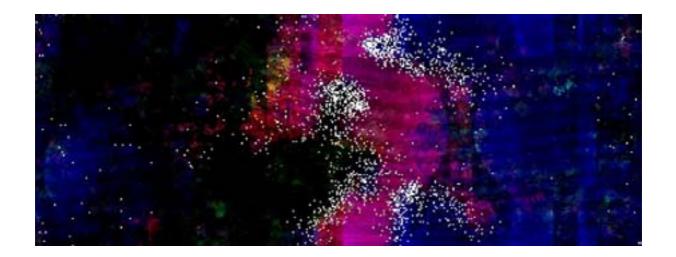
Viral Counter Attack

Joseph Nechvatal & Music2eye



"Sur les réseaux, l'effet négatif des virus passe encore plus vite que l'effet positif de l'information. Or le virus est lui-meme une information. S'il passe mieux que les autres, c'est que, biologiquement parlant, il est a la fois le médium et le message. Il réalise cette forme ultra-moderne de la communication selon MacLuhan, où l'information n'est pas differente de son support médiatique."

Jean Baudrillard / Cool Memories

Contacts: Julie Miguirditchian - 06.17.31.32.58

"After Attack"

Une exposition de Joseph Nechvatal & Music2eye à la Heartgalerie du 17 Mars au 15 avril 2004.

Artistes des nouveaux médias, **Joseph Nechvatal** et **Music2eye** poursuivent à la Heartgalerie le cycle d'expositions **Viral Counter Attack** initié en février 2004 à l'Espace Landowski de Boulogne Billancourt. Tandis qu'avec l'œuvre interactive, il s'agissait pour les spectateurs de controler des colonies de « virus artistiques » détruisant lentement des peintures digitales, les tirages numériques exposés ici sont autant de traces de cette « contamination » de la peinture par les spectateurs. Témoins d'un double processus de perturbation / stabilisation, ces épreuves numériques donnent à voir une certaine confrontation de la peinture et du vivant.

Au Rez-de-chaussée sont présentés une dizaine de tirages numériques et des vidéos. Au sous-sol de la galerie plongé pour l'occasion dans l'obscurité, les peintures vidéo-projetées sur laquelle des colonies de virus évoluent en dévorant les images. Face à l'écran se trouve un pupitre qui permet au spectateur / acteur de contrôler ces colonies de virus. Viral Counter Attack n'a pas à proprement parler de règle du jeu, c'est plutôt une invitation à un dialogue sensitif et pictural entre les spectateurs et des entités artificielles.

Une fois l'espace Landowski et la HeartGalerie « contaminés », Viral Counter Attack sera exposé cet été au Cyberfestival de Bilbao puis à New-York.

La présentation à la presse aura lieu le mercredi 17 Mars à Partir de 15h00. Le vernissage de l'exposition aura lieu le mercredi 17 Mars à 19h00.

Joseph Nechvatal

Né à Chicago, Joseph Nechvatal vit à Paris et à New York. Il est titulaire d'un doctorat en philosophie de l'art, et enseigne à la SVA (School Of Visual Art) à New York. Son travail artistique porte principalement sur le corps, la virtualité et l'information. Depuis 1986, ses peintures assistées par robots et ordinateurs sont régulièrement présentées dans des galeries et des musées à travers le monde. (Museum Of Modern Art, New York - National Gallery of Art, Washington - Moderna Muset, Stockholm - entre autres).

C'est en 1991, lors de sa première résidence en France à l'atelier Louis Pasteur que Joseph Nechvatal découvre les potentialités artistiques des virus (Computer Virus, 1993) et commence grâce à eux à détruire systématiquement les peintures qu'il compose. Joseph Nechvatal rencontre Music2eye en 2002. De cette complicité artistique autour du vivant naît l'idée d'intégrer le corps du spectateur dans le processus de contamination des toiles, d'en faire un acteur viral. Il leur faudra presque deux ans pour concevoir et réaliser Viral Counter Attack.

Joseph Nechvatal, Ph.D. 143 Ludlow Street (#14) New York, NY 10002 USA And 93 Blvd. Raspail 75006 Paris FRANCE http://www.nechvatal.net email: twinkle@nechvatal.net

1974 B.F.A. Southern Illinois University1974-75 M.F.A. Studio Work Cornell University

1977-78 M.Phil Work in Philosophy Columbia University

1999 Ph.D. in the Philosophy of Art, Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts (CAiiA),

University of Wales, Newport, Wales, U.K.

1999-2003 Professeur à la School of Visual Arts, NYC

Les dix dernières années d'exposition

2004	Real Time, Universal Concepts Unlimited Gallery, New York City
2002	Voluptuary : an algorithic hermaphornology, Universal Concepts Unlimited Gallery, NY
2001	SilicOn valley: nunciative mOdality and a viral redux, Galerie Karin Sachs, Munich
	Compliant 2.0 Libidinal Bodies in the Bit-stream (Enhanced Corpus Rotundum),
	Julia Friedman Gallery, Chicago
	Transformers (with Virus Projects 1.0 & 2.0) Moving Image Gallery, New York City
2000	Es-satyricOn 2000, Universal Concepts Unlimited Gallery, New York City
1999	Viral Beauty, Boston Cyber Arts, Boston
1997	Das Neural Netz, (collaboratively with Mathias Groebel) Galerie Karin Sachs, Munich
1996	Joseph Nechvatal Retrospective, Galerie Berndt, Köln (catalogue)
1995	Alt.sex, (collaboratively with Mathias Groebel) Galerie In Situ, Aalst, Belgium
	Les Archons, Galerie Multimedia, Paris
	Angels, Broken Hearts and Computer Viruses, Galerie Karin Sachs, Munich
1994	Computer Virus Project, Espace d'Art Yvonamor Palix, Paris (catalogue)
	Computer Virus Project, Galerie In Situ, Aalst, Belgium (catalogue)

Toutes les expositions sur http://www.nechvatal.net

Public collections

Israel Museum, Jerusalem, Israel
Los Angeles County Museum of Art; USA
Rooseum, Malmo, Sweden
Saline Royale, Arc-et-Senans, France
Weatherspoon Art Gallery, University of North Carolina, Greensboro, USA
Dannheiser Foundation, New York, USA
The Museum of Modern Art, New York, USA
Moderna Muset, Stockholm, Sweden
The National Gallery of Art, Washington, USA
Museum of Contemporary Art, Los Angeles, USA

Sélection de publications

- ♦ Nechvatal, J. 2003, Voluptuous Viractualism, in Simultaneita : New Media Arts Magazine, 01/2003
- ♦ Nechvatal, J. 2001. La Beaute tragique: Olkowski, Deleuze, and the 'Ruin of Representation in Film-Philosophy, Deleuze Special Issue vol. 5 no. 36, November 2001
- ♦ Nechvatal, J. 1999. Immersive Ideals/Critical Distances; A Study of the Affinity Between Artistic Idealogies Based in Virtual Reality and Previous Immersive Idiom. Newport: University of Wales College (PhD Thesis)
- ◆ Nechvatal, J., 2000. "Henri Michaux's Mescaline Engendered Drawings (and their diagrammatic relevance to RHIZOME's "STARRYNIGHT" programming)". Zing Magazine, Winter Edition

Selection d'ouvrages sur l'artiste

2000	Robert C. Morgan, "Joseph Nechvatal at Universal Concepts Unlimited ", NY Arts Magazine, December Issue David Ebony, "Joseph Nechvatal at Universal Concepts Unlimited", Artnet Magazine 22-11-00.asp
	Robert C. Morgan, "Digital Hybrids", pp. 75-76, in Art Press #255 (March)
1999	John Johnston, "Machinic Vision", p.39, in Critical Inquiry, Vol. 26, No. 1 Richard Krueger, Digital Hybrids Catalogue, p. 5, Youngstown Paul D. Miller, The Techno-Digita Sublime, Artbyte, Sept/Oct
1998	Hémery, Annik. "sur les traces de Pasteur" Clone
1996	Wayne Enstice & Melody Peters, Drawing: Space, Form, & Expression, New Jersy: Prentice Hall Jay Murphy, "Joseph Nechvatal", Galeries Magazine
1995	staff, "Art Enters The Digital Age", Art News, Sept/Oct staff, "Joseph Nechvatal's Virus Developement", Cause Toujours #2, Mai staff. "Joseph Nechvatal", Liberation (March 24)

Picard, Gilles-Francois "Les Mysteres de l'art Fractal", La Gazette No II (17 Mars)

Music2eye



MUSIC2EYE 11 bis rue du val de grâce 75005 Paris. Tél: 0144073011 www.music2eye.com assoc@music2eye.com

Crée en 2002, Music2eye est un collectif artistique parisien dont les sculptures et les installations évolutives explorent le design comportemental, c'est à dire l'implication d'entités artificielles dans des processus créatifs et interactifs. Music2eye revendique son attachement à l'univers des machines, à l'art industriel, au C++ ainsi qu'à la culture du <u>rhizome</u>.

Ses principales créations sont <u>NOEMI</u> (2002), une sculpture interactive capable d'improviser un dialogue musical avec un spectateur, <u>Supernatures</u> (2003) un travail de collaboration avec Miguel Chevalier sur la croissance de plantes artificielles mutantes, et plus récemment la scénographie du Ballet <u>LOLITA</u> pour le Grand Théâtre de Genève. Actuellement, le collectif prépare <u>"VIRAL COUNTER ATTACK"</u> avec Joseph Nechvatal en résidence à La Gaîté Lyrique.

Le collectif music2eye est composé de : Didier bouchon, Stéphane Maquet, Stéphane Sikora et Monsieur gg.

Expositions personnelles & collectives.

Viral Counter Attack. Exposition personnelle en collaboration avec Joseph Nechvatal. Février 2004. Espace Landowski. Boulogne-Billancourt. France.

Magie numérique. Exposition collective, Janvier 2004. « Supernatures » en collaboration avec Miguel Chevalier .Centre d'art D'oyonnax. France

Viral counter Attack. 2004. Résidence à la Gaîté lyrique. Paris.

Lolita. Création par le Ballet du Grand Théâtre de Genève. Novembre 2003. Chorégraphie Davide Bombana, Scénographie Bernard Michel, Visuels Music2eye. http://www.music2eye.com/lolita/lolita.html

Rendez-vous électroniques. Septembre 2003, Paris. Présentation de NOEMI, sculpture musicale interactive.

Supernatures. Juillet 2003, Patrimonio, Corse. Exposition en collaboration avec Miguel Chevalier de Supernatures.

Open source 2. Juin 2003, Paris. Présentation de NOEMI à la Gaîté Lyrique. http://www.la-gaite-deparis.info

Art Metz 2003. Mai 2003. Présentation de NOEMI à la Foire Européenne d'art contemporain de Metz. http://www.music2eye.com/noemi_artmetz.html

Anomos « Face au présent. Mars 2003, Paris. Présentation publique de nos recherches et des nouveaux projets : « Pararadis artificiels » & « Viral Counter attack ».

Computerfinearts. Mars 2003. Joseph Nechvatal et Music2eye exposent <u>Computer Virus 2.0</u> sur <u>Computerfinearts</u> - www.computersfinearts.com

Heartgalerie. Février 2003. Paris. "NOEMI". Sculpture Musicale interactive. http://www.music2eye.com/heartgalerie.html

d-i-r-t-y.com. Février 2003. <u>Interview de NOEMI</u> par Benjamin Morando. <u>http://www.d-i-r-t-y.com/textes/int_noemi.html</u>

FIAC 2002. Octobre 2002, Paris. "NOEMI". Sculpture Musicale interactive. http://www.music2eye.com/noemi/ressources.htm

Journées européennes du patrimoine. Septembre 2002, Paris. Galerie de L'IESA, 5 avenue de l'opéra. "NOEMI ". Sculpture Musicale interactive. http://www.music2eye.com/noemi/ressources.htm

Vilette numérique. Festival émergences, septembre 2001, Paris. "NOEMI ". Sculpture Musicale interactive. http://www.music2eye.com/noemi/index.html

Festival Virus. Novembre 2001, Paris. Exposition en collaboration avec Joseph Nechvatal. "Virus 2.0".

heartgalerie

Lieu d'Art Actuel, de création et de communication. 30 rue de Charonne 75011 Paris Tél. 01 48 07 22 92 / 06 66 59 59 37 Du mardi au samedi de 14h30 à 19h30 et sur rendez-vous heartgalerie.fr Cyril SETBON - Jean philippe AKA

Ligne directrice : refléter l'énergie de l'époque. Existe depuis 1995.

Dès sa création, la heartgalerie a voulu se consacrer à un domaine proche de l'art anglais avec des artistes "flash" dans un renouvellement permanent d'installations et rechercher des artistes percutants, ayant le souci du spectacle et animés par un esprit expérimental. D'ou les expositions importantes avec Paul Armand GETTE, Alberto SORBELLI entre autres.

A partir de 1997 la programmation évolue, les préoccupations des plasticiens ont pris le dessus pour donner une base à une pluralité de médium allant de la peinture aux installations multimédia. La heartgalerie cherche à développer le lien entre l'art et la société et choisit des artistes pour leur démarche communicatrice et avant-gardiste. C'est ainsi que la galerie participe à divers événements dont les *Rendez-Vous-Electroniques-OFF* pour souligner l'aspect visuel de la culture techno et mettre en avant un nouveau courant. Programmation de la grande exposition "CONNECT" pour célébrer les nouvelles technologies dans l'art sous différentes formes.

Lors de l'exposition *OGM* ou *La nature folle*, la heartgalerie a demandé à 30 artistes d'exposer sur ce thème dans un grand espace alternatif, où fut reconstitué symboliquement une ferme technologique à la ville. Évoquer le plus librement possible les interrogations de son temps, provoquer une adhésion entre la tragédie du discours et celle de la société, réaliser une rencontre symbolique entre la solitude de l'artiste et celle du public... Bien sûr, tout cela est dit avec beaucoup d'audace et beaucoup d'humour. La heartgalerie veut dégager l'art de son image réïfiée et figée. Il s'agit en sorte de créer une nouvelle conception de l'art au sein de laquelle fusionnent diverses énergies créatives et réactives. Espérant ainsi aboutir à un art plus vivant, plus populaire et plus proche des préoccupations du grand nombre.

En 2001, le festival *VIRUS* organisé par le collectif Artekno et co-programmé par la heartgalerie s'intéresse à l'aspect médical, informatique, informationnel et autres, mais surtout à la propagation du virus artistique avec la participation de 70 artistes dans 30 lieux à Paris. Ce festival qui tente un rapprochement entre art et science sur la problématique de *Survie-Virus* a été l'occasion de distinguer nombre d'artistes d'horizons résolument nouveaux.

Depuis sa fondation cette galerie s'est ouverte sur des formes spontanées de création valorisée néanmoins par une volonté délibérée de dire quelque chose. L'art doit chercher à transmettre un message et se relier à la cité, sinon il se condamne à l'isolement, à l'incompréhension et à l'incommunicabilité. La heartgalerie veut introduire l'action dans l'art et inversement. Ceux qui s'engagent dans l'art doivent penser dorénavant à avoir une place dans la cité, autrement ils passent à côté de leur époque. C'est aussi ce souci de communication par de-là les frontières, qui a amené la galerie à organiser *English Touch*, *New Peinture from NEW-YORK*, *Ligne Blanche*, et accueillir des artistes japonais, brésiliens, italiens, pour confronter les regards et confondre les inspirations.

La heartgalerie est d'évidence un espace de liberté, mais aussi et surtout, un espace de communication où l'on est en train, le plus simplement du monde, de créer un nouveau type de dialogue entre l'art et la société.

Philippe Codognet L'art moderne contaminé, 2002

Les "peintures assistées par ordinateurs " de Joseph Nechvatal donnent lieu à une contamination de la tradition de la peinture sur toile par les nouvelles technologies digitales. En ce sens elles créent une interface entre le virtuel et le réel, ce que Nechvatal appelle le viractuel. Ses travaux récents sont le fruit d'un programme de virus informatique développé par l'artiste en 1991 lors d'une résidence à Arbois. Travaillant avec les images électroniques et l'ordinateur depuis 1986, ses peintures traduisent des images intimes du corps en unités picturales que les virus informatiques transforment. Ce travail intègre donc en les fusionnant le dessin, la photographie numérique, l'écrit, et le code informatique.

Pour leur œuvre Virus 2.0, Joseph Nechvatal et Stéphane Sikora ont conjugué le projet initial de virus informatique avec les principes de la vie artificielle (A-Life), c'est-à-dire la création de systèmes synthétiques qui exhibent les caractéristiques comportementales des systèmes vivants. Programmés en C++, des ferments de vie artificielle sont introduits sous la forme d'agents autonomes (les virus) qui " vivent " dans une image. L'œuvre se présente alors sous la forme d'une image projetée qui intègre une population de virus actifs qui se développent et se reproduisent par analogie avec un système viral biologique.

Les travaux de Stéphane au sein de Music2eye tendent à provoquer une expérience sensible entre des organismes artificiels et les spectateurs, le tout engagé dans un processus créatif. La sculpture musicale interactive NOEMI, est un exemple de cette forme d'art "comportemental": c'est une entité autonome qui tente d'établir un dialogue musical avec le spectateur en usant de sa capacité d'écoute active et sensible.

Interview de Joseph Nechvatal par Martha Trivizas 18 décembre 2001

Viractualité: Le projet final / SVA / Hiver 2001 Traduction par Stéphane Maguet & Stéphane Sikora.

MT : Qu'est ce que le Cyberspace ?

JN: Le Cyberspace est l'espace constitué par la mise en réseau d'ordinateurs du monde entier. Ce mot fut inventé par Gibson dans son livre de science-fiction "Le Neuromancien" en 1984. Il y décrit sous forme de fiction ce qu'est le Cyberspace. Et à la lecture de ce récit, de véritables informaticiens se sont rendus compte qu'ils pouvaient réaliser ce que Gibson décrivait. C'est l'exemple d'une science-fiction qui devient réalité, si vous voulez. Ces rêves virtuels ont été concrétisé par ces programmeurs qui mirent leurs doigts, leurs corps et leur esprit à contribution afin de créer des langages pour faire communiquer les ordinateurs dans le monde entier. Ainsi, le Cyberspace de façon plus générale est cette mémoire totale de tous les ordinateurs potentiellement connectés les uns aux autres. C'est un espace numérique fait de connexions.

MT: est - ce que le Cyberspace est vivant?

JN: Non, mais je pense qu'il peut y avoir des entités vivantes en son sein. Je pense que l'espace par définition, c'est du vide. Qu'il manque au Cyberspace des comportements symptomatiques de la vie. Je pense qu'il lui manque une conscience de soi. Il aide a s'ouvrir mais je dirais qu'il est vide. Gibson le décrit comme noir. Un immense espace noir et vide avec une suite sans fin de connexions de lumière.

MT : Est-ce qu'il y a de l'intelligence dans l'intelligence artificielle ?

JN: Oui mais qu'entendez-vous par artificiel ? Et par intelligence ? Les réseaux de neurones par exemple - qui simulent des embryons de conscience modélisée d'après la structure du cerveau humain - peuvent aider à expliquer comment est organisé le cerveau. C'est une forme d'intelligence. Peut-être est-ce une illusion d'intelligence. A ce stade, les formes d'Intelligence artificielle que nous observons aujourd'hui ne constituent qu'une pâle copie d'intelligence.

MT : Les humains sont - ils programmés ?

JN: D'une certaine façon, oui. Nous avons un code génétique qui programme la couleur de nos yeux, de nos cheveux, qui détermine à quelle hauteur on peut sauter, l'épaisseur de nos os et le reste. Ainsi dans un certain sens, nous sommes déjà programmés génétiquement. On peut également dire que nous sommes programmés par nos parents, dans nos écoles et par la société. Mais je ne suis pas sûr que cette programmation soit déterminante. Avec la programmation culturelle, vous avez toujours la liberté de changer. C'est le débat philosophique classique entre libre-arbitre et déterminisme. Si vous acceptez les prémisses que vous n'avez pas de libre-arbitre, et bien devinez quoi? Vous n'en avez pas. Si au contraire vous acceptez les prémisses que vous êtes libre - même si vous êtes en réalité déterminé - et bien vous pourriez avoir du libre-arbitre et même être capable de vous en servir. Mais si vous n'essayez jamais, vous la dilapidez. Et si vous supposez que vous êtes déterminé, et bien vous l'êtes. Cet ensemble mental libre/déterminé une est une sorte d'auto-programmation numérique et binaire....

MT : Que pensez-vous de la réalité virtuelle ?

JN: J'aime bien. Je pense qu'elle a deux champs d'application. Fondamentalement c'est un outil utile en médecine et dans l'industrie. Et je pense que pour nous, artistes, son autre application est fabuleuse, quand nous sommes capable d'en faire des environnements virtuels complets, quand il est possible de mettre le spectateur dans un espace fantasmagorique et d'explorer la création et le désir. Je suis très favorable à cette utilisation là. Finalement j'en ai une vision plus large et je vous recommande de regarder la vidéo "Synthetic Pleasures". Elle nous montre que la réalité virtuelle est assimilable à Las Vegas ou à un parc d'attraction au Japon. Pour moi, c'est comme parcourir une salle de bal "rococo" à Versailles. C'est aussi une réalité virtuelle. De plus, il y a ces casques de réalité virtuelle qui permettent de pousser un peu plus loin l'expérience. Ces casques vous font toucher du doigt ce que l'on peut attendre d'une immersion totale. Vous pouvez alors perdre la conscience de vous-même et être complètement absorbé par des simulacres d'environnement. C'est une dimension très importante. Cet effet d'immersion peut être produit par des installations artistiques ou encore par la mise en scène de paysage comme par-exemple le Land art. Il peut être crée de diverses façons aussi bien physiquement que virtuellement. Et je pense qu'il faut d'abord comprendre ce qu' est la véritable réalité virtuelle "classique".

MT: Peut-on s'affranchir de notre culture?

JN : Je crois en la capacité du moi à se reprogrammer. Je pense que nous pouvons muter par nousmême au sein de notre culture. Ceci étant dit, nous ne pouvons nous en extirper complètement car nous sommes fait de « culture ». Nous la déterminons comme les technologies nous façonnent.

Frank Popper On Joseph Nechvatal

Léonardo MIT Press 2004

Another original contribution to the bio-aesthetic area with the aid of materialized digital-based devices is constituted by Joseph Nechvatal's computer-robotic assisted paintings and computer animations. These have exhibited a particularly original research commitment: "The Computer Virus Project".

This open scheme can be described as Nechvatal's experiment with computer viruses as a creative strategy. Nechvatal's highly inventive computer virus project, which was first created and exhibited at the Saline Royale in Arc-et-Senans, France in 1993, is obviously closely linked to the spread of biological and computer viruses. To begin the project, Nechvatal uploaded all of his earlier pictorial work (his 'body' of work) into a powerful computer. He then introduced a basic computer virus into the iconographical database. Selected visual results were then painted by robotic means onto several classical canvas supports, and were also used in the construction of a computer animation which documented the viral attacks.

At the end of the year 2000, Nechvatal took a further important step. At that moment he finished the first phase of the reworked Computer Virus Project and brought it into the realm of artificial life, i.e. into a synthetic system that exhibits behaviors characteristic of natural living systems - in his case viruses. The new phase actively - and visually - propagated viral attacks on Nechvatal's image-files from his "ecsatyricon 2000 (enhanced) bodies in the bit-stream (compliant)" series in real time and so, one might say, addressed some fundamental questions about the nature of life and death by simulating life/death-like phenomena on the computer. Here viral algorithms - based on a viral biological model -are used to define evolutionary processes which are then applied to the image-files used to create new-sprung computer-robotic assisted paintings. Here each virus was localized on a cell and allowed to perceive the color of the cells close to it. Each virus has an energy level and at each turn a small amount of energy is lost. If the energy of a virus is too low, then the virus dies. A virus has its own program that defines its behavior and each program is initially randomly generated, employing a user-defined instruction set and these instructions govern the chromatic, luminous and resonant behavior of the virus.

Joseph Nechvatal, born in 1951 in Chicago, was originally a painter and performance artist, but he has worked with ubiquitous electronic information and computer-robotics since 1986. Like his earlier 1980's gray drawings, photo-mechanical blow-ups, and computer robot-assisted paintings of the mid-1980s, Nechvatal's virus-laced work creates a densely saturated visual space for us to decode. Sensual fragments of soft human form are more clearly visible now, however. This arousing flesh (or more accurately, post-flesh) provides a vigorous combat zone on which the deterioration of the bacillus-like viral infection is enacted. Though stressing sensuality in the virtual age, such paintings as 'viral attack: transmission', 'viral attack: the conquest of the horrible', 'viral attack: regrets' or 'viral attack: pity' express thoroughly Nechvatal's existential, as well as his artistic, commitment.

One way of looking at Nechvatal's development since his first shows in New York City's alternative spaces in the late 1970s would be in terms of the various media with which he had chosen to work; making major shifts in presentation without markedly altering his art's complex structure; a structure based primarily on ideas about telecommunications technology. However, the succession of pencil drawings, photocopying, photo-mechanical enlarging, sculpture and computer-robotic assisted painting only tells part of the story. In fact, in order to understand fully Nechvatal's most recent artistic productivity one has to make allusion to his mournful attitude towards technology in general and his existential commitments.

In 1983, Nechvatal wrote: "Images of mass annihilation wrought by technology now provide the major context for our art and our lives .for when technology relieved much of man's fear of nature, it replaced that fear with one of technology itself". During this year he was working with photo-mechanical blow-ups of small apocalyptic graphite drawings. But then in 1986, Nechvatal accomplished the first decisive virtual step in his career as an artist by adopting the latest infomatic technology into his work. From 1993 onwards, the biological concept of the computer virus entered as a leading idea in his artwork.

Before analyzing in more detail this move, let me make an allusion to another aspect of Nechvatal's aesthetic commitment. He himself has stated that the focus of his art is the interface between the virtual and the actual; what he terms the "viractual". Indeed, the basic premise of his computer-assisted robotic paintings is the exploration of the viractual realm in painterly terms. So here the tradition of painting is refreshed while under the influence of today's high-frequency, electronic, computerized environment. For Nechvatal, art now is a matter of creating actual, palpable aesthetically rich sensations linked to both the tragic and rapturous aspects of virtualizing technologies. The function of his viractual art is to create, by extenuation, poignant aesthetic percepts that sensitize us to the joys and sorrows of our own time. Thus his art is about personal investigations into the conditions of viral virtuality - conditions which are not quite historically assessable yet. However, the general Fin-de-Siècle ornamental excess of Nechvatal's work also gives to us a joyous, perhaps even ecstatic, metaphor for our current computational conditions - and perhaps for our future expansive conditions of technological-aesthetic being. In the rising and collapsing of alternative visualizations and unordered revelations encountered in his work, the circuits of the mind find an occupation exactly congruent with today's techno-informatic structures.

Nechvatal's early preoccupation with apocalyptic fear, mental anguish, illness and death have never disappeared from his virtual projects. Yet these feelings now are artistically realized within a up-to-date virtual framework which has allowed him to come to terms fully with our foremost present-day emotional complexities.

Résidence, conférences et expositions autour de « Virtual Counter Attack »

12 - 30 janvier 2004. Résidence « Viral Counter Attack » à la Gaité lyrique. www.la-gaite-de-paris.info

04 février 2004. « Viral Counter Attack : une oeuvre contemporaine ? » avec Joseph Nechvatal, Evelyne Rogue, Stéphane Maguet & Stéphane Sikora. FNAC de Boulogne-Billancourt, table ronde à 18h30 en présence des artistes.

05 février - 28 Mars 2004. "Viral Counter Attack" ACTE I.

Exposition à l'espace Landowski de Boulogne- Billancourt. Installation, Vidéos & tirages photographiques.

15 Mars -15 Avril 2004. "Viral Counter Attack" ACTE II.

Exposition à la Heartgalerie , rue de Charonne 75011. http://www.heartgalerie.fr Installation interactive, Vidéos & tirages photographiques.

23 Mars 2004. "Robotique et expression artistique". Conférence à l'espace Landowski. Le programme: http://www.mairie-boulogne-billancourt.fr/pole_multimedia/pages/conferences.htm

23- 30 Avril 2004. "Cibert@RT Bilbao 2004",

The International Festival of New Technologies, Art and Communication. http://www.ciberart-bilbao.net/

29 Avril 2004 - 03 Mai 2004. "Art Metz"

Foire européenne d'art contemporain. Metz. http://www.music2eye.com/noemi_artmetz.html

01 Juillet 2004 - 31 Octobre 2004. "Art in motion".

University of Southern California School of Fine Arts. Présentation de Viral Counter Attack.

Septembre 2004. Exposition de Joseph Nechvatal. Galerie Mabel Semmler . Paris 3^{ème}. Présentation de Viral Counter Attack.

Images à télécharger :

Format web: http://www.music2eye.com/afterattack/vca_ImagesPresse_web72DPI.zip

Format print: http://www.music2eye.com/afterattack/vca_ImagesPresse_prints254DPI.zip



Publication: BBSCOPE

Date : Février

N°: 12

Rubrique : Naviguer

Page: 31-33

Auteur : Domitille de Veyrac

EXPOSITION Naviguer

OÙ, QUAND, COMMENT ? By Extensive on Minneys.

Toponic Landonwyki - and Entire libra

MusicZeye

Naviguer CHPSSITTON

Dans one yourte, un tableau virtuel devant lequel deux spectateurs eff tuent der gestes lents à la manière der gymnastes orientaux. Du 5 four av 28 mars, l'installation nomérique Viral counter attack est présentée pour la première fois au public à l'espace La



Publication: Télérama - Sortir Date: 25 Février - 2 Mars 2004

N°: 2824

Rubrique: Fou

Page: 18

Auteur: Cathy Blisson

Fou



"Viral Counter Attack" : quatre étapes d'une action. D'après une œuvre de Joseph Nechwalal.

J'ai testé... la peinture virale

Quand la toile d'artiste devient un écosystème sur lequel des virus évoluent... d'investigation, lui rappellent ses créations picturales infantiles Staff : deux agents idoubles de la brigade d'antiterrorisme artistique.

Hission : évaluer la potentiel de bleu par la draite... Attention. de contamination de Viral Counter la tolle qui nous occupe - comme Attack, installation interactive de Joseph Nechwatal et du collectif un concepteur de l'œuvre - est MusicZeye. Où les peintures Musiczeye. Ou ses permieres vidéoprojotées du premier se font liequel des virus chromophages grignoter par deux bandes de grignoter par deux bandes de tacilies, créées avec la camplicité comportementaux informatisés, des seconds et maniquées se neurrissant de certaines des seconds et manigulées avec des virus. Pénétration en miljey hostile

lun "egion" recouvert de couvertures : chromatiques de leur écosystème, de surviel. Sur grand écran, dans un délai de 2 à 20 minutes, une immense taile abstraite les virus s'autodétruirons. C. et multicolore colorisée par deux nuées de points blancs. contrôle des fameuses populations rue de Charonne, 11°, 01-48-07-22-de vinus. Les larges trainées de 12. Jusqu'au 16 avr. Entrée tière.

rouge que fait apparaître à gauche de l'écran Miss G., ma portenaire un jeu de Risk, nous souffle un écosystème métaphorique, sur évoluent à la faveur de programmes par d'innocents spectateurs couleurs pour vivre et se reproduire, persuadés d'apprendre à peindre taçon clonage. Et mettre à sac notre univers pictural 7 Oui, sauf qu'à force d'épuiser les resseurces "Viral Counter Attack", Engace Landowski, 26, av. André-Moriest, Fit levitation au-dessus if une toble 12 Soulagne-Bitlancourt, 01-55-18hammeute, nos quatre mains 53-72. Juogu'au 25 mars, tij 10h-16h
brassent l'air pour prendre le sauf lun. Puis à la Heartgalerie, 26,

Piranhas: le bon, la brute et le truand

Les piranhas sont finoces ? Vrai... mais faux. Certains Les criques mest métrie tellement atmables que les tribus Wayana.

Reconstitution d'un rapide avec mur d'ess gliss courants bouilloneurts, bief d'ona profonde. Et tout en bas, de gras poissons obèses, moches, mais pas nsichunts : les piranhas kumaru, qui mangent de la salade aquatique et des pissussak ou fruits d'artirisseaux. Vous pouves nager à côté d'eux,



Chacase présente ses merveilles : les moles adorent. Suivez le guide le long de la rivière Maroni (Guyane) à l'aquamum de la Porte-Dorle et décountez : mageoire-sonar, la raie en forme de soucoupe volunte. It de charmantes decodes jaunes qu'en almerait bien... Stop ! Les vollà, les piranhas féroces... Ne visus fiez par aux apparences. Popez !

La liane "hali hali"

Les Wayana la pressent poor en estraire une tosine, la miente, qu'ils jettent dans la rieitre une fins par un Empoisonnés, les piranhas sympus remontent, il se reste plus qu'à les harponnes. On su mange pus les piranhas Siroces.

L'arbre à contes

Un trook entrate d'un hanc. Des contes energionès passent en bisade et des dessins d'enfarts Wayana illustrent les légendes inspirées par la pêche au kururu-et la liune hali hali. C'est la station repos en pleine Guyane amuzonierune.

7 ans et teut public. "Pirantes enimés, des poissons et des hommes en Duyane", arium de la Porte-Donie, 293, ex. Deum 12", 01-44-74-64-60, Jungo'au 31 auût, 19 of mar. 109-17915. [2,40-4 €].

18 TÉLÉRAMA SORTIR Nº 2824 - 25 FÉVRIER 2004





Publication : A nous Paris

Date: 26 janvier - 1er Février 2004

N°: 210

Rubrique : Urban Attitude

Page: 24

Auteur: Edouard Rostand









Publication: Le Parisien - Edition Hauts-de-Seine

Date: 04 Février 2004

Page: 6

le Parisien

Attraper le virus de la création à **Boulogne**

A NEF DE L'ESPACE Landdowski abrite actuellement, et jusqu'à la fin du mois de mars, une structure très particulière en forme d'igloo. L'installation vaut largement plus que le coup d'œil. Vous êtes invités à entrer. Et comme un homme averti en vaut deux, sachez qu'après avoir passé le seuil, vous ne resterez pas les bras croisés. L'artiste, renommé dans le monde de la création numérique, Joseph Nechvatal, attend de vous que vous passiez à l'attaque... Par virus interposé. L'exercice consiste à vous placer à la tête d'une colonie de virus dont vous contrôlez le déplacement, sur une toile, par un simple geste de la main et grâce à des capteurs de mouvement Ainsi, vous faites vous-même œuvre en prenant ses toiles d'assaut. Fin du fin, vous pouvez jouer à plusieurs, en lançant votre colonie contre celle d'un autre visiteur ou en vous associant à un autre attaquant pour faire évoluer la toile dans le même sens... Le petit jeu, baptisé « Viral Counter Attack », se termine avec la disparition de l'œuvre... Et celle du virus. Jusqu'au 28 mars, vernissage ce soir à 19 heures, ouvert tous les jours de 9 heures à 18 heures. Espace Landowski, avenue Morizet. Entrée libre. Téléphone au 01.55.18.53.70.



