



Fake/Realities

a/v installation
EN+FR
hugues clément
2016



Fake/Realities

a/v installation, loop

Four 9 vertical monitors/pannels

4 minutes

2016

Fake / Realities is an exploration of organic and synthetic textures, evolving into a concept of physicality / abstraction, and in which the audiovisual content is entirely computer generated.

Sharing the same digital neutral background, a myriade of abstract shapes evolve alongside various concrete objects under nine main variations. The linearity of the presentation of these forms is constantly corrupted by short and frantic audiovisual sequences , incorporating various disturbances, such as close-ups, textures and other variations of abstract forms.

The project aims to present impossibilities or incongruities between two digital extreme, whose possibilities belong in the digital world. The aim is not to confuse or manipulate the viewer; it is rather to stimulate a reflection on the new realities of the digital realm: what is real?

Fake/Realities

installation a/v, loop

Pour 9 écrans/panneaux verticaux

4 minutes

2016

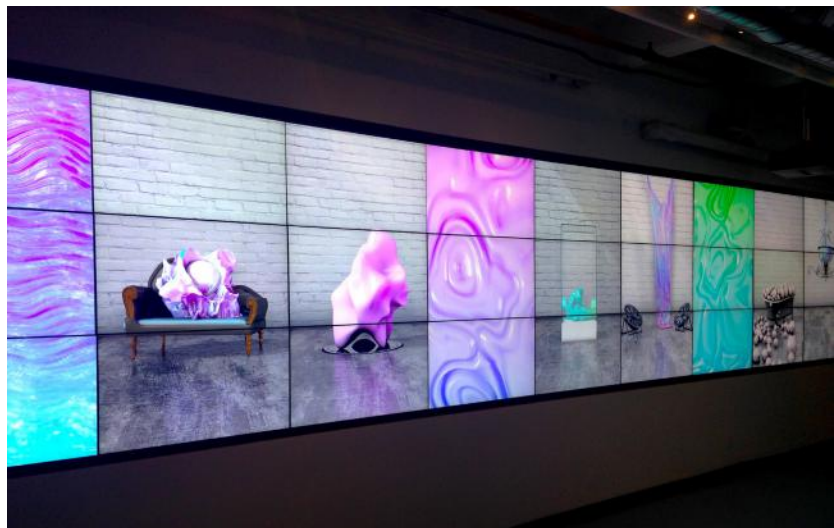
Fake/Realities est une exploration de textures d'inspiration synthétique et organique , évoluant dans un concept de physicalité/abstraction, et dont l'audiovisuel est entièrement généré par ordinateur. Partageant le même fond neutre digital, une myriade de formes abstraites côtoient objets concrets divers, sous neuf variations principales. La linéarité de la présentation de ces formes est constamment corrompue par des séquences audiovisuelles au montage vif et serré, incorporant diverses perturbations, telles que des plans rapprochés, des textures ainsi que d'autres variations de formes abstraites.

Le projet vise présenter des impossibilités, voire des incongruités entre deux extrêmes digitaux, et dont les possibilités n'appartiennent qu'au monde digital. L'objectif n'est pas, par conséquent, de confondre ou de manipuler le spectateur; il est plutôt de stimuler une réflexion sur les nouvelles réalités du monde numérique : qu'est-ce qui est réel?

extract /extrait

viméo

<https://vimeo.com/huguesclement/fakerealities>



Diffusion

The first option is to use 1, 2 or 3 projectors. It can be projected entirely on a white wall, or video-mapped on 9 different corrugated plastic pannels (keeping a ratio of 640/1080). Those can be fixed on a wall or in the air.

--

La première option consiste à utiliser 1, 2 ou 3 projecteurs. Il peut être projeté entièrement sur un mur blanc, ou videomappé sur 9 différents panneaux en plastique (en gardant un rapport de 640/1080). Ceux-ci peuvent être fixés sur un mur ou dans les airs.



The second option is to use a screen with a ratio of 5760x1080.

—

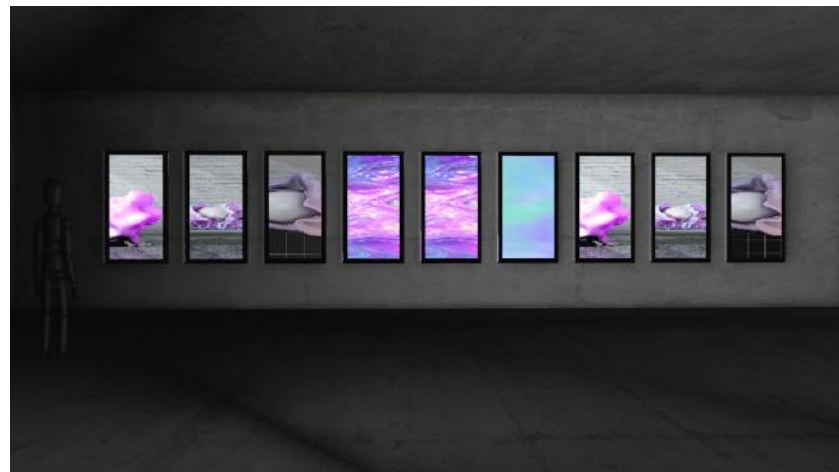
La seconde option est l'utilisation d'un écran avec un ratio de 5760x1080.



Finally, the final option is to use 9 different monitors or TV screens returned vertically to finally align them. Each monitor emits his own sound file.

--

Pour terminer, l'option finale consiste à utiliser 9 différents moniteurs ou téléviseurs plats retournés à la verticale pour finalement les aligner. Chacun des moniteurs diffusent ses propres événements sonores.



EN// Intent on dismantling the dichotomies of sound/image and digital/organic, new media artist Hugues Clément employs glitch, 3D modelling and graphic interventions in playful, poetic ways. He digitally manipulates images into visual collages both strange and inviting, destabilizing recognizable sights in the natural world or urban spaces with electronic stutters and unexpected digital data forms.

Informed by studies in electroacoustics and compositional work for the theatre and contemporary dance, Clément approaches his visuals with artistic deliberation and a playful eye for graphic juxtapositions – from decontextualized caverns and constructed landscapes to a myriad of dancing, shifting forms. Clément has brought his A/V performance, mapping and design projects, VJ sets and installations to various events in North and South America, Europe and Asia, including MUTEK and Igloofest, MADATAC in Spain and Circle Of Light/Moscow Light Festival in Russia.



FR// L'artiste en nouveau média Hugues Clément oscille entre son/image et univers numériques/organiques, explorant une approche de démantèlement dichotomique à l'aide de glitches, de modélisations 3D et d'interventions visuelles ludiques et poétiques. Il manipule numériquement l'image pour créer des collages visuels tout aussi étranges qu'invitants, de paysages naturels ou urbains reconnaissables, syncopés par des bégaiements électroniques sporadiques et des formes numériques inattendus.

Formé par des études en électroacoustique et son travail de composition audiovisuelle pour le théâtre et la danse contemporaine, Clément est venu au VJing avec de méticuleuses réflexions artistiques et un penchant ludique pour les juxtapositions graphiques abstraites comme en témoignent ses cavernes décontextualisées, ses manipulations de paysages et ses myriades de formes dansantes en constante mutation. Il a présenté ses performances audiovisuelles, ses mappings et projets de design, ses sets de VJ et ses installations dans plusieurs événements en Amérique du Nord et du Sud, en Europe et en Asie, notamment lors de MUTEK et de l'Igloofest, à MADATAC en Espagne et au Circle Of Light/Moscow Light Festival en Russie.



Contact : diffusing digital art
Direction@diffusingdigitalart.org