary theatrical creation INTUITO

Influut est un projet d'avant pandémie. La première pièce fut présentée en direct à Séoul sur 24 haut-parleurs avec Nat au sax en plein centre, dispositif spatialisé où il n'y avait plus de scène. Depuis, plusieurs albums et installations ont été réalisées. Parfois, le duo genevois Robert Turner Collective projette ses créations visuelles pour fusionner avec les paysages sonores d'Influut pour une expérience audiovisuelle symbiotique de manipulations algorithmiques. Après une tournée asiatique et polonaise, le projet à quelque peu ralenti pour se ressourcer avec une nouvelle situation familiale qui apportera une inspiration nouvelle.

Influut is a pre-pandemic project. The first piece was presented live in Seoul on 24 loudspeakers with Nat at the sax in the middle of this spatialized device where there was no stage. Since then, several albums and installations have been produced. Occasionally, Geneva-based duo Robert Turner Collective project their visual creations to merge with Influut's soundscapes for a symbiotic audiovisual experience of algorithmic manipulations. After a tour of Asia and Poland, the project has slowed down somewhat to recharge its batteries with a new family situation that will bring fresh inspiration.

Kosmosmonium & Synkie

sieste marathon audiovisuelle avec
[a n y m a]
https://maszkowicz.art/kosmosmonium/

Kosmosmonium propose une musique stratosphérique composée par divers signaux électriques et champs électromagnétiques avec rétroactions électronique analogique et autres capteurs peu communs. Les sonorités immersives se trouvent à mi-chemin entre les drones et l'électronique de puissance, avec une orientation spécifique vers l'utilisation de l'électricité. Généralement présentée avec une trame visuelle abstraite mais néanmoins cinématographique qui participa à la proposition narrative, cette nouvelle collaboration avec l'environnement modulaire vidéo Synkie, promet une installation imposante pour une symbiose audio-visuelle totale.

-> Michael Egger découvre, autour de 1995, la vidéo comme forme d'expression directe, malléable dans la performance et propice à l'improvisation. Il considère sa caméra vidéo comme un instrument de musique et consacre une grande partie de son temps à des recherches expérimentales, brouillant les frontières entre son et image, en analogique et en numérique. Avec Max Egger et Flo Kaufmann, ils développent SYNKIE, un système modulaire de traitement de signal vidéo qui reprend des concepts rétros de la musique électronique et de l'art vidéo émergeant. Avec la complicité éternelle de son frère Max, Michael construit ensuite ANYMIX21, une table de mixage unique au monde qui ne fait pas de différence entre signal audio et vidéo. Ainsi naît le projet PHONORESCENCE où une source sonore peut devenir une image tout comme le visuel peut devenir audible, se modulant parmi.

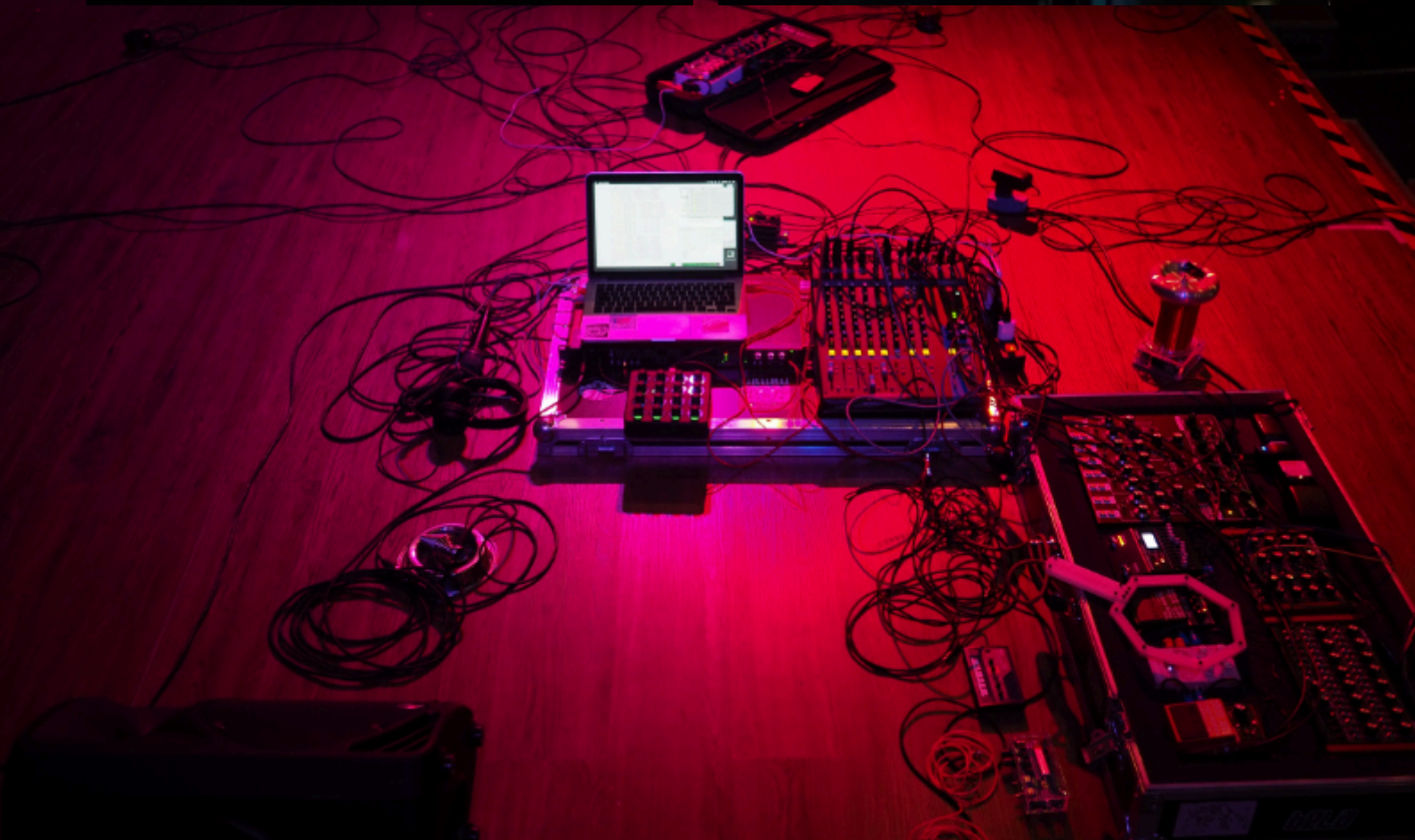
Marathon audiovisual immersion with
[a n y m a]
https://maszkowicz.art/kosmosmonium/

Kosmosmonium offers stratospheric music composed by various electrical signals and electromagnetic fields with analogue electronic feedback and other unusual sensors. The immersive sounds are halfway between drones and power electronics, with a specific focus on the use of electricity. Usually presented with an abstract yet cinematic visual framework that contributes to the narrative, this new collaboration with the Synkie modular video environment promises an imposing installation for a total audio-visual symbiosis.

-> Around 1995, Michael Egger discovered video as a direct form of expression that could be malleable in performance and conducive to improvisation. He sees his video camera as a musical instrument and devotes much of his time to experimental research blurring the boundaries between sound and image, in analogue and digital. Together with Max Egger and Flo Kaufmann, they developed SYNKIE, a modular video signal processing system that takes up retro concepts from electronic music and emerging video art. Michael then went on to build ANYMIX21, a unique mixer that makes no distinction between audio and video signals, with the eternal support of his brother Max. This was the birth of the PHONORESCENCE project, in which the sound source can become an image just as the visual can become audible, modulating among itself.

La collaboration avec le collectif [a n y m a] a débuté avec l'installation de générateurs de fonction Biblioteq Mdulair, ce fut un grande installation avec des téléviseur à tubes cathodique qui avait été appelée Expanded TV, en référence aux performances qui sortent de l'écran appelée Expanded Cinéma. L'aspect abstrait des visuels permet une correspondance évidente avec la musique pour une composition spontanée cohérente, le visuel étant audio-réactif, et le son vidéo-inspirée.

The collaboration with the collective [a n y m a] began with the installation of Biblioteq Mdulair function generators, a large installation with cathode-ray tube televisions that was called Expanded TV, in reference to the performances coming out of the screen called Expanded Cinéma. The abstract aspect of the visuals allows an obvious correspondence with the music for a coherent spontaneous composition, where visuals are audio-reactive, and sound is video-inspired.



Biblioteq Mdulair

Sessions de massages sonores avec Emma Souharce
https://biblioteqmdulair.wordpress.com/

Biblioteq Mdulair est un orchestre composé de 15 générateurs de fréquences analogiques, actionnés à 4 mains par le duo franco-hélvético-polonais Emma Souharce & Daniel Maszkowicz. Oscilloscopes, sinusoïdes et balayages de fréquences, l'installation Biblioteq Mdulair en balance pour tous les sens et leurs enveloppes. Explorant les vibrations, titillant les résonances et créant des respirations battantes, les machines d'électronique primordiale plongent l'espace dans un magma d'ondes pour une expérience acoustactile vertigineuse. Véritable ode à l'onde fondamentale acoustique qui se ressent par le corps et l'esprit, le public qui pénètre dans cet intense et fascinant laboratoire d'expérimentation sensorielle se voit autant vibrer dans le corps que dans le cortex.

Lors de cet après-midi complet de massages sonores, sur réservation ou visite spontanée, le duo revisite leur toute première installation au Deviant Art Festival qui fut une performance marathon de plusieurs jours pour un public qui venait à tour de rôle se coucher sur un coffret en bois en dessous duquel se trouvait un subwoofer pour transmettre les vibration basse fréquence fait par des générateurs de fonctions récupérés.

-> Emma Souharce est artiste sonore, dessinatrice et directrice artistique de l'association Copypasta Editions. Elle développe une recherche liée à l'effet des fréquences sur la perception, entre psychoacoustique, hypnose et catharsis. Elle déploie ainsi une popnoise oscillant entre puissants feedbacks électriques et rythmiques denses faites de sons de batterie maisons.

sound massage sessions with Emma Souharce
https://biblioteqmdulair.wordpress.com/

Biblioteq Mdulair is an orchestra made up of 15 analogue frequency generators, operated 4-handed by the Franco-Helvetic-Polish duo Emma Souharce & Daniel Maszkowicz. With its oscilloscopes, sinusoids and frequency sweeps, the Biblioteq Mdulair installation has something for all the senses and their envelopes. Exploring vibrations, titillating resonances and creating pulsating breaths, the machines of primordial electronics plunge the space into a magma of waves for a vertiginous acoustactile experience. A genuine ode to the fundamental acoustic wave that is felt by both body and mind, the audience who enter this intense and fascinating laboratory of sensory experimentation will find themselves vibrating as much in their bodies, as in the cortex.

Throughout an entire afternoon of sound massages by prior arrangement or spontaneous visit, the duo revisits their very first installation at the Deviant Art Festival, which was a marathon performance over several days for an audience who took turns to lie down on a wooden box beneath which contained a subwoofer, to transmit the low-frequency vibrations made by reclaimed function generators.

-> Emma Souharce is a sound artist, designer and artistic director of Copypasta Editions. She is developing research on the effect of frequencies in perception, somewhere between psychoacoustics, hypnosis and catharsis. Her "popnoise" oscillates between powerful electric feedback and dense rhythms of homemade drum sounds.

Ma collaboration avec Emma
Le duo est ensuite devenu une installation performative présentée de multiple fois, seule ou accompagnée des synthétiseurs analogique vidéo de Synkie, et qui voyagea en camion jusqu'à Moscou et Kiev.

The duo then became a performative installation that was presented many times, alone or accompanied by Synkie's analogue video synthesizers, and travelled by lorry to Moscow and Kiev.

Dactylogos

installation performative avecAntón De Macedo
https://maszkowicz.art/dactilogos/

Travail spontané de recherche sur l'action de donner une forme à la vitesse d'écriture, en montrant l'évolution de la dactylographie entre les machines à écrire, les claviers d'ordinateur, les smartphones, et, pour finir, peut-être avec les algorithmes génératifs. Les vitesses de création textuelle, ou vitesses dactylographiques, sont rendue de manière visible et sonore pour apprécier la différence entre les claviers comme un lien avec notre vitesse de pensée. Le smart phone constitue un exemple où les messages sont écrits de plus en plus rapidement, via la proposition de mots par les algorithmes de suggestion ou divination informatique. Au fur et à mesure de l'adoption de ces dispositifs de dactylographie, il apparaît aussi une sorte de lissage dans le mouvement, comme un lissage du monde, des mots, des textes et des réaction sonores du dispositif, jusqu'à l'algorithme génératif qui débite un fleuve constant de mots mis bout à bout.

-> Antón de Macedo est écrivain, plasticien, performeur ou éditeur qui aime s'aventurer en terrain sauvage où l'expérimentation s'impose comme grammaire. Ses performances et ses expositions ont eu lieu dans des festivals (LUFF, DAF ou Electron), dans des musées (Maison d'Ailleurs à Yverdon-les-Bains, Palais de Rumine à Lausanne, MAH de Genève), dans des centres d'art et théâtres (La Ferme Asile à Sion, Le Commun de Genève, théâtre ABC de la Chaux-de-Fonds) ou des galeries (MilkShake Agency à Genève, Les Dilettantes à Sion, Papiers Gras à Genève). Il a co-crée avec Anaëlle Clot et Simon De Castro le collectif Aristide. Ils éditent une revue de dessin et divers projets parallèles autour du livre et de l'impression.

Performative installation with Antón de Macedo
https://maszkowicz.art/dactilogos/

This work is an exercise of spontaneous research into the act of giving form to the speed of writing, showing the evolution of typing from typewriters to computer keyboards to smartphones, and perhaps ending up with generative algorithms. The speeds at which text is created, or typing speeds, are made visible and audible so that we can appreciate the difference between keyboards as a link with our speed of thought. The smart phone is an example where messages are written faster and faster, via the suggestion of words by algorithms or computer divination. As these typing devices are adopted, there is also a kind of smoothing out of the movement, a smoothing out of the world, of the words, texts and sound feedback from the device, right up to the generative algorithm that churns out a constant stream of words end to end.

-> Antón de Macedo is a writer, visual artist, performer and publisher who likes to venture out into the wild, unexplored terrain, where experimentation takes on the function of grammar. His performances and exhibitions were presented at festivals (LUFF, DAF and Electron), museums (Maison d'Ailleurs in Yverdon-les-Bains, Palais de Rumine in Lausanne, MAH in Geneva), art centres and theatres (La Ferme Asile in Sion, Le Commun in Geneva, Théâtre ABC in La Chaux-de-Fonds) and galleries (MilkShake Agency in Geneva, Les Dilettantes in Sion, Papiers Gras in Geneva). He co-created the Aristide collective with Anaëlle Clot and Simon De Castro. They publish a drawing magazine and various parallel projects involving books and printing.

Les deux artistes ont collaboré pour la première fois sur Alogotarte, une pièce théâtralisée et sonorisée en direct qui présente une vulgarisation du concept de l'algorithme en la comparant avec la recette de la tarte aux pommes. Dans cette pièce immersive et sonore, l'auteur récite son texte tout en préparant une tarte, autour de micros qui reprennent ses bruit de couteau ou de cuillères.

The two artists have collaborated for the first time on Alogotarte, a theatrical piece with live sound that popularises the concept of the algorithm by comparing it to the recipe for apple pie. In this immersive, sound-based piece, the author recites his text while preparing a pie surrounded by microphones that pick up his knife and spoon noises..

Wiki Tractatus Sonoras

lecture performative avec André Ourednik
https://ourednik.info/fr/textes/wikitractatus

Le Wikitractatus est un texte poétique de l'ère informatique, un poème dans lequel vous naviguez, que vous lisez dans le sens qui vous convient, que vous commencez où vous voulez. Le Wikitractatus est un poème dont vous êtes le héros. Ses deux cent pages ne forment pas un narratif téléologique, mais un réseau de textes, de narrations brèves, de poèmes, d'aphorismes philosophiques, rassemblées en entrées à la manière d'une encyclopédie. Le lecteur choisit où il commence, quelles bifurcations il emprunte, et où il s'arrête. Il lit, s'il le souhaite, dans l'ordre des pages, comme n'importe quel livre, dans le sens inverse, ou encore en commençant par l'entrée intitulée Azoth, nom de l'élément que les alchimistes médiévaux considéraient comme l'unité du début et de la fin. Le Wikitractatus peut être consulté mot par mot, comme un dictionnaire. Il n'est pas nécessaire de visiter toutes les entrées du Wikitractatus pour le comprendre. Car son sens est le produit de la déambulation du lecteur, à l'instar du sens de n'importe quel territoire où l'on marche, où l'on se promène, et que l'on fabrique ainsi, par notre mouvement, par nos sensations, par les réflexions qui naissent en nous au fur et à mesure de la démarche.

-> André Ourednik est écrivain, essayiste et géographe, enseignant au Collège des Humanités de l'EPFL et à l'Université de Neuchâtel. Il a publié notamment Les cartes du boyard Kraïenski, une exploration romancée des paradoxes de la cartographie (roman, La Baconnière, 2015), Omniscience, une satire métaphysique de la civilisation des données (roman, La Baconnière, 2017), Atomik Submarine, ouvrage illustré en collaboration avec l'artiste François Burland (roman, art&fiction, 2019), ainsi que les essais Hypertopie : de l'utopie à l'omniscience (La Baconnière, 2019) et Robopoïèses : les intelligences artifi- cielles de la nature (La Baconnière, 2021).

immersive reading with André Ourednik
https://ourednik.info/fr/textes/wikitractatus

Wikitractatus is a poetic text for the computer age, a poem that you can navigate, read in the direction that suits you, and start wherever you like. Wikitractatus is a poem of which you are the hero, the main protagonist. Its two hundred pages do not form a continuous text, but rather a network of texts, short narratives, poems and philosophical aphorisms, grouped into entries in the encyclopaedic style. The reader chooses where to begin, which turns to take on the way, and where to stop. The text can be read in the order of the pages, like any other book, in reverse order, or starting with the entry entitled Azoth, the name of the element that medieval alchemists considered to be the unit of beginning and end. The Wikitractatus can be consulted word by word, like a dictionary. It is not necessary to visit every entry in the Wikitractatus to understand it. Because its meaning is generated by the reader's wanderings, just like the meaning of any space where we evolve, where we wander and which we create in this way, by our very movements, by our sensations, by the thoughts that are born in us as we go along.

-> André Ourednik is a writer, essayist and geographer who teaches at the Collège des Humanités at EPFL and at the University of Neuchâtel. His publications include Les cartes du boyard Kraïenski, a fictionalised exploration of the paradoxes of cartography (novel, La Baconnière, 2015), Omniscience, a metaphysical satire of the data civilisation (novel, La Baconnière, 2017), Atomik Submarine, illustrated in collaboration with artist François Burland (novel, art&fiction, 2019), and the essays Hypertopie : de l'utopie à l'omniscience (La Baconnière, 2019) and Robopoïèses : les intelligences artificielles de la nature (La Baconnière, 2021).

Cette version du Wiki Tractatus, lue par son auteur André Ourednik, mise en son par Daniel Maszkowicz, proposera une navigation aléatoire, réservant surprises et imprévus, laissant la possibilité au public d'interagir ou de se laisser transporter par les mots et les sons inspirés par les entrées de l'ouvrage virtuel. Cette collaboration a commencé avec la lecture tonifiée de Robopoïese et continue sur des concepts installatifs qui lient la réalité augmentée aux corps célestes et l'accompagnement sonore de ses textes plus généralement.

This version of the Wiki Tractatus, read by its author André Ourednik and set in sound by Daniel Maszkowicz, will feature random navigation full of surprises and unforeseen events, leaving the audience free to interact or be transported by the words and sounds inspired by the entries in the virtual work. This collaboration began with the invigorated reading of Robopoïese and continues with installation concepts linking augmented reality to celestial bodies and the sound accompaniment of his texts more generally.

The Hanged Man

performance corporelle et sonore en solo
https://maszkowicz.art/body-sonification/

Dans les cartes du Tarot, le Pendu est un symbole d'abandon et du lâcher prise qui indique la nécessité de réfléchir aux choses. Il représente la capacité de voir les situations sous un nouvel angle et permet d'accepter le monde tel qu'il se présente. Malgré l'inconfort de sa position renversée, le Pendu est en paix car sa position est choisie et assumée. En suspension, le Pendu arrête toute action pour se consacrer à l'observation de ses pensées.

La mise en corps de ce Tarot est proposée par une performance immersive d'auto-suspension à une grue métallique dont les sonorités sont captées dans leur plus profonde intimité. Cette suspension dans le temps et l'espace représente un moment d'introspection générative et revivifiant, comme un passage transitoire entre l'avant et l'après.

solo body and sound performance
https://maszkowicz.art/body-sonification/

In Tarot cards, the Hanged Man is a symbol of detachment and letting go that indicates the need give thought to things. It represents the ability to see situations from a new angle and to accept the world as it is. Despite the discomfort of its inverted position, the Hangman is at peace because his position is a conscious choice. In suspension, the Hangman stops all action to turn inwardly, to devote himself to the thorough observation of his own thoughts.

This Tarot card is brought to life through an immersive performance of self-suspension from a metal crane, whose sounds are captured in their deepest intimacy. This suspension in time and space represents a moment of generative and revitalising introspection, like a transitory but mindful passage between before and after.

Cette performance conclusive, à la fois de l'exposition et de l'œuvre de l'artiste, constitue un point de suspension qui permet la réflexion de ce qui a été jusqu'à là réalisé et sur ce qui semble important à faire perdurer dans le travail qui suivra. L'acte d'auto-suspension représente un moment évident de connexion céleste, touchant l'extase, et qui a été mis en pratique dans plusieurs contexte performatif ou cinématographique, notamment dans la collaboration avec le collectif SM Noise, la cinéaste Maria Beatty, la scénographe Isabelle Chladek, et plus récemment dans le projet Intuitio.

This concluding performance, both of the exhibition and of the artist's work, constitutes a point of suspension that allows reflection on what has been achieved so far and on what seems important to sustain in the work that follows. The act of self-suspension represents an obvious moment of celestial connection, bordering on ecstasy, and which has already been put into practice in several performative or cinematographic contexts, notably in the collaboration with the SM Noise collective, the filmmaker Maria Beatty, the set designer Isabelle Chladek, and more recently in the Intuitio project.

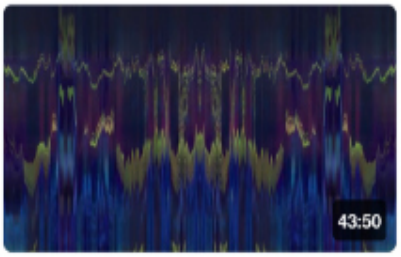
En continu

Running continuously

accrochage de plusieurs pièces vidéo, pièces sonores et sonifications de données

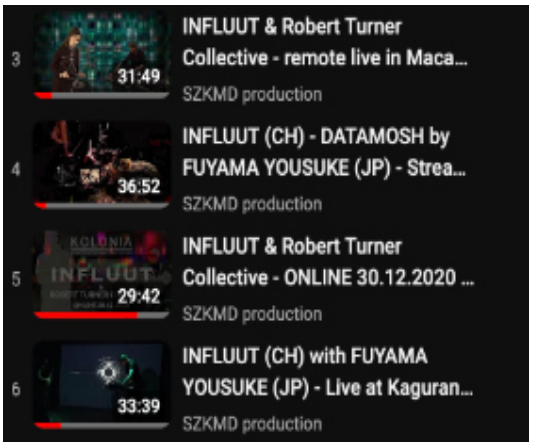
display of several video pieces, sound pieces and data sonifications

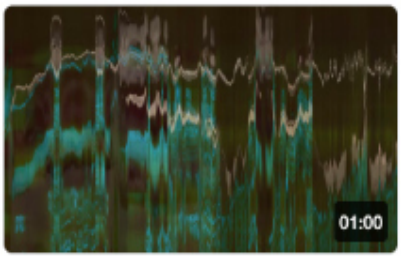
https://vimeo.com/maszkowicz
https://soundcloud.com/szkmd



Renaissance - Quadrivisual & Quadriphonic Installation b...
August 4, 2022

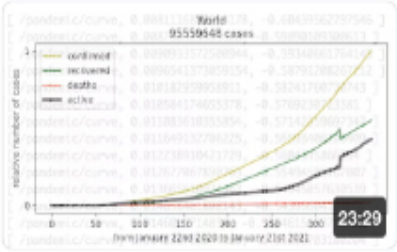
POWER ELECTRONICS
March 16, 2023





Amanacer - INFLUUT & Robert Turner Collective
August 3, 2022

Biblioteq Mdulair (feat. Dmitry Golubovsky) - TITIN
May 24, 2017

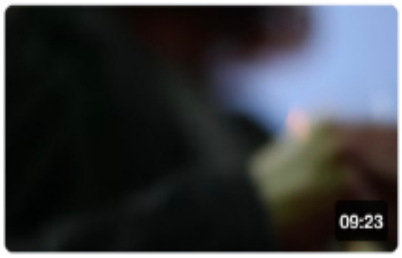


Covid-19 Pandemic Reader - 22nd January 2020 to 21st...
January 21, 2021

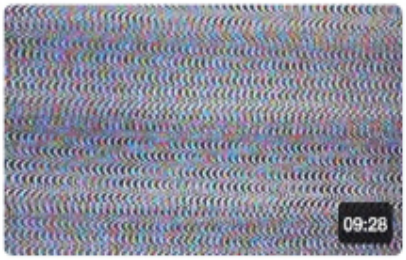
Algotarte - Demo
July 7, 2022

BIBLIOTEQ MDULAIR - Lectures de la 4e dimension
June 11, 2016

Acid Science Underground
December 11, 2014



Im więcej piję wódki, tym mniej jest mocna
December 26, 2017



Port Acoustactile
May 25, 2015

André Ourednik
Roboraisons, robopoïèses: les intelligences artificielles de la nature
il y a 4 ans
Lecture immersive
57:59
Partager | Copier le lien | Remplacer le fichier | Modifier | ••• Plus | ▶ 304 ♥ 8 ↻ 1 💬 1

SZKMD
Écologie de l'Imaginaire - Festival Spielact 2019 - Genève
il y a 5 ans
pièce radiophonique
41:47
Partager | Copier le lien | Remplacer le fichier | Modifier | ••• Plus | ▶ 29

SZKMD
MeTroToKyo (Stereo version) - Quadriphonic live @ Écurie, Genève
il y a 7 ans
Carnet sonore de v...
30:05
Partager | Copier le lien | Remplacer le fichier | Modifier | ••• Plus | ▶ 53 ♥ 2 ↓ 2

SZKMD
La Voix de son Maître - Composition pour quadriphonie (stéréo version)
il y a 7 ans
Tesla noise
20:12
Partager | Copier le lien | Remplacer le fichier | Modifier | ••• Plus | ▶ 55 ♥ 2 ↻ 1 ↓ 2

SZKMD
Covid-19 Pandemic Reader 17 October 2020
il y a 4 ans
Sonification
16:07
Partager | Copier le lien | Remplacer le fichier | Modifier | ••• Plus | ▶ 100 ♥ 2 💬 1

MIXTAPE
Asia orientale e sperimentale (1./2)
Daniel Maszkowicz
Courtesy: Daniel Maszkowicz · 27.6.2024 · 24 min

MIXTAPE
Asia orientale e sperimentale (2./2)
Daniel Maszkowicz
Courtesy: Daniel Maszkowicz · 27.6.2024 · 24 min

Pourquoi

Why

Je suis né entre deux générations, la X et la Y, faisant le pont avec les Millénaux, j'ai été témoin de l'avant et l'après l'apparition des ordinateurs personnels et des téléphones portables. On dit que je fais partie des personnes qui étaient très à l'aise avec l'arrivée des réseaux numériques grand public. J'ai vu toute la série de nouveaux modes de communication, les IRC, les forums HTML, le télétexte, les SMS, la mélodie des premiers modems connectés à la ligne téléphone. Les premières versions de réseaux sociaux étaient en soit très simples et fonctionnels : un moyen de garder contact avec nos proches et moins proches. En plus des nouvelles images et sonorités, je suis né avec l'apparition d'un nouveau vocabulaire qui inclut des mots comme « internet », « cyberespace et « métavers ». Aujourd'hui ce sont des objets qu'on connecte et le Wi-Fi semble faire partie de la liste de base de nos besoins vitaux.

I was born between two generations, X and Y, bridging the gap with the Millennials. I witnessed the before and the after of personal computers and mobile phones. I was indeed very comfortable with the arrival of consumer digital networks. I saw a whole range of new ways of communicating emerge: IRC , HTML forums , teletext, SMS , the melody of the first modems connecting to the telephone lines. The first prototypes of social networks were quite simple and functional, offering a way of keeping in touch with those close to us and others not so close. Then, along with the new images and sounds I was born into, came a new vocabulary of words like 'internet', “cyberspace”, “e-mail” and “metaverse”. Today, it is a myriad of objects that we connect, and Wi-Fi access seems to be part of our basic vital needs.

Enfant, nous avions un des premiers ordinateur IBM à la maison et je savais éditer les fichiers de configuration afin de booster la mémoire virtuelle pour pouvoir jouer aux premiers jeux informatiques qui amenaient déjà les machines à leurs limites. Je me souviens des premiers RPG (Maniac Mansion, Ultima) et autres jeux d'action (Megaman, Prince of Persia, Wolfenstein, Lemmings), de stratégie (Dune, Civilisation), de sports (Pole Position, California Games), ou de simulation (Flight Simulator ou Simcity) qui me faisaient passer des heures devant un écran à tube cathodique. Je fixais des pixels en mouvement et j'y trouvais une fantastique source d'abstraction pour construire mon propre imaginaire dans un exercice d'auto-immersion infini. Des jeux simples aux règles simples, qui stimulent le cortex avec une gymnastique cérébrale à entraîner quotidiennement pour résoudre des puzzles de plus en plus complexes. Peut-être que certaines personnes se rappellent du phénomène des îles énigmes de Myst dont le moteur 3D nécessitait une carte graphique dernier cri? Aujourd'hui je l'ai retrouvé sur téléphone portable et je me replonge dans cette escape room tranquille où le temps n'a pas d'importance.

When I was a kid, we had one of the first IBM computers at home and I knew how to edit the configuration files to boost the virtual memory so that I could play the first computer games that were already pushing machines to their limits. I remember the first RPGs (Maniac Mansion, Ultima) and other action games (Megaman, Prince of Persia, Wolfenstein, Lemmings), strategy games (Dune, Civilisation), sports games (Pole Position, California Games), or simulation games (Flight Simulator or Simcity) that made me spend hours in front of a CRT screen. The moving pixels were a fantastic source of abstraction, a fertile ground to build my own imagination in an exercise of infinite self-immersion. Those were often simple games with simple rules. They stimulated the cortex with cerebral gymnastics that needed to be practiced every day to solve increasingly complex puzzles. Perhaps some people remember the phenomenon of the Myst puzzle islands, whose 3D engine required a state-of-the-art graphics card? Today, I found it again as an app for my mobile phone and I can again plunge back into this quiet escape room where time is irrelev-

Je me pose la question si ma capacité à l'abstraction a dégringolé avec l'évolution exponentielle des graphismes et de la fluidité des jeux informatiques? Pour moi, la différence entre le premier Super Mariokart SNES et sa dernière version d'arcade VR avec capteurs de mouvements et kart en mouvement trouvée dans une salle moderne de Gangnam, c'est qu'il y en a un auquel j'ai pu jouer durant des soirées et des week-ends entiers, tandis que l'autre m'a ennuyé dès la deuxième course. Je trouve que l'expérience d'immersion et d'interactivité n'a pas forcément suivi l'intention première de ces premiers univers informatiques. Peut-être que ce qui est fourni directement au complexe neuronal cesse par la même d'être produit par lui-même, perdant ainsi du pouvoir suggestif de stimuli simples qui induisent une réponse émotionnelle. Je ressens presque la même chose avec le cinéma d'horreur: le cinéma du siècle dernier provoquait de véritables ressentis de terreur par la suggestion, alors que l'image ultraréaliste des productions d'aujourd'hui ne parvient plus à toucher les profondeurs de mes propres entrailles. Est-ce parce que cette mise en lumière reflète tout le ridicule de nos propres monstres, tandis que les laisser dans l'ombre leur donne une puissance infiniment plus profonde ?

Cependant, il y a quelque chose de cet ordre du suggestif et immersif qui perdure dans l'acoustique de la lecture, des pièces radiophoniques ou des installations sonores. L'acte même de l'écoute me parait être un des derniers vestiges pour une pratique sensorielle de l'imagination immersive, voire submersive. Pareil pour la pratique de sonification de données qui fait apparaître aux sens des subtilités difficilement reconnaissables à l'œil nu sur des graphiques classiques qui tendent à ne montrer que ce que l'on a décidé de souligner sans aucun souci d'objectivité ou impartialité. J'ai découvert dans ma pratique que le sonore avait d'autres pouvoirs que la simple musique de fond qui vient couvrir des blancs dans une conversation. Ainsi, la participation à la création de paysages acoustiques et du développement général de pièces sonores me permet de faire perdurer ces sensations découvertes dans mon enfance. A l'époque, dans l'obscurité de ma chambre, j'entendais régulièrement des sons intenses à l'intérieur de ma tête, des sons qui m'emportaient. Aujourd'hui j'essaie de les recréer.

I also find that the experience of immersion and interactivity has not necessarily lived up to the original intention of these first computer universes. I wonder whether my capacity for abstraction has dropped with the exponential evolution of computer game graphics and their fluidity? For me, the difference between the first Super Mariokart SNES and its latest VR arcade version with motion sensors and moving karts found in a modern Gangnam venue , is that I could play one of them for whole evenings and weekends, whereas the other bored me from the second race. Perhaps that what is delivered directly to the neural complex ceases to be produced by itself, thereby losing the suggestive power of simple stimuli that induce an emotional response. I feel almost the same about horror films: the cinema of the previous century provoked genuine feelings of terror through suggestion, whereas the ultra-realistic images of today's productions no longer manage to touch the depths of my guts. Is it because the spotlight reflects all the ridiculousness of our own monsters, while leaving these monsters in the shadows gives them an infinitely deeper power?

But there is still something of this suggestive and immersive order that persists in the acoustics of reading, radio plays and podcasts, or sound installations. The very act of listening seems to me to be one of the last vestiges of a sensory practice of the immersive, or even submersive imagination. The same can be said of the practice of sonifying data, which unveils subtleties to meanings that are difficult to recognise on conventional graphical charts, because they tend to represent only what was decided to highlight, without any concern for objectivity or impartiality. This is how, in the course of my work, I discovered that sound has other powers than simply providing background music to fill the blanks in a conversation. Making music, participating in creation of acoustic landscapes and general development of sound pieces, allow me to keep alive the sensations and perceptions I discovered as a child. Back then, in the dimmed stillness of my bedroom, I regularly heard inside my head intense sounds, sounds that carried me away. Today I try

Jadis, à l'époque avant le streaming, j'avais une collection de cassettes VHS et cassettes audio qu'on se refilait et recopiait entre copains. De nos partages naissaient des espèces de compilations sur bande magnétique qui se détérioraient à l'usure, car sans cesse écoutées ou coincées dans les rouages des lecteurs, les bandes s'étiraient, brulaient et devenaient tous simplement irrécupérables. Dans mon entourage, tout le monde savait que le crayon gris est à la taille idéale pour rembobiner à la main la bande dans la cassette. Le CD venait d'arriver, remplaçant la bande magnétique par le numérique, avec toute sa qualité supérieure d'écoute mais dont les rayures étaient fatales. Puis, j'ai été dévasté par la disparition du Minidisc, support magnéto-optique qui, comme la cassette, permettait l'enregistrement, et qui, comme le CD, permettait de sauter de plage en plage. Ce format correspondait complètement à mon utilisation de la musique qui consistait en une ré-écoute des morceaux qui me plaisaient, un étiquetage minutieux des albums, et une extension tranquille de ma discothèque sur laquelle j'aimais avoir un semblant de maîtrise. Aujourd'hui j'écoute encore des vinyles, j'ai une collection de disques dans mon lecteur digital, et les algorithmes de suggestion commencent à peine à comprendre mon goût pour les musiques expérimentales et électroacoustiques.

Back in the days before streaming, I had a collection of VHS tapes and audio cassettes that we used to pass around and copy from each other. Our sharing gave rise to compilations on magnetic tape that deteriorated with wear and tear, as the tapes stretched, burned and simply became irretrievable. Everyone around me knew that the grey pencil has the ideal size for rewinding the tape by hand back into the cassette. Then the CD arrived, and replaced magnetic tape with the digital and all its superior listening quality and its lethal vulnerability to scratches. And then… I was devastated by the disappearance of the Minidisc, a magneto-optical medium which, like the cassette, allowed recording, and which, like the CD, allowed you to skip from track to track. This format corresponded completely to my personal use of music, which consisted of replaying the tracks I liked, meticulously labelling the albums, and quietly expanding my record library over which I liked to have some semblance of control. Today I still listen to vinyls, I have a collection of records in my digital player, and suggestion algorithms are only just beginning to understand my taste for experimental and electroacoustic music.

En l'an 2000 j'avais 18 ans et j'entrais à l'université polytechnique. Je n'avais pas encore de téléphone portable et je me rappelais par cœur les 20 numéros les plus importants. Je laissais des messages destinés aux amis et amies à travers leurs parents et donnais des rendez-vous dans un lieu et un temps que nous nous efforcions de tenir. En cas de besoin, et bien nous avions encore les cabines téléphoniques qui n'acceptaient qu'une pièce sur deux, mais où les cartes téléphoniques passaient même pliées. Aussi étrange que cela puisse paraître aujourd'hui, cette configuration fonctionnait plutôt bien. J'ai ensuite reçu mon premier Nokia et j'ai commencé à me perfectionner au jeu du serpent dans les trains. Aujourd'hui le téléphone peut être placé entre les yeux et le monde comme un outil de réalité augmentée, tel un prisme d'ultra-connectivité sur l'infini des mondes possibles de l'internet.

In 2000, I was 18 years old and entering polytechnic university. I didn't yet have a mobile phone, and I remembered the 20 most important numbers by heart. I'd leave messages for friends through their parents and make appointments at a place and time that we tried to keep. In case of emergencies, well, we still had the phone boxes, which only accepted every other coin, but where phone cards worked even folded. Strange as it may seem today, this configuration worked quite well. Then, I got my first Nokia and started to perfect my snake game on trains. Today, the phone can be placed between our eyes and the world as an augmented reality tool, like an ultra-connectivity prism on the infinite possible worlds of the internet.

J’ai toujours beaucoup voyagé, et ma façon de me déplacer a beaucoup changé en 20 ans. J’avais les cartes des villes en tête, sinon j’avais des adresses dans un carnet et consultais les cartes affichées en gare ou quelques autres points stratégiques. Mon sens aiguisé de l’orientation qui n’avait pas encore besoin d’instructions GPS. J’ai fait le tour d’une Europe où chaque pays avait encore sa propre monnaie. Je trimbalais de l’argent liquide planqué dans ma ceinture ou dans une banane sous la chemise. En arrivant dans une nouvelle ville, c’était l’office du tourisme qui me donnait quelques adresses d’auberges, ou alors je trouvais les adresses dans un guide format papier. J’allais ensuite voir sur place ou alors je téléphonais pour demander s’il y avait un lit disponible. Aujourd’hui on consulte spontanément un site de réservation pour les offres et les tarifs, et tant pis pour les établissements qui n’ont pas suivi la transition vers le numérique.

À l’époque je voyageais seul, prenait au hasard trains ou ferrys, voguais au grès des rencontres et des envies spontanées. Je prenais des notes dans un journal de voyage que j’éditais ensuite pour l’envoyer à mes connaissances. J’avais fait un tour des pays scandinaves et du Maroc, en 2005 je découvrais pour la première fois le Japon sans smart phone ni internet. En 2012 j’ai pris le transsibérien : tous les trois jours j’allais dans un cyber café pour consulter ma messagerie électronique, et encore en 2016 je faisais pareil. J’imprimais des cartes avant les voyages, et préparait mes itinéraires à l’avance. En 2017, pour nous diriger lors d’une tournée en Europe de l’Est avec un camion rempli de générateurs de fonction et autres tubes cathodique, nous avions acheté un atlas mis à jour avec les derniers tronçons autoroutiers et des indications de distances et même des stations essences. Aujourd’hui c’est un bon adapteur qui va dans l’allume cigare qui nous est utile pour recharger notre téléphone portable donnant accès à toutes les info-routes en direct, et encore… les voitures sont maintenant équipées de chargeurs sans fil et les téléphones se connectent directement au tableau de bord. Par contre, une chose que je fais encore, c’est écrire des cartes postales.

I've always travelled a lot, and the way I get around has changed a lot in 20 years. I had maps of towns and cities in my head, or I had addresses in a notebook and consulted maps posted at train and bus stations or other strategic points. My sharp sense of direction didn't require GPS instructions. I travelled around a version of Europe where each country still had its own currency, so I carried cash stashed in my belt or in a banana bag under my shirt. When I arrived in a new town, it was the tourist office that gave me some addresses of hostels, or I found the addresses in a paper guide. Then I'd go and see for myself, or phone to ask if there was a bed available. Today, people spontaneously consult a booking site for offers and rates, and too bad for establishments that haven't kept up with the transition to digital technology.

Then, I travelled alone, taking trains and ferries randomly, navigating according to the people I met and my spontaneous wishes and interests. I took notes in a travel diary which I then edited and sent to friends. I did tours of Scandinavia, Morocco, and in 2005 I discovered Japan for the first time - all that without a smart phone or the internet. In 2012 I took the Trans-Siberian Railway: every three days I went to a cybercafé to check my electronic mailbox. I did the same again in 2016 when I returned to Japan. I printed out maps before the trips and prepared my itineraries in advance. In 2017, to find our way around on a tour of Eastern Europe with a lorry full of function generators and other cathode ray tubes, we bought an updated atlas with the latest motorway sections and indications of distances and even petrol stations. Today, it's a good adaptor that fits into the cigarette lighter that we need to recharge our mobile phone, which gives us access to all the live traffic information. And we can even drop the adaptor as cars are now equipped with wireless chargers and phones are connected directly to the dashboard. However, one thing I still do is write postcards.

Comme pour l'imaginaire, je constate que plein d'autres compétences cognitives et motrices sont rendues obsolètes par les technologies et ne seront plus activées autrement que par les jeux, parlons principalement d'orientation et de mémoire. Comme les calculatrices qui ont affecté nos capacités au calcul mental, les moteurs de recherche alimentent de plus en plus les conversations en noms oubliés, dates ou autres références que notre mémoire n'a plus besoin de garder. Pourtant, la sensibilité d'une bibliothécaire de quartier n'aura pas son pareil dans les algorithmes car le travail de sélection du bon livre ou du bon film qui sied au moment et aux sensibilités présentes n'a rien de calculatoire. Aujourd'hui on commence tout juste à se poser la question si ces assistances électroniques nous rendent réellement service, malgré le fait qu'elles nous facilitent certainement la vie. Il y a une centaine d'années, une tempête électromagnétique venant d'une éruption solaire détruisit toutes les lignes de télégraphe. Je me demande quel sera l'impact de la prochaine sur nos sociétés toutes numérisées ?

As with imagination, I've also noticed that many other cognitive and motor skills - let's talk mainly about orientation and memory - have been rendered obsolete by technology and will no longer be activated other than through games. Just as calculators have affected our capacity for mental arithmetic, search engines are increasingly erupting into conversations with forgotten names, dates and other references that our memory no longer needs to retain. And still, the sensitivity of a local librarian will have no equal in algorithms, because the task of selecting the right book or the right film to suit the moment and the sensitivities of a person, has nothing to do with calculation. Today, we are only just beginning to ask ourselves if these electronic aids are really doing us any good, even though they certainly make our lives easier. A hundred years ago, an electromagnetic storm from a solar flare destroyed all the telegraph lines. I wonder what impact the next one will have on our digitised societies?

Nous avons tout confié à ses appareils, jusqu'à nos plus intimes questionnements, notre mémoire, nos archives, nos photos. Ah les photos... qui se rappelle de ces voyages dont on rentrait avec une seule pellicule ? On la faisait développer et imprimer les négatifs. La plupart étaient plutôt bien, une ou deux particulièrement réussies, on les collait dans un album. Aujourd'hui on retrouve encore quelques vieilles photos de nos aïeux, dans un cadre ou dans un tiroir. Mais demain ? Que verront les humains du futur qui trouveront une vielle carte SD pleine de poussière ou autre disque dur illisible? Est-ce que les archéologues du futur prononceront la fin de l'humanité avec la disparition soudaine des gravures, des films sur pellicule, de la musique sur vinyle, de la peinture sur cadre ou des écrits sur papier?

I also wonder about the exact time we have entrusted everything to machines, including our most intimate questions, our memories, our archives and our photos. Oh, photos... do you remember those trips when we came back home with just one roll of film? We'd have it developed and the negatives printed. When the shots came out, most of them were pretty good, with one or two particularly good ones that we'd stick in an album. Today, we can still find a few old photos of our ancestors, in a frame or a drawer. But what about tomorrow? What will the humans of the future see when they find an old dusty SD card, or an unreadable hard drive? Will the archaeologists of the future conclude the end of humanity from the sudden disappearance of engravings, films on film, music on vinyl, paintings on frames, writings on paper?

Je pense qu'il n'y a rien à combattre, juste accompagner le changement tout en appréciant ses limites. Quel bonheur que de voir les algorithmes génératifs basés sur les grands modèles d'acquisition du langage se planter ou dire n'importe quoi ! C'est peut-être là que se trouve ce qui nous rend humain, notre limite à ce que l'on sait, ce que l'on doute, ou ce que l'on accepte ne pas savoir. La curiosité et l'envie d'apprendre sont pour moi le plus grand signe d'intelligence, mais qu'en est-il de la curiosité artificielle ? Ou cette envie d'en savoir plus, sans quoi une intelligence devient vite dégénérative. Car, après tout, dans un monde idéal et technologiquement abouti que nous imaginions il n'y a même pas un siècle en arrière, les appareils et autres assistances électroniques devaient libérer une partie de nos capacités cérébrales et du temps pour des tâches plus intéressantes et créatives. Mais si c'était le but au départ, comment avons-nous réussi à nous retrouver dans cette léthargie lourde et angoissante face à l'immense distraction offerte par cet océan de données qui accapare nos attentions ?

I don't think that there is anything to fight against here. Rather, I think that we can consider change while, at the same time, appreciating its limitations. I find it amusing to see generative algorithms based on the great language acquisition models fail or say the wrong thing! Perhaps this is what makes us human, this limit that we have of what we know, what we doubt, or what we accept we don't know. For me, curiosity and desire to learn are the greatest signs of intelligence, but what about artificial curiosity? Or the desire to know more, without which intelligence quickly becomes degenerative. After all, in an ideal, technologically advanced world that we dreamt not even a century ago, devices and other electronic aids were supposed to free up some of our brain capacity and time for more interesting and creative tasks. But if that was the aim in the first place, how did we manage to find ourselves in this heavy and agonising lethargy in the face of the immense distraction offered by this ocean of data that monopolises our attention?

Aujourd'hui, j'ai 42 ans. Mes deux enfants sont nés dans le monde connecté, où la VR et l'AR leur parviendront dès l'école primaire. Les algorithmes génératifs leur donneront réponse à tout et les algorithmes suggestifs leur diront quoi regarder ou écouter. Leurs consommations et activités seront monitorées par des applications connectées, et quels que soient leurs besoins et intérêts, il y aura une communauté en ligne pour les soutenir et les informer en permanence. Il y aura aussi l'avidité des algorithmes commerciaux qui voudront accaparer leurs attentions, l'omniscience des dispositifs de surveillance qui pourtant leurs voudront du bien, et surtout cette constante collecte de données sur leurs états de santé physique et mentale.

Today, I'm 42 years old. My two children were born into the connected world where VR and AR will reach them as early as primary school. Generative algorithms will give them the answer to everything, and suggestive algorithms will tell them what to watch or listen to. Their consumption and activities will be monitored by interconnected applications, and whatever their needs and interests may be, there will be an online community to support and inform them at all times. There will also be the greed of commercial algorithms that will want to monopolise their attention, the omniscience of surveillance devices that will nevertheless "wish them well", and above all this constant collection of data on their state of physical and mental health.

Dans ce technocosme fourmillant, je m'imagine souvent un rôle qui sera de montrer à mes enfants ce qui ne leur semblera peut-être plus possible : comment se déconnecter de la toile, comment se perdre dans la nature, comment écrire ou dessiner à la main, comment connecter son corps et son esprit, et surtout comment se jouer des technologies sans les prendre trop au sérieux. Je voudrai leur montrer comment lâcher prise, et prendre du temps sur des choses moins utilitaristes, comme apprendre un instrument de musique ou une langue étrangère, Je me demande aussi comment je leur suggérerai de la musique, des films ou des livres, et comment je les introduirai lentement à l'infini abyssal des données et des prompts pour y accéder. J'espère pouvoir stimuler leurs imaginaires, encourager leurs créativités, développer leur curiosité pour tous ces mondes qui vont les entourer.

In this teeming technocosm, I often imagine that my role will be to show my children things that may no longer seem possible to them: how to disconnect from the web, how to get lost in nature, how to write or draw by hand, how to connect body and mind… and above all how to play with technology without taking it too seriously. I'd like to show them how to let go, and take time for less utilitarian things, like learning a musical instrument or a foreign language. I also wonder how I'll suggest music, films or books to them, and how I'll slowly introduce them to the abyssal infinity of data and the prompts to access it. I wish to stimulate their imaginations, encourage their creativity and develop their curiosity about the worlds that will surround them.

Comment

How

Depuis les débuts de mes pratiques artistiques, je me trouve particulièrement à l'aise à désacraliser les concepts scientifiques et l'usage des machines de laboratoire. Ma première pièce présentée il y a exactement 10 ans, *Conférence Noise - Développement Durable Acousmatique*. C'était une sorte de vraie fausse parodie de conférences scientifiques qui portait sur les origines de la musique noise avec de vraies et fausses références pour brouiller les pistes et emmener le public dans un bruit blanc pataphysique au sens propre et figuré. Il y eu une suite intitulée *De la Cadavérologie des Sons* et finalement l'édition d'un livre : *Conférence Noise I et II*.

Peu après j'ai arpenté les anciens laboratoires du CERN, et de quelques écoles d'ingénieurs polytechniques, pour ramasser des générateurs de fonction, oscilloscopes et autres oscillateurs rendus obsolète par les plus récentes générations d'appareils numériques. Il s'agissait d'instruments lourds, utilisés originellement dans la recherche en électronique fondamentale. Il en est résulté un orchestre de générateurs que nous jouions à quatre mains avec Emma Souharce. Notre projet *Bilblioteq Mdulair* vient de la modulabilié des machines ainsi que de cette source infinie de sonorités, reflétant *La bibliothèque de Babel* de Borges, qui est une nouvelle que j'affectionne particulièrement.

Since the early days of my artistic practice, I have found myself particularly at ease with desacralizing scientific concepts and the use of laboratory machines. My first piece, *Conférence Noise - Développement Durable Acousmatique*, was presented exactly 10 years ago. It was a sort of fake parody of a scientific lecture on the origins of noise music, using real and fake references to blur the issue and take the audience both literally and figuratively, into a world of pataphysical white noise. There was a sequel entitled *De la Cadavérologie des Sons* and finally a book: *Conférence Noise I et II* .

Shortly afterwards, I visited the old laboratories of CERN and institutes of Technology, picking up function generators, oscilloscopes and other oscillators that had been rendered obsolete by the latest generations of digital equipment. These were heavy instruments, used originally in fundamental electronics research. The result of this collecting was an orchestra of generators, played four-handed with Emma Souharce. Our *Bilblioteq Mdulair* project comes from the modulability of machines and this infinite source of sounds, reflecting Borges's *Library of Babel,* which is a short story I'm particularly fond of.

Dans nos collaborations, j'ai beaucoup apprécié les performances avec le synthétiseur modulaire vidéo analogique *Synkie* du collectif [a n y m a] apportant une réelle symbiose analogique audiovisuelle qui répondait bien aux générateurs de fonction. C'est ainsi que nous avons voyagé en camion rempli à ras-bord jusqu'en Europe de l'Est, incluant Moscou et Kiev, avec une grande consécration au Palais stalinien des Sciences et de la Culture à Varsovie. C'est après ce voyage, lors d'une présentation à Bruxelles, que s'est enregistré d'une traite l'album *Primitive Electronics Brain Dance* qui a résulté sur un très beau vinyle gravé par Flo Kaufmann.

Je travaille actuellement sur des compositions musicales algorithmiques pour des performances sonores spatialisée et des installations autonomes. Je collabore beaucoup avec l'écrivain et scientifique André Ourednik sur diverses créations impliquant la VR et l'IA dans des performances de lectures augmentées. J'ai ainsi participé à plusieurs créations transdiciplinaires, notamment avec Antón de Macedo, Lucie Eidenbez, le collectif Robert Turner. Amener le sonore à interagir avec l'image et les mouvements de corps, qu'ils soient organiques, minéraux ou célestes, propose une dimension de sensorialité supplémentaire, transcendant les perceptions tout en cherchant des effets synesthétiques.

La corporalité en tant qu'instrument sonore et performatif s'est particulièrement manifestée dans un dispositif qui mettait en scène une pièce musicale performative de type action noise intitulée *SM Noise*, projet collectif qui proposait une approche intimiste et féministe sur les notions dans la pratique du BDSM. La matière sonore proche des actions présentes sur scène permettait un rendu qui visait des effets de réponse autonome du méridien sensoriel (ASMR) pour une proximité sonore très intimiste. Ce projet s'est rendu au Japon en 2018 où nous avions collaboré avec l'artiste Shibari Kasumi Hurai. En tant que performeur, j'ai utilisé ma pratique du bondage pour des œuvres socio-politiquement engagées en faveur de la diversité et de l'égalité des genres, en présentant notamment une pièce d'autosuspension dans différents contextes performatifs, scéniques ou cinématographiques.

In our collaborations, I really enjoyed the performances with *Synkie* - a modular analogue video synthesiser from the [a n y m a] collective - bringing a real analogue audiovisual symbiosis that responded well to the function generators. So we travelled to Eastern Europe in a truck filled to the brim, including Moscow and Kiev, with a grand finale at the Stalinist Palace of Science and Culture in Warsaw. It was after this trip, during a presentation in Brussels, that the album Primitive Electronics Brain Dance was recorded in one go, resulting in a beautiful vinyl engraved by Flo Kaufmann.

I am currently working on algorithmic musical compositions for spatialised sound performances and autonomous installations. I collaborate extensively with the writer and scientist André Ourednik on various creations involving VR and AI in augmented reading performances. I have also taken part in a number of cross-disciplinary projects, notably with Antón de Macedo, Lucie Eidenbez and the Robert Turner collective. Bringing sound to interact with images and body movements, whether organic, mineral or celestial, offers an extra dimension of sensoriality, transcending perceptions while seeking synesthetic effects.

The body, as a sonic and performative instrument, was particularly evident in a set-up that featured a performative action-noise musical piece entitled *SM Noise*, a collective project that proposed an intimate, feminist approach to notions of BDSM practice. The sound material was close to the actions on stage, allowing for a rendering that aimed for autonomous sensory meridian response (ASMR) effects for a very intimate sonic proximity. This project travelled to Japan in 2018, where we collaborated with Shibari artist Kasumi Hurai. As a performer, I have used my bondage practice for socio-politically engaged works in favour of diversity and gender equality, including presenting a self-suspension piece in various performative, scenic or cinematic contexts.

Il y a dans la musique électroacoustique et électromagnétique quelque chose d'infini dans ses possibilités narratives, de par la liberté de s'extraire des schémas et des contraintes rythmiques et harmoniques de la musique en général. Après les générateurs de fonctions, j'ai entrepris de me construire un ensemble de synthétiseurs analogiques avec une fonction de boucles et des rétroactions. Comme sources d'entrée, des capteurs d'ondes magnétiques et des capteurs piezzo électrique pour transformer les vibrations en sonorités, en sortie plusieurs haut-parleurs disposés dans l'espace sonore. Dans ma collaboration avec Nat Cilia, notre duo *Influut* explore une approche à la composition qui fait coexister harmonies instrumentales et vocales, avec des objets sonores mécaniques et électroniques. Deux approches opposées mais complémentaires qui se rencontrent laissant place à l'improvisation et aux événements sonores algorithmiques pour construire un récit musical qui suit des flux organiques avec une composante technologique.

Étudiant qualitativement les effets psychoacoustiques et binauraux sur la conscience, ma musique se compose de couches successives de mouvements basse fréquence et d'ondes cérébrales sonifiées, cherchant une forme d'hypnose immersiveCes éléments se retrouvent dans mon projet solo qui se décline sous plusieurs formes, entre la musique noise puissante avec diverses bobines Tesla de *Fulgur* et *KosmoSCore Blitz*, ou les drones et atmosphères planantes de *Kosmosmonium* jusqu'aux siestes marathons de *KosmoSleep*. Le tout de conjugue à une orientation spécifique vers l'utilisation des phénomènes électriques et des champs électromagnétiques. Pour compléter ses machines physiques, j'ai développé mes propres synthétiseurs numériques avec l'environnement SuperCollider, qui m'a permis de pousser les effets sonores vers plus de précisions, facilitant le traitement multicanal et le filtrage numérique des entrées sonores et permettant d'ouvrir à l'infini les possibilités de synthèses et traitements des ondes pour recréer des résonances que l'on retrouve dans la nature ou dans nos cerveaux.

There is something infinite about electroacoustic and electromagnetic music in its narrative possibilities, because of the freedom it gives you to break away from the rhythmic and harmonic patterns and constraints of music in general. Thus, after the function generators, I set about building myself a set of analogue synthesisers with a loop function and feedback. As input sources the used magnetic wave sensors and electrical piezo sensors to transform vibrations into sounds, and as output sources, several loudspeakers arranged in the sound space. In my collaboration with Nat Cilia, our duo *Influut* explores an approach to composition that allows instrumental and vocal harmonies to coexist with mechanical and electronic sound objects. Here, two opposing but complementary approaches come together, leaving room for improvisation and algorithmic sound events to construct a musical narrative that follows organic flows with a technological component.

As a qualitative study of psychoacoustic and binaural effects on consciousness, my music is made up of successive layers of low-frequency movements and sonified brainwaves, seeking a form of immersive hypnosis. These elements can be found in my solo project, which takes several forms, from the powerful noise music with various Tesla coils of *Fulgur* and *KosmoSCore Blitz*, to the drones and soaring atmospheres of *Kosmosmonium*, to the marathon sleep concerts of *KosmoSleep*. All this is combined with a specific focus on the use of electrical phenomena and electromagnetic fields. To complement these physical machines, I developed my own digital synthesisers with the SuperCollider environment, which enabled me to push sound effects towards greater precision, facilitating multichannel processing and digital filtering of sound inputs and opening infinite possibilities for synthesising and processing waves to recreate resonances found in nature or in our own brains.

Après plusieurs années de recherche, j'ai débouché sur un dispositif d'installation sonore qui comporte un processeur programmable autonome pour mes algorithmes de traitement en temps réel des signaux audio. Un réseau neuronal artificiel a été implémenté avec un certain nombre de cellules, chacun d'entre eux correspondant à un canal audio. Le signal émis par chaque neurone résulte d'une combinaison matricielle dont les coefficients reflètent les interactions sonores dans le réseau. La source sonore originale provient de microcontacts et est traitée par le réseau de neurones pour obtenir un effet de mouvement organique. Ainsi, j'ai eu l'idée de Sonic Tree - une structure métallique dans une pièce de béton, contrastant avec les mouvements organiques qu'elle rappelle par sa forme. Ses cellules virtuelles échangent des signaux électriques, et ses cellules métalliques propagent le son plus rapidement que dans l'air. Aujourd'hui et suite aux nouvelles recherches, une nouvelle couche symbiotique a été ajoutée, pour explorer une interaction synthétique sonore et tactile avec une surface représentant le mycélium qui échange ses fluides avec l'arbre.

After several years of research, I came up with a sound installation device that includes an autonomous programmable processor for my real-time audio signal processing algorithms. An artificial neural network has been implemented with a number of cells, each corresponding to an audio channel. The signal emitted by each neuron is the result of a matrix combination whose coefficients reflect the sound interactions in the network. The original sound source comes from micro-contacts and is processed by the neural network to obtain an organic movement effect. This is how I came up with the idea for Sonic Tree - a metal structure in a concrete room, contrasting with the organic movements that its shape recalls. Its virtual cells exchange electrical signals, and its metal cells propagate sound faster than air. Today, following new research, a new symbiotic layer has been added to explore a synthetic interaction of sound and touch with a surface representing mycelium that exchanges fluids with the tree.

Poussant l'algorithmique pour en revenir aux motivations initiales, qui sont de rendre accessible et vulgariser des idées mis sur piédestal car scientifiques ou technologiques, j'ai pour motivation d'apporter ces concepts à tous et toutes. La sonification de données, quelles qu'elles soient, permet un accompagnement de discours et d'amener une compréhension d'ordre sociologique, scientifique, écologique, ou tout simplement technologique. Démystifier les termes et les pratiques pour les présenter de manière ludique et didactique, sans pour autant entrer dans la vulgarisation scientifique, me stimulent à présenter ses techniques lors d'ateliers participatifs pour tous niveaux de compétences et où j'ai pu apprécier le fait que même les enfants peuvent coder. Ainsi, voyageant le monde, à la fois en conférence et dans des galeries, j'ai pu contribuer à plusieurs bandes sonores et publications, donner des séminaires et des ateliers le tout en m'appropriant une approche qui combine la science et l'art, donnant ainsi la parole à la fois à l'ingénieur et à l'artiste.

My initial motivation for using algorithms is to make accessible and popularise ideas that have been put on a pedestal as scientific or technological. I want to bring these concepts to everyone. The sonification of data, whatever it may be, allows me to accompany the discourse and bring an understanding of sociological, scientific, ecological or simply technological nature. Demystifying terms and practices so that they can be presented in a fun and educational way - without going so far as to simplify science - has encouraged me to introduce these techniques in participatory workshops for all levels and where I have been able to appreciate the fact that even children can code. So, travelling the world, both at conferences and in galleries, I've contributed to several soundtracks and publications, and give seminars and workshops, all while adopting an approach that combines science and art, and giving a voice to both the engineer and the artist.

Remerciements

Anna Iatsenko
Pour la relecture attentive et ses commentaires constructifs

Thomas Perrodin
Pour le magnifique visuel

Les artistes
(Loulou Hadrien Robert, Paul Turner, Flo Kaufmann, Nat Cilia, Max et Michi Egger, Emma Souharce, Antón de Macedo, André Ourednik)
Pour leur participation à cette joyeuse sauterie

Ponpon de la galerie àDuplex
Pour sa confiance et son aide

Daniel Cousido
Pour la présidence de l'association

La Ville de Genève et la Loterie Romande
Pour leur précieux soutien financier

Et… Toutes les personnes qui durant ces dix années m'ont soutenu et encouragé, ainsi que toutes celles avec nous avons collaboré de près ou de loin

Acknoledgements

Anna Iatsenko
For careful proofreading and constructive comments

Thomas Perrodin
For the magnificent visual

The artists
(Loulou Hadrien Robert, Paul Turner, Flo Kaufmann, Nat Cilia, Max and Michi Egger, Emma Souharce, Antón de Macedo, André Ourednik)
For their participation in this joyful party

Ponpon from galerie àDuplex
For his trust and help

Daniel Cousido
As president of the association

The City of Geneva and Loterie Romande
For their precious financial support

And... All the people who have supported and encouraged me over the past ten years, as well as all those with whom we have collaborated from near and far

Biographie courte

Short bio

Daniel Maszkowicz est ingénieur chercheur en électronique de puissance, curateur de cinéma indépendant, artiste performeur multidisciplinaire, compositeur et producteur. En tant qu'artiste sonore il élabore et met en place des dispositifs de manipulation de signaux électriques et champs électromagnétiques avec diverses rétroactions analogiques et capteurs peu communs. Il utilise notamment des instruments de laboratoire aujourd'hui obsolètes, synthétiseurs et autres machines d'effets, avec parfois des bobines Tesla plus ou moins bruyantes. Étudiant qualitativement les effets psychoacoustiques et binauraux sur la conscience, il travaille sur une algorithmique sonore pour diverses méthodes de diffusion ou installations, et tâtonne la sonification de données avec Python et SuperCollider avec une approche qui laisse un espace d'expression tant au scientifique qu'à l'artiste.

Daniel Maszkowicz is a power electronics research engineer, independent film curator, multidisciplinary performance artist, composer and producer. As a sound artist he develops and implements devices for manipulating electrical signals and electromagnetic fields with a variety of unusual analogue feedback and sensors. In particular, he uses now obsolete laboratory instruments, synthesisers and other effects machines, sometimes with noisy Tesla coils. Studying psychoacoustic and binaural effects on consciousness in a qualitative way, he works on sound algorithms for various broadcasting methods and installations and experiments with data sonification using Python and SuperCollider in an approach that leaves room for expression for both the scientist and the artist.