

**COOKIE COLLECTIVE
COMPILATION**

THE TRUTH

- This rag was produced on mac **M3**, and hp elitebook **3**,
- Edited with Indesign team rv cracked version which you can find here:
<https://team-rcv.xyz/geek/tuto/adobe-2023-2024-intel-monterey/>
- Typo-corrected with antidote: I'm dys-sexy-lic-that one was voluntary tho-
so there are surely typos lying around,
- Printed on Hp mfp **281** fpw at my place **53** rue custine,
- On Dune Clairefontaine paper,
- Assemble with a juki tl**2200** sewing machine.

Factory price

Keyusb+dvd+paper+printing+ink+disk+stiker

1, 32+1, 17+0, 525+0, 315+1, 8+0, 63+2, 475 = 8, 195

Layout: **397**h

Print: **5**h

Bind: **36**h

DVD+flash USB: **26**h

Shopping/test: **25**h

484h

176 fanzines made

87 gifted to participants

89 for sale at a sensible price

1424 - 712, 995 = 711, 005

We won't have lost any money if we sell **44, 5603125** copies.

which amounts to **1, 4730681818/hour**

This edition is voluntarily multifaceted and protean for:

- Doing repetitive things makes me a dull kid
- My InDesign skills
- Being in line with the spirit of this compilation
- Participants are all different, so why treat them all alike?
- Turning on your gray matter
- Adapting to the varying sizes and forms of inputs they sent
- I'm not an editing house, it's not my job to put people in boxes,
btw a house is a big box

This edition may make a few graphists cry a bit

You got this: this narrator is reliably unreliable. They lost track long time ago

"I got lost on the way, and I think I won't make it to destination,
I got my steering wheel stolen, but I still got my rubber"

By supervising this compilation, I noticed something I already knew:
POWER CORRUPTS, and this is true for everyone, no exception

I, azertype/aka.rien/chaton arobase, have shamefully and slyly cheated;
and I participated more than once in the compilation, and in particular chose
the two videos I liked most.

What I tell myself at night: there are worse power grabs and more some videos
were lacking their sibling, and someone went haywire over one of the videos
I had chosen, so chill fr.

But I still find it interesting to let you know.

“ I make many links between making music and cooking a meal.
Like a meal, music is meant to be shared.
I like to cook, personally I love to cook.

But I cook for others I don't do it for me.
In music it's a bit alike, music is made to be shared, the one making
it doesn't make it for themselves.

If I had to mention a favorite dish, they are many, anything which is good
I like anything which is bad I don't like.

I love jazz, folk, music, rock, pop, funk, anything you like as long as
it's good, I would say there's good kinds and there's bad kinds of music.
Personally, I prefer the good one, when I say good, I mean there's not just
notes, but the notes mean something.

Just like words have meanings, notes have meanings,
and when there's no meaning behind music doesn't catch my ear much ”

Masterclass from Jona the **GOAT**, who worked himself to death and died
on **Workers Day**, this is getting almost comical.

Just like music, power is meant to be shared.

RIP 2024 Jona theonlyonewhosupportedmeinmymusicaljourney

You can consult the compilation here:

ccc.cookie.paris

spotify

youtube

peer tube

soundcloud

bandcamp

here -**OK** it's not funny but I have to amuse myself to find the **HP** to finish-

nobody reads that kind of pages but it's very fun to write
it will go unnoticed = 😊

Thanks to

Each and every participant and member of the collective for the **Genki Dama**
Particularly:

- Jules 🙏🙏🙏🙏 for the mana
- **Adel Faure** and all the velvetyne crew for the font: lineal, bianzhidai, jgs, fungal, grotesk, facade, gulax, outward, vg5000, terminal grotesque, ft88
- **Bubobubo**, **Léon**, and **Jules** for the website
- **PLN**, **Périgrine** for the translation
- **Etienne** and **Damien** for the factory work
- **Marlen** and her sidekick **Martin Guth** and **Sebastien huertas** for the animation
- **Marlen** for the layout and the tips
- **z0rg** for the **3D** animation and the video games
- **RaltI44mi** for the analog **FX**
- **Nusan**, **Z0rg**, **azertype**, and **RaltI44mi**, for the comms videos
- **oXni** and **Leila chaise** for the printer
- **Aeri** reprography department
- **Fuzz** hackerspace
- **Jules Cipher** for that linux's packages
- **Cyberflemme** the top dog three times powerful
- **Brigitte** for the life

I was almost forgetting the most important.

You **Readerix** and **Listenerix** without whom we'd be nothing but geeks in our rooms.

LES TERMES

- Ce torchon a été rédigé avec mac **M3**, et un hp elitebook g3,
- Mise en page avec Indesign version cracker team rcv que vous pouvez trouver ici : <https://team-rcv.xyz/geek/tuto/adobe-2023-2024-intel-monterey/>
- Corrigé avec antidote en vrai je suis **IO**lexique donc y'a surement des graves coquillages,
 - ça c'est volontaire par contre - qu'ils traînent
- Imprimé aux **53** rue custine chez moi,

C'était le plan prévu, mais je suis en méga pls, la on est le 22 septembre il est 2h07, mon imprimante fonctionne très mal l décalage des couleurs l.

Mon plan **B** n'aura sûrement plus d'encre pour leur super imprimante Riso à **10K**, car c'est la pénurie d'encre en ce moment. Mon plan **C** est incertain, c'est l'imprimante du hackerspace Fuz à Montreuil, seuls les initiés arrivent à la faire marcher et seulement une fois sur **4**, et je sais même pas si il y a de l'encre... je stresssss, car je dois imprimer **8000** feuilles recto/verso faire plus ou moins **170** éditions.

Mais c'est au pied du mur qu'on reconnaît un vrai maçon.

- Sur papier Clairefontaine **Dune**, la **Couv** un gaufré maison avec une imprimante matricielle epon lq**350**, relié à la piqueuse plate **Juki tl2200**

Prix d'usine

clefusb+dvd+papier+impression+encre+support **DVD**

l, 32+l, 17+0, 525+0, 315+l, 8+0, 63+2, 475 = **8, 195**

Mise en page/rédaction/gestion des données and co: **397h**

lesgensquienvoiesinfoincompleteetl'envoiadernieremonte

Shopping/test: **25h**

Impression: **5h**

Reliure/façonnage: **36h**

DVD et clef **USB**: **26h**

484h

176 fanzines produits

87 offerts aux participant.es = **712, 965**

89 à vendre à prix concient **16**euros = **1424**

1424 - 712, 995 = 711, 005 de bénéfice.

On aura pas perdu d'argent si on en vend **44, 5603125** exemplaires.

soit **1, 4730681818** euro/h

ce qui revient à **1, 33** centimes/h

Cette édition est volontairement protéiforme, car:

- Faire des choses répétitives m'ennuie,
- Pourquoi faut-il respecter les conventions
- Ma maîtrise de Indesign
- Cohérence avec l'esprit de la compilation
- Tous les participant.es sont différent.es alors, pourquoi les traiter de la même manière
- Solliciter votre matière grise
- Les participant.es ont envoyé une quantité, type d'information différent
- Je ne suis pas une maison d'édition, mon travail n'est pas de vous mettre des gens dans une boîte, pour info une maison est une grande boîte.

Il est probable que cette édition fasse pleurer certain.es graphistes.

Vous l'aurez compris, il manque une case au narrateur, il a perdu son chemin depuis longtemps.

"Je me suis perdu en route, et je crois que je n'arriverai jamais à destination, on m'a subtilisé mon volant, mais j'ai toujours mon gouvernail."

En chapeautant cette compilation, j'ai constaté quelque chose que je savais déjà: **LE POUVOIR CORROMPT** et c'est valable pour tout le monde sans exception.

Moi azertype/aka.rien/chaton, j'ai donc lâchement et sournoisement triché, j'ai participé plusieurs fois dans la compil, et j'ai notamment choisi les deux vidéos que je préférais.

Ce que je me dis pour me rassurer: ya pire comme prise de pouvoir et surtout certaines vidéos n'avaient pas leur adelphe, et que quelqu'un a mis la paille pour une des vidéos que j'avais choisies, donc en vrai trql

Mais je trouve qu'il est tout de même intéressant de vous le notifier

“ Je fais beaucoup de liens entre musique et cuisine.
Comme la cuisine, la musique est faite pour être partagée.
J’aime bien faire la cuisine, personnellement, j’adore faire la cuisine.

Mais je fais la cuisine pour les autres, je ne la fais pas pour moi.
En musique c’est un peu pareil, la musique est faite pour être partagée, et celui qui la fait ne la fait pas pour lui-même.
Si je devais parler d’un plat préféré, ils sont nombreux, tout ce qui est bon j’adore, tout ce qui est mauvais j’aime pas.

J’adore le jazz, le folk, la musique rock, pop, funk, tout ce que vous voulez du moment que c’est de la bonne musique.
Je dirais qu’il y a que la bonne et la mauvaise musique. Personnellement je préfère la bonne, quand je dis bonne, c’est que y’a pas que les notes, mais que les notes veulent dire quelque chose.

Comme les mots ont un sens, les notes ont un sens, et si il n’y a pas de sens derrière, la musique m’intéresse peu”

Masterclass de Jona le GOAT, qui s’est tué au travail et est dcd le jour de la fête du Travail, ça en deviendrait presque comique.

Comme la musique le pouvoir est fait pour être partager.
RIP 2024 Jona #leseulquimasoutenudansmonparcoursmusicale

La compilation CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC sera accessible ici :

- ccc.ccokie.paris
- spotify
- youtube
- vimeo
- soundcloud
- bandcamp
- ici -bon OK c’est pas drôle mais faut bien que je m’amuse pour trouver la force de finir -

Remerciement

-L’intégralité des participant.es et membre du collectif pour le genkidama

Mais plus particulièrement :

- Jules 🙌🙌🙌🙌 pour le mana
- Adel Faure pour la et tout le crew velvetyne pour les typo: lineal, bianzhidai, jgs, fungal, grotesk, facade, gulax, outward, vg5000, terminal grotesque, ft88
- Bubobubo, Léon et Jules pour le site web
- PLN et Peregrine pour la trad
- Marlen, son acolyte Martin Guth, et Sebastien Huertas pour l’animation
- Lucieter pour le montage
- zOrg pour l’animation 3333D et le jeux video
- Jules Cipher pour le paquet linux
- Etienne et Damien pour le travail d’usine
- Marlen pour l’imposition et la mise en page
- RaltI44mi pour les fx analogiques
- Nusan, Zorg, azertype et RaltI44mi pour les vidéos de com
- oXni et Leila chaise pour l’imprimante
- Le hackerspace Fuz
- Cyberflemme

J’en aurai presque oublié le plus important :

LECTEURIX et AUDIOTRIX sans qui nous ne serions rien a part peut etre des geeks dans nos chambres.

& sans Bertouxxxxxx et sa vraie vitesse cet ouvrage ne serait pas dans vos mains
Heureuse de s’être passé la main sur ce zine Baya! Tu soulages ... à grand coup de balais dans ma tête !!! mes idées noires (Marlen Bertouuuux)

Cookie Collectif

est une association de personnes, une association de fait qui existe depuis 2016. Le cœur du collectif est en France et plus particulièrement en Île-de-France.

Certaines personnes se voient comme technicien·ne, d'autre artiste, d'autres se posent cette question existentielle, d'autres ne se posent aucune question.

À l'origine, le collectif était spécialisé dans la création visuelle temps réel. Ces trois dernières années, la dimension musicale, qui était jusque-là secondaire, a pris de plus en plus de place dans les activités du collectif.

Pour ce projet, nous voulions remettre au premier plan le visuel inverser la domination intrinsèque qu'il existe lors d'événement festif/concert entre son et l'image comme une sorte de voyage dans le temps, ou plutôt un présent alternatif qui rend hommage aux premières années du collectif, et aux anciennes.

Le concept est simple, c'est une compilation audio visuelle qui a pour thème la divagation.

La divagation est un point de départ intéressant pour inciter une errance personnelle, laisser émerger la singularité de tout·e·s.

(et puis c'est aussi assez fourre tout (:p)

Définitions :

- _Action d'errer çà et là, hors du lieu où l'on doit être.
- _Action d'un esprit qui s'égare, qui erre au gré de sa rêverie.
- _Contravention qui consiste à laisser errer ou à abandonner des animaux sur les routes.
- _Déplacement, total ou partiel, permanent ou temporaire, du lit d'un cours d'eau.

Synonymes : élucubration, extravagance, incohérence, radotage, rêverie, songerie.

Dans un premier temps des personnes ont créé des vidéos.

Ensuite d'autres personnes ont composé la BO/musique/bruitage pour celles-ci.

L'objectif était de créer un espace de diffusion pour des productions/techniques qui n'en ont pas ou trop peu, faire émerger des rencontres, collaboration entre visuel et musique.

Voilà pourquoi vous avez cet objet non identifiable sous vos iris et dans vos tympans.

Les humain.e.s qui ont collaboré, ont mis le feu, merci pour ça «Dieu avec moi comme si j'buvais de l'eau bénite», même si certain.e.s se foutent de notre gueule.

Cookie Collective

is an organization of humans, with de-facto roots since 2016. The collective's core is in France and especially the Greater Paris area.

Some of us see themselves as technicians; some as artists; some keep pondering this existential question, while others just don't ask.

From a focus on realtime visual art, over the last 3 years the musical dimension grew bigger in our collective's works.

For this project, we want to bring back the visual to the front stage. A kind of Travel through Time, or rather to an alternative Present which honors the first years of the Collective, a salute to our livecoding pioneers.

The concept is straightforward: an audiovisual compilation on the theme of Divagation.

Divagation is a attractive starting point, that promotes personal errands; letting everyone's singularity emerge (also, it's a pretty flexible theme (:p)

Some definitions:

- _The act of wandering here and there, out of place.
- _The action of a mind wandering, wandering at the whim of its _reverie.
- _The contravention of letting animals wander or abandoning _them on the roads.
- _Displacement, total or partial, permanent or temporary, of a river bed.

Synonyms: elucubration - extravagance - incoherence - rambling - reverie - daydream.

In the first act, people created videos. For the second act, others created a soundtrack/music/noise for them.

Our goal was to create a space of diffusion, for productions/techniques that have few or none, allow encounters to emerge, and foster collaboration between visual art and sound.

That's how you ended with this U.F.O (Unidentified Freeform Object) lighting up your retina & tingling your eardrums.

houhourirrararahou

"Indécide, tu
t'es fait donner"

Keep your shield to the right and your sword to the left

Vous vous êtes fait **BERNER** en ouvrant ce truc vers la droite, allez plutôt vers la gauche et vive les ambidextres (hihi), les centristes on sait très bien qui c'est par contre (vous comprendrez bien assez vite pourquoi moi j'voud'dit).

Gardez votre bouclier à droite et votre épée à gauche.

mtn vous savez où aller ;)

houhourirrararahou

"Indecide, you've
been fooled!"

Keep your shield to the right and your sword to the left

You got **FOOLED** by opening this thing left-to-right, try right-to-left rather and blessed be the ambidextrous (hehe), centrists we know who that is though (We'll understand why soon).

Keep your shield to the right and your sword to the left.

now you know where to head ;)

Find Love and Keep It ADEL FAURE

I'm Adel Faure and my work is motivated by an experimental relationship with text-based interfaces.

Interested in the design of tools, their influence on creation and culture, I bring back to life forms and practices from a computing era considered obsolete, turn them into games, animation design and illustrations.



«Find Love and Keep It» process

This video is a recording of a little generative software I made using Textor. Textor is a javascript, browser-based text mode engine I'm working on. It rely on a render method inspired by GLSL programming (shaders) and focus on the use of custom bitmap fonts with semigraphics.

Here the source :

```
...
// Fit text mode area and canvas
area.fitCanvas(scale,canvas,font);

// Center canvas in page
canvas.style.marginTop = window.innerHeight/2-canvas.height*scale/2 + 'px';
canvas.style.marginLeft = window.innerWidth/2-canvas.width*scale/2 + 'px';

// Init a variable to store render charCode to keep
let keep = 0;
```

Narrateur
« Une des typo qui a été très utilisée dans cette édition a été dessinée par Adel Faure, il s'agit de la JGS Merci <3 »

```
// Keep red hearts
keep.push(font.encoding.descrToDec(<<{name}: '♥', 'FG': Red>>, 'BG': Black));

// Keep red letters F,R,E,P,A,L,E,S,T,I,N,E
let free_palestine = «FREPALESTINE»;
for (var j = 0; j < free_palestine.length; j++) {
  keep.push(font.encoding.descrToDec(<<{name}: free_palestine[j], 'FG': Red>>, 'BG': Black));
}

// Set 60 frames per second
fps = 60;

// Set charCode randomization chances
let rndChance = 0.9;

// Declare animation frame process
animation = function () {

  // Declare area render (Cell process)
  area.render()

  // This options are defined in a init.js script
  render_options,

  // This function will be applied to every cell / character render, 'return' sending character code to render
  function () {

    // Transform keeped hearts to top left FREE PALESTINE text
    if (keep.includes(dn[i]) && i == 0) return keep[i];
    if (keep.includes(dn[i]) && i == 1) return keep[2];
    if (keep.includes(dn[i]) && i == 2) return keep[3];
    if (keep.includes(dn[i]) && i == 3) return keep[3];
    if (keep.includes(dn[i]) && i == 10) return keep[4];
    if (keep.includes(dn[i]) && i == 11) return keep[5];
    if (keep.includes(dn[i]) && i == 12) return keep[6];
    if (keep.includes(dn[i]) && i == 13) return keep[7];
    if (keep.includes(dn[i]) && i == 14) return keep[8];
    if (keep.includes(dn[i]) && i == 15) return keep[9];
    if (keep.includes(dn[i]) && i == 16) return keep[10];
    if (keep.includes(dn[i]) && i == 17) return keep[11];
    if (keep.includes(dn[i]) && i == 18) return keep[12];

    // Keep desired charCodes and eventually randomize character if not
    if (keep.includes(dn[i]) || Math.random() < rndChances) return dn[i];

    // Get a random character code
    let charCode = mf(mr()*font.length);

    // Check if random character is an heart
    let is_heart = charCode == font.encoding.descrToDec(<<{name}: 'â ♥>>);

    // If random character is heart, accelerate randomization chances
    if (is_heart) rndChance = 1/(w*h);

    // If random character is heart, colorize it red
    return font.encoding.mode(charCode, {
      «FG»: is_heart ? «Red» : «Bright Black»
    });
  }
}
}
```


CYBORG BUTOH - DABO Cécile

dabocécilef.wixsite.com/works - soundcloud: cecile-f - soundcloud: ph-livecoding - insta: cecile.f.dabo

Je suis née en 1986 à Orléans, où j'y ai grandi dans un quartier prioritaire de la ville. Ce qui ne m'empêche pas de me passionner très jeune pour le dessin, la peinture, la musique, et la danse.

Je parviens à intégrer l'école des Beaux-Arts de Rennes (EE-SAB) en 2004 et j'y oriente rapidement mon travail vers une pratique de la vidéo qui lie le corps et la musique, en analogie à une pratique picturale; ainsi qu'avec une prise en compte forte de l'espace ou du lieu, ce qui m'amène très vite à étendre cette approche vers la performance (je passerai chacun de mes diplômes sous cette forme, en tant que commentaire de l'oeuvre)

J'obtiens le DNAP Art en 2007 et le DNSEP Art en 2009, et je poursuis mon parcours à Strasbourg, où j'intègre le CFPI (Centre de Formation des Plasticiens Intervenants) à l'école des Arts Décoratifs (HEAR).



Entre 2009 et 2019 environ, je ferai principalement des performances (expression corporelle-danse) associant la vidéo (avec un travail sur le support de projection) et la création sonore ; auxquelles s'ajoutent quelques installations pluridisciplinaires me permettant de ré-intégrer du dessin et/ou de la peinture (entre autres éléments physiques-arts plastiques)

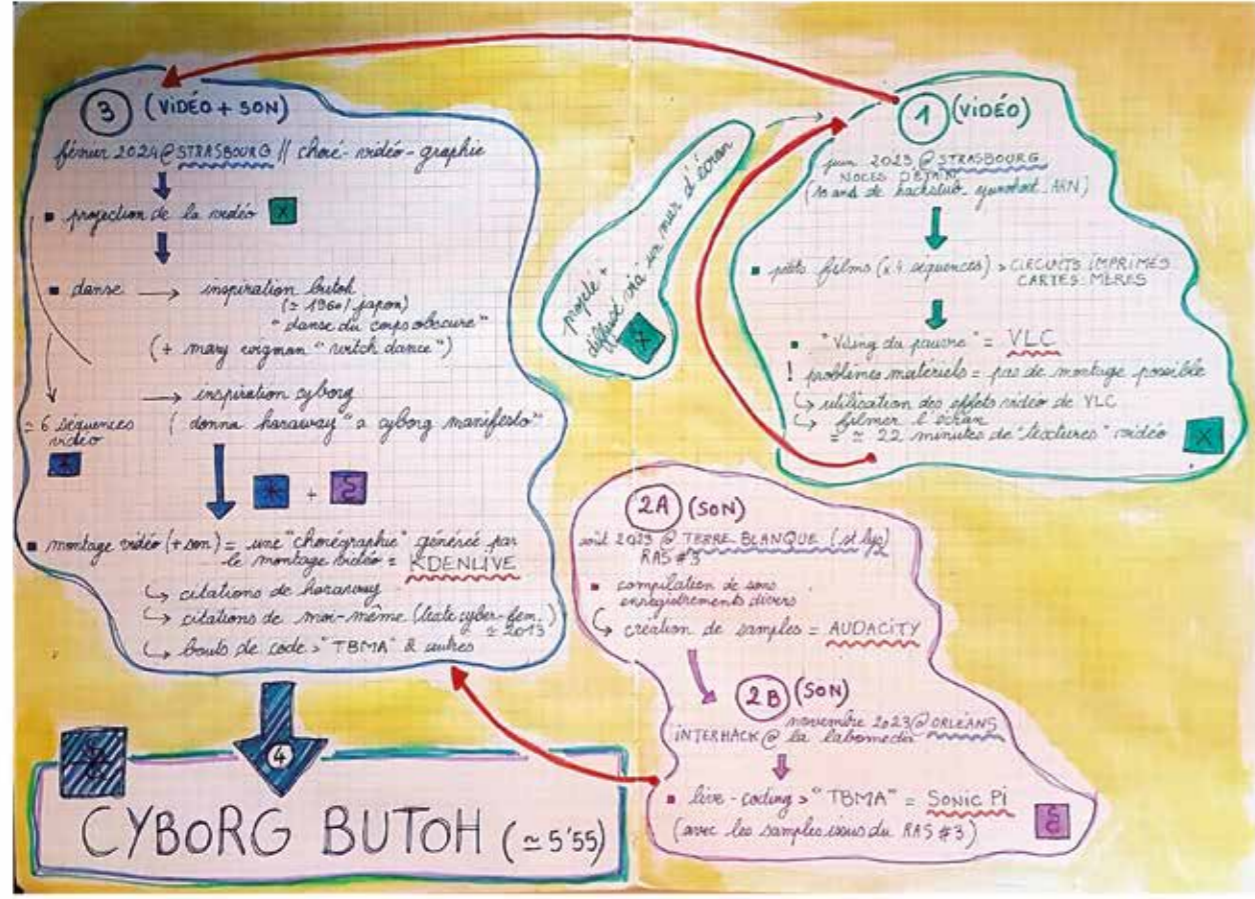
Après la découverte du live-coding (avec Sonic Pi) en 2018, des difficultés personnelles mais surtout la pandémie de Covid en 2020, je concentre mon travail sur le son/la musique (avec 2 projets solo), et le dessin.

En 2021, j'ai l'opportunité de faire une petite tournée musicale m'amenant à Terre-Blanche, lieu qui accueille le Rural Art System, où j'y découvre avec un certain enthousiasme «l'univers» des Hackerspaces.

C'est ainsi qu'en 2022, j'intègre Hackstub (le hackerspace de Strasbourg).

Depuis, je poursuis mes explorations sonores que je ré-augmente peu à peu de mes autres médiums (le dessin et la peinture notamment) ; et c'est aujourd'hui en 2024, que j'y ré-intègre doucement une pratique corporelle, comme précédemment d'abord dans un rapport filmique, pour peut-être dans un futur indéterminé proposer des performances.

Vidéo-sonore issue de mes « pérégrinations » spacio-temporelles, créatives et matérielles / reprise de mon approche vidéo-graphique de type

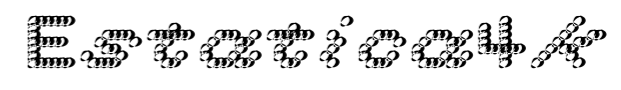


« vidéo-danse » / premier montage sur Kdenlive / associations d'idées non narratives et intuitives / liens non-linéaires et partiellement illogiques

JUIN 2023 > J'ai filmé des cartes-mères : n'ayant pas de possibilité de montage (retouche des images), j'y ai apporté des effets intégrés au logiciel de lecture VLC, en filmant mon écran, afin d'obtenir une vidéo (env. 22 minutes) de « textures » projeté et diffusé via un mur d'écran à Strasbourg

FEVRIER 2024 > J'ai projeté chez moi cette vidéo finale de « textures », sur laquelle je danse (inspiration butoh) en filmant cette opération ; puis j'ai monté les séquences sur Kdenlive = choré-vidéo-graphie

Val Gigena



insta: @valgigena__

I work from playful experimentation with technology that I can intervene in and reappropriate, such as computers or obsolete video games, software and hardware that allow creative freedoms through programming, modularization, or the construction of new objects.



Thus, I explore the particularities of a variety of techniques such as live coding, soundscapes, circuit bending, video games, 3D printing, 3D modeling, circuit construction, programming, video art, glitch, etc. At the same time, I reclaim manual tasks such as blacksmithing, carpentry, sewing, or screen printing, which leads me to prioritize their unexpected potentials and then work on the relationships - whether of tension or articulation - between them.

This eclectic and voracious search is carefully materialized, generating tension between the minimalism of gestures and the volatility of experimentation.

I am characterized by uncertainty and impermanence, concepts that contradict the productivist tendencies associated with new technologies. I do not attempt to generate spectacle in my works, but still perceive in the viewers a sense of wonder or enjoyment of the strangeness when immersing themselves in the almost fantastical yet very real worlds that I am creating.

Although I consider myself a politicized person, it is not evidently easy to trace specific topics of interest in my work, although they are always present in one way or another.

In this social and political context, Argentina being governed by the far-right after a long time of not-so anti-popular governments. Also, as part of the Global South in a globalized and accelerated world, I often find myself perplexed, almost feverish, in moments when I can stop running, and it is then when I spot these little beings that are always around us.

I call them umbríos, dark beings that are not necessarily negative but are indeed part of my necessary ritual of externalization. Vital to materialize that cluster of sensations, experiences, assumptions, and other processes that accompany me closely, as if lurking every day. And I can not continue ignoring what is happening. They can be guardians, they can be lost, they can be symbionts.

The technical process is very different from the rest of my works, in this case, I only notice it, and try to register with my cell phone, (which is another umbrío that always haunts me), small remains of 3D prints or 3D prints specifically made through «OpenScad,» a software that generates models from code. Also, sometimes the models hiding these beings can be simple garbage bags. And then a rather simple editing process to achieve high contrasts and the sensation of abstraction. I believe that a fundamental factor is the necessary state in which I engage and through which it is possible to access this style of spontaneous creation.

It could be finding a light that is suitable for testing, experimenting, connecting, and disconnecting between this world and the word of the umbríos. Another important part is also sharing this altered vision so that, like a virus, it spreads to other eyes and they too can play with that abstraction. Because this multiple words coexist, and we need to be able to be free and at least see beyond.

related soundtrack → †1

DATA COMPOSTE LÈLA CHAIX

Je suis Lèlla Chaix aussi connue sous :

- datashift,
- Melody Nyx
- autodrône
- les gens qui doutent
- chaise
- cyberflemme
- ouidire
- Etsa otk

En dehors d'ingurgiter de l'air je suis principalement:

- poète
- ficanasse
- Chroniqueuse
- artiste

J'appartiens au 33.

J'aime plus que tout les 🐜

et le 🧀

j'ai monté plusieurs photos et vidéos ensemble sur un logiciel de montage & j'ai ajouté des morceaux d'enregistrements radio

je me souviens plus du logiciel



Type au hasard, qui fait des trucs pseudo aléatoires. Ce que je fais n'est pas très intéressant, mais au moins c'est original vous ne trouverez pas ça ailleurs. Je sais que je suis qu'un acarien, faut pas se voiler la face.

Mes sentiments sont qu'un moyen de rester vivant.

« Ce que dieux t'as donné c'est pour toi, ce que 10e t'as pas donné c'est pas pour toi. »
Le Boucantier Bloomberg le maire de NewYork

« C'est Dieu qui a fait tous les humains hein? Alors pourquoi il a pas fait tout le monde pareil??
Il manque beaucoup de vis à Baya.
Des vis pour mon ❤️, tu comprends??

Il est cassé, il faut le réparer. C'est Dieu qui m'a fait tout cassé.
Tout cassé, oui?!

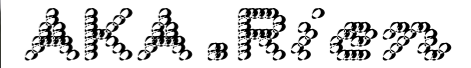
Et lui aussi, ils et elles l'on cassé. Manque des vis aussi, des vis pour réparer son ❤️.

Mais moi je crois que j'ai toutes les vis pour bien le réparer, tu vois??

Et je sais qu'il a toutes les vis pour me réparer. Toutes les vis qu'il faut?! Toutes les vis»

Blanc pour Noir - Amer Beton -> B->DJ

Personne
manquante



Ca
glitch
par
ici!

glitch
avec
vlc
aka
meilleur
logiciel
d'édition
vidéo

j'aimerais
bien
quitter
l'interface
graphique
et utiliser
ffmpeg en
ligne
de
commande

mais
j'ai
pas
encore
le
lvl
YCl

Instagram: akarrien

It's a fish ! It's a plane ! It's a tribute !

z0rg / z0rg:en

Hi there,

I'm zOrg a creative coder from paris, I enjoy using code in way it was not meant to, to create fun visual experiences.

I'm doing a lot of livecoding in algoraves and shader battles in demoparties.

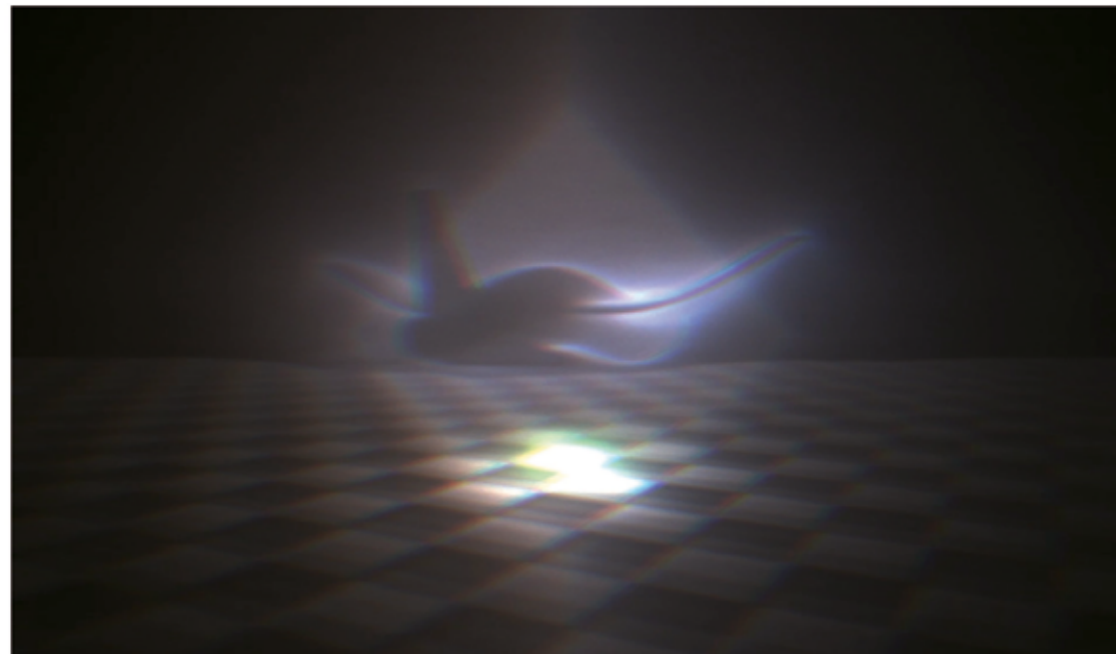
This visual experience was assembled using multiple glsl shaders You can follow my projects following this link <https://linktr.ee/zOrg> I did (some older and some new).

Don't be shy to reach, I'm always happy to meet new people !

It was done as a tribute to a demoscene pice I love from MFX and Kewlers band.

We find many classic visuals of the demoscene culture, checkerboard, chromatic aberrations, raymarching, glow... which is really enjoyable to create with pure shaders.

It was all done in shader, it can be found here <https://www.shadertoy.com/view/43XSz7>



<https://www.shadertoy.com/user/zOrg>
<https://www.z0rg.dev/> - ins:agram: z0rg
shadertoy: z0rg
<https://livecode.demoszoo.org/performer/z0rg.html>

z0rg_Process

This visual experience was assembled using multiple glsl shaders I did (some older and some new). It was done as a tribute to a demoscene pice I love from MFX and Kewlers band. We find many classic visuals of the demoscene culture, checkerboard, chromatic aberrations, raymarching, glow... which is really enjoyable to create with pure shaders. It was all done in shader, it can be found here <https://www.shadertoy.com/view/43XSz7>

CODE :

```
#define GLOW_SAMPLES 16
#define GLOW_DISTANCE 0.05
#define GLOW_POW 1.9
#define GLOW_OPACITY .76

#define sat(a) clamp(a, 0., 1.)
#define PI 3.14159265
#define TAU (PI*2.0)

mat2 r2d(float a) { float c = cos(a), s = sin(a); return mat2(c, -s, s, c); }
float hash1(float seed)
{
    return mod(sin(seed*123.456789)*123.456,1.);
}

vec3 getCam(vec3 rd, vec2 uv)
{
    float fov = 3.;
    vec3 r = normalize(cross(rd, vec3(0.,1.,0.)));
    vec3 u = normalize(cross(rd, r));
    return normalize(rd+fov*(r*uv.x+u*uv.y));
}

vec2 _min(vec2 a, vec2 b)
{aif (a.x < b.x) a return a;
return b;
}

float _cucube(vec3 p, vec3 s, vec3 th)
{
    vec3 l = abs(p)-s;
    float cube = max(max(l.x, l.y), l.z);
    l = abs(l)-th;
    float x = max(l.y, l.z);
    float y = max(l.x, l.z);
    float z = max(l.x, l.y);

    return max(min(min(x, y), z), cube);
}

float _cube(vec3 p, vec3 s)
{
    vec3 l = abs(p)-s;
    return max(l.x, max(l.y, l.z));
}

float _grid(vec3 p, vec3 sp, float sz)
{
    p = mod(p+sp*.5,sp)-sp*.5;
    return min(length(p.xy)-sz, min(length(p.xz)-sz, length(p.yz)-sz));
}

float smin( float a, float b, float k ) { // Thanks IQ
float h = clamp( 0.5+0.5*(b-a)/k, 0., 1. );
return mix( b, a, h ) - k*h*(1.0-h);
}
```

```

float _seed;
float rand()
{
    _seed++;
    return hash11(_seed);
}
float _time;

vec2 fish(vec3 p)
{
    p *= .5;
    p.y += sin(p.x*2.+_time*.75)*0.15-.1;
    p.xz *= r2d(sin(_time*2.+p.x*3.)*.3);
    p -= vec3(0.,-.3,0.);
    p.xy *= mix(1.,.985,sat(sin((p.x)*100.+_time*5.)*.5+.5));
    float acc = 100.;

    acc = min(acc, length(p*vec3(1.,2.,3.))-25);
    acc = smin(acc, length(p*vec3(1.,2.,3.)-vec3(-0.25,0,0.))-17, .1);

    vec3 pail = p;
    pail.yz *= r2d(.15*sign(pail.z*2.)*sin(_time));
    acc = min(acc, max(abs(pail.y-.06)-0.001, (length(pail*vec3(3.,1.,1.)-vec3(.1,0.,0.))-25)));

    vec3 ptail = p*vec3(1.,sign(p.y),1.);
    ptail -= vec3(-.5,0.05,0.);
    ptail.xy *= r2d(.7);
    ptail.z -= sat(10.*-ptail.x)*sin(ptail.y*200.)*.005;

    acc = smin(acc, max(abs(ptail.z)-0.001, length(ptail*vec3(1.,2.,1.))-125), .05);
    vec3 peye = p-vec3(0.15,-0.03,0.);
    peye.z = abs(peye.z)-.05;
    acc = min(acc, length(peye)-.03);

    return vec2(acc, 0.);
}

vec2 map(vec3 p)
{
    vec2 acc = vec2(10000.,-1.);
    vec3 pt = p;
    p.xz *= r2d(PI*.35);
    float shape = fish(p).x;
    acc = _min(acc, vec2(shape, 0.));

    float tube = length(pt.xy)-3.;
    acc = _min(acc, vec2(-tube, 1.));

    float planetext = abs(pt.z)-0.001;
    planetext = max(planetext, (length(pt.xy)-2.));
    //acc = _min(acc, vec2(planetext, 2.));

    return acc;
}

vec3 getNorm(vec3 p, float d)
{
    vec2 e = vec2(0.01, 0.);
    return normalize(vec3(d)-vec3(map(p-e.xyy).x, map(p-e.yxy).x, map(p-e.yyx).x));
}

vec3 textCol;
vec3 trace(vec3 ro, vec3 rd, int steps)
{
    textCol = vec3(0.);
    vec3 p = ro;
    for (int i = 0; i < steps && distance(p, ro) < 50.; ++i)
    {
        vec2 res = map(p);
        if (res.x < 0.01 && res.y == 2.)
        {
            res.x += 0.02;
            //textCol = 1.5*vec3(0.996,0.463,0.282)*texture(iChannel2, -p.xy*.4+.3+vec2(0.1,1.)).xyz;
            //textCol += texture(iChannel3, -p.xy).xxx;
        }
        if (res.x < 0.01)
            return vec3(res.x, distance(p, ro), res.y);
        p += rd*res.x*.5;
    }
    return vec3(-1.);
}

```

```

vec3 getMat(vec3 p, vec3 n, vec3 rd, vec3 res)
{
    return n*.5+.5;
}

float checkerBoardA(vec2 uv, float sz)
{
    vec2 uvsine = sin(uv/sz);
    float sharp = iResolution.x*sz;
    float checker = sat(uvsine.x*sharp);
    checker = mix(checker, 1.-checker, sat(uvsine.y*sharp));
    return checker;
}

vec3 rdrtunnelfish(vec2 uv)
{
    vec3 col = vec3(0.);

    float d = 2.;
    float t = iTime*sign(sin(iTime*.25));
    vec3 rorot = vec3(d*sin(t), -2., d*cos(t));

    vec3 ro = vec3(-3.,2.,-5.)*.3;
    if (mod(iTime, 10.) < 5.)
        ro = -ro;
    if (mod(iTime, 5.) < 2.5)
        ro = rorot;
    vec3 ta = vec3(0.,-.5,0.);
    vec3 rd = normalize(ta-ro);

    rd = getCam(rd, uv);
    vec3 res = trace(ro, rd, 128);
    float depth = 100.;
    if (res.y > 0.)
    {
        depth = res.y;
        vec3 p = ro+rd*res.y;
        vec3 n = getNorm(p, res.x);
        col = n*.5+.5;
        col = getMat(p, n, rd, res);
        col = vec3(0.);
        if (res.z == 1.)
        {
            float an = atan(p.y, p.x);
            vec2 uvc = vec2(an, p.z*.25-iTime*2.25);
            col = .7*vec3(1.)*checkerBoardA(uvc, .1);
            col += vec3(0.894,0.369,0.525)*texture(iChannel3, -uvc*r2d(.5)*2.).x;
            vec3 ldir = normalize(vec3(1.));
            col *= .2+sat(-dot(ldir, n));
        }
        else
            col += vec3(0.,1.,0.)*sat(fwidth(depth)*40.0);
    }
    col += textCol;
    col = mix(col, vec3(0.153,0.706,0.667)*.75, 1.-exp(-depth*0.067));

    float beat = 1./2.1;
    float fbeat = mod(iTime, beat)/beat;
    col += vec3(.1)*pow(1.-fbeat,5.);

    return col;
}

vec2 maptess(vec3 p)
{
    vec2 acc = vec2(10000.);
    for (int i = 0; i < 5; ++i)
    {
        p.xy *= r2d(iTime*.5);
        p.xz *= r2d(float(i));
        p *= .8;
        float cucube = _cucube(p, vec3(.85), vec3(.01));
        acc = _min(acc, vec2(cucube, float(i)));
    }

    return acc;
}

float tailwing(vec3 p)
{
    float thick = 0.02;
    float dist = max(abs(p.z)-thick, abs(p.x)-1.);
    dist = max(dist, -p.y+.5);
    dist = max(dist, p.y-3.5);
    dist = max(dist, (p.x+.6*p.y-1.5));
    return dist;
}

```

```

float plane(vec3 p)
{
  vec3 rep = vec3(30.);
  vec3 id = floor((p+rep*.5)/rep);
  //p = mod(p+rep*.5,rep)-rep*.5;
  p+= sin(id+iTime)*.5;
  p.y += sin(iTime*3.+p.x*.5)*.5;
  p.yz *= r2d(sin(id.x+iTime*2.)*.05);
  float dist = 10000.;
  float planeLength = 5.;
  // Plane body
  float planeCenter = max(length(p.yz)-1., abs(p.x)-planeLength);
  dist = min(dist, planeCenter);
  // Plane nose
  float planeNose = length(p-vec3(planeLength, 0.,0.))-1.;
  vec3 plowerNose = (p-vec3(planeLength, -0.3,0.))*vec3(.65,1.5,1.1);
  planeNose = smin(planeNose, length(plowerNose)-1., .2);
  dist = smin(dist, planeNose, 0.02);

  // Plane tail
  vec3 ptail = p+vec3(planeLength, 0.,0.);
  float tailrad = 1.+ptail.x*.2;
  float planeTail = length(ptail.yz+vec2(ptail.x*.2, 0.))-tailrad;
  planeTail = max(planeTail,ptail.x);
  planeTail = max(planeTail, -ptail.x-3.);
  dist = min(dist, planeTail);

  // plane tailwing
  dist = min(dist, tailwing(ptail+vec3(1.75,0.,0.)));

  vec3 ptailwingsides = ptail+vec3(1.75,0.,0.);
  ptailwingsides.z = -abs(ptailwingsides.z);
  ptailwingsides.yz *= r2d(PI*.5);
  dist = min(dist, tailwing(ptailwingsides));

  vec3 pwings = p+vec3(1.5,0.,0.);
  pwings.z = -abs(pwings.z);
  pwings.yz *= r2d(PI*.5+sin(pwings.z*.5+iTime*5.+length(id)*3.)*.2*sat(-pwings.z*.15));
  dist = smin(dist, tailwing(pwings*.5), .2);

  return dist;
}

vec3 tracetest(vec3 ro, vec3 rd, int steps)
{
  vec3 p = ro;
  for (int i = 0; i < steps; ++i)
  {
    vec2 res = maptess(p);
    if (res.x < 0.01)
      return vec3(res.x, distance(p, ro), res.y);
    p+= rd*res.x;
  }
  vec3(-1.);
}

vec3 getNormaltess(float d, vec3 p)
{
  vec2 e = vec2(0.001,0.);
  return normalize(vec3(d) - vec3(maptess(p-e.xyy).x, maptess(p-e.yxy).x, maptess(p-e.yyx).x));
}

vec3 grad(float f)
{
  vec3 cols[4];
  cols[0] = vec3(0.1);
  cols[1] = vec3(1.,0.,0.);
  cols[2] = vec3(1.000,0.427,0.180);
  cols[3] = vec3(1.000,0.608,0.439);

  f = f*3.0;
  vec3 prev = cols[int(f)];
  vec3 next = cols[int(min(f+1.,3.))];
  return mix(prev, next, fract(f));
}

```

```

vec3 rdrtess(vec2 uv)
{
  vec3 col;
  float d = 11.;
  vec3 ro = vec3(sin(_time)*d,0.,cos(_time)*d);
  vec3 ta = vec3(0.,0.,0.);
  vec3 rd = normalize(ta-ro);
  rd = getCam(rd, uv);
  vec3 res = tracetest(ro, rd, 256);
  if (res.y > 0.)
  {
    vec3 p = ro + rd*res.y;
    vec3 n = getNormaltess(res.x, p);

    col = n*.5+.5;
    col = grad(res.z/5.);
  }
  return col;
}

float lenny(vec2 p) { return abs(p.x)+abs(p.y); }

vec3 getDir(vec3 fwd, vec2 uv)
{
  vec3 r = normalize(cross(normalize(fwd), vec3(0.,1.,0.)));
  vec3 u = normalize(cross(r, normalize(fwd)));
  float fov = .8;
  return uv.x*r+uv.y*u+fov*fwd;
}

vec2 add(vec2 a, vec2 b)
{
  if (a.x < b.x)
    return a;
  return b;
}

// Credits to IQ
float sdBox( vec3 p, vec3 b )
{
  vec3 q = abs(p) - b;
  return length(max(q,0.0)) + min(max(q.x,max(q.y,q.z)),0.0);
}

vec2 maptwist(vec3 p)
{
  vec3 p2 = p-vec3(0.,1.,0.);
  p2.xz *= r2d(sin(p.y+iTime));
  vec2 box = vec2(sdBox(p2, vec3(1., 3., 1.)), 1.);
  vec2 ground = vec2(p.y, 0.);

  vec2 shape =add(box, ground);
  if (iTime > 185.) {
    shape = ground;

    p.y += -2.;
    shape = _min(shape, vec2(plane(p*2.), 5.));
  }
  return shape;
}

// Credits to IQ
vec3 calcNormal( in vec3 p, in float t )
{
  float e = 0.001*t;

  vec2 h = vec2(1.0,-1.0)*0.5773;
  return normalize( h.xyy*maptwist( p + h.xyy*e ).x +
    h.yyx*maptwist( p + h.yyx*e ).x +
    h.yxy*maptwist( p + h.yxy*e ).x +
    h.xxx*maptwist( p + h.xxx*e ).x );
}

vec3 rdr2(vec2 uv)
{
  vec3 grad = (1.-sat(abs(uv.x*1.)))*vec3(0.6, 0.87,1.).zxy;
  vec3 col = grad*.5*(sin(iTime*.5)*.5+.5);
  col += (1.-pow(sat(lenny(uv)-.2), .5))*0.5;

  float bps = 1./2.2;
  float beat = mod(iTime, bps)/bps;

  float beat2 = mod(iTime+1., bps)/bps;
}

```



```

float dist = 12. +1.5*beat;
float camT = iTime*.5;
vec3 ro = vec3(dist*sin(camT),4.+sin(camT),dist*cos(camT));//vec3(sin(iTime*.5+1.), 1., -5.+mo-
d(iTime, 30.));
vec3 target = vec3(0., 2.,0.);
vec3 rd = getDir(normalize(target-ro),uv);

float d = 0.01;
for (int i = 0; i < 128; ++i)
{
vec3 p = ro + rd * d;
vec2 res = maptwist(p);
if (res.y > 0.5)
col += .3*pow((1.-sat(res.x*.05)), 5.5)*.03*vec3(0.4,.57,1.);
if (res.x < 0.01 && d < 100.)
{
vec3 norm = calcNormal(p, d);
vec3 diff = vec3(0.);
vec3 spec = vec3(0.);//0.3, 0.7,1.);
if (res.y < 0.5)
{
float chkSz = 2.5;
float sharp = 50.;
float offz = 0.;
if (iTime > 185.)
offz = iTime*15.;
float checkerBoard = mod(p.x*1.+offz, chkSz) - .5*chkSz;
checkerBoard = clamp(checkerBoard*sharp, -1.0, 1.0);
checkerBoard *= clamp((mod(p.z*1., chkSz) - .5*chkSz)*sharp, -1., 1.);

diff = mix(vec3(0.),vec3(1.), sat(checkerBoard*1.));
spec = vec3(1.,1,0.1).zyx;
}

spec = spec.zyx;

float lSpd = .5;
vec3 lPos = vec3(0.,1.,0.);
vec3 lDir = normalize(lPos-p);
col += vec3(1.); // Ambient
vec3 h = normalize(lDir+rd);
col += diff*sat(dot(norm, lDir)); // diffuse
col += spec*pow(sat(dot(norm,h)), 2.9); // spec
break;
}
d += res.x*.5;
}

col += grad*.2;
//col *= 1.-pow(sat(length(uv*.5)), .5);

if (iTime < 185.)
//col += (1.-pow(sat(lenny(uv*.5)), .5))*1*sat(d-10.)*.15;
col *= (1.-sat(beat2-.7))*vec3(1.)*(pow(sat(d/100.), .1))*5;

return col;
}
float _base(vec3 p)
{
float stpa = PI*2./12.;
float an = atan(p.z,p.x);
float b = mod(an+stpa*.5,stpa)-stpa*.5;
vec3 p2 = p;
p2.xz = vec2(sin(b), cos(b))*length(p.xz);
vec3 p3 = p2-vec3(0.,0.,1.);

p2.yz *= r2d(.7);
float shape = _cube(p2, vec3(.2,.2,10.))-mod(p.z,.2);

shape = min(shape, _cube(p3, vec3(.1,1.,.2)));
return shape;
}

float cir(vec2 p, float r)
{
return length(p)-r;
}
float sqr(vec2 p, vec2 b)

```

```

{
vec2 q = abs(p)-b;

return max(q.x,q.y);
}

float sdf_zicon(vec2 uv)
{
float th = 0.01*2.;
float sz = 0.1;
float acc = 1000.;

acc = abs(cir(uv-vec2(.3), sz))-th;
acc = min(acc,abs(cir(uv-vec2(-.3), sz))-th);
acc = min(acc,abs(cir(uv-vec2(-.3,.3), sz*.7))-th);
acc = min(acc,abs(cir(uv-vec2(.3,-.35), sz*1.3))-th);

acc = min(acc, sqr(uv-vec2(-0.015,.3), vec2(.21,th)));
acc = min(acc, sqr((uv-vec2(-0.0,0))*r2d(-PI/4.), vec2(.32,th)));
acc = min(acc, sqr((uv-vec2(-0.015,-.3))*r2d(0.1), vec2(.19,th)));

return acc;
}

vec2 mapreaction(vec3 p)
{
vec2 acc = vec2(10000.,-1.);

vec3 pcubes = p;
vec3 repcubes = vec3(1.);
pcubes = mod(pcubes+repcubes*.5,repcubes)-repcubes*.5;
float cubes = _cube(pcubes, repcubes*.4);
cubes = max(cubes, -(length(p)-10.));
cubes = min(cubes, -(length(p)-12.));
acc = _min(acc, vec2(cubes, 1.));
//acc = _min(acc, vec2(length(p)-1., 0.));

acc = _min(acc, vec2(_base(p-vec3(0.,2.,0.)), 2.));
acc = _min(acc, vec2(_base(p*vec3(1.,-1.,1.))-vec3(0.,2.,0.)), 2.));

float beat = 1./2.;
float fbeat = mod(iTime, beat)/beat;
if (iTime < 125.)
fbeat = 1.;
float sz = mix(.5,1., fbeat);
float fish = fish(sz*p*.4-vec3(0.,.5,0.)).x;
float of = fish;
float oplane = plane(p*vec3(1.,-1.,1.)*3.);
if (iTime > 135.)
fish = mix(fish,oplane, sat((iTime-135.)*.25));
acc = _min(acc, vec2(fish, 5.));

return acc;
}

vec3 getNormreaction(vec3 p, float d)
{
vec2 e = vec2(0.001, 0.);
return normalize(vec3(d)-vec3(mapreaction(p-e.yyy).x,
mapreaction(p-e.yxy).x, mapreaction(p-e.yyx).x));
}

vec3 bubble;
vec3 accReact;
vec3 tracereaction(vec3 ro, vec3 rd, int steps)
{
accReact = vec3(0.);
bubble = vec3(0.);
vec3 p = ro;
for (int i = 0; i < steps; ++i)
{
vec2 res = mapreaction(p);
if (res.y == 0. && res.x < 0.001) // bubble
{
res.x += 4.;
vec3 n = normalize(p);
bubble += .5*sat(dot(rd,-n))*texture(iChannel2, vec3(1.,-1.,1.))*reflect(rd, n).xyz*.2;
}
if (res.x < 0.001)
return vec3(res.x, distance(p, ro), res.y);
if (iTime > 125.)
accReact += abs(sin(p))*(1.-sat(res.x/.5))*0.005;
p+=rd*res.x*.5;
}
return vec3(-1.);
}

```

```

vec3 getMatreaction(vec3 p, vec3 n, vec3 rd, vec3 res)
{
vec3 ambient = vec3(.2);
vec3 diff = vec3(.2);
vec3 lpos = vec3(0.);
vec3 lcol = vec3(.1,.1,.3)*3.;
vec3 specind = vec3(0.);

if (res.z == 1. || res.z == 2.)
{
specind = vec3(1.000,0.788,0.702)*.1*texture(iChannel2, reflect(rd,n)*vec3(1.,-1.,1.)).xyz;
}
else
return (n*.5+.5)*.55;
return ambient+lcol*sat(dot(-normalize(p-lpos),n))/length(p)
+specind;
}

vec3 rdrreaction(vec2 uv)
{
uv *= r2d(sin(_time)*.5);
vec3 col = vec3(0.);
float sig = 1.;
if (iTime > 125.)
sig = sign(sin(iTime*.5));
float t = _time*.35*sig;
float d = 5.;
vec2 off = 0.*(vec2(rand(), rand())-.5)*.05;
t+= off.x;
vec3 ro = vec3(sin(t)*d,-2.+off.y,cos(t)*d);
vec3 ta = vec3(0.,0.,0.);
vec3 rd = normalize(ta-ro);

rd = getCam(rd, uv*.5);
vec3 res = tracereaction(ro, rd, 256);
if (res.y > 0.)
{
vec3 p = ro+rd*res.y;
vec3 n = getNormreaction(p, res.x);
col = getMatreaction(p, n, rd, res);
}
col += bubble;
col += accReact;
float beat = 1./2.1;
float fbeat = mod(iTime, beat)/beat;
col += vec3(.1,.2,.5)*pow(1.-fbeat,5.);

return col;
}

```

instagram: zOrien
shadertoy: zorg
www.zOrg.dev

```

void mainImage( out vec4 fragColor, in vec2 fragCoord )
{
vec2 ouv = (fragCoord)/iResolution.xy;
vec2 uv = (fragCoord-.5*iResolution.xy)/iResolution.xx;
_time = iTime;
_seed = iTime+texture(iChannel0, uv).x;
//vec2 off = .75*(vec2(rand(), rand())-.5)*2.*1./iResolution.x;
float pix = .005;
//uv = floor(uv/pix)*pix;
vec2 off = vec2(1., -1.)/(iResolution.x*1.5);

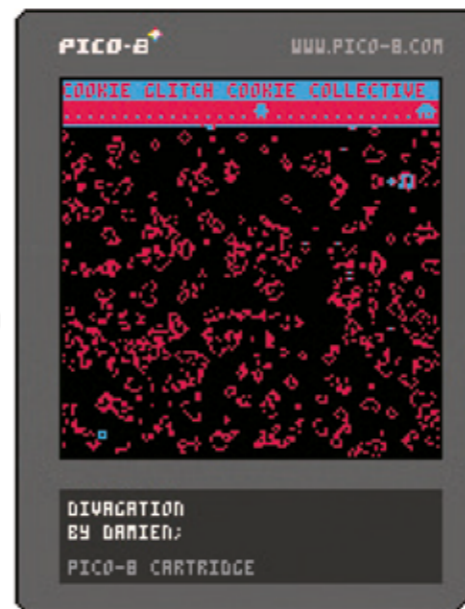
if (iTime > 80. && iTime < 110.)
{
vec2 uv2 = abs(uv);
uv = uv2-vec2(.1+.1*floor(hash11(floor(iTime*2.))*5.),0.1);
}
vec3 col = rdrtunnelfish(uv);
col = sat(col);
float f = float(iTime > 67.5 && iTime < 90.);
if (iTime > 45.0)
col = mix(col, rdr2(uv), sat(sin(iTime*2.)*10.)+f);
col += .5*sat(sin(iTime)*.5+.5)*rdrress(uv*.1*sin(iTime*.1))
*sat(iTime-20.);

if (iTime > 100.)
col = mix(col, rdrreaction(uv), sat((iTime-100.)*.25));

if (iTime > 175.) {
col = rdr2(uv);
}
}

```

Di v a g a - t i o n P I C O - 8



DANIEU

Demo realisee en utilisant Pico8, une Fantasy Console qui propose un environnement developement de jeu complet (code, sprite, son, level design) inspiree des console 8bit.

Demo realisee en 1 mois, avec le gros de l'optimisation fait pendant la Revision 2024

Pico8 simulant egalement les soucis de performance des console 8bit.

L'on utilise donc pas la puissance brut de l'ordinateur.



Programmeur dans l'industrie du jeu video 35h/semaine, je suis les activites du collectif cote spectateur, depuis un shader showdown organise dans un squat en 2017 (d apres le cloud).

Depuis j essaie de suivre le collectif au plus d endroit possible, de Montreuil a Berlin :)

L'animation est principalement inspiree par l'algorithme du jeu de la vie (invente par J.H Conway) qui me fascine depuis de nombreuses annees, et est une iteration d'une demo produite lors la demoparty Revision et produite avec la fantasy console Pico8.

Mercie a Baya et Jules de me donner l'opportunitie de participer a une creation artistique estampillee Cookie.

Webs of power BERENICE COURTIN

“Le travail de Bérénice Courtin prend comme point de départ l'étude de la machine électromécanique utilisée par son grand-père résistant polonais Kazimierz Gaca, pour chiffrer et déchiffrer des informations.

Dans sa pratique artistique, elle compare l'utilisation de cette machine au métier à tisser dans lequel elle insère des codes informatiques. À travers une installation sous forme de métier à tisser collectif, le public est invité à participer à ce dialogue entre artisanat et ère digitale.

Collaborations avec La Réserve des Arts, Bermuda Ateliers, Recyclerie Caritas, Playtronica
Avec Louis Dambrain, Sara Bissen, Dora Sayari, Ornella Pizzi.



Webs Of Power, Part 2

Sous forme de performance interactive, je mets en lien l'activation d'une machine et la manipulation de tissus, issus de mon projet de tissage Webs of Power. Etant tissés avec des fils conducteurs, et reliés à un Controller Midi, certaines parties du tissu activent des projections d'archives visuelles et sonores générées par Live Creative Coding.

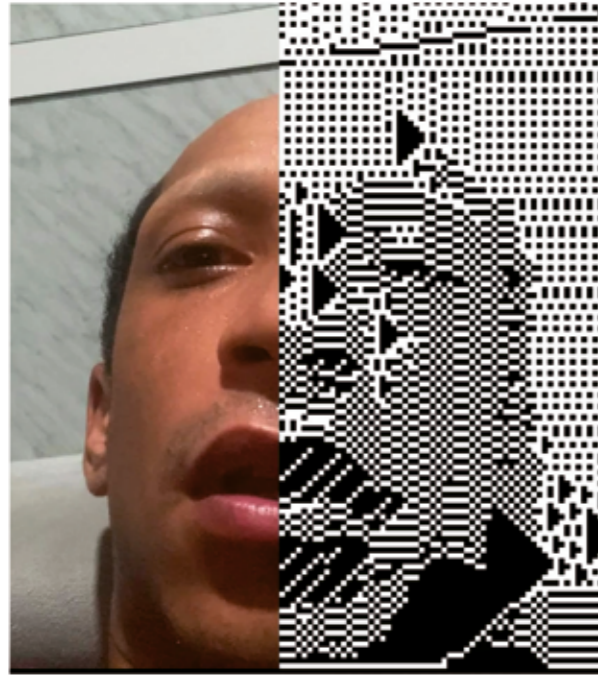
Sont mis en parallèles différents codes binaires liés au textile et à l'informatique, jouant sur les corrélations entre les femmes et les machines, comme en parle Saddle Plant, notamment dans le livre Zeros and Ones.



insta: @berenice_gaca_courtin

Nouveau goudron LOW YONKO LVL

Il fait chaud c'est pour cela que je parle du nez.



C'est une vidéo que j'ai prise entre Abidjan et Modeste lors de mes interminables trajets en voiture, sur la nouvelle voie aussi appelée nouveau goudron, car elle a été finie il y a peu.

Abidjan est une ville où il y a d'énormes embouteillages, car beaucoup de gens y vivent, et il y a très peu de transport en commun.

La vidéo a été glitch en temps réel avec une application pour téléphone.

En vrai ce séjour était tout de même horrible, j'étais partie pour un séjour avec mon père pour 2 semaines et demie, en arrivant là-bas je me suis rendu compte qu'il était entrain de se faire ponctionner tout son argent par une communauté du renouveau charismatique (chrétien 2.0 otk), à base de je paye un 4x4 à 30 k au prédicateur, car il en a besoin pour aller prêcher en brousse.

Je suis resté 3 mois et j'ai réussi à le faire sortir de là, mais ça m'a coûté beaucoup de points de vie et 2 mois de dépression. Moralité de l'histoire, c'est par l'amour et le lien social qu'on peut faire revenir un proche et pas avec une approche brutale surtout lorsqu'il s'agit de croyance.

Au moins mtn je sais comment ouvrir les yeux au fidèle du capitalisme.

Ce n'est pas une blague, c'est vraiment une religion.



La course pour les 1 euros CHATON (3)

Il s'agit de vidéo capté avec un Sony rx100 défiltré, ce qui veut dire que les filtres natifs ultraviolet et infrarouge ont été enlevés.

Ce qu'on appelle un full frame.

C'est donc un appareil photo qui capte toutes les plages de lumière contrairement à notre œil (on a justement mis des filtres UV et infrarouges dans les appareils photo pour qu'il puisse restituer ce que l'on voit)

En photo infrarouge lorsqu'il y a du soleil et les arbres rayonnent en blanc comme vous pouvez le voir sur es vidéo.

C'est donc un appareil photo qui permet au monde d'avoir accès au monde des sorciers, il s'agit d'un artefact très précieux à mes yeux qui m'a été dérobés il y a un ans...

désormais je suis redevenu un simple terrien incapable de pratiquer la magie

ddrone45@gmail.com



Dans un premier temps je dois saluer tout le monde ici présent, car ensemble on a la valeur ensemble on a la puissance.

Je préfère vous parler de ce que l'on voit plutôt que de moi.

Aujourd'hui la personne que l'on voit sur la vidéo m'a abandonné.

C'était la personne pour laquelle j'ai eu la plus grande attraction de ma piètre existence, principalement à cause de sa maîtrise du HD0+, HDA+ et du HDR. manque plus qu'à éveiller HDR+ et le revêtir, mais c'est une question de temps.

La seule vraie question: Qui de nous deux dropera le 1€ en premier? Parce qu'on risque bien de finir au même endroit.



make make take take tweak tweak

≈SHEGLITCHR

CAMILLE GRIGAUT alias SHEGLITCHR (SHE/ELLE).
Paris, France

SHEGLITCHR A REJOINT LE MOUVEMENT GLITCH ART EN 2015. ELLE DÉVELOPE DES IMAGES POUR EN CRÉER DE NOUVELLES. SA PHRASE PRÉFÉRÉE : " CREATION FROM DESTRUCTION "

Inspirée par la nostalgie naissante et fracturée d'une époque qu'elle n'a pas connue, elle puise ses différentes énergies dans la musique qu'elle écoute et dans les expériences qu'elle a vécu en les exprimant au travers des shows en UJ, de clips ou de pochettes d'albums.

TV CATHODIQUES, LECTEURS VHS ET MACHINES ANALOGIQUES SONT SES MÉDIAS DE PRÉDILECTION. ELLE FAIT DÉSORMAIS PARTIE DE BELOW, UN COLLECTIF QUI TRAVAILLE SUR DE LA SCÉNOGRAPHIE, DES EXPÉRIENCES VISUELLES ET POSSÈDE UN LABEL DE MUSIQUE ÉLECTRONIQUE.

Lives					récents
-	Phantom	Traffic	-	Point éphémère,	Paris
-	Baraka,	release	party-	Point éphémère,	Paris
-	15 ans de la Mamie's	-	La Machine du Moulin Rouge,		Paris,
-	Texture Festival	w/beLow	-	Salle de la Cité,	Rennes
-	10 Ans d'Allo	Floride	avec	TVStore,	Paris



make make take take tweak tweak

- * create a funny contrasted shape in blender
- * make it pass in a usb-c to vga converter
- * make the vga cable flow in a vga to composite converter
- * take a cute composite cable to transport your video into a broken* video machine
- * take another cute composite cable and plug it into a crt tv
- * tweak the knobs of your broken* video machine
- * capture that with a camera and be happy for all the colors that come out of broken things
- *circuit-bent devices

Narvik Stockholm RAPHAEL BASTIDE

I live in Montreuil (FR), I teach in Paris and do some visual and sonic art.

I went to north Norway by train and it was both epic (lots of night train difficulties) and beautiful (Norway's nature is incredibly beautiful).



Live coded CSS in the train to Stockholm.

During a train trip from Narvik (NO) to Stockholm (SE), I shot a 5 minutes uncut footage of the landscape I traveled through.

Then I made an HTML page with the resulting video as a background and improvised a CSS animated composition over it.

The CSS is live-coded in the Firefox browser's developer panel as long as the video is played.

License: CC-BY-NC

comillegrigaut.wixsite.com/sheglitchr

Instagram : @sheglitchr

My website is https://raphaelbastide.com/

:: Looking_for - something - I - had _before ::

VERBALIZER

VERBALIZER -- Michał Liberak

- location: Gdansk, Poland
- gender: male
- inspiration source(s): analogue equipment, obsolete technologies
- a text about myself:

Michał(Wojna) Liberak -- electronic music and multimedia producer / performer..

Audiovisual manipulator.. A humanoid in disguise..

During the warm season, can be found near meadows and forests.. In winter, he appears mainly in bunkers, vacant buildings and devastated basements..

Sleeps in an inflatable coffin at the edge of the cemetery by the sea.. Likes to travel.. Generates sounds and images out of machines.. Supporter of the anti-fascist, tekнопunk movement and sound system culture...

Hardware:

- Background video footage player: r_e_c_u_r open source video
- sampler https://github.com/cyberboy666/r_e_c_u_r
- Video synth Equations: https://github.com/cfoge/Video_EQ (by CFOGE)
- Video synth CatVi\$ion (old prototype): <https://www.catfullofghosts.xyz/> (by CFOGE)
- SyncShredder also by CFOGE
- Schele Mixer2B by Gijs Gieskes: <https://gieskes.nl/visual-equipment/?file=schele-mixer>
- Video mixers: Edirol V4 x 2
- Video splitter: RV-8/16PRC
- AV to HDMI converter: Rei XD-M901
- Feedback camera #1: Sony SSC-DC378P
- Feedback camera #2: noname «spy» SD mini cam

Process: no computer, no postproduction. Recorded live.

Software:

- Background video footage source: gifs from Giphy API giphy.com
- Background video footage mix: GGV2 (Glitch Gif VJ) <https://azopsoft.com/>
- Recording the live final mix: OBS <https://obsproject.com/>



<https://linktr.ee/verbalizer>

:: Looking_for-something-I-had before ::

HARMONIE AUPETIT

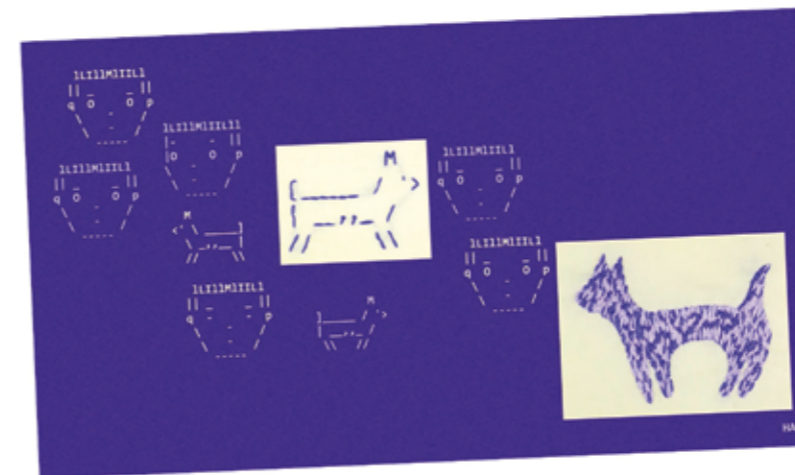


Harmonie Aupetit

est née à Guéret en 1989 et vit aujourd'hui à Nanterre.

Artiste autodidacte, elle explore divers champs et techniques pour créer des œuvres hybrides.

Un « bricolage » qui s'inscrit dans une démarche et une esthétique DIY.



Réalisation de l'animation « Mon chien errant » :

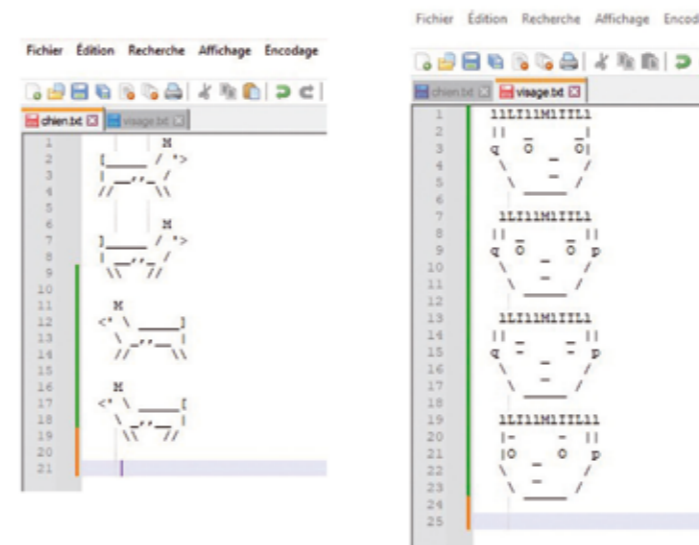
- images en code ASCII avec le logiciel Notepad++

- broderie à la main

- photographie numérique des broderies réalisées

- colorisation du fond et des images ASCII + montage des différentes phases d'animation sous Photoshop

@harmonieaupetit - <https://www.harmonieaupetit.com/>



ΜCKINLEY STREET

Mckinley
Street
she/they
from
Arkansas
-USA
living
in
Paris



Hi :) my video is pretty simple in term of process; I just used

BB Edit : <https://www.barebones.com/products/bbedit/>
a TTS voice called "Samantha."
and this max patch (attached)
Let me know if I should send anything else

mckinleystreett.com

@mckinleystreett

Narrateur «...+ de abc aurat été cool»

related soundtrack → +43

Shifts ILITHYA

Ilithya
is a mul-
tidiscipli-
nary artist
and techno-
logist with a
background in creative deve-
lopment and design from Méxi-
co, based in Hamburg, Germany.

She has a B.A. in Marketing and
is a self-taught programmer crea-
ting artworks with code and al-
gorithms, sometimes interactive,
pushing and pulling the inter-
section of art and

technology. Her
preferred me-
dium to pro-
duce is wri-
ting shaders
in OpenGL
Shading
Language



Shifts is a visual art piece
created with shaders in GLSL.

<https://www.ilithya.rocks/>

related soundtrack → +61

Ambulation

LUDE/ LUDIVINE KÖNER

Je souhaite m'appropriier les technologies contemporaines afin de les aborder sensiblement pour laisser place à des imaginaires hors circuit. Ma pratique est motivée par des réflexions sur le **détournement, le hacking et les communs.**

Par opposition "à la tendance du capitalisme à créer un environnement visuel homogène" (1),

Je porte une attention particulière à **la manière dont sont fabriquées les images numériques contemporaines.** J'examine nos outils, procédés et contextes, afin de cultiver une démarche critique.

Inspirée par les esthétiques laissées pour compte : logiciels de bureautique, imagerie scientifique, interfaces graphiques, mes productions sont **brutes, audio/visuelles, lives et interactives.**

Elles témoignent d'un patrimoine commun, universel et intime.

Je porte un intérêt particulier aux procédés, j'utilise **protocoles et automatismes.** Cela me permet d'introduire du hasard et de la rigueur dans ma pratique, inspirée notamment des surréalistes et situationnistes.

Je perçois la création comme résultant de situations, d'observations communes et d'expériences sociales.

Dans ce contexte, **les ateliers de création** (VJing, DJing) font partie de ma pratique artistique.

Je m'inscris également dans des dynamiques **pluridisciplinaires et collaboratives.**

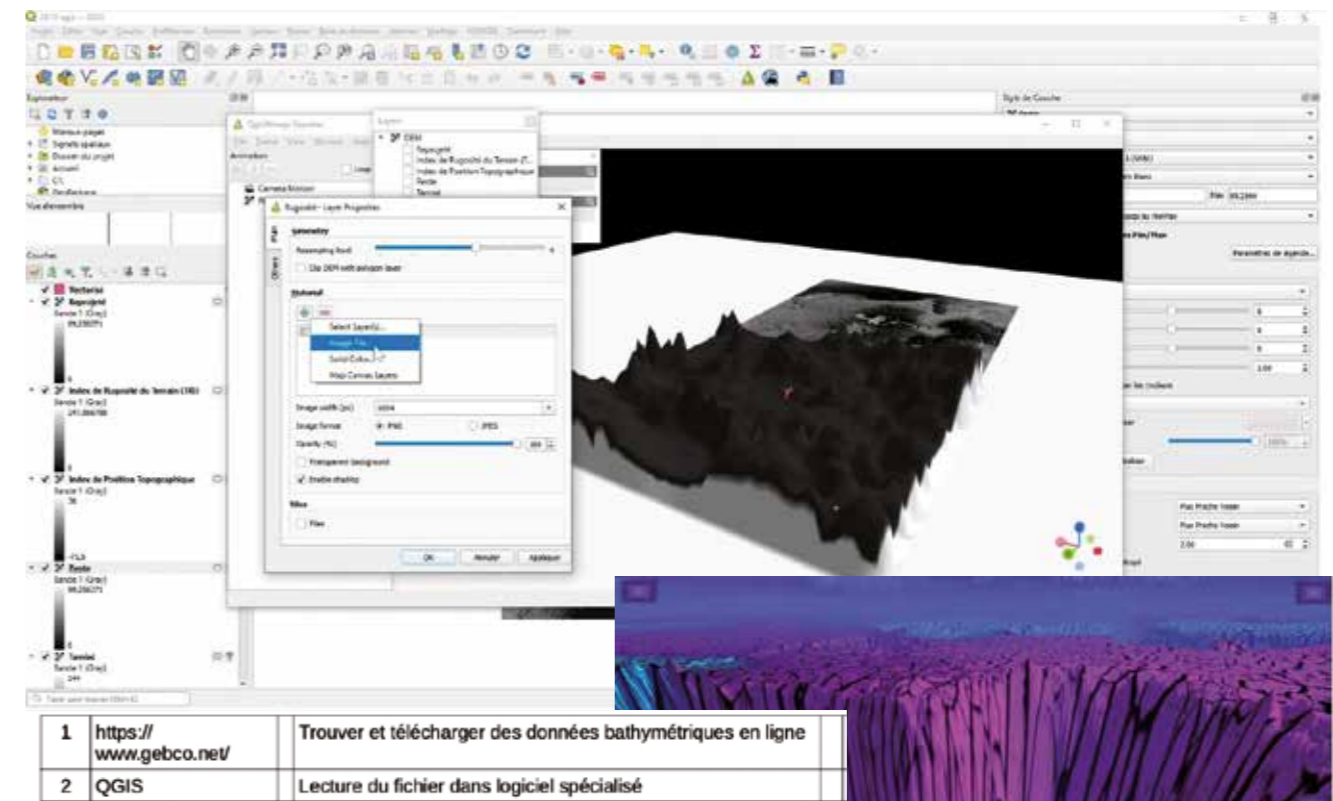
1. Copier / Varier. Standards, critiques, et contre-emplois des logiciels de création, Anthony Masure

https://linktr.ee/LUDE_ // // instagram: --ludi_vine_



Patch TouchDesigner, Textes → interrupteur → paramètres : taille, mode d'affichage etc en fonction de l'analyse audio.

Crédits extraits textes : Poèmes perso, Aaron Schwartz, *I want a Dyke for President* Zoe Leonard, *Manifeste du surréalisme* André Breton.



Manipulations sur QGIS. Issues d'un autre projet 'Bathymétrie', protocole qui génère des visuels immobiles de fond marins 3D, capture vidéo du procédé de recherche.



Site Web Vertex Meadow, création d'un monde puis capture vidéo d'une balade.

Anatomie d'une vague

VALENTIN SISMANN

Valentin Sismann est un artiste français travaillant principalement dans les champs de la musique acousmatique, du cinéma expérimental et de la vidéo.

L'un de ses plus importants travaux est *In Repetito Religere*, un film expérimental réalisé en couple avec Audrey Colard qui a fait sa première lors d'une exposition à The Film Gallery puis a été sélectionné à plusieurs festivals internationaux.

Ses pièces acousmatiques ont été jouées à plusieurs festivals en France ainsi qu'à la radio. Depuis, il travaille la vidéo comme avec *Plasformes* exposée au festivals Light Matter aux États-Unis et *CUVO* en Espagne tout au long de l'année 2023 et 2024.

Le travail de Valentin Sismann s'articule autour d'une réflexion sur les supports de fixations et de leurs possibilités d'écriture. Il cherche à développer dans ses oeuvres, acousmatiques ou vidéo, un langage relatif à des time-based media, une écriture temporelle invoquant poésie, sémiologie et musicalité



Vidéo, 4'04'' 4:3, Fichier numérique SD, couleur, muet

Anatomie d'une vague est une étude de mouvement, un héritage de la chronophotographie à l'ère de la vidéo. Dans un système de dissection du temps, l'objet étudié est finalement recomposé. Cet objet se confond d'abord avec l'objet filmé, de manière évidente, la vague mais aussi les deux personnages qui l'explorent dans son espace. D'un autre côté, c'est une enquête sur le médium lui-même: la vidéo mais aussi l'archive. De la même manière que l'un de mes autres travaux vidéo *Le mystère du collier disparu*, il s'agit d'une approche de found footage personnelle interrogeant l'enfance, ici le lien entre mon grand frère et moi.

<https://valentinsismann.com/>

related soundtrack → †0

UNTILTED

crash server

CRASH SERVER is a live coding duo from Strasbourg - France. They use lines of code to transform computer language into music.

Quelques informations sur cette vidéo:

They wander into electro, noise, glitch, ambient music and deep into IDM territories. Crash Server is at the crossroads of many different influences such as post-punk, rock and classical music. It merges digital and analog, algorithmic and organic, chaotic and structured.

Alors y a pas mal d'éléments différents, #45; du procédural avec qql softs différents, vvvv, blender, cables gl #45; un peu d'open frameworks saupoudré par dessus. #45; du café #45; un assemblage des différentes pièces dans un logiciel de montage video (Davinci Resolve)

They narrate a fight against an alienating server, question our connection to the digital world, our evolution as a technological species, ask questions about the transhumanism relationship, and analyze our relationship to data privacy and our addiction to technology.

* Si jamais on est pas trop tard pour la contribution, je tâcherai de vous adjoindre quelques informations supplémentaires et qql ressources

narrateur: «on a jamais reçu :5»



<https://crashserver.fr/>

related soundtrack → †60

1 hour Live coding session NEON DELICE aka LEON DENISE

I'm Leon Denise. I'm using video games tools to explore and experiment digital playgrounds. My work is about image filters, glitch effects, fractal shapes, particles systems behaviours and mathematical sculptures. I'm a freelancer shader coder and technical artist, working mostly with creative studios on VR standalone headsets, interactive installations, playful devices, immersive projections and new media movies.

I participate in the organization of the Cookie Collective which gathers digital artists involved in real-time creation. This covers video games, art installations, video mapping, demoscene, live coding, etc. We collaborate with festivals and institutions to promote live coding audio visual performances and playful alternative installations.

I'm part of an artist duo with Dorian Rigal: Neon Minuit. We capture pieces of reality to stage them in our playground: the virtual world. Our artistic approach is inspired by scientific experimentation and serendipity. Our work is about immersive interactive digital art and representation of volumetric content data.

<http://neondelice.xyz/>

The video is a timelapse of the progression of a computer-generated image programming.

The idea is to share the process of creating an image, through the definition of shapes, animations and colors.

The technique used to create the image is code, a three-dimensional space is defined mathematically, and each pixel is the result of a geometric ray throw that lands on a surface defined by equations, and is then colored according to its orientation.

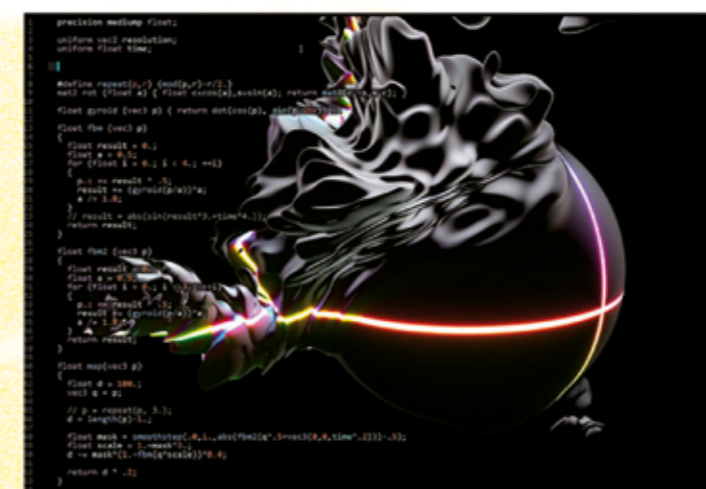
Technically, it's a shader language, GLSL for Graphic Library Shading Language. It's a code executed on dedicated hardware, the graphic processing unit, which allows a large number of operations thanks to its performance and parallelization. Usually used to display 3D models made by dedicated software, or to apply image filters, here GLSL uses the ray marching algorithm, introduced in 1995 by John C. Hart and more recently popularized by Inigo Quilez and the Shadertoy website.

Ray marching lets you explore and experiment with an abstract mathematical, geometric and fractal world.

I chose to present this video because it's a demonstration of free improvised programming, also known as live coding.

It's a practice that encourages divagation and creative mistakes.

Je suis Léon Denise. J'utilise des outils de jeux vidéo pour explorer et expérimenter des terrains de jeux numériques. Mon travail porte sur les filtres d'images, les effets de glitch, les formes fractales, les comportements des systèmes de particules et les sculptures mathématiques. Je suis codeur créatif indépendant spécialisé dans les shaders, travaillant principalement avec des studios de création sur des casques VR autonomes, des installations interactives, des dispositifs ludiques et des projections immersives.



Je participe à l'organisation du Cookie Collective qui regroupe des artistes numériques impliqués dans la création en temps réel. Cela couvre les jeux vidéo, les installations artistiques, le mapping vidéo, la demoscene, le live coding, etc. Nous collaborons avec des festivals et des institutions pour promouvoir des performances audio-visuelles de live coding et des installations alternatives ludiques.

Je fais partie d'un duo d'artistes avec Dorian Rigal : Neon Minuit. Nous capturons des morceaux de réalité pour les mettre en scène dans notre terrain de jeu : le monde virtuel. Notre démarche artistique s'inspire de l'expérimentation scientifique et de la sérendipité. Notre travail porte sur l'art numérique interactif immersif et la représentation de données volumétriques.

La vidéo est un enregistrement de la progression en accélérée de la programmation d'une image de synthèse.

L'idée est de partager le processus de création d'une image, en passant par la définition des formes, des animations et des couleurs.

La technique utilisée pour créer l'image est du code, un espace tri dimensionnel est défini mathématiquement, chaque pixel est le résultat d'un lancer de rayon géométrique qui va atterrir sur une surface défini par des équations, pour ensuite être coloré selon son orientation.

Techniquement, c'est un langage de shader, le GLSL pour Graphic Library Shading Language. C'est un code exécuté sur du matériel dédié, la carte graphique, qui permet une grande quantité d'opérations de part sa performance et sa parallélisation. D'habitude utilisé pour afficher des modèles 3D fait par un logiciel tiers, ou d'appliquer des filtres d'images, ici le GLSL utilise l'algorithme de ray marching, présenté en 1995 par John C. Hart et plus récemment popularisé par Inigo Quilez et le site Shadertoy.

Le ray marching permet d'explorer et d'expérimenter un monde abstrait mathématique, géométrique et fractal.

J'ai choisi de présenter cette vidéo, parce que c'est une démonstration de programmation libre et improvisée, aussi appelé live coding.

C'est une pratique qui favorise la divagation et les erreurs créatives.

UGO ARSAC IN URBE

Ça se passe en dessous, Dans l'intestin du Léviathan. Il y a des cartographies de surface, organisées, indiscutables. Il y en a aussi, fractales et enchevêtrées. Pendant un an, à Paris, j'ai collecté des scans 3D de galeries souterraines. Cela me donnait le sentiment de reconstruire un corps plein de canaux, de veines, de nerfs.

« Il y a tout ce qu'on ne voit pas, qu'on ne veut pas voir ou que l'on a oublié »

IN-URBE propose de se faufiler dans ces passages étroits, dans un monde usuellement à l'abris des regards. Ainsi nous pouvons traverser les engrenages d'une métropole, et prendre un temps pour découvrir et arpenter cette nouvelle carte.

Ugo Arzac is a digital

and visual artist based in

Marseille. Combining urban and

human, mythology and anthropology,

he produces films, installations, immer-

sive experiences and graphic works. His work is

regularly exhibited at national and international events.

Ugo Arzac est un artiste digital et plasticien, basé à **Marseille.**

En associant urbain et humain, mythologie et anthropologie, il produit

des films, des installations, des expériences immersives ainsi que des œuvres

graphiques. Ses œuvres sont exposées régulièrement sur des événements nationaux et

i n t e r n a t i o n a u x

related soundtrack → †42

OZ_N_ROLL OVERSTROMING

I'm using hydra to generate my visual, calling as function some patches that I'm familiar and comfortable with and then blending/mixing them together.

I like to reach the point where it's difficult to grasp the start of the pattern. However not too much randomness, I want it to be fluid and somehow organic.

Lately I'm always trying to create visuals that can recall the outer space and I thought it could fit with the theme of "divagation".

the code:

speed = 0.666

```
liquid = () => osc(.2, .5, .03)
  .diff(osc(2, .8)
  .rotate(.3))
  .modulateScale(noise(3, .25)
  .modulateScale(osc(5)
  .rotate() => Math.sin(time /
2))), 6)
  .color(.8, .75, 3)
  // .brightness(.01)
  .contrast(2)
  .modulateScale(osc(2), 2)
  .rotate(10, .001) .scale(0.85)
```

```
liquid()
  .r([-0.5, 1].smooth())
  .add(liquid()
  .scale([.75, 1.25].smooth())
  .mask(shape(4, .75).scale(1.15,
9/12))) .out()
```

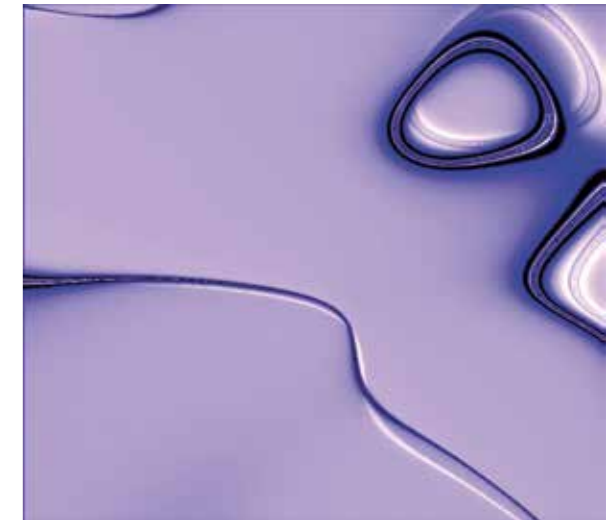
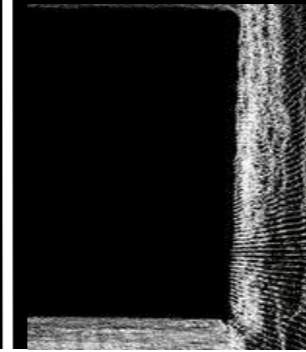
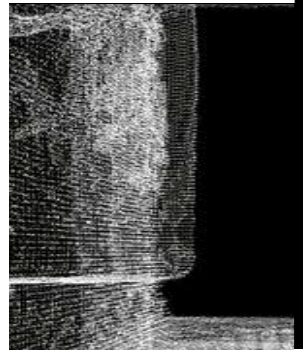
Hi, my name is Lorenzo. I was born in Ravenna, Italy, but I'm actually living in Antwerp, Belgium.

I'm a musician and I got in contact with creative coding during my master in Live Electronics" at the Antwerpen's conservatoire. One of the main classes was about coding and my teacher introduced me to Hydra while I was trying to develop some visuals for my music.

At the moment I'm performing as Oz'n'Roll both for music and visuals, using a mix of coding (sonic Pi and Hydra) and hardware synths.

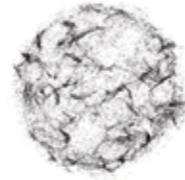
instagram:
@ozn_roll
@lambdasonic

related soundtrack → †67



COLON

GRAIN

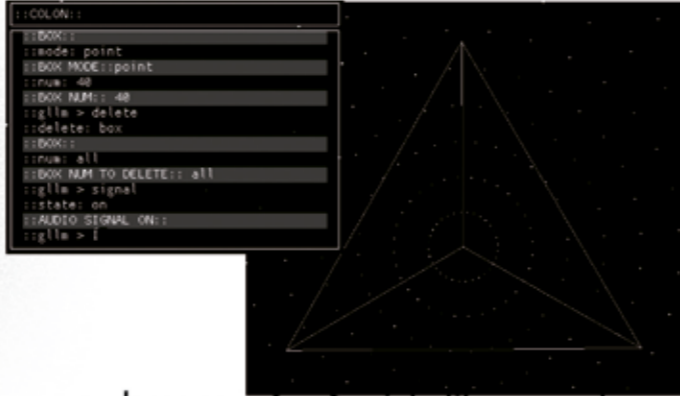


GRAIN noir is a programmer, sound and visual designer working in the interaction field between sound and visual.

“**GRAIN**” is the acronym of **Generative Random Audio Images Numbers** and “noir” refers to the hypothetical dark matter.

The purpose of his works is to create experiments about technology, philosophy and metaphysics, in a metaphorical and abstract way. As a digital artist, his works range from sound to audio/visual performance, software and installation.

`::colon::` is a visual live coding environment developed by the audiovisual artist **GRAIN** noir (<https://algorave.tokyo/>) initially for Tokyo Algorave (<https://algorave.tokyo/>).



The software is developed with **Three.js**, a cross-browser JavaScript library and application programming interface **API** used to create and display animated **3D** computer graphics in a web browser using **WebGL**.

The session starts by logging in the terminal before accessing the `::colon::` interface. The **UI** is inspired by minimal terminal interfaces and is composed of the following elements:

- input terminal: this is where the user enter commands
- log: display command helper and system logs
- signal: show the raw **PCM** audio data if audio input is enabled
- debug optional : display camera and objects in debug mode

The commands are used to interact with **3D** primitive shapes in the environment box, sphere, plane called artifacts, properties such as position, rotation, scale, colors, amount, resolution, draw mode can be set through the create command. The goto command is the vessel of this **3D** exploration system: the camera can indeed be animated to move toward created artifacts or position by specifying an object index, a vector and a duration through the goto command. On top of these commands, the audio input can be enabled to map scene parameters to the live raw audio data. The **WebGL** rendered can also be switched to **ASCII** mode in order to display the **3D** render using characters and symbols.

See the documentation for the complete list of commands and parameter types.

app: <https://colon.vercel.app/>
source code: <https://gitlab.com/gIIm/colon>
license: CC BY-NC-SA 4.0

Interconnected Whispers
Aqueous Divagation

WIKTORIA GLOWWACKA

instagram: chaosmagoria

I am a first-grade student at the **Strzeminski Academy of Art** in **Lodz**, where I am pursuing a degree in **New Media**. This program has introduced me to the world of creative coding, and despite being relatively new to this field, I am deeply passionate about exploring its possibilities.

Art has been a significant part of my life for as long as I can remember, and discovering the intersection of art and technology has been a transformative experience for me. Embracing new ways to express my creativity through coding has reignited my passion for art, making me feel rejuvenated and inspired to push the boundaries of my artistic journey.

INSPIRATION:

the concept of visualizing interconnected elements in a fluid manner, resembling whis- pers weaving through a digital network.

▪ **PrototypeCode:** The prototype introduced **P Vector** dynamics to represent pixels, establishing connections based on proximity. The objective was to create a delicate and immersive network with a sense of fluidity.

DESCRIPTION:

1. **Reduced Pixel Count for Smooth Performance:**
▪ To enhance the performance and fluidity of the artwork, the number of pixels has been reduced to **500**, ensuring a seamless and visually engaging experience.

2. Particle Dynamics:

▪ Each pixel is represented as a dynamic particle, defined by a position vector, velocity vector, and a unique color. The velocities are initialized with random directions, contributing to the organic and fluid nature of the composition.

3. Watery Effect:

▪ The essence of “**Aqueous Divagation**” is manifested through a watery effect, achieved by the delicate interplay of interconnected pixels, creating a fluid and immersive visual experience.

4. Dynamic Connections:

▪ Connections between pixels are established based on proximity, forming an ever-changing network that adapts and evolves overtime.

5. Force Application:

▪ Forces are applied between connected pixels, influencing their velocities and contributing to the overall fluid motion of the composition.

6. Textual Elements:

▪ In a unique twist, the connections are accompanied by the word “**DIVAGATION**”, appearing at the midpoint of each connection line. This textual addition enhances the narrative and provides a focal point within the watery expanse.

PROCESS:

1. Software Used:

▪ The artwork was created using the **Processing** programming language, chosen for its versatility and efficiency in generating dynamic visualizations.

2. Code Overview:

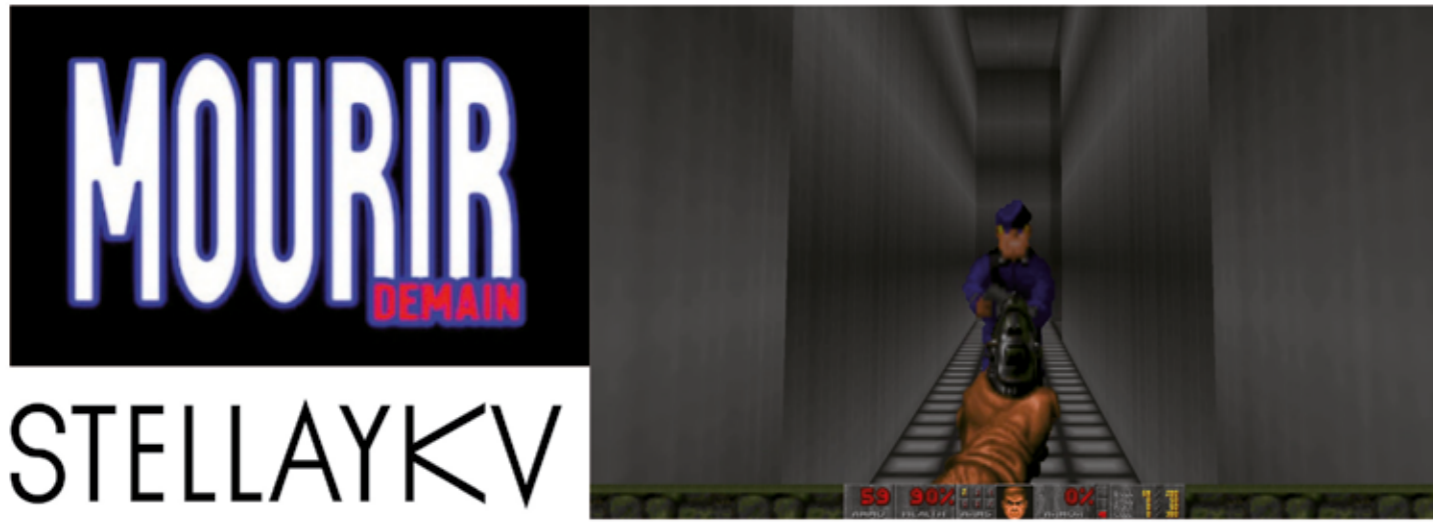
▪ The code initializes pixel positions, velocities, and colors. It establishes connections based on proximity, applies forces, and renders the watery effect through dynamic movements.

3. Hardware Requirements:

▪ The digital nature of “**Aqueous Divagation**” ensures accessibility without specific hardware demands, allowing for a seamless viewing experience on various devices.

4. Scoring:

▪ The strength of this artwork lies in its ability to evoke the fluidity of water, harmoniously blending the intricacies of particle dynamics and interconnected networks. The dynamic connections, coupled with the watery effect, immerse the viewer in a captivating exploration of divagation.



STELLAYKV

STELLA JACOB IS A MULTIMEDIA ARTIST BASED IN PARIS, PASSIONATE ABOUT IMMERSIVE MEDIA. GRADUATED FROM Gobelins SCHOOL IN GAME DESIGN, SHE PREVIOUSLY WORKED FOR 5 YEARS IN THE VIRTUAL REALITY ELD. FROM TRASH-MADE COSTUMES TO VIDEO GAMES, HER WORK IS ABOUT COMMUNITIES, EITHER ONLINE OR OFFLINE.

STELLA JACOB EST UNE ARTISTE MULTIMÉDIA BASÉE À PARIS, PASSIONNÉE PAR LES MÉDIAS IMMERSIFS. DIPLOMÉE DE L'ÉCOLE DES Gobelins EN GAME DESIGN, ELLE A TRAVAILLÉ PENDANT CINQ ANS DANS LE DOMAINE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE. DES COSTUMES, TRASH-MADE AUX JEUX VIDÉO, SON TRAVAIL PORTE SUR LES COMMUNAUTÉS, QU'ELLES SOIENT EN LIGNE OU HORS LIGNE.

Dans cette vidéo, la divagation est une catharsis qui aboutit sur une vengeance fantasmée vis-à-vis des figures d'autorité (l'État, la Police) via Doom II et son gameplay très sanguin. La seule position poétique consiste à laisser une rage envahir l'espace vidéoludique et à tirer en rythme (ou non).

MOURIR DEMAIN est une vidéo réalisée sur le moteur de Doom II tiré d'un projet de Level Design qui mêle «session d'écoute» et jeu vidéo.

Pour l'occasion de la Cookie Collective Compilation, je prête ces images pour accompagner/illustrer un travail sonore d'un.e des membres du collectif.

La suite du document c'est ce que j'ai rendu à mon prof.

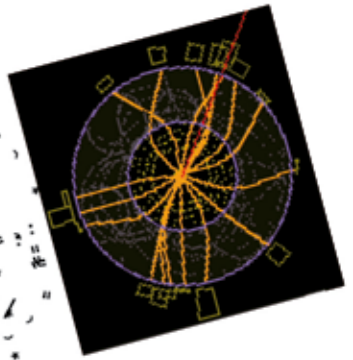
<https://stellaykv.net/>
instagram: stellaykv

«de ce faite on l'a enlevé»

related soundtrack → †35

hey! the name is Jordan but i usually go by @eigen online. i've been toying w/ various lua-based creative code platforms in the last few years. i started w/ PICO-8 but quickly transitioned to the MONOME NORNS as it allowed me to combine w/ another obsession which is making music-making tools.

COLLISION EIGEN



11111111.co/u/eigen/summary
github.com/p3r7

the idea of this demo was to simulate the visualisation produced at CERN by the LHC (Large Hadron Collider), esp. those from the ATLAS detector.

the LHC is a particle accelerator. its aim is to get a chunk of particles (generally protons) to NOT diverge, or more precisely to do it as late as possible.

the particles are concentrated in beams and accelerated at tremendous speed (99.9999991% the speed of light). doing so requires an elaborate setup: a vacuum environment and extremely powerful superconductive magnets to make the beams converge (as if they were going into a straight line).

but ultimately those constrained particles are let free as 2 beams going in opposite directions collide. allowing them to diverge so late, in such conditions, transforms them. they explode with flair and new particles, wild and extremely short-lived, take their place.

in fact if we SUM the mass of all those newly created particles we find a bigger result than the mass of the initial particles. the reason is that the energy of the acceleration gets transformed into particles with a (furtive) mass.

as such, the new particles are not so much the transformation of the original ones. it's more that the (extremely hot) environment resulting from their explosion allows those weird new particles to appear.

related soundtrack → †55


```
## tools

#### platform - seamstress

this demo is a script made using [seamstress](https://
11111111.co/t/seamstress-is-a-lua-scripting-envirom-
ment-for-musical-communication/64556), a Lua scripting
platform heavily inspired (in design) by the [monome norms]
(https://monome.org/docs/norms/).
```

both of those platform are limited by design (to enforce creativity) and tailored for building your own tools for making music (be it synths, effects, sequencers or anything in between) thanks to a set of powerful libraries (for dealing w/ midi, osc, scales, tunings...).

their drawing APIs are powerfull enough to make pixel art animations and that exactly what this script is about.

coding environment

the script is launched from within Emacs for which i made a seamstress extension. launching the script spawn the seamstress windows but also a REPL from within Emacs that can be used to interact with the script (e.g. for doing live coding).

```
-- collision.lua
-- @eigen
-- inspired by the visualizations for the ATLAS experiments at CERN's LHC.
```

```
-----
-- consts
FPS = 60
-- time in seconds between each collision
BANG_INTERVAL_S = 2
```

```
-- colors
COL_BG = { 0, 0, 0 }
COL_FLASH = { 250, 250, 250 }
COL_DETECTOR_BG = { 25, 21, 13 }
COL_PARTICLE = { 255, 165, 0 }
COL_BARS = { 253, 238, 0 }
COL_MUON = { 255, 0, 0 }
COL_BORDER = { 147, 112, 219 }
COL_RIPPLE = { 110, 105, 120 }
```

```
-- fading speed
-- how much time elements stay on screen between each bang
-- at 1, it will fade during the full duration between 2 collisions
-- at 1/2, it will stay for half this duration
-- at 2 it will only fade by half
```

```
FADE_T_INNER_RIPPLES = 1 / 1.5
FADE_T_RIPPLES = 1 / 1.5
FADE_T_PARTICLES = 1 / 4
FADE_T_HADRONS = 1 / 2
FADE_T_MUONS = 4
```



```
-----
-- state
has_banged = false
frame_count = 1

muons = {}
particles = {}
hadrons = {}
ripples = {}

function pct_time_bang()
  local elapsed_s = frame_count * (1 / FPS)
  return (elapsed_s % BANG_INTERVAL_S) / BANG_INTERVAL_S
end

function bang()
  local nb_muons = math.random(1, 4)
  local nb_particles = math.random(10, 25)
  local nb_ripples = math.random(20, 40)

  hadrons = {}

  muons = {}
  for m = 1, nb_muons do
    local angle = math.random(100) / 100
    table.insert(muons, angle)

    table.insert(hadrons, { angle, math.random(100) / 100 })
  end

  particles = {}
  for m = 1, nb_particles do
    local angle = math.random(100) / 100
    local angle2 = math.random(10) / 100
    local dir = (math.random(2) - 1.5) * 2
    table.insert(particles, { angle, angle2, dir })

    table.insert(hadrons, { angle, math.random(100) / 100 })
  end

  ripples = {}
  for m = 1, nb_ripples do
    local angle = math.random(100) / 100
    local offset = math.random(100) / 100
    local radius = math.random(10, 100) / 100
    table.insert(ripples, { angle, offset, radius })
  end
end

-----
-- core

function cos(x)
  return math.cos(math.rad(x * 360))
end

function sin(x)
  return -math.sin(math.rad(x * 360))
end

function points_dist(x1, y1, x2, y2)
  local dx = x1 - x2
  local dy = y1 - y2
  return math.sqrt(dx ^ 2 + dy ^ 2)
end

function point_in_circle(cx, cy, r, px, py)
  return (points_dist(cx, cy, px, py) <= r)
end

function color_scale(min_col, max_col, cursor)
  local r = min_col[1] + (max_col[1] - min_col[1]) * cursor
  local g = min_col[2] + (max_col[2] - min_col[2]) * cursor
  local b = min_col[3] + (max_col[3] - min_col[3]) * cursor
  return { r, g, b }
end

-----
-- init
```

```

-----
-- init

local clock_redraw
local clock_bang

function init()
  clock_redraw = clock.run(function()
    while true do
      clock.sleep(1 / FPS)
      redraw()
      frame_count = frame_count + 1
    end
  end)

  clock_bang = clock.run(function()
    while true do
      clock.sleep(BANG_INTERVAL_S)
      bang()
      frame_count = 1
      has_banged = true
    end
  end)
end

-----
-- screen

function redraw()
  local screen_w, screen_h = screen.get_size()

  screen.clear()

  local center_x, center_y = screen_w / 2, screen_h / 2
  local outer_r = (screen_h / 2) * 3 / 4
  local inner_r = outer_r / 2
  local bar_max = (screen_h / 2) - outer_r

  local pct_bang = pct_time_bang()

  if has_banged and frame_count < 5 then
    -- flash
    screen.move(1, 1)
    screen.color(table.unpack(COL_FLASH))
    screen.rect_fill(screen_w, screen_h)
  else
    -- detector bg
    screen.move(center_x, center_y)
    screen.color(table.unpack(COL_DETECTOR_BG))
    screen.circle_fill(outer_r)
    screen.color(table.unpack(COL_BG))
    screen.circle_fill(inner_r)
  end

  -- inner (concentric) ripples
  if tab.count(muons) > 0 then
    local inner_ripples = { 1 / 9, 1 / 2, 1 / 2 + 1 / 8, 1 / 2 + 2 / 8, 1 / 2 + 3 / 8 }
    screen.color(table.unpack(color_scale(COL_BARS, COL_BG, pct_bang / FADE_T_INNER_RIPPLES)))
    for _, r_ratio in pairs(inner_ripples) do
      local r = inner_r * r_ratio
      for i = 1, 70 do
        if math.random(3) > 1 then
          local noize = (1 + math.random(10) / 100)
          local px = center_x + r * noize * cos(i / 70) * -1
          local py = center_y + r * noize * sin(i / 70)
          screen.pixel(px, py)
        end
      end
    end
  end

  -- ripples in detector
  screen.color(table.unpack(color_scale(COL_RIPPLE, COL_DETECTOR_BG, math.min(pct_bang / FADE_T_RIPPLES, 1))))
  for _, r in pairs(ripples) do
    local angle, offset, radius = table.unpack(r)
    local r = radius * outer_r * 3 / 4
    local ax = center_x + (offset * outer_r) * cos(angle) * -1
    local ay = center_y + (offset * outer_r) * sin(angle)
  end
end

```

```

-- if frame_count < 5 then
--   screen.move(ax, ay)
--   screen.circle(radius * outer_r * 3/4)
-- end

for i = 1, 100 do
  if math.random(3) > 1 then
    local px = ax + r * cos(i / 100) * -1
    local py = ay + r * sin(i / 100)
    if
      point_in_circle(center_x, center_y, outer_r, px, py)
      and not point_in_circle(center_x, center_y, inner_r, px, py)
    then
      screen.pixel(px, py)
    end
  end
end

-- particles (orange curves)
screen.color(table.unpack(color_scale(COL_FLASH, COL_PARTICLE, math.min(pct_bang / FADE_T_PARTICLES, 1))))
for _, p in pairs(particles) do
  local angle, angle2, dir = table.unpack(p)
  local bx = center_x + outer_r * cos(angle) * -1
  local by = center_y + outer_r * sin(angle)

  local midx = center_x + outer_r / 2 * cos(angle + angle2 * dir) * -1
  local midy = center_y + outer_r / 2 * sin(angle + angle2 * dir)

  screen.curve(midx, midy, midx, midy, bx, by)
end

-- hadrons (outer bars)
screen.color(table.unpack(color_scale(COL_BARS, COL_BG, pct_bang / FADE_T_HADRONS)))
local offset = 0.01
for _, h in pairs(hadrons) do
  local angle, amp = table.unpack(h)
  local ax = center_x + (outer_r + 3) * cos(angle - offset) * -1
  local ay = center_y + (outer_r + 3) * sin(angle - offset)

  local bx = center_x + (outer_r + 3) * cos(angle + offset) * -1
  local by = center_y + (outer_r + 3) * sin(angle + offset)

  local cx = center_x + (outer_r + amp * bar_max) * cos(angle - offset) * -1
  local cy = center_y + (outer_r + amp * bar_max) * sin(angle - offset)

  local dx = center_x + (outer_r + amp * bar_max) * cos(angle + offset) * -1
  local dy = center_y + (outer_r + amp * bar_max) * sin(angle + offset)

  -- screen.quad(bx, by, ax, ay, cx, cy, dx, dy)

  screen.move(bx, by)
  screen.line(ax, ay)
  screen.move(ax, ay)
  screen.line(cx, cy)
  screen.move(cx, cy)
  screen.line(dx, dy)
  screen.move(dx, dy)
  screen.line(bx, by)
end

-- muons (red lines)
screen.move(center_x, center_y)
screen.color(table.unpack(color_scale(COL_MUON, COL_BG, pct_bang / FADE_T_MUONS)))
for _, angle in pairs(muons) do
  local bx = center_x + (screen_w / 2) * cos(angle) * -1
  local by = center_y + (screen_w / 2) * sin(angle)
  screen.line(bx, by)
end

-- detector boundaries
screen.move(center_x, center_y)
screen.color(table.unpack(COL_BORDER))
screen.circle(outer_r)
screen.circle(inner_r)

screen.refresh()
end

```




Chahut monodique
MARLEN BERTOUX

Rien à dire sur moi...

instagram: @m.a.r.l.e.n._b/ - marlenbertoux.bandcamp.com/

Participation il y a 1 an et demi à un atelier au 109 café-projets du 108, à Orléans, lors de la première session de Dico-Graphie du collectif On participe! (À la manette, Jessy Asselineau, Nicolas Lemaitre, Chloé Lesueur).

«Nous y avons partagé un chouette moment d'écoute et de dessin autour de la musique. Au cours de l'atelier chacun·e a dessiné librement des éléments graphiques.»

J'ai scanné en noir et blanc les dessins. Ils ont ensuite servis à la réalisation d'affiches sérigraphiées. Malheureusement, je n'ai pas pu participer à la deuxième session. Les On participe m'ont autorisé la réutilisation de la matière afin de répondre à l'open call des cookies.

1 and a half years ago I participate at a workshop in the 109 café-projets in Le 108 Orléans. During the first session of the Disco-Graphie collective On participe! organised by Jessy Asselineau, Nicolas Lemaitre, Chloé Lesueur.

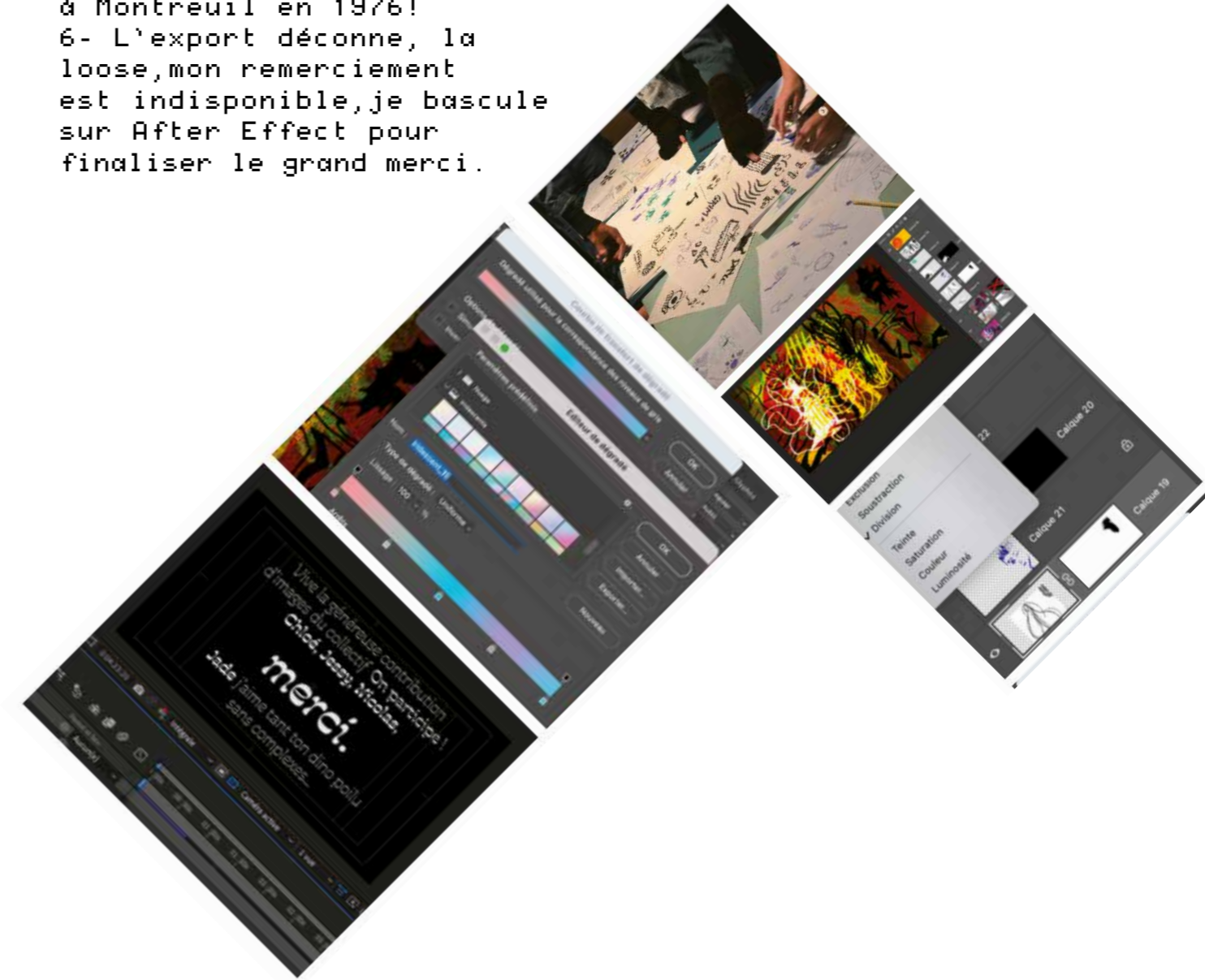
«We had a great time time of listening and drawing around music. During the workshop, evedrew free graphic elements».

I scanned the drawings in black and white. They were then used to make silkscreen posters. Unfortunately, I wasn't able to take part in the second session. The collectif gave me permission of re-using the material to respond to the open call of the cookies.



1- Récupe de qq images, (certains dessins sont fabriqués par mes soins) et grosse strate sur photoshop.
2- Image réglage, courbe de transfert de dégradé, et hop là.
3- Les calques sont basculés entre fusion, division, lumière tamisées, etc., jusqu'à ce que ça me plaise.
4- Je lance la capture d'écran de QuickTime, et je film mon tambouillage sur toshop.
5- 4 videos assez courtes sont glannées, et je les coupe avec KDENLIVE en écoutant Nina Simone, oh oui..., African mailman, à Montreuil en 1976!
6- L'export déconne, la loose, mon remerciement est indisponible, je bascule sur After Effect pour finaliser le grand merci.

1- Re-use drawings, (some of them were mine) and make many layers on photoshop.
2- Image setting, gradient map, curve.
3- Layers are toggled between merge, split, dimmed light, etc., until I like it and launch the QuickTime screen capture.
5- Editing the rushes with KDENLIVE and cut them while listening Nina Simone, oh yes..., African mailman, in Montreuil in 1976!
6- The export goes haywire, my thanks is unavailable... I switch to After Effect to finalize the big thank-you.



related soundtrack → †45

ATARI 2600 video remix MARIA MOURRA & JOENIO MARQUES DA COSTA

Mari Moura is an Artist and Researcher in Performance Art, activist for the presence of black women in Art and Technology.

Joenio M. da Costa is a Research Software Engineer, free software activist, computer artist and experimental musician.

She is interested in the relationship between art, the body, algorithmic patterns and technology in tangible space and cyberspace, together with visual arts, livecoding and body notation.

He is interested in algorithmic music, audiovisual, demoscene and livecoding. He holds a Master's degree in Software Engineer field and is a expert in Research Software Sustainability.

She has a PhD in Visual Arts in the Art and Technology research line at UNB, with a sandwich doctorate in Paris V at the Institut des sciences du sport-santé de Paris V

He is a The Carpentries instructor, a Software Heritage ambassador and a contributor to the Debian universal operating system. He creates and maintains its own live coding tool called dublang.

The video Atari 2600 Video Remix is a series of video remix, sound art and live coding inspired by the game console Atari 2600, mixed with historical pictures of Brasilia city (Brazil capital federal), and Salvador city (also called: The biggest carnival in the world).

The video was edited and composed by using the free software tool Kdenlive, using as source for composing the video.

The series is a work-in-progress and soon new episodes will be released, you can find more info and news on the link below.

<https://atari2600.4two.art>

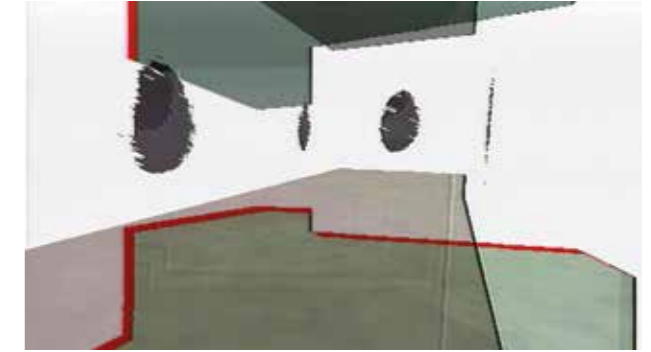


[related soundtrack](#) → †64

divagation ANDY

Je m'appelle ANDY. Je suis un.e Glitch artiste et musicien.ne, travaillant à la croisée des disciplines, je me considère comme trans-indisciplinaire.

Ma pratique se focalise principalement sur la manipulation analogique d'images et la création musicale.



instagram: cohenjoachim
http://www.serendippo.me

- Adapted an open-source virtual art gallery from <http://github.com/ClementCariou/virtual-art-gallery> my modified version is displayed on my website at <http://www.serendippo.me>
- Captured video while navigating this gallery, simulating endless exploration.
- Converted the digital video to analog.
- Processed the analog signal into hardware, creating glitches, analog video feedback, titler effect, and recolorization intensifying the disorientation effect typical of the idea of «Divagation»

This project simulates an art gallery in your browser using WebGL. It aims at reproducing the experience of a real art gallery. The architecture is generated using a 10km long 6th order Hilbert Curve. The paintings are asynchronously loaded from the ARTIC and placed on the walls. You can use this project to display your own artworks. Virtual Art Gallery by ClementCariou

Setup
Installation:
git clone https://github.com/ClementCariou/virtual-art-gallery.git
npm install
Start the budo dev server:
npm start
Build:
npm build

Using it with local imagesThe local api is accessible using this URL params in the address bar: ?api=local (it's possible to load automatically this API by changing the default API in the api.js file). You can change the displayed images in the folder images, you will need to rebuild the project (or relaunch the dev server) to apply the modifications.

Kofi Oduro(illegitpreacha) is an Experiential Storyteller that transforms sounds, images, data, words & code into experiences that nurtures discussion, reflection & interaction. He creates & designs through his decade plus involvement in performance, event and audiovisual production.

His artistic practice is an observation of the world around us that he puts into artworks for others to relate to or disagree with.

Through Videography, Poetry and Creative Coding, He tries to highlight the realms of human performance and the human mind in different scenarios.

These situations can be described as social, internal, or even biological, which we face in our everyday lives. Adding music and visuals often helps to perceive one's own feelings, and to highlight the different subtleties that make us human.

FireFlowForest ILLESTPREACHA

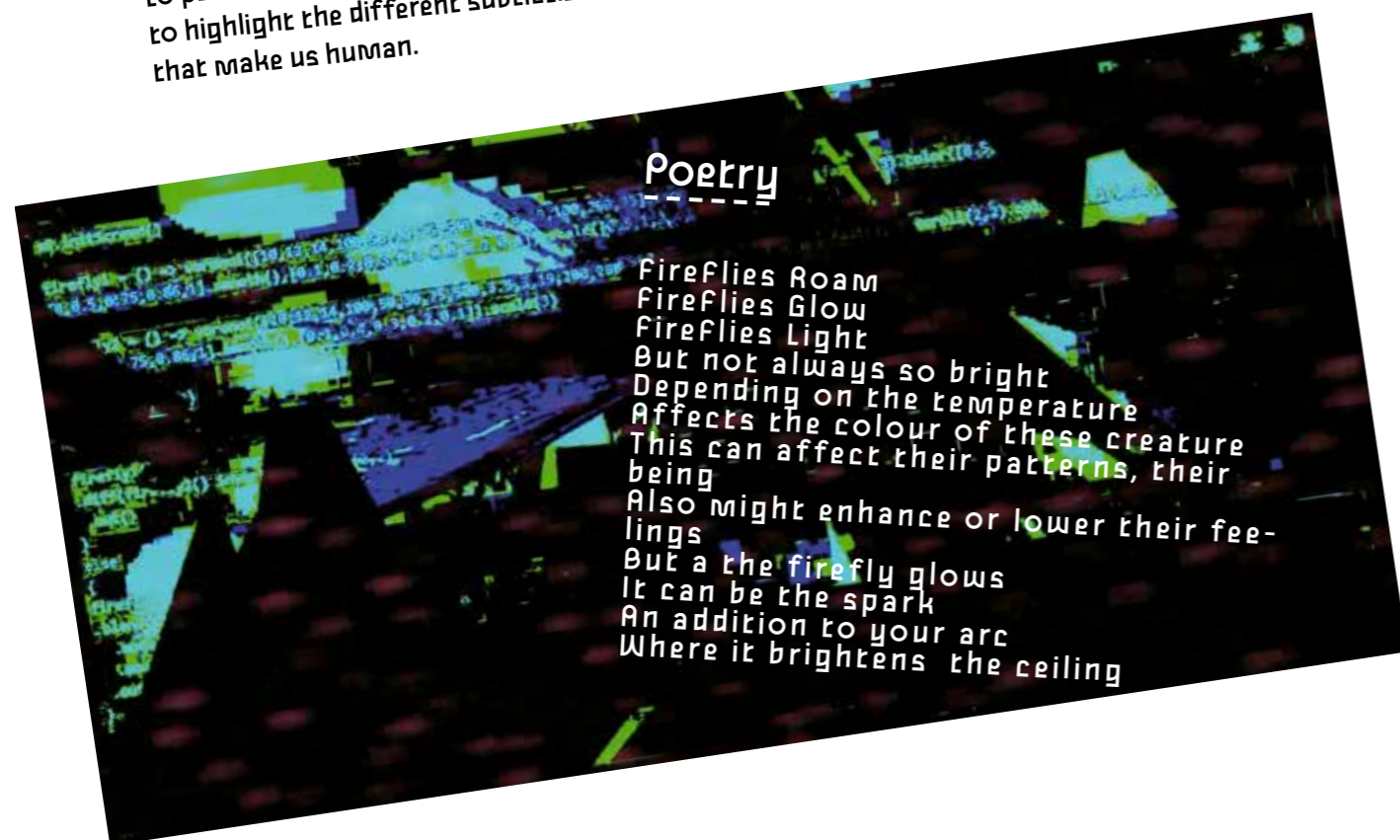
For this week's Creative Code Challenge by @sablgraph: «FireFly», FireFlyForest is coded in Hydra, Locomotion & SonicPi. It uses these languages to convey the aspects of fireflies in a forest of their own

The Glow of the Fireflies

The Colours of the firefly are coded in Hydra to represent the different possible glows they could emit with some being rarer than others

The Forest coded in Locomotion goes between being a standalone entity and one being lit up by the fireflies

The Hydra code that is used in tandem with the 360 view, is an imagined perspective of what a firefly may see



Hydra - Scene Effect

```
const d = new Date();
let time = d.getTime();

s0.initScreen()

firefly1 = () => voronoi([10,12,14,100,50,30,75,500,3.5,3,19,100,250,35].smooth(),
  [14,4,3,9].fast(),3).color([0.5,0.75,1],[0,0.5,0.75,0.86,1]
  .smooth(),[0.1,0.2,0.3,0.4,0.3,0.2,0.1]).scale([0.5,1,2,4,2,1,0.5].smooth())

firefly2 = () => voronoi([10,12,14,100,50,30,75,500,3.5,3,19,100,250,35]
  .smooth(),[14,4,3,9].fast(),3).scroll(2,2)
  .color([0.11,0.36,0.25],[0,0.5,0.75,0.86,1].smooth(),[0.1,0.4,0.3,0.2,0.1]).scale(3)

if(time % 6 > 3)
{
  firefly1()
  .diff(firefly2().invert()).repeat(2,2)
  .out()
}
else
{
  firefly1()
  .blend(firefly2())
  .modulateScale(osc(1,1,1)).scrollIX(0.1, 0.01)
  .modulateHue(s0)
  .out()
}

speed = 0.25
```

Hydra with 360

```
//Part 1

s0.initScreen()

src(s0).repeat([1,2,3].smooth(),2.5).pixelate([15,50000,30,100,10000,500,1000,10000].smooth(),
  [15,30,45,100,1000,10000].smooth()).diff(s0).out()

speed = 0.45

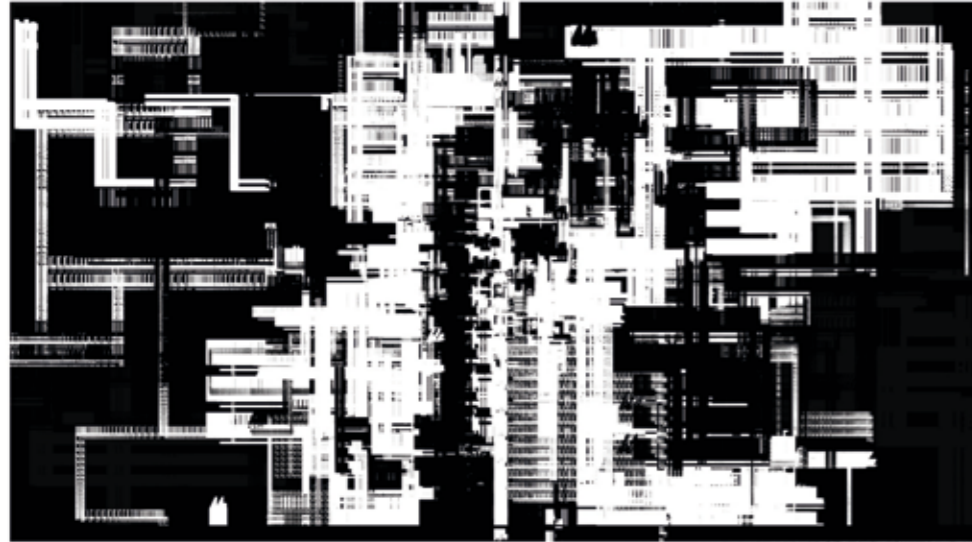
//Part 2
s0.initScreen()

src(s0).repeat([1,2,3].smooth(),2.5).pixelate([15,50000,30,100,10000,500,1000,10000].smooth(),
  [15,30,45,100,1000,10000].smooth()).blend(src(s0).scale(1.05)).blend(src(s0).scale(1.35)).
  blend(src(s0).scale(0.78)).out()

speed = 0.45
```


Divagation Regular LUKA DARIA

I'm creative coder and motion designer based in Poland, working in processing, p5js and unity.



I'm excited to share my interactive work, crafted using an open-source, freely available JavaScript-based program called P5.js.

Within this framework, I utilize a voice recognition library built upon Google Chrome's mechanisms for speech recognition.

Here's how it works: The program listens to what you say, displays the message, then translates each word into «bla» to express pointlessness of divagations. After that each element has the freedom to move and wander in directions of its own choosing.

To enhance readability and maintain interest, after a brief pause in speech, a new divagation begins, introducing a change in the font style of the messages.

link to interactive version of work and code (works only in chrome):
https://editor.p5js.org/daria.luka.kontakt/full/OK_zzB0yJ

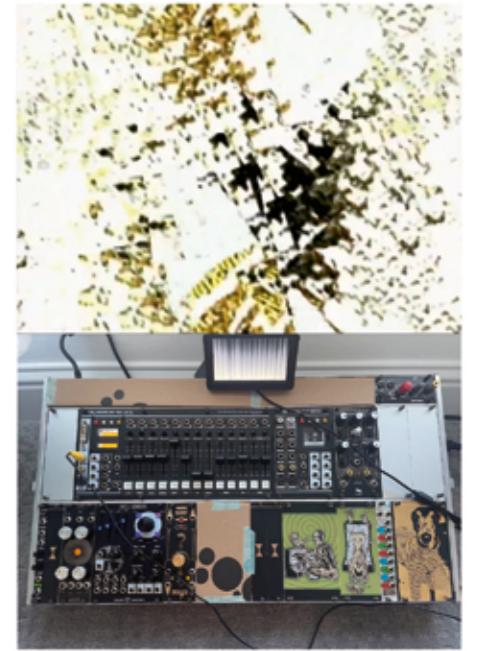
instagram: @keep_it_graphic

https://editor.p5js.org/daria.luka.kontakt/full/OK_zzB0yJ

Scribble SARA GHP

Sarah GHP is an American living in Berlin. She is interested in graphic improvisation and what happens to images when you push them too far.

Sarah is inspired by the abstract animations of Norman McLaren and Adam Beckett, as well as the everyday graphics of her childhood in Southern California. She is also very active in the livecode community.



Scribble Process

This video is a combined software-hardware project, with a computer-generated live sketch fed into an analog framebuffer for manipulation.



Software

The base sketch is driven by La Habra, a ClojureScript framework I wrote to help write SVGs live. The project also makes use of VDMX to handle routing the video out of the laptop.

Code :

<https://gitlab.com/sarahghp/scribble>

Hardware

The software sketch is converted from HDMI to the Eurorack I/O format demanded by the LZX Memory Palace, a digital-analog framebuffer and effects unit. This conversion process goes through a Blackmagic HDMI to SDI mini-converter and the Blackmagic SDI to Analog converter. This signal is then sent into the LZX TBC2 for conversion to the I/O signal.

instagram: supersghp

Spider webs and nets

I

HIROTOSHI UCHIDA

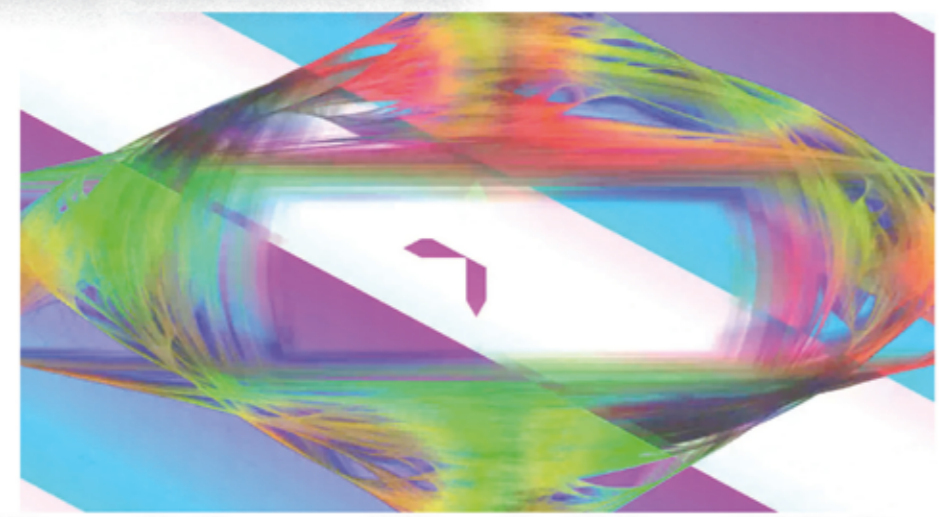
live in
Kazo city
Saitama pref.,
Japan, and I'm
able to use Japanese,
English, Nepalese, and
Chinese.
About my sex, I think I'm
non-binary. Even if I'm male or
female,
I'd not like to make such a distinction.

I have previously released a piece in my musical career with a title referring to the detailed mechanisms of the body, such as cells, and this time I was inspired by that, and you can see scenes in the video where rectangular aggregates that look like nets or groups of cells appear, or where fine lines come together to create a grid or an object.

I'm born in 1998, and have developmental disorder, mental disorder hydrocephalus.
And I'm an official artist on hearthis.at, so I sometimes make musics, videos, arts and so on.

https://lit.link/hirotoshiuchida

narrator:
thank you for sharing these
personal details with us <3

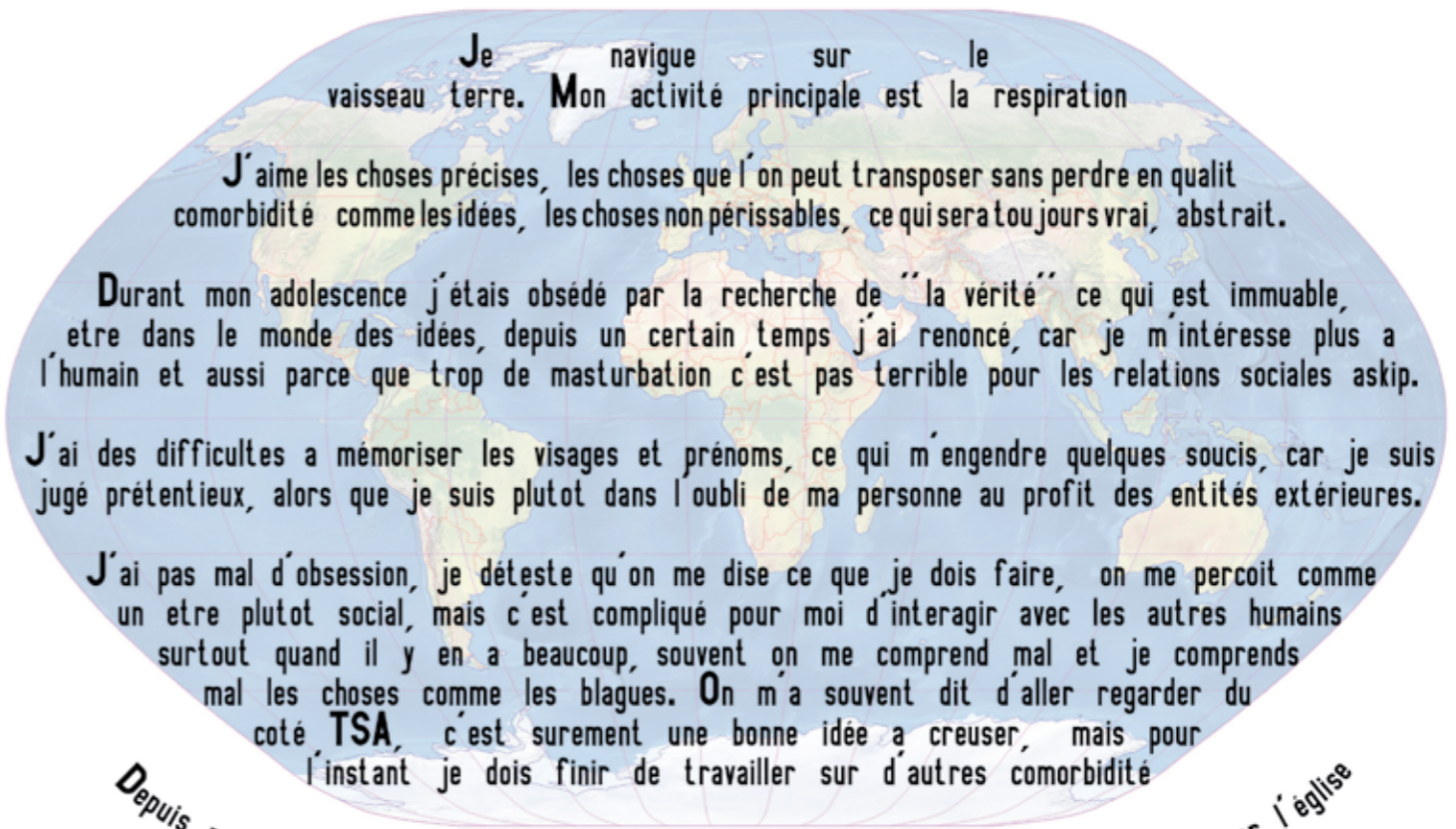


I usually work in an office in Tokyo which is a genre of welfare that helps with employment training or life for people who have developmental disorder or mental disorder.

I used JavaScript to create the video for this work. The part of the grid that is a box is the 'net' part and the part drawn with overlapping delicate lines is the 'spider's web' part, which I have programmed to appear alternately and overlap each other.

Software used:
- hydra - NodeGL(Which I developed) - bl4st
- Shader Parkcom/ - Node.js

anti bitmap OR .ONE



Je navigue sur le
vaisseau terre. Mon activité principale est la respiration

J'aime les choses précises, les choses que l'on peut transposer sans perdre en qualité comorbidité comme les idées, les choses non périssables, ce qui sera toujours vrai, abstrait.

Durant mon adolescence j'étais obsédé par la recherche de "la vérité" ce qui est immuable, être dans le monde des idées, depuis un certain temps j'ai renoncé, car je m'intéresse plus à l'humain et aussi parce que trop de masturbation c'est pas terrible pour les relations sociales askip.

J'ai des difficultés à mémoriser les visages et prénoms, ce qui m'engendre quelques soucis, car je suis jugé prétentieux, alors que je suis plutôt dans l'oubli de ma personne au profit des entités extérieures.

J'ai pas mal d'obsession, je déteste qu'on me dise ce que je dois faire, on me perçoit comme un être plutôt social, mais c'est compliqué pour moi d'interagir avec les autres humains surtout quand il y en a beaucoup, souvent on me comprend mal et je comprends mal les choses comme les blagues. On m'a souvent dit d'aller regarder du côté TSA, c'est sûrement une bonne idée à creuser, mais pour l'instant je dois finir de travailler sur d'autres comorbidité

Depuis peu, je me suis remis à croire en Jésus, mais pas le celui travesti par l'église
Jésus l'OG Gamertags, Jésus le révolutionnaire, le Jésus des Sans Roi.

Ca fait plusieurs
années que j'ai arrêté de demander au voleur la permission
pour récupérer ce qu'ils ont pris, légal ou pas. Bien sûr que la violence peut-être légitime. La vraie question c'est **ou** et **quand** Du fric ou on vous tue. Vive nous
TG PSD

Un jour quand j'étais en train d'utiliser photoshop cs6 alors que je déteste ça, il est c'est passé un truc d'intéressant.
C'est un peu comme si photoshop mélangeait ce qu'il avait dans son cache.

J'ai donc lancé une capture vidéo, depuis j'ai une énorme bibliothèque de visu dans laquelle je pioche dès que je dois trouver un visu. J'ai essayé de refaire ce bug un jour => sans succès



The Source

In The Weeds

Sofy (@_the_source_) is a site-specific media artist and educator working with sound, video, interactivity, projections, code, paper, and salvaged material.

Her work focuses on techno-occult rituals, street performance, and participatory art. Sofy's performances enact and reframe hegemonies, she works with materials that exemplify our deep entanglement with petroculture and technology's affect on consciousness.

This video is a sermon to all the weeds and all the years of bio engineering that have brought us here.

Part cosmic horror, part manifeste destiny. Here we live, here we grow, spreading out tendrils into the underground, shooting straight up for the stars.

This video is a collage. It started with a recording of a creek at Franklin Cthonics, which I processed with reverb and delay in Pure Data.

Cette vidéo est un sermon à toutes les mauvaises herbes et à toutes les années de bio-ingénierie qui nous ont amenés ici.

En partie horreur cosmique, en partie destin manifeste. Ici nous vivons, ici nous grandissons, déployant nos tendrilles dans le sous-sol, filant droit vers les étoiles.

Cette vidéo est un collage. Tout a commencé avec un enregistrement d'une crique chez Franklin Cthonics, que j'ai traité avec réverbération et delay dans Pure Data.

Then I played it as well as another video in VDMX accidentally recording the sound from both as I was sending all system sounds out to a hardware mixer and recording that with a Zoom Recorder.

The video footage in this video is from a corn farm in upstate NY.

The kaleidoscopic effect was achieved with a lens held in front of my iPhone and the time delay is some interplay between the lens refraction and the iPhone camera, it's all optics and glitches, tho some clips are reversed and cut.

She has worked on projects at Eyebeam, 3LD, the Netherlands Institute voor Media Kunst Steim, ARS

Electronica, Games for Learning Institute, The Guggenheim (NYC), The National Mall and has taught at GAFFTA, MoMA, NYU, Srishti, and the Rubin Museum.

She is a PhD Candidate in Audio-Visual Composition at NYU GSAS.

Ensuite, je l'ai joué ainsi qu'une autre vidéo dans VDMX, enregistrant accidentellement le son des deux alors que j'envoyais tous les sons du système vers un mélangeur matériel et que j'enregistrais cela avec un enregistreur Zoom.

La séquence vidéo de cette vidéo provient d'une ferme de maïs dans le nord de l'État de New York.

L'effet kaléidoscopique a été obtenu avec un objectif tenu devant mon iPhone et le retard est dû à une interaction entre la réfraction de l'objectif et l'appareil photo de l'iPhone, tout n'est qu'optique et problèmes, même si certains clips sont inversés et coupés.

instagram: _the_source_

Je sais que l'idée c'est d'envoyer quelque chose de muet, il se trouve que ces images ont été montées alors que j'avais pas bien lu la consigne de l'appel à projet. Du coup j'ai proposé à Ari de créer quelque chose de sonore à partir de ces images. Et je me voyais pas envoyer juste les images du coup. On s'est dit qu'on pouvait faire comme si on avait pas compris mais en vrai on a compris. Donc : Il est possible de couper le son de la vidéo, et de créer autre chose sonorement si souhaité :) avec plaisir même !

narrateur:

"bien vu l'honnêteté, on intègre Ari dans le projet pour son énergie investie"

Processus de montage «monter comme tu penses»?

C'EST COMME UNE PENSÉE QUI AVANCE, QUI CLIGNOTE FORT QUAND ÇA SCINTILLE, C'EST QUE ÇA ME FAIT DU BIEN ?

Ça rebondit, ça oscille un peu comme une onde sinusoïdale dans la tête et dans les mains. L'onde elle cherche, elle crie beaucoup quand elle arrive à sortir elle se calme. Des images comme de la musique, c'est du rythme.

Les images que j'utilise c'est des publicités de structures de jeux pour enfants. Je sais pas bien pourquoi ces images me touchent.

Quelque chose dans le tourniquet, trébucher du tourniquet. Le fait qu'elles soient un peu crades ces images et en même temps très cadrées. C'est des notes du téléphone, des pensées qui fusent, qui jouent en même temps. Prendre tout ça en temps que jeu ça détend.

Les images c'est une chienne aussi, c'est à la fin, c'est quand elle trace dans le jardin de mon arrière grand mère. Mon arrière-grand-mère est morte, il reste sa maison. Cette chienne c'est un bébé elle clignote elle réagit elle est sensitive si ça l'intéresse pas elle s'en fout.

SI LE CHANT D'UN OISEAU EST PLUS INTÉRESSANT QUE TOI ELLE S'EN FOUT DE TOI ELLE TRACE ELLE Y VA. Y'A QUELQUE CHOSE QUI ME BOULEVERSE LÀ DEDANS D'UNE RÉACTION ACTIVE DU CORPS IMMÉDIATE À N'IMPORTE QUELLE ÉMOTION SENSATION.

Logiciel utilisé: Première Pro

Localisation: Cergy

Inspiration(s) très désordonnées

"Désormais Youtube est mon chaudron cinéma.

Histoires tentaculaires de monstres, débordements, de films tournés à partir d'une portion congrue et puissante du monde, decopiages, de collages, de ratages, d'essais, d'extraits de conférences bioniques, de clips réinventés, de films traditionnels ou introuvables, d'extraits jubilatoires, magma cent queues et cent têtes, d'horreurs rejetées, de publicités insupportables, jonchés de perles rares nondiffusées ailleurs, de films associatifs, de cris, de spectacles fancy-fair, d'inventivité de vacances, de bouts abandonnants le surplomb, se mélangeant à la boue, tutoriels pour les ongles et les griffes, capsules vidéo de faux docteurs politisés, de mainstream qui fait du bien."

Donna Haraway, Vivre avec le trouble.

Les pieds avancent reculent poum poum poum

Ils restent en mouvement hop bondit on essaye on y va.

C'est des techniques de collage comme une pensée qui ne propose pas de narration fixe mais qui produit un fil en mouvement.

Quelque chose de pas très stable de pas très sûr c'est une perception brinquebalante, saccadée, mais elle est boursoufflée de tendresse. Souvent j'ai peur que ce soit chiant comme y'a pas de narration. J'ai peur que ce soit trop abstrait.

J'aime exprimer quelque chose du mouvement,

Il peut parler d'une journée, d'une année, d'être amoureuse ou anxieuse,

Parfois c'est tout en haut parfois c'est tout en bas

mais ça avance,

C'EST DIFFICILE DE NE PAS ÊTRE DANS L'ABSTRACTION POUR PARLER DE CHOSSES COMME ÇA.

Mot de Ari:

Processus de création musicale

je ramasse beaucoup de trucs dans la rue, pour des raisons utilitaires ou absurdes. j'aime bien l'idée de récupérer des éléments simples en soi mais étranges dans leur combinaison.

Qui ont des âges, des états et des utilités différentes. Je me sens bien dans des pièces remplies de mélanges sordides avec des trucs bien à leur place et d'autres trucs qui flottent. La musique que je fais tient de ça.

Je récupère, sur internet, sur des clefs USB, disques durs, d'amix, de connaissance et des fois d'inconnus des bouts de son, de voix, d'enregistrements du téléphone, musiques très pop, des fois des bruitages de cartoon, d'autres fois des sons d'imprimantes.

Je passe beaucoup de temps à traiter ces échantillons, ces bouts pour leur donner une place et un sens une fois mis ensemble.

C'est super important pour moi le sampling, de recevoir des bouts de sons de gentes et d'autres.

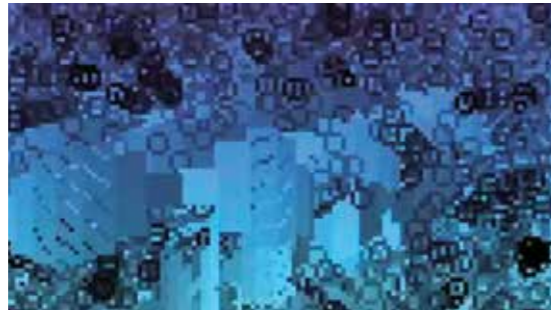
C'est un grand cadeau et l'arrangement de ces bouts c'est comme une manière de discuter et essayer de faire vivre ces bouts qui seraient sûrement restés flotter à l'intérieur d'un support de stockage.

Le rapport son pour l'image a du coup été assez intuitif, certains samples sont devenus des bruitages de manière plus ou moins hasardeuse. L'image et le son vont à leur rythme, se rejoignent des fois puis s'éloignent et repartent.

Je tends souvent à me dire que le son est fini quand j'ai l'impression de voir une grande pile d'éléments prête à se casser mais qui tient par (la force des choses I guess ?)

PIXELATE BAD DREAM

NUSAN



Hello I'm Nusan (she/her) a 39 year old French numeric artist I mostly practice shader live coding but I like everything creative!

I do some demoscene productions on https://www.youtube.com/@NuSan_fx/videos

I'm also a graphic programmer and technical artist, I make small indie games too that you can find on <https://nusan.itch.io/>

I'm using a «fantasy console» called TIC-80, which is open source and lets you make tiny retro games or animations using LUA

TIC-80 limits you to a resolution of 240x136 and only 16 colors palette, but there is a trick I use to change the palette before each scanline, so you can have a lot more colors on screen.

All my effects use some sort of remanence, that is not clearing the screen fully at the start of the frame, but keeping whatever is there, and only changing a few pixels per frame to a darker color, so things fade to black slowly. This lets me blend all my effects together while providing an interesting texture to everything.

I'm using a specific version of TIC-80 dedicated to live coding, where an FFT of the background sound is available, letting you make audio-reactives effects.

I made the final video in two steps, I first improvised several effects in TIC-80 that react on music and then I recorded them playing while putting some background music and live changing the sound's volume to influence the level of the FFT and so the "intensity" of my effects, I made several recordings until I was satisfied with the result

TIC-80 website: <https://github.com/nesbox/TIC-80/>

TIC-80 FFT version: https://github.com/glastonbridge/TIC-80/releases/tag/hack_fft.1_0_2

NAPOLI MINUIT

Dorian Rigal alias Minuit explore le monde nocturne. Il propose d'habiter la nuit urbaine, symbole d'une liberté décomplexée, à l'opposé des codes sociaux contraignants du jour. C'est par ce prisme qu'il utilise l'art numérique : projection architecturale, film d'animation, sculpture écranique et réalité virtuelle pour créer un monde imaginaire où, à la manière des surréalistes, la dureté du réel se déforme pour devenir un paysage fantastique.

J'ai pris une photo à Naples lors d'un voyage. Une photo de la ville depuis une colline pour avoir un effet « Google Earth ». Pendant le séjour j'ai scanné des statues à Pompéi, des objets gardés dans un musée pour les conserver.

En utilisant la photogrammétrie à partir d'un appareil photo Sony A7iii. De retour dans ma chambre j'ai recomposé les statues avec « Reality Capture ».



<https://www.minuitdigital.com/>

Puis j'ai passé plusieurs jours à décomposer la photo de la ville afin de créer le volume en 3D en utilisant la technique du « camera Mapping », la reproduction d'une texture 2D sur un volume.

C'est une forme de sculpture à la main puisqu'il faut faire correspondre les proportions d'une image avec celle de son volume réel sans outil de mesure.

Cette technique me permet ensuite d'incruster les objets en 3D dans la scène et de pouvoir recréer un jeu de lumière et d'ombre artificiellement. Tout a été modélisé et rendu dans cinéma 4D avec Redshift. Enfin le compositing final a été fait dans Da Vinci.

Light tissues

Nowacka

instagram : @aganowacka

The piece I am sending you is part of an ongoing research of the floating light forms, light sculptures, light impro. It's a recording of an analog projection and light improvisation on a white wall.



Hi, I am Aga Nowacka. I am a female artist from Poland. I create in the field of visual arts, music, dance and performance.

Therefore my interest in light which I am designing for theater performances. I am experimenting with in analogue projection.

RAS dans le caisson

AZERTYPE n450

Pokemon lv133 de type cyborg.



Certains dresseurs affirment avoir été sauvés par un azertype sauvage. C'est un Pokemon extrêmement rare et au grand cœur.

C'est un Pokemon solitaire doté d'une sensibilité hors du commun grâce à ces multiples capteurs bio-chimique, il est très sensible aux variations de son environnement et a besoin d'être stimulé en permanence.

Déchaîner sa colère serait la pire chose à faire, car malgré son tempérament pacifique, il maîtrise des attaques dévastatrices comme Rayon hypomaniaque. Si vous le mettez en colère, il vous exterminera ou s'autodétruira en essayant.

La plupart du temps, il se cache l'hiver et ne dort jamais l'été. On raconte qu'il baragouine des choses que personne ne comprend, pas même les siens.

Difficile à capturer, n'espère pas lui faire bouger le moindre petit doigt à moins que vos intentions soit noble et juste. Tout échange d'azertype est donc à bannir. On raconte que son expression favorite «non», que ce Pokemon adore les cookies.

Certaines personnes pensent que c'est en lui donnant du lithium pour recharger ses batteries qu'il sera plus facile à capturer. Cependant les dernières recherches laissent plutôt à penser le contraire...

@aganowacka on Instagram

caisson de transport de satellite, moi, projection, hydra, glitch vlc

instagram: azaertype_

related soundtrack → +50

AFALFL

Born in Mauritania and based in Paris,
Mamady Diarra is a former DJ, now a musician and live coder.

ArtioFact

After studying Social and Human Sciences, he decided to focus
on his passion for music and digital arts.

Discussion entre deux sociologues sur la notion d'Anthropocène

-Sociologue 1: As-tu lu l'article de Bruno Latour dans le dernier numéro de «La Découverte»? Il propose une vision très intéressante de l'Anthropocène, en la reliant à la notion de «modernité réflexive».

-Sociologue 2: Oui, je l'ai trouvé très stimulant. Il a raison de dire que nous sommes entrés dans une nouvelle ère où l'homme est devenu une force géologique majeure. Cela pose des questions fondamentales sur notre rapport à la nature et à la planète.

-Sociologue 1: Ce qui me frappe dans l'Anthropocène, c'est la rupture qu'elle représente avec les époques précédentes. L'homme a toujours eu un impact sur son environnement, mais jamais à une telle échelle. exclamation

-Sociologue 2: C'est vrai. La question est de savoir comment nous pouvons réagir à cette rupture. Faut-il accepter l'Anthropocène comme une nouvelle réalité et essayer de la gérer au mieux? Ou bien devons-nous essayer de revenir à un mode de vie plus en harmonie avec la nature?

-Sociologue 1: Je ne pense pas qu'il y ait une réponse simple à cette question. Il y a des arguments à défendre pour les deux points de vue.

-Sociologue 2: D'un côté, il est clair que nous ne pouvons pas revenir en arrière. L'Anthropocène est une réalité avec laquelle nous devons composer.

-Sociologue 1: Mais de l'autre côté, nous ne pouvons pas non plus continuer comme si de rien n'était. L'impact de l'homme sur la planète est en train de devenir dévastateur.

-Sociologue 2: C'est vrai. Il nous faut trouver un moyen de vivre en équilibre avec la nature. Mais comment faire?

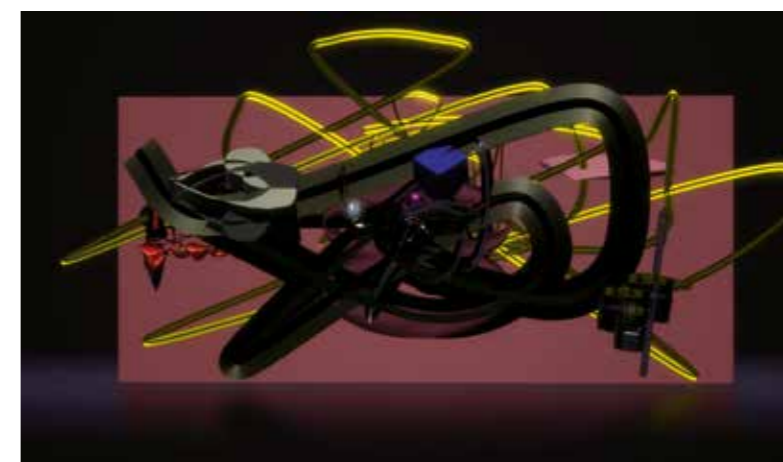
-Sociologue 1: C'est la grande question à laquelle nous devons répondre. Il n'y a pas de solution miracle, mais il est urgent de trouver des solutions.

-Sociologue 2: Je suis d'accord. L'avenir de la planète en dépend.

En plus de la discussion, voici quelques points importants à souligner :

L'Anthropocène est un concept controversé. Certains scientifiques et philosophes le contestent, arguant qu'il est anthropocentriste et ne prend pas en compte la complexité des interactions entre l'homme et la nature.

La notion d'Anthropocène a des implications importantes pour la politique, l'économie et la société. Elle nous oblige à repenser notre rapport à la nature et à la planète.



afalflart.carrd.co/
instagram: a_f_alfl

J'ai souhaité explorer le thème de l'open call CCC "divagation par le prisme du mot Anthropocene.

The Anthropocene is a new geological epoch characterized by the advent of humans as the main force of change on Earth, surpassing geophysical forces. This is the age of humans! That of an unprecedented planetary disorder.

But this word "Anthropocene" - not a concept! - does it simply take its place in the long list by which cultures and societies attempted to express the spiritual situation of an era? Or does it make a leap that is both qualitative and quantitative, linking natural history and history in an unprecedented way?

By saying that "we are in the Anthropocene", what are we saying? This statement formulates a diagnostic ambition. It also calls for a polemical discussion. A diagnostic word, the word "Anthropocene" translates the superb and painful memory that the Earth keeps of the passage of humans. This neologism uses the radical "cene" which, in geology, designates the Cenozoic eras, such as the Pleistocene or the Holocene.

SOUND WAVE

PIECZYNSKA JULIA

Location: Poland

Inspiration: Sound waves

I am an artist and graphic designer. In addition to my own artistic and design work, I teach graphic design classes and am an assistant in the Digital Image and Creative Coding studio at the Academy

Soft: Processing

I created a generative kinetic projection that generates in real time based on the code I wrote in the Processing environment. The work consists of many deformed circles. Their number and appearance change while generating the projection, but within the ranges I set. The size of the shapes tries to align with an invisible circle that changes its size from time to time. The use of randomness helped me achieve unpredictable and very diverse effects.

Description of my idea:

When creating this project, I focused on divagation, understood as deviating from the topic during a conversation, because when we translate this word into my native language Polish, this is its main meaning.

The deformed circles visible in the projection represent various topics that appear during the conversation. The more the topics differ from each other, the more visible are the differences between the shapes degree of deformation, size, color.

The main meaning of the conversation may change over time, and so does the size of the circle to which all shapes strive.

Work has no defined beginning and end. It's not an animation. It's a generative kinetic image.

related soundtrack → †70

oXni

Bestiole synthétique auto-enfantée dans le plaisir, oXni en fait trop avec moins que R et accouche en .txt (rap, poésie, chanson) .mp3 (trap, ballade, pop, chanson française) & .img (clips documentaires, expérimental, conceptuel, art numérique) sur l'instrumentale.

Je l'ai fait en une aprem et l'idée est venu spontanément pour le coup

les doigts dans le nez tout est dans l'idée
une fois que j'ai eu l'idée c'était fait :)

et ça a été dans des festivals d'arts contemporains et tout lol mais ça osef

Pendant que certain.e.s sont cloîtré.e.s dedans, d'autres sont enferm.e.s dehors La vidéo montre la violence de ce décalage de niveau de vie, la ségrégation et la surveillance policière qui l'accompagne.

L'Œil du pouvoir est dupliqué : celui punitif et centralisateur de l'Etat et celui omniscient et ubiquitaire des big datas. Cette vidéo personifie la rue en lui faisant conter les contrastes qui l'habitent donnent aussi à voir l'indifférence collective face aux drames qui traversent les villes mondialisées - pourtant désormais à une portée de clics de l'Œil de toustes.

mais globalement : c'est une poème que j'ai écrit à 18 ans quand je suis arrivé à Paris
En 2019 j'ai décidé de le mettre en chanson et en vidéo.

À cette époque je passais beaucoup de temps à errer sur google maps, ce que je fais encore parfois, c'est mieux que d'errer sur les réseaux sociaux je trouve (même si je le fais aussi). Alors je suis allé errer autour de porte d'aubervilliers, où à l'époque il y avait un grand camp d'exilé.e.s (qui depuis ont été expulsé.e.s je ne sais pas où...).

La Rue

related soundtrack → †32

<-----Visual

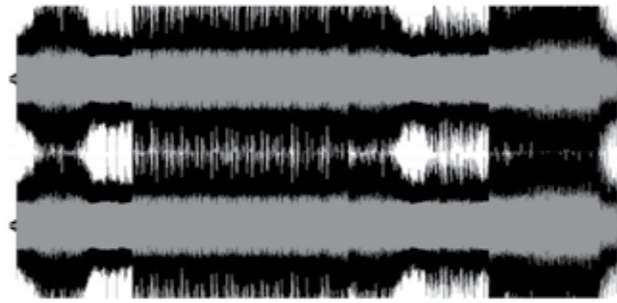
-43 <----- ≈sheglitchr <-----<-----<-----
 -57 <----- Zorg <-----<-----<-----
 -28 <----- Wiktoria Glowacka <-----<-----<-----
 -41 <----- VERBALIZER <-----<-----<-----
 -35 <----- Valentin Sismann <-----<-----<-----
 -60 <----- Val Gigena <-----<-----<-----
 -31 <----- Ugo Arsac <-----<-----<-----
 -31 <----- Ugo Arsac Aganowacka <-----<-----<-----
 -31 <----- Ugo Arsac <-----<-----<-----
 -27 <----- Stella Jacob <-----<-----<-----
 -11 <----- Sofy (@_the_source) <-----<-----<-----
 -38 <----- Shifts ilithya <-----<-----<-----
 -14 <----- Sarah GHP <-----<-----<-----
 -42 <----- Raphaël Bastide <-----<-----<-----
 -30 <----- oz'n'roll <-----<-----<-----
 -0 <----- oXni <-----<-----<-----
 -7 <----- Nusan <-----<-----<-----
 -33 <----- Néon Délice aka Léon Denise <-----<-----<-----
 -6 <----- Minuit <-----<-----<-----
 -39 <----- Mckinley Street <-----<-----<-----
 -21 <----- Marlen Bertoux <-----<-----<-----
 -37 <----- Ludivine Korner <-----<-----<-----
 -45 <----- Low yonko lvl <-----<-----<-----
 -9 <----- Lily Petiot <-----<-----<-----
 -59 <----- Leïla Chaix <-----<-----<-----
 -1 <----- Julia Pieczynska <-----<-----<-----
 -19 <----- Mari Moura & Joenio M. Costa <-----<-----<-----
 -17 <----- Illlestpreacha <-----<-----<-----
 -13 <----- Hirotooshi Uchida <-----<-----<-----
 -40 <----- Harmonie Aupetit <-----<-----<-----
 -29 <----- Grain noir <-----<-----<-----
 -26 <----- Eigen <-----<-----<-----
 -15 <----- Daria Luka <-----<-----<-----
 -48 <----- Damien <-----<-----<-----
 -12 <----- dr.one <-----<-----<-----
 -34 <----- Crash Server <-----<-----<-----
 -44 <----- Chaton @ <-----<-----<-----
 -63 <----- Cécile Dabo <-----<-----<-----
 -47 <----- Bérénice Courtin <-----<-----<-----
 -18 <----- ANDY <-----<-----<-----
 -58 <----- aka.rien <-----<-----<-----
 -5 <----- Aga Nowacka <-----<-----<-----
 -3 <----- AFALFL <-----<-----<-----
 -65 <----- Adel Faure <-----<-----<-----
 -4 <----- azertype <-----<-----<-----

Sound----->

----->----- Pango Ornithorhynx ----->+31 Ovo----->+30
 ----->----- Lil bleep----->+3
 ----->----- Içsyp----->+6 Nabir----->+8
 ->----->----- François Galland----->+54
 ----->----- Lucierter----->+0
 ----->----- Désiré Bonaventure----->+1
 ----->----- ParVagues----->+38
 ----->----- AFALFL ----->+49 Fanny Testas----->+21
 ----->----- Crash Server----->+42
 ----->----- Plot----->+35
 ----->----- Bisous Biset----->+14
 ----->----- Ralt144mi----->+61
 >----->----- Cfolle----->+72
 ----->----- θtrix----->+22
 ----->----- Gros plan sur la pierre----->+67
 ----->----- Hildegarde----->+32
 ----->----- S0D (DIFFTY)----->+13
 ----->----- Krease ----->+58
 >----->----- Marlen Bertoux----->+24
 ----->----- Tlazolteotl aka Marlen----->+43
 ----->----- Gaziel----->+45
 ----->----- aka.rien----->+71
 ----->----- Ada----->+57
 ----->----- fuzzy----->+2
 ----->----- Maeline Li----->+46
 ----->----- Baya----->+70
 ->----->----- Jules Cipher----->+64
 ----->----- Mari Moura & Joenio M. Costa----->+26
 ----->----- K.0.inthecosmos ----->+62
 ->----->----- Sport en famille aka Fanny Testas ----->+48
 ----->----- Chaton@ ----->+66
 ->----->----- Cafard Vagabond (Youssra / Rose)--->+55
 ----->----- Lucky Juj ----->+20 B01----->+9
 ----->----- René Danger----->+36
 ->----->----- Youssra Khechai----->+44
 ----->----- Azertype----->+60
 ----->----- Paul Laurent----->+56
 ----->----- Présence ----->+59 Rose felicity----->+63
 ----->----- Slay3eur----->+34
 ----->----- Verbalizer----->+25
 ----->----- byt3m3chanic----->+40
 ----->----- Fyodor----->+10
 ----->----- Harmonie Aupetit----->+33
 ----->----- AYaTo----->+41
 >----->----- Jules Déjardin----->+50

Dit les vagues

Lucieter



Aujourd'hui
 Je divague
 Je dis les vagues
 Les vagues se laissent bien se faire dire
 Elles en sont très gourmandes
 Les vagues
 Elles en sont très gourmandes
 Prennent la mer toute entière
 Elle la mer se fait vague elle même
 Et mon oeil est seul pour en témoigner
 Aujourd'hui je divague
 Je divague et ma mer toute entière est devenue vague
 Prennent la mer toute entière
 Et la mer se fait vague elle même
 Et mon oeil seul pour en témoigner
 Aujourd'hui je divague
 Je divague et la mer toute entière est devenue vague
 Je me plonge dedans
 Mon corps est vague
 Mon corps se dit vague
 Et est heureux comme ça
 Je me plonge
 Mon corps se dissout
 Et je deviens une vague
 Mon corps est devenu que gouttes d'eau
 Mon corps se dit vague lui meme
 Que gouttes d'eau
 Et est heureux comme ça

Lucie Ternsien
 lucieter plays with
 atmospheric electro-
 nic production with her
 own vocals and poesy ap-
 posed to it. She looks for
 an emotional and experiential
 - sometimes dance - music

soundcloud: lucieter - lucieternisien.com/

Webs of power

DESIR BONAVENTURE



R.A.F.

Rastakitsch Nomadie

No Genre

Objectif Conscience

Eternal Life Process

Narrateur
 «Fréro faut être plus
 généreux» €:\$

accident Limonade

F U Z Z I

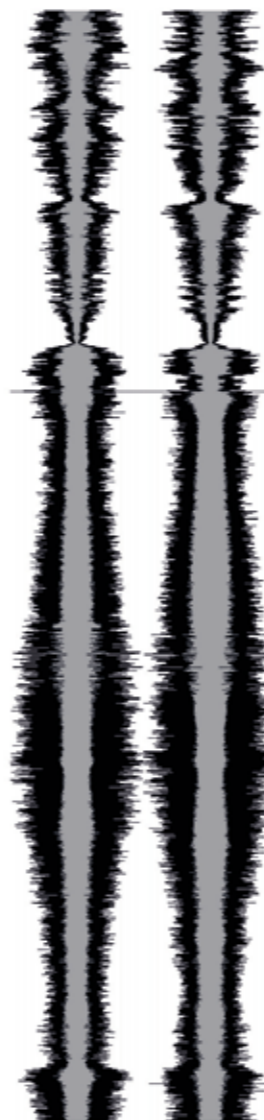
I live in Aubervilliers 93, in France, near the canal. (he/him)

I was inspired by the video, but my inspiration for the music was from listening to a lot of contemporary/post-romantic music (Debussy, Rhys Chatham and Arvo Part) in the past 2 weeks and some circa-2015 NL drum n bass this morning.

This was recorded in a single take the 14th of april, to keep it «natural» and organic and balance the eclecticism of the video.

Arvo Part (Dies Irae) inspired the main theme. It's just an F minor chord, across a cloud and few VCOs. When the video is more abstract, some FM gets added and makes the thing more gritty and nervous.

Very little post-processing was done, just some dynamic treatments using some compressor and adding more reverb to get the stereo more immersive and spacious (the single track was fully mono otherwise, even though it had some spectral delay treatment from the custom DSP (some modded firmware based on Mutable instruments Cloud module) running in the Daisy Patch)



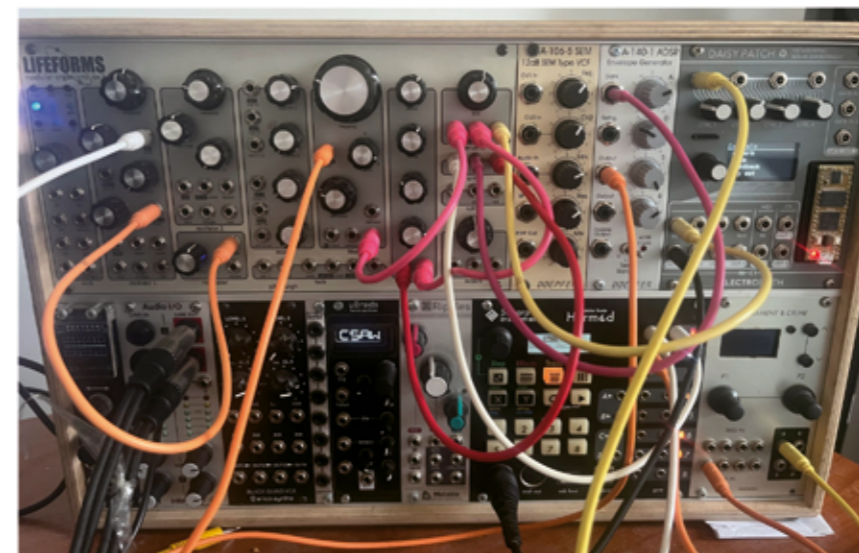
Eurorack = Liforms SV1 oscillators, hermod for the midi-CV conversion, and a doepfer EG controlling the Liforms' lowpass filter, that's basically it.

(it's pretty cool and deep, and it's free (not FOSS though) was up during the take as it adds a lot of depth, the track went through SSL buss compressor*, and ProQ3 set to dynamic EQ in order to prevent the upper-mids from being too annoying when listened to loud.

Mixing/ syncing/recording = I use reaper for this kind of task, the eurorack track is going through Adam Szabo Solaris VST

I also added a kick drum sample in order to have a clear "boom" when the 2nd part of the video kicks in, it's going through a long reverb and Moog filter*. The master goes in the precision maximizer*

*those plugin are from UAD



Here's a picture of my system as patched when recording the piece.

Liminal Lil bleep

I'm Lil Bleep a.k.a. @djensbeer21 and I'm a live coder from Eindhoven, The Netherlands

I'm active in the live coding community and I like to make weird noises and glitches :)

For this i wanted to challenge myself and try a new live coding language

So I started with mercury and gave myself 2 weeks to come up with a result

I went for something strange and unsettling, very early 2000 ish game-boy advance type music

But also some elements of drone-i machinescapes.

A mix of samples and synths to try to find an atmosphere that matches with zOrg's work :)

```
set tempo 125
set scale minor
list vorm [200 400 250 200]

/////

list oct [0 1 2 4]
list stem [1 4 2 1]
list nut spread(5 0 12)
list nut2 spreadInclusiveF(24 0 2)

set svnt super(stem 0.222) note(nut nut2)

list rep[2 4 2 8 2 4 2]
list progression chordsFromNumerals([I VI IV III])
list progression2 chordsFromNumerals([I IV VI III])
list progression3 flat(repeat(chordsFromNumerals([I IVm VII III]) rep))
list oct [2 2 2 1 3 2 1 1]
list oct1[-1 -2 -1 -1 0 -1]
list samen merge(progression progression2)

new polySynth square name(synthia) shape(1 1/4 2/4) steal(off)
  set synthia note(samen oct)
  set synthia time(1 1/4)
```

```
new polySynth sine time(1/8) shape(2 1/4 3/4) name(sant)
  set sant note(progression3 4) steal(off)

list verpl spread(5 5 10)
list kidznutz[2 4 8 14]

new loop [kidz_choir_1] pitch(12) gain(2) name(kidz)
  set kidz time(2 1/4) note(kidznutz 0)
  set kidz fx(squash verpl)

list rvrB spreadInclusiveF(5 0.2 .9)

new sample snare_dub time(1) name(snaar)
  set snaar fx(reverb rvrB 20)
  set snaar note(0 oct)
  set snaar gain(1.5)

list volume spreadF(12 1.2 1.9)
list panning spreadInclusiveF(7 -1 1)
list sterk palindrome(volume)
list timing[16 8 4]

new sample [hat_dub hat_click hat_click hat_nord] time(1/4)
name(hat)
  set hat note(0 1)
  set hat pan(panning)
  set hat gain(sterk)

list verb spread(10 10 30)

new sample kick_808 time(1/4) name(kck) gain(2)
  set kck fx(reverb 1 verb)

list diep spread (5 20 1000)

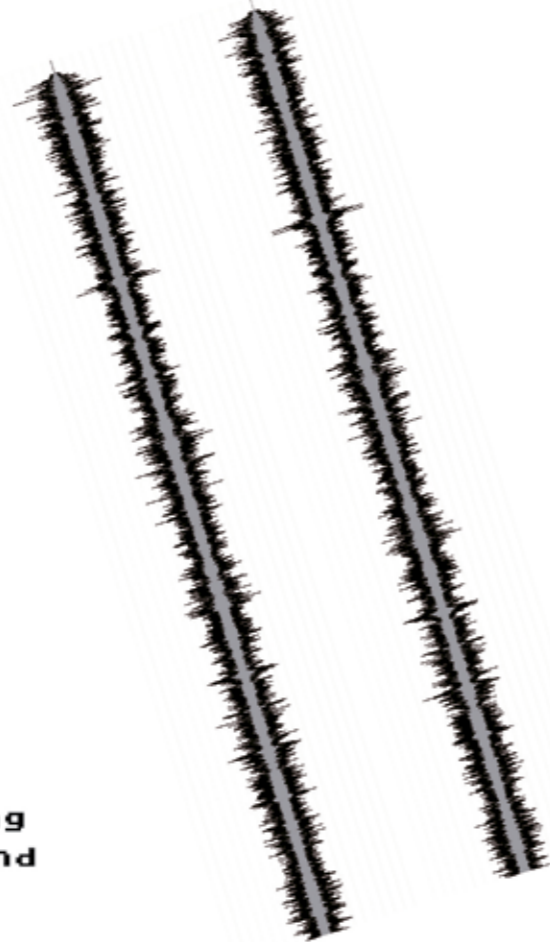
new sample Transformette time(8) name(trans) gain(2)
  set trans fx(chorus 10/1 diep 0.9)

list biet [0 1 1 0 1 1 1]
  new sample shell time(3/8) name(shell)
  set shell beat(biet)
```

Aqueous Divagation

ICSYP

Sérgio, from Porto, Portugal.



inspired
by the
universe,
creating art
installations,
repairing tech and
things in
general.

from physical computing
to sound, interfaces and
artistic expression.

diy, open-source and community
learning.

developing and sharing
technological and crea-
tivity empowerment
tools.

Instagram: sergio_cachibache/ - linktr.ee/sergiio

for the «Cookie_Collective_Compilation <=> Cool Creative Content
I create the sound for the video created by Wiktoria Glowacka
driven by the flow of the content flowing, I interpreted it by using simple sound sources
controlled by a simple superCollider algorithm.

driving divagations into spatial sounds flowing by the ears and bodies that will perceive them. <3

thank you for making this happen <3

code:

```
(
~freqMin_ = 200.0;
~freqMax_ = 3000.0;
~notes = [38, 48, 58, 64];
s.waitForBoot({
  ~divagation_divagation = Routine({
    var waitTime = 1;
    SynthDef(\divagation, {
      var sig, lpf_freq = \lpf_freq.kr(300), lpf_rq = 0.4,
      freq_modRate = \freq_modRate.kr(4), pan = 0.0, env, env2, sig2;
      sig = WhiteNoise.ar(0.8) + SinOsc.ar(\sineFreq.kr(400), mul: 0.5);
      sig2 = Pulse.ar(40 + LFNoise1.kr(1, mul:2.0));
      sig2 = RLPF.ar(sig2, 50, 0.3);
      env = Env.new(levels: [0.0, 1, 0.0], times: [0.5, \dur.kr(1)], curve: [-5, -1]);
      env2 = Env.new(levels: [0.0, 1, 0.0], times: [0.01, 0.5], curve: [-5, -1]);
      lpf_freq = LFNoise0.kr((LFNoise0.kr(freq_modRate)*30)).range(\freqMin.
ir(300), \freqMax.ir(1000));
      lpf_rq = LFNoise0.kr(freq_modRate + 20 + 0.6).range(0.1, 0.9);
      pan = LFNoise2.kr(10).range(-1.0, 1.0);
      sig = RLPF.ar(sig, lpf_freq, lpf_rq);
      sig = Pan2.ar(sig, pan);
      sig = (sig * \amp.kr(1) * EnvGen.kr(env, doneAction: 2)) + (sig2 * EnvGen.
kr(env2) * 0.10);
      sig = sig * LFNoise0.kr(5, 0.5, 0.5);
      sig = sig * -15.dbamp;
      Out.ar(0, sig);
    }).add;
    s.sync;
    30.do{
      Synth(\divagation, [
        \freqMin, exprand(100, ~freqMin_),
        \freqMax, exprand(~freqMin_, ~freqMax_),
        \amp, -10.dbamp.rand,
        \freq_modRate, rrand(2.0, 45.0),
        \lpf_freq, exprand(200.0, 500.0),
        \dur, rrand(1.0, 1.5),
        \sineFreq, ~notes.midicps.choose
      ]);
      0.02.rand.wait;
      s.sync;
    };
    inf.do{
      ~freqMax_ = exprand(1000.0, 3000.0);
      ~notes[~notes.size-1] = [64, 68, 71, 72, 78].choose;
      20.do{
        Synth(\divagation, [
          \freqMin, exprand(20, ~freqMin_),
          \freqMax, exprand(~freqMin_, ~freqMax_),
          \amp, -10.dbamp.rand,
          \freq_modRate, rrand(2.0, 45.0),
          \lpf_freq, exprand(100.0, 400.0),
          \dur, rrand(1.0, 1.5),
          \sineFreq, ~notes.midicps.choose
        ]);
        if( 100.rand > 80 ) { waitTime = 0.07.rand } { waitTime = 0.001.rand };
        waitTime.wait;
      };
      1.do{
        Synth(\divagation, [
          \freqMin, exprand(20, ~freqMin_),
          \freqMax, exprand(~freqMin_, ~freqMax_),
          \amp, -10.dbamp.rand,
          \freq_modRate, rrand(2.0, 45.0),
          \lpf_freq, exprand(100.0, 400.0),
          \dur, rrand(1.0, 1.5),
          \sineFreq, ~notes.midicps.choose
        ]);
        if( 100.rand > 80 ) { waitTime = 0.3.rand } { waitTime = 0.1.rand };
        waitTime.wait;
      };
    };
  }).play;
});
)
```


Arzoo's Divagation

Nabir

Nabir is the solo project of Rome-based audio + visual artist Lorenzo Berretti.

I EMPLOY LIVE CODING AND TAPE LOOPS
 I RECORDED GUITAR LOOPS AND ULTRA STRETCHED SONGS ON TAPE, AND AN MS20 TO CREATE THE SUB BASS. I EDITED THE SONG WITH REAPER

instagram: nabir___/
 linktree/nabir___

B01

Des niveaux de gris peuplent les tables d'ondes de blah blah

J'ai galéré avec ma config pour réussir à faire ce que je voulais, soit :

Utiliser un patch Pure Data / Gem qui analyse une ligne de la vidéo et remplit en temps réel 3 buffers (tables) avec les valeurs de Rouge / vert / Bleu de chaque pixel de la ligne (ici 1920 pixels).

Un autre patch audio utilise ces 3 buffers / tables de valeurs pour synthétiser de l'audio de différentes manières : soit en les lisant simplement comme s'il s'agissait d'un échantillon audio, soit pour faire de la synthèse granulaire ou additive avec différentes règles d'harmonie.

Cela a donné lieu à la production de 4 fichiers audio chacun correspondant à une technique de sonification, 2 ont été gardés et mixés pour donner le fichier audio récupérable ici :

<https://co.labomedia.org/index.php/s/35ee9MFnDsyz3as>

Le fichier résultant est DIVAGATION_AUDIO.wav, le répertoire AUDIO contient les 4 fichiers produits avec les 2 finalement utilisés soit b01sonifvideo_0_2_35_616.wav et b01sonifvideo_0_16_58_460.wav

mixés et
 masterisés
 à coup de sabots (désolé),
 possible d'y
 retoucher...

LE PROGRAMME EST ICI [HTTPS://GITHUB.COM/B01XY/POCAMVIDEOIMG2AUDIO/TREE/MASTER](https://github.com/B01xy/pocamvideoimg2audio/tree/master)

Fyodor

Fyodor (he/him)

Being born in Russia to a Ukrainian family into the aftermath of the Soviet Union's collapse and later migrating to Europe with no possibility of returning, has defined my work for many

years, permeating it with a sense of displacement and dis-possession, while also fuelling my fascination with transient, shifting identities inherent in sound.

Beginning my artistic career as a jazz musician, I worked in a variety of projects ranging from classical and baroque music to experimental jazz and free improvisation.

In recent years I prefer to work on sound art or improvise in smaller groups of electro-acoustic musicians.

My approach combines field recording with hand-crafted audio-processing tools in Pure Data.

I've composed and recorded the entire track in Pure Data, using Ableton for mixing and mastering only.

I often work with random processes and probability and draw my inspiration from electromagnetic listening, so normally my workflow consists of preparing relatively long sections in PD, 30sec to 2min in this case, listening back and selecting pieces that work together best.

The first step in my process was to watch the video several times and try to describe what I see, and mark every important landmark on the timecode. After few experiments with the music, however, I have decided against trying to match the image with sound completely, but rather make the sound match the image in mood and essence.

In the end I've decided to divide the piece in 4 loose sections. These became Intro+Flower (0:1:36), Field (1:36-3:47), Stretti(3:47-4:24), Recap (4:24-end).

I liked a sense of shimmering shifting identities the visual produce, and tried to match them with all the permutations of the voice sample and the lower drone in Flower, Stretti and Recap.

I used this project as an opportunity to experiment with a vocoder patch from a tutorial by Alexandre Torres Porres

[<https://github.com/porres/Live-Electronics-Tutorial>]

I think the voice part trying to fold itself into a proper phrase, but constantly failing at that, conveys well how the shapes from the video constantly promise to shift into something familiar but never fulfilling the promise.

The other aspect contributing to this feeling is the lower drone, which is originally a combination of a feedback synth patch I made awhile back and a field recording, that sounds like an enveloping ambience, but is unsteady and always in danger of breaking into a train of short pulses.

For the middle section, Field, being the most intense, I've decided to choose a more extra-verted feel.

I've used an emulation of Mutable Instruments Plaits module from PD's ELSE library combined with my own older patches for the ambience. The granulated sample of a breaking glass put through the vocoder patch mentioned earlier is heard on the foreground.

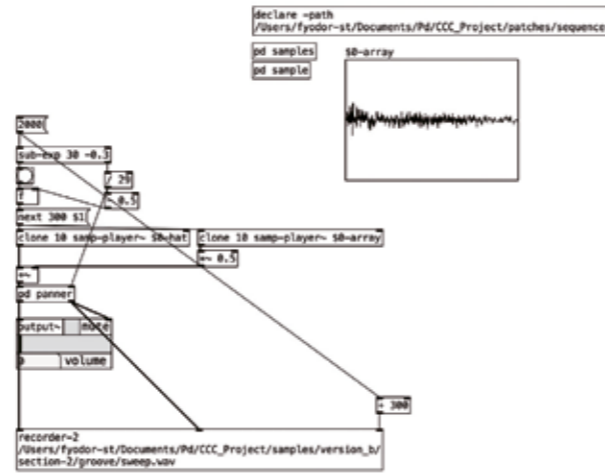
In that patch the order of grains is decided upon by a simple Markov chain, creating flowing organic patterns. There are two short subsections where the flow of Field gets broken. They may not fit too well with the image, but in my opinion they contribute to the disorienting feeling the video produces.

The last two sections function as a recapitulation of sorts. They return to the ideas introduced in the beginning but have a more subdued tone to match the video.



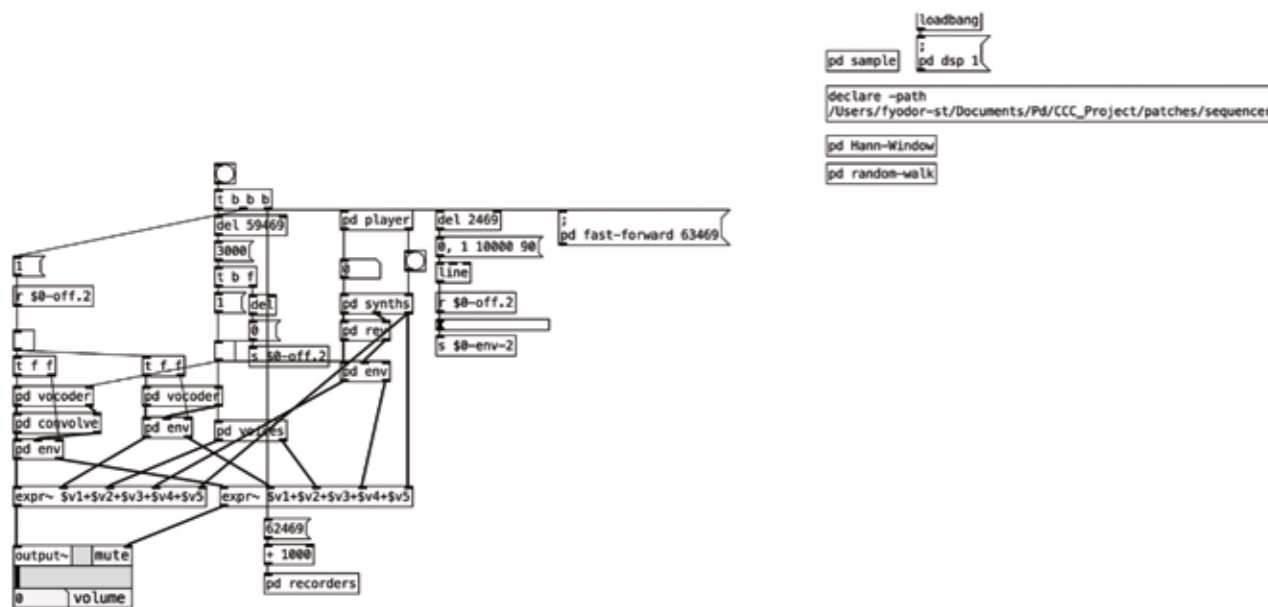
I've used an emulation of Mutable Instruments' Plaits module from PD's ELSE library combined with my own older patches for the ambience. The granulated sample of a breaking glass put through the vocoder patch mentioned earlier is heard on the foreground.

In that patch the order of grains is decided upon by a simple Markov chain, creating flowing organic patterns. There are two short subsections where the flow of field gets broken. They may not fit too well with the image, but in my opinion they contribute to the disorienting feeling the video produces.



In that patch the order of grains is decided upon by a simple Markov chain, creating flowing organic patterns. There are two short subsections where the flow of field gets broken. They may not fit too well with the image, but in my opinion they contribute to the disorienting feeling the video produces.

The last two sections function as a recapitulation of sorts. They return to the ideas introduced in the beginning but have a more subdued tone to match the video.



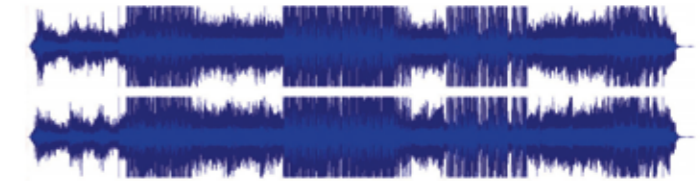
Through a Decade of Changes

SOD // DIFFTY

SOD, french bass music DJ and producer. More DJ than producer tbh. Heavily inspired by slick drum&bass, dumb dubstep and hard bass, fun uk garage, glittery hyperpop and bass music tracks that tell stories without words. Of course, you can hardly find any of that in the work I submitted to CCC, but that's ok.

Software, plugins & material used :

- * Bitwig Studio
- * Serum
- * Arturia Stage-73 V
- * Spitfire Audio BBC Orchestra Discover
- * A few drums and misc samples



I mostly worked by watching and rewatching Nusan's videos, imagining sounds and instruments that could match several features of her visual composition. For example, plucked square wave notes that represent the squared "rain drops", or plucked sinwave notes when circle sprites.

The lush parts of the video composition inspired me a cinematic bright orchestral string ensemble, that became a huge part of the finished soundtrack, especially in the chilliest parts of the video, contrasting with the more intense parts where I assembled some more danceable shuffled drum breaks, matching with the visually busier mood of these parts.

I noticed that Nusan also put some video glitch effects on top of her composition, which I synced with some bitcrush FX applied on the whole composition.

Then, I found that the animated wave that grows to a wide abstract tornado (that inspired me the string parts) was lacking some sound design to match its visual language. So I added some filtered white noise synced to its animation to create a strong wind effect, reminding the sound of some slightly hostile storm replaced by the brighter and dreamy strings arrangement that predate in most parts of the composition.

On a more technical side note, I used TouchDesigner to help me sync the video to my Bitwig composition, by creating a very tiny patch to retrieve the DAW timecode and play Nusan's video synced in realtime along the audio track playhead.

CCC-00XXX

Bisous Biset



Le Pigeon biset (*Columba livia*)
est une espèce d'oiseaux de la
famille des Columbides.

C'est l'espèce qui comprend le pigeon
domestique et la plupart des pigeons des villes
mais qui subsiste également comme oiseau sau-
vage dans son milieu naturel original : les falaises et
autres milieux rocheux.

Le type domestique est différent du type sauvage.



J'ai crée cette musique en uti-
lisant principalement VCV Rack
qui est mon outil de création so-
nore de prédilection. Il s'agit d'un
environnement modulaire open-
source extrêmement riche et ouvert.

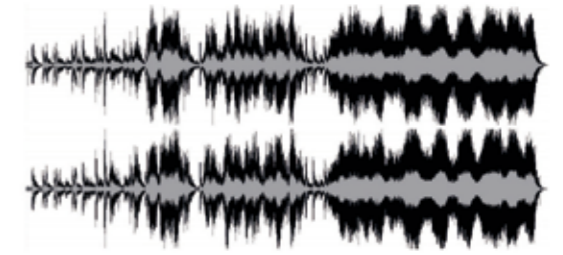
La composition a été faite sur Bitwig de ma-
nière très minimale puisque je n'ai utilisé au-
cune boucle et ai joué à la main sans rythme
/ BPM défini afin de coller au mieux à la créa-
tion visuelle et au thème de la divagation.

L'un des instruments utilise un screen-shot
de la vidéo comme source de modulation,
changeant subtilement le timbre de l'ins-
trument au cours du temps. Le son est en
suite traité plusieurs fois par un module que
j'ai moi-même développé qui permet, entre
autre, de spécialiser l'instrument d'une ma-
nière plus intéressante dans l'espace stéréo.

L'autre instrument utilise également un screen-
shot mais cette fois-ci comme source sonore, ce
qui lui donne un aspect assez fantomatique que
j'aime beaucoup et permet d'obtenir un timbre
radicalement différent lorsque plusieurs notes
sont jouées en même temps. Une autre couche
de cet instrument est produite par un de mes
modules plus expérimentaux qui ajoute
aussi une certaine profondeur stéréo.

Après avoir composé la musique avec
ces deux instruments, j'ai finalement dé-
cidé d'ajouter une dernière couche or-
ganique en utilisant ma voix ainsi que
différents bruitages enregistrés. Cette
couche a également été traitée
à plusieurs reprises avec l'un de
mes modules (cf 1er instrument).

instagram: @seb.hue
sebhue.fr



I mainly used VCV Rack to
create the track. VCV Rack is
an open-source modular
environment that is incredibly
versatile and flexible.

The composition was made in Bitwig
in a quite minimal fashion. I played
it live without any loop or predefined
BPM / rhythm to fit the feeling I had
watching the visual creation and the
wandering theme.

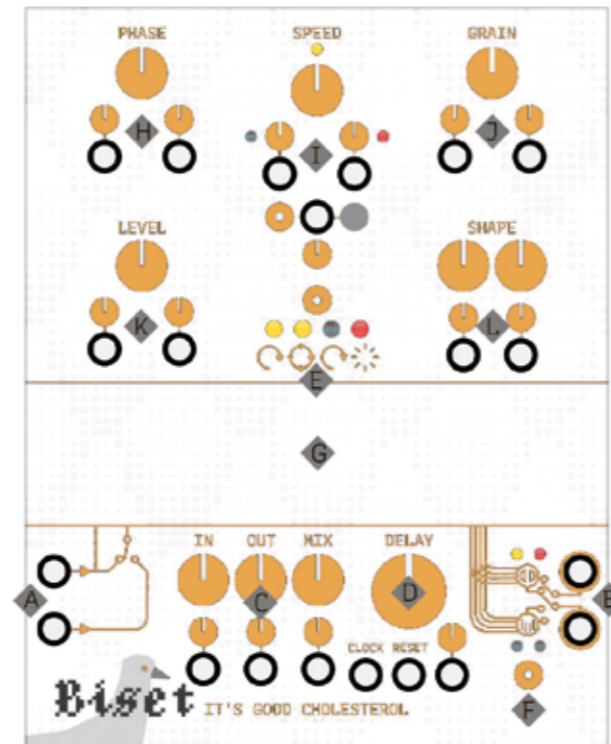
One of the instruments use a screen-shot
I made of the video to slowly modulate the
timbre of the instrument through time. It's
then processed multiple times through a mo-
dule I made, among other thing, to add a lot
to the stereo space.

The other instrument also use a screen-
shot but this time as a sound source.
This is what gives it its ghostly sound I
really like and create a quite radical
timbre change when multiple notes
are played in the same time. I also
layered the instrument with one my
experimental module that add
some stereo depth.

After composing with these
two instruments, I decided to
add another organic layer
by using my voice and some
recorded sound effects. This
layer was also heavily
processed by one of my
modules (See 1st instru-
ment).

Biset It's good cholesterol

IGC is a sound design sandbox. You can create modulatable tap delays, chorus, vibrato, reverse delays, granular effects and even use it as a polyphonic VCO.



- A Stereo / Mono input
- B Stereo output
- C Input / output level + mix controls
- D Delay time control
- E Mode selector
- F Output mode selector
- G Buffer display
- H Phase control
- I Speed / Pitch control + speed reverse switch + speed slew limiter + speed round switch
- J Grain length control
- K Level control
- L Level shape controls

It's good cholesterol (IGC) takes a stereo (or mono) input, records it into a buffer and allows you to read this buffer in different ways with multiple playheads via polyphony. It really is a sandbox.

Biset It's good cholesterol

Igc has **4 different output modes (E)**

- **Phase mode** - Set the playheads position relative to writing playhead. Fixed position means reading buffer at normal speed.
- **Absolute phase mode** - Set the playheads position relative to buffer. Fixed position means reading buffer at speed 0 (silence). Can be used with CV as input.
- **Speed mode** - Set the playheads speed.
- **Granular mode** - Set both position and speed of the playhead grains. Position and speed will be « sampled » at grain start and won't change until grain end. Grain length can also be set.

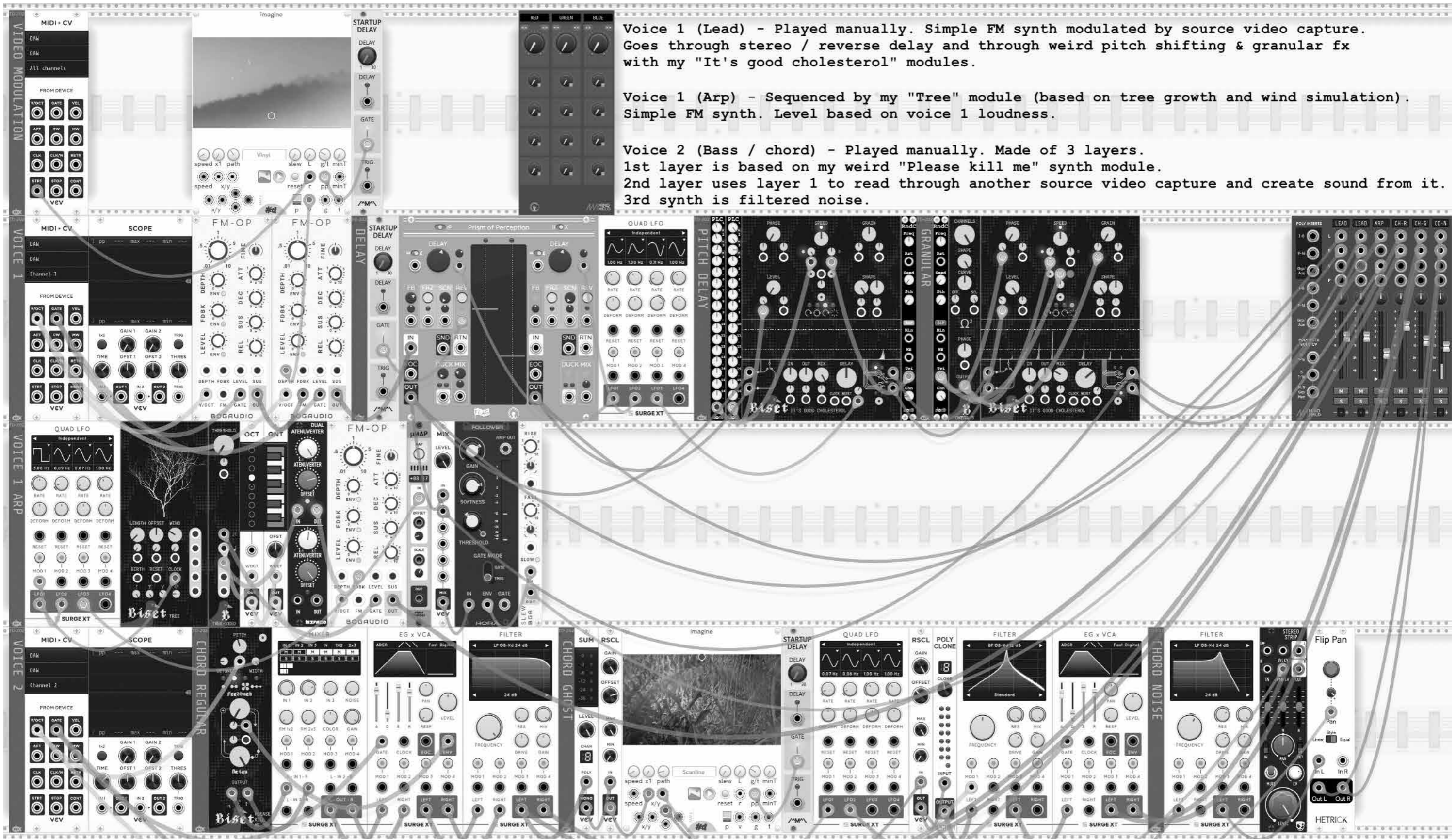
About speed (I)

The **main speed knob** and **speed inputs** can be **quantized to octave** to keep the input pitch. It can quantize **only the main knob** or **the knob and the 1st input** or **everything**. This allows you play with octave while being able to use the **speed as a pitch input** as it follows the **1v/oct** standard.

A **switch**, along with its corresponding input allows you to **reverse the speed**. You can also limit the speed change to get tape like effects !

About shape (L)

Unlike **Level section** that allows you to set **playhead individual levels**, the **Shape sections** allows you to control **playhead levels depending on their position on the buffer**. The 1st knob controls to **force** of the effect while the 2nd controls the **shape** (saw to triangle to reverse saw).



Voice 1 (Lead) - Played manually. Simple FM synth modulated by source video capture. Goes through stereo / reverse delay and through weird pitch shifting & granular fx with my "It's good cholesterol" modules.

Voice 1 (Arp) - Sequenced by my "Tree" module (based on tree growth and wind simulation). Simple FM synth. Level based on voice 1 loudness.

Voice 2 (Bass / chord) - Played manually. Made of 3 layers. 1st layer is based on my weird "Please kill me" synth module. 2nd layer uses layer 1 to read through another source video capture and create sound from it. 3rd synth is filtered noise.

Je
suis
une
live
codeuse
de
Bruxelles
et

PETIT CHOEUR LUCKY JUJ

I used samples of my voice saying syllables we recorded a few years ago with Ralt-144mi, and played around with them while watching the video using Tidal Cycles.

```
d1 $jux (rev)
$chop 3
$s>>b:1 b:2 a*2»
#delay 0.5
#delayfb 0.3

d2
$striate 7
$sometimesBy 0.95 (#speed «<0.1 0.5 0.2 0.7>>»)
$s>>a*50 b*16 a*30 v*60»
#gain 0.9
#delay 0.4
#delayfb 0.3

d3
$jux (rev)
$chop 7
$sometimesBy 0.75 (#fshift «<100 10 260 430 825>>»)
$s>>l:1 v:3 o*3»
#room 0.5
#sz 0.5
#gain 0.95

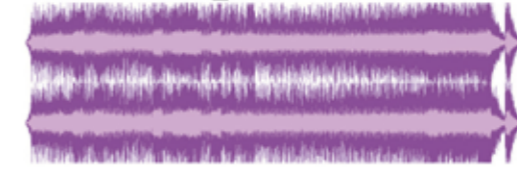
hush

panic
```

j
,
utilise
Tidal
Cycles
!

instagram: @lucky.juj

Gyre Fanny Testas



Inspirée par l'onde sonore, « Gyre » est une exploration qui se joue des mouvements vibratoires, des espaces invisibles et de ce vers ta track qu'évoque l'errance, la propagation ou encore la résonance.

Inspirée par l'onde sonore, « Gyre » est une exploration qui se joue des mouvements vibratoires, des espaces invisibles et de ce vers ta track qu'évoque l'errance,

la propagation ou encore la résonance.

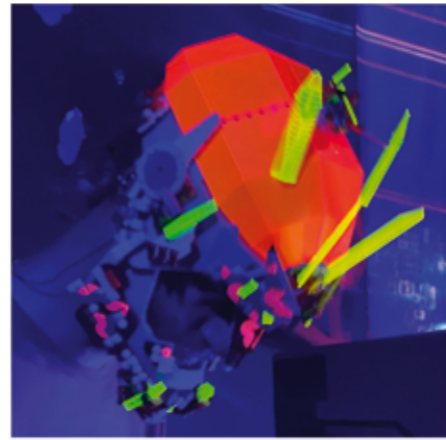
Elle produit des compositions et installations sonores ainsi que des documentaires radiophoniques

€\$=O=
Ça
coûte
pas
cher
les mots
l'amis

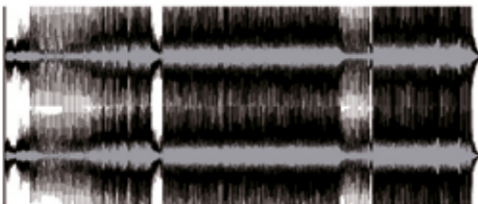
<https://fannytestas.org/>

Still Beating Sespite It All 8RIX

Quelques
années
plus tard
il



Quelques
années
plus tard
il



Quelques
années
plus tard
il

Newnoad i've grent ana NB
narrateur :
"iels ont besoins de nous ma tete"

instagram: 8rix_official
8rix.bandcamp.com

8rix est un voyageur anonyme parmi les millions de personnes qui prennent les transports en commun à Paris. Chaque jour depuis plus de dix ans il arpente les couloirs du métro et les wagons des rers ; comme pour beaucoup c'est devenu une partie de sa vie.

En

2018 il décide de raconter cette expérience à travers la musique en créant des morceaux de chiptune sur son téléphone pendant ses trajets dans les entrailles de la ville, intégrant en direct les sons, paroles et annonces qu'il entend à des compositions électro minimalistes.

Il

cherche ainsi à transcender ce « temps perdu dans les transports » tout en se laissant porter par l'inspiration et l'inattendu, et brosse un tableau coloré d'une part de la vie parisienne présentée habituellement comme grise et morne.

Né

dans les années 80, 8rix est un AFOL (Adult Fan Of Lego) d'un genre un peu particulier : il aime à détourner les briques danoises pour en faire des outils pour ses concerts, qu'il veut dynamiques et hauts en couleurs.

Il

s'en sert aussi pour illustrer ses morceaux et réaliser des clips où se mêlent action live, jeux et stop-motion.

Remarqué en 2020 par Makey Makey (dont il utilise une des cartes) il fait maintenant partie de leur programme d'artistes affiliés.

8rix is an anonymous traveler among the millions of people that use public transportation in Paris. For more than ten years, he's been striding every day through subway corridors and rer rail cars ; as for many persons it became a

In

2018 he decided to tell this story through music by creating chiptune tracks on his phone during his trips in the city guts, melting minimalist compositions with the sounds, words and announcements he could record live.

His goal is to transcend the

« time you lose in transport » while letting himself be carried away by inspiration and unexpected things, and he paints a colorful picture of a part of parisian life usually presented as grey and dull.

Born into the 80s, 8rix is also a rather particular AFOL (Adult Fan Of Lego) :

he likes to hack the danish bricks and turn them into tools he can use during his gigs, which he wants dynamic and full of colors.

Il

s'en sert aussi pour illustrer ses morceaux et réaliser des clips où se mêlent action live, jeux et stop-motion.

Remarqué en 2020 par Makey Makey (dont il utilise une des cartes) il fait maintenant partie de leur programme d'artistes affiliés.



Napoli Marlen Bertoux

- 1- Installer des marqueurs sur After Effect pour trouver des moments clés.
- 2- Ouvrir reaper et remettre ces marqueurs.
- 3- Récupe de bruits :
Foule à Dublin, vagues de Syracuse, poulailler de papa Gérard, bruits d'oiseaux de Sologne, marché de Catagne et de Dijon, poussée de chansonnette avec la Rue Ketanou sur une grève en mode off du Festival de Loire, percé party à l'anniversaire de Didi, tour de piano SCVF avec une amie brésilienne, etc.
Bref, des souvenirs rigolos, afin de ne pas oublier qu'il y a parfois de beaux moments de vie.
- 4- Essayer de créer des objets sonores différents entres ces marqueurs :
la foule, vers la vague, vers les oiseaux, jusqu'à la retombée de poulets.
- 5- Basculer le son sur After Effect.
- 6- Exporter le tout.
- 7- Hop ! C'est plié.



Ci-contre : ma **bricole** sur Reaper

Ci-contre : la preuve en images de beaux moments de vie, et ouai...

instagram: marlen_bertoux, bandcamp, com



Divagation of Andy Verbalizer

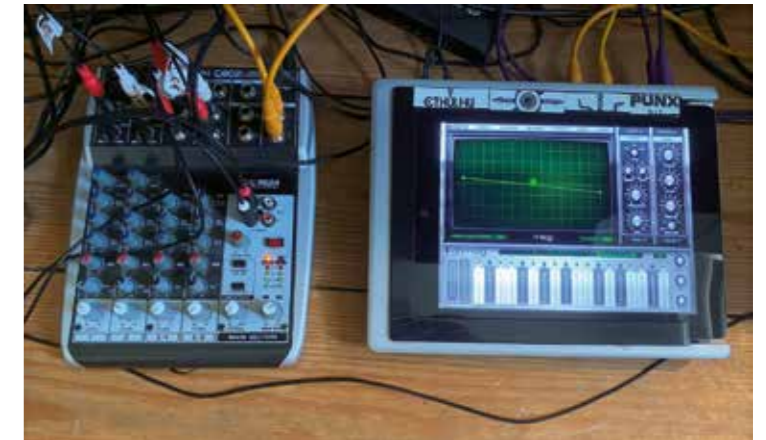
VERBALIZER aka Michał (Wojna) Liberak - electronic music and multimedia producer / performer.
Audiovisual manipulator. A humanoid in disguise.
During the warm season, can be found near meadows and forests.

In winter, he appears mainly in bunkers, vacant buildings and devastated basements.
Sleeps in an inflatable coffin at the edge of the cemetery by the sea somewhere in Poland.

Likes to travel.
Generates sounds and images out of machines.
Supporter of the anti-fascist, tekno-punk movement and sound system culture.
narrateur "<3"



- Instruments used:
- 2 units of pikocore-opensourcehandmade, handheld li-fi
sample mangler: <https://pikocore.com/> by infinitedigits
 - 1 zeptocore-opensourcehandmade, handheld sample hi-fi
sample mangler: <https://zeptocore.com/> by infinitedigits
 - korgminikaossillator1
 - korgminikaosspad1
 - ipad2runniunganimoogapp
 - audiomixerxenyxq02
- Recorded live, in one take. No postproduction.

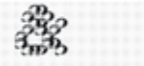


instagram: @mk1171

linktr.ee/verbalizer

Fire Flow Forest Dub

MARI MOURA



JOENIO M. DA COSTA

Mari Moura is an Artist and Researcher in Performance Art, activist for the presence of black women in Art and Technology.

Joenio M. da Costa is a Research Software Engineer, free software activist, computer artist and experimental musician.

She is interested in the relationship between art, the body, algorithmic patterns and technology in tangible space and cyberspace, together with visual arts, livecoding and body notation.

He is interested in algorithmic music, audiovisual, demoscene and livecoding. He holds a Master's degree in Software Engineer field and is a expert in Research Software Sustainability.

She has a PhD in Visual Arts in the Art and Technology research line at UMB, with a sandwich doctorate in Paris V at the Institut des sciences du sport-santé de Paris V

He is a The Carpentries instructor, a Software Heritage ambassador and a contributor to the Debian universal operating system.

He creates and maintains its owns live coding tool called dublang.

sound made with tidalcycles and puredata, samples from free-sound.org , dublang.4two.art was used for composition.

Unfortunately I dont have the code with me now, I am in trip and i will be back 8 august, then i can share the code. yes

#!dublang

-- video duration: 1 minute 46 secondes

```
schedule({
  [1] = function()
    tidalcycles([[
      xfadeln 1 8 $ rarely ((|+ room 0.4) . (|+ size 0.4))
      $ sometimes ((# gain 0.8) . (stut 4 0.5 0.25) . (superimpose (# n 9)))
      $ slow 8
      $ sound «reggae-modern»
      # n «8»
      # orbit 1 # room 0.2 # size 0.2
    ]])
    tidalcycles([[
      once $ s «berimbau-slow»
      # begin 0.4
      # attack 16 # hold 80 # release 16
    ]])
  end,
  [20] = function()
    tidalcycles([[
      d2 $ slow 8
      $ sound «reggae-modern»
      # n «20»
      # lpf (slow 16 $ palindrome $ range 100 2000 perlin)
      # shape (slow 16 $ palindrome $ range 0.4 0 perlin)
      # orbit 2 # room 0 # size 0
    ]])
  end,
  [30] = function()
    tidalcycles([[
      d3 $ slow 8
      $ sound «[ mur-berlin | sud-station ]»
      # n (lrand 4)
      # vowel (choose [«a», «e», «o»])
      # gain 1 |- gain (rand * 0.3)
      # orbit 3 # room 0.2 # size 0.3 # dry 0.1
      # begin (rand * 0.4) # end (1 - (rand * 0.5))
      # cut 3
    ]])
  end,
  [35] = function()
    tidalcycles([[
      d6 $ slow 4
      $ off «-0.25» (|- up 8)
      $ sound «reggae-modern»
      # n «[ 16 | 17 | 18 | 19 ]»
      # tremdp (slow 3 $ range 1 4 tri)
      # tremr (slow 4 $ range 1 8 sine)
      # vowel «i» # lpf 2000
      # pan (rand) # shape 0.4
    ]])
  end,
  [40] = function()
    tidalcycles([[
      d4 $ superimpose (rev . chop 8)
      $ rarely (stut 4 0.75 0.25)
      $ slow 4
      $ sound «[ reggae-modern:14 | reggae-modern:15*4 ]»
      # lpf (slow 8 $ palindrome $ (slow 2 $ sine * 2000) + 200)
      # orbit 4 # room 0 # size 0
    ]])
    tidalcycles([[
      once $ s «berimbau-session:1»
      # attack 2 # hold 20 # release 4
      # lpf 800 # shape 0.3
      # orbit 8 # room 0.5 # size 0.5
    ]])
  end,
end,
```



```

[50] = function()
  tidalcycles([[
    d5 $ often (superimpose ((# n «[ 5 | 6 ]») . (0.5 ~>) . (# gain 0.8) .
fast «[0|1|2]») . gap (irand 4)))
    $ slow 8
    $ sound «reggae-modern»
    # n 4
    # orbit 5 # room 0 # size 0
  ]])
end,

[60] = function()
  tidalcycles([[
    do
      xfadeIn 1 32 $ silence
      xfadeIn 2 42 $ silence
      d3 $ silence
      xfadeIn 4 32 $ silence
      xfadeIn 5 32 $ silence
      xfadeIn 6 16 $ silence
    ]])
end,
})

#!supercollider
s.freeAll;

~dirt.loadSoundFiles(«${config.path.sounds}/sounds-reggae/*»);
~dirt.loadSoundFiles(«${config.path.sounds}/sounds-soundscape/*»);
~dirt.loadSoundFiles(«${config.path.sounds}/sounds-berimbau/*»);

#!tidalcycles
setcps (90.371/60/2)

d1 $ stut 3 0.5 0.25
  $ s «reggae-guitar»
  # n (irand 10)

d2 $ silence

d2 $ slow 4
  $ s «reggae-drum»
  # n (irand 10)
  # cut 2
  # gain 1.2

d3 $ sometimes (stut 4 0.75 0.25)
  $ slow 3
  $ s «reggae-modern»
  # n (irand 10)
  # cut 3

-- drums

d2 $ slow 8
  $ sound «reggae-modern»
  # n «4»

d2 $ slow 8
  $ sound «reggae-modern»
  # n «5»

d2 $ slow 8
  $ sound «reggae-modern»
  # n «6»

d2 $ slow 8
  $ sound «reggae-modern»
  # n (choose [4, 5, 6])

```

```

once $ sound «reggae-modern» # n «6»
once $ sound «reggae-modern» # n «7»

-- guitar
once $ sound «reggae-modern» # n «8»
once $ sound «reggae-modern» # n «9»

d2 $ sometimes ((# gain 0.9) . (stut 4 0.5 0.25) . (superimpose (# n 9)))
  $ slow 8
  $ sound «reggae-modern»
  # n «8»
once $ sound «reggae-modern» # n «9»

-- keyboards
once $ sound «reggae-modern» # n «14»
once $ sound «reggae-modern» # n «15»

d3 $ rarely (stut 4 0.75 0.25)
  $ slow 4
  $ sound «reggae-modern»
  # n (choose [14, 15])

-- metals
once $ sound «reggae-modern» # n «16»
once $ sound «reggae-modern» # n «17»
once $ sound «reggae-modern» # n «18»
once $ sound «reggae-modern» # n «19»

-- bass + metals + keys
d1 $ slow 8
  $ sound «reggae-modern»
  # n «20»

-- soundscapes voices
d5 $ slow 20
  $ sound «[ mur-berlin | sud-station ]»
  # n (irand 4)
  # gain 1.2

-- composition, mixing
d1 $ rarely ((|+ room 0.2) . (|+ size 0.2))
  $ sometimes ((# gain 0.8) . (stut 4 0.5 0.25) . (superimpose (# n 9)))
  $ slow 8
  $ sound «reggae-modern»
  # n «8»
  # orbit 1 # room 0.2 # size 0.2

d2 $ slow 8
  $ sound «reggae-modern»
  # n «20»
  # lpf (slow 16 $ palindrome $ range 100 2000 perlin)
  # shape (slow 16 $ palindrome $ range 0.4 0 perlin)
once $ s «reggae-modern:24»

```

hush

```

d3 $ slow 32
  $ sound «[ mur-berlin | sud-station ]»
  # n (irand 4)
  # vowel (choose [«a», «e», «o»])
  # gain 1 |- gain (rand * 0.7)

d4 $ superimpose (rev . chop 8)
  $ rarely (stut 4 0.75 0.25)
  $ slow 4
  $ sound «[ reggae-modern:14 | reggae-modern:15*4 ]»
  # lpf (slow 8 $ palindrome $ (slow 2 $ sine * 2000) + 200)

d5 $ slow 8
  $ sound «reggae-modern»
  # n (choose [4, 5, 6])
  # n (choose [4, 5, 6])

d5 $ often (superimpose ((# n «[ 5 | 6 ]») . (0.5 ~>) . (# gain 0.8)
. fast «[0|1|2]») . gap (irand 4)))
  $ slow 8
  $ sound «reggae-modern»
  # n 4

do
  xfadeIn 1 8 $ silence
  xfadeIn 2 8 $ silence
  xfadeIn 3 8 $ silence
  xfadeIn 4 8 $ silence
  xfadeIn 5 8 $ silence

-- berimbau

once $ s «berimbau»
once $ s «berimbau-calango:0»
once $ s «berimbau-calango:1»
once $ s «berimbau-session:0»
once $ s «berimbau-session:1»
once $ s «berimbau-slow» # begin 0.8
  # attack 16 # hold 40 # release 16

```

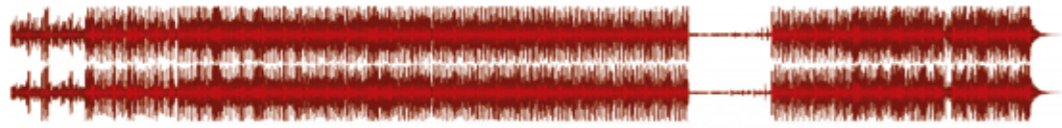
marimoura.4two.art
https://joenio.me

make make take
take tweak tweak
ovo

UN **petit**

artiste de techno/électro Orléanais qui apprend à peine à faire du son.

Narrateur
«pas de csc; ne jamais se dévaloriser pote, ta compo = gold»



- alors pour le process
- commencer par un synthé et des oscillateurs très carrés pour reproduire du 8bit
 - faire une macro qui change pratiquement tous les paramètres du synthés
 - jouer avec jusqu'à avoir un pattern sympa
 - kick+percussions qui tapent un peu mais pas trop
 - une petite basse acide
 - pour le reste c'est juste une composition très progressive sans beaucoup plus à voir (narrateur) «à dire?»

idées en me plongeant dans l'esthétique de la vidéo, l'aspect télé cathodique et les imperfections très glitchy, j'ai trouvé les c'est plus simple de faire écouter que d'expliquer mais j'ai essayé de retrouver un aspect dansant tout en gardant quelque chose de parfois fluide, parfois solide et abrupt.

insta @ovo_kta

Explore Integrate Iterate Enjoy

Pango Ornithorynx



I'm a 13 years old music maker. I started making music in 2020.

My music has been really influenced by the original musicians of the game Geometry Dash such as f777, Waterflame, rukkus, thefatrat and Detious music.

When I start a song I usually think "what if I make this pattern on Nano-loop?" If it's good I keep it, if it's not I try something else until I get something good.

My music doesn't have a special meaning, I let you find one yourself if you want to!



E x p l o r e
I n t e g r a t e
I t e r a t e
E n j o y

A
chan-
gingandcom-
posite being, evolving
in epochs and spaces while
adapting to each.

La Rue d'oXni

HILDEGARDE

French Performer and producer, everything is about autodetermination, based in Brittany

I have chosen a video with subtitles included so i recorded my voice and produced like an OST for this

Parmi les propositions reçues, j'ai choisi la vidéo d'oXni car j'ai reconnu le nom et le travail de mon ami.e (j'avoue) qui est un.e artiste militant.e pluridisciplinaire.

Je savais que cette vidéo était conçue par lui et sûrement destinée à devenir un de ses clips, et ses clips ont la force d'être largement représenté lorsqu'elle performe ses chansons sur scène.

De plus, cette vidéo représente une traversée de Paris et son périphérique à travers Google street view, un outil que j'ai toujours trouvé intrigant, glauque et poétique.

Cette esthétique post internet résonne très bien avec mes problématiques artistiques.

Ainsi, j'ai pu produire le son en visionnant la vidéo directement grâce à la possibilité de lire une piste visuelle en synchronicité avec des pistes audio sur le DAW que j'utilise.

Ce qui m'a permis d'ajouter des effets correspondants à certaines scènes mais aussi au texte que j'ai pu enregistrer avec ma voix et traiter, puisque les sous-titres étaient inclus dans la vidéo.

Du coup c'est un drôle de ping-pong d'une musique, à une vidéo, à une re-musique.

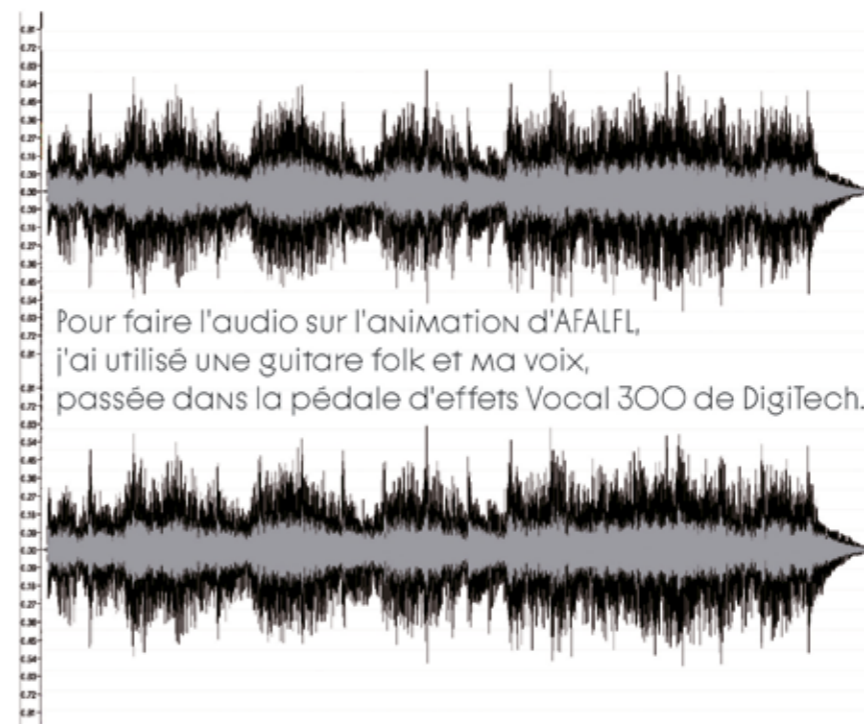
Art i ofact

Harmonie Aupetit



Harmonie Aupetit est née à Guéret en 1989 et vit aujourd'hui à Nanterre.

Artiste autodidacte, elle explore divers champs et techniques pour créer des œuvres hybrides. Un « bricolage » qui s'inscrit dans une démarche et une esthétique DIY. Elle fait de la musique au sein du groupe de freak folk Chiens de Faïence.



Pour faire l'audio sur l'animation d'AFALFL, j'ai utilisé une guitare folk et ma voix, passée dans la pédale d'effets Vocal 300 de DigiTech.

<https://www.harmonieaupetit.com/>

Slay3eur

Je
me
suis
pen-
ché sur

le travail de Bé-
rénice Gaça Cour-

tin, « Webs of power » et de l'ensemble de son processus de création ainsi que ses inspirations pour créer l'œuvre numérique composé d'image créer par ordinateur et des pièces textiles ayant des patterns spécifiques portés par des performeur/euses.

J'ai ensuite visionné la vidéo à plusieurs reprises pour m'inhiber des gestes, signes, couleurs et éléments qui pourraient me guider dans l'élaboration d'une bande son.

Perdu entre divers programmes, monde digital, machine, mystique et tissus relatant un mythe, un conte, une histoire passé ou futur, rattaché au corps car portés en tant que vêtement sur des humains reflétant probablement leurs intèriorités.

Il me fallait être spontané et commencer une recherche et une mise en place d'un échantillonnage de plusieurs sons afin de coller avec une certaine intention.

Je suis donc parti à la recherche de ce dont je voulais parler en oubliant un peu le propos initial, mais avec la volonté de compléter l'œuvre de façon sonore.

Connecté un rythme à une électronique douce pas vraiment dénaturé ou déformé en y alliant les pouvoirs ancestraux du mouvement de la terre, carte mère de notre existence. Fusionner technologie et tradition dans un son. Mise en place du matériel, séquenceur sonore, ordinateur, carte son, casque et différents câbles pour aider au bon fonctionnement du circuit.

J'ai pu m'appliquer à chercher sur le web de la matière pour faire des échantillonnages sonores que j'ai réarrangé en suivant mon intention et en y incorporant des prises voix. Arranger le tout et essayer de faire coïncider des éléments sonores.

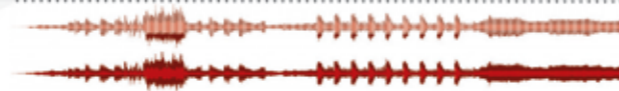
NOM : Mahoungou
Prénom : Theo
Également : /H\, Slay3eur, Captain

Être vivant, humain, 1 mètre 85, yeux noirs, cheveux noirs, peau noire, dessine à l'encre de chine sur sa peau, passionné par la beauté et la grâce sous toutes ses formes et aussi triple champion de son quartier des plus longues siestes à la chaîne.

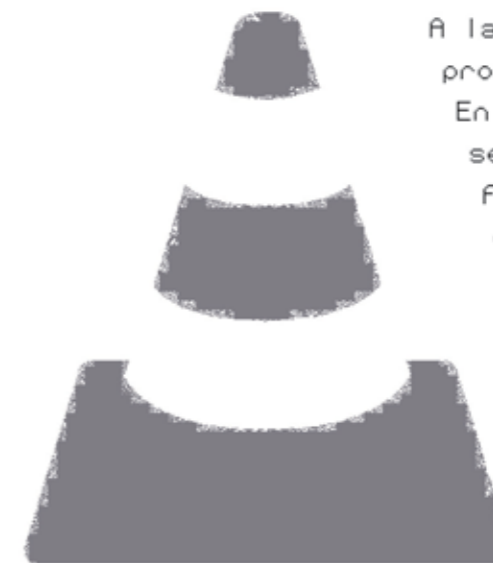
slay3eur.bandcamp.com

Auteur, interprète, Slay3eur va sortir cette année et défendre sur scène et partout ailleurs son premier projet de musique aux influences hip-hop et rock nommé pour l'instant « 1jour2plui3 ».

Âgés de 25 ans et est localisé entre Saint-Brice sous Forêt et l'ensemble du bassin parisien. A été étudiant aux beaux-arts de Paris ses deux dernières années, ou /H\ a pu pratiquer la peinture, le dessin, la céramique, la mosaïque, la performance et l'immobilité, faire quelque recherche sur internet, les machines et leurs liens avec la nature des choses et également bidouiller et créer des sons étranges assistée par ordinateurs.



PLOT



Mourir demain

La compo à été faite via Orca, Sunvox et SonicPi avec trois sessions d'enregistrement pour être rassembler en couche.

Les datas qui avaient été récupéré sont aussi ré-utilisées pour définir différents paramètres comme les notes, les octaves, la vélocité ou les fx utilisés. L'ensemble essaye de s'unir pour matérialiser la vision de la production visuel à la base où la musique essaye à son tour d'être vecteur d'une libération intérieure face à un système oppressif.

Voilà voilà, j'ai pas une technique de ouf donc on est pas sur une dinguerie mais c'était sympa comme expérience.

instagram: zerobeissance

-27 ← related video

A la base j'étais inspiré des processus de Iannis Xenakis. En essayant d'utiliser un ensemble de processus en transformant des éléments visuels en sons. Avec TouchDesigner un patch à convertit certaines données vidéo en son et sont ravalées et digérées en MIDI pour pouvoir les remanipuler. L'objectif était de créer une connexion entre l'image et le son, pour rendre certains mouvements visuel audible.



ParVagues, c'est des ONDES SONORES qui naissent dans un océan binaire pour parfois s'échouer sur vos plages sonores.

Du code pour composer et un contrôleur pour interpréter : ParVagues est un projet de musique électronique live à l'intersection de multiples influences. Rythmes technos et drums breaks; guitares funk et basses de gameboy; voix éthérées et synthés fous; tous cohabitent au service d'une ambiance qui va du trip-hop expérimental à la techno instrumentale, utilisant des outils libres pour créer de la musique libre <3

↓
narrateur:
le sang on aime aussi

TidalCycles
framework
traduisant le
code que j'écris
en instructions OSC
envoyées au
sampler/
synthétiseur

ParVagues: TidalCycles Livecoding + Ardour DAW + MIDI Input + Audacity Mastering.

Je compose mes musiques avec TidalCycles, un framework de création musicale permettant de décrire du son avec du code en contrôlant un sampler/séquenceur.

Avec ce framework, je construis chaque morceau piste par piste, faisant boucler des samples ou faisant jouer des séquences à des synthétiseurs ; puis en programmant des effets sonores piste par piste ou en les groupant.

Je connecte ensuite les volumes de chaque piste et certains effets à un contrôleur MIDI, me permettant d'orchestrer ces pistes et de jouer le morceau final en improvisant son intro, ses transitions, et sa conclusion.

Cet équilibre entre code structuré et improvisation libre permet de remettre du vivant dans cette création numérique, faisant de chaque morceau une collaboration entre l'Humain et la Machine.

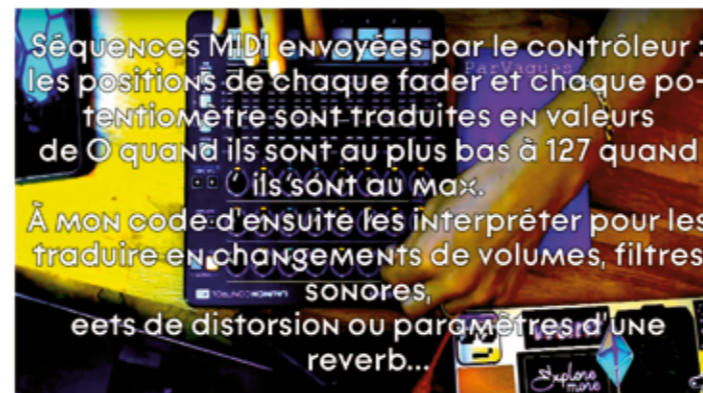
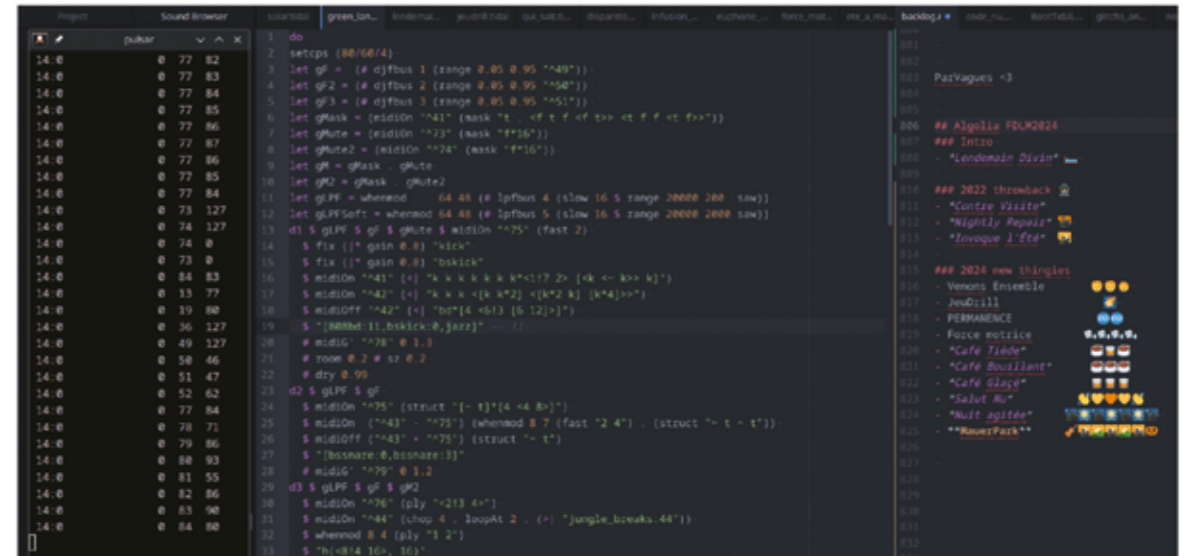
www.netch.pl/parvague

Mon environnement
de composition
et de performance
live se compose de:



Pulsar: Éditeur libre permettant
de voir et d'exécuter du code
avec le package atom-tidal
cet éditeur est le successeur
du célèbre Atom

Adour
Cette Di-
gital Audio
Workstation me
permet de router chaque
piste de mon code séparé-
ment, et ainsi d'ajouter des
effets ou du postprocessing
(Limiteur, compression, ...)



Séquences MIDI envoyées par le contrôleur : les positions de chaque fader et chaque potentiomètre sont traduites en valeurs de 0 quand ils sont au plus bas à 127 quand ils sont au max. À mon code d'ensuite les interpréter pour les traduire en changements de volumes, filtres sonores, effets de distorsion ou paramètres d'une reverb...

Super-Collider : plateforme de synthèse auditive transformant les instructions OSC en signaux sonores. J'utilise SuperDirt pour les samples, de nombreux synthétiseurs libres (dont un certain nombre créés par le Santa Clara Laptop Orchestra), et des effets open-source comme les portages des modules de Mutable Instruments).

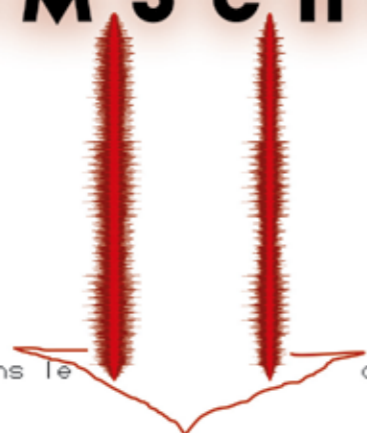
*I am a foolish programmer, and
computer nerd who grew up with
a Commodore 64 and Amiga 500.*

*I started to make weird music and
noise with early tracker programs,
even getting some music into videos ga-
mes in college.*

*I work as a web developer in Washington DC, and
code shaders in my spare time when not making
music. New to the demoscene even though I feel
like I've been around it all my life.*

*Keyboard fanatic, loves tiny computers
and new technology, I'm not smart
but brute force / have my life to the
fullest.*

Ethereal b y t 3 m 3 c h a n i c



I chose to make music for RAS dans le caison

My song is called Ethereal, I felt it went with the slow moving forms and images
in the video.

For the video I started with trying to find sounds and samples that fit the mood.
Usually I pick stuff from youtube or other sources and slice them up in an editor
(AudioCataylist) and then bring them into Milky Tracker or Renoise (tracker programs).
I grew up using early trackers on the Amiga and early PCs.

Once I had the sounds and samples I liked, I started to lay down the beat and drums.
I try to block out the time of the video and create changes based as needed.
Next I'd slowly edit sections or looping parts as the video progressed.

The rest is iterative editing and tweaking till I felt it sounded good and matched what I
saw. The pink colors and slowly moving forms made me feel a deep bass and ethereal chimes
and bells, as if a daydream.

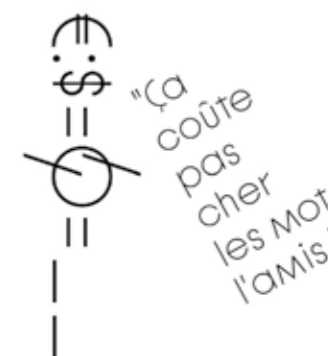
Instagram: [pjkarlik](#) - [soundcloud.com/pjkarlik](#)

FINDING LOVE aYaTo

French musician, guitarist, HAK lo fi record
Process / Processus k7, guitars, overdub

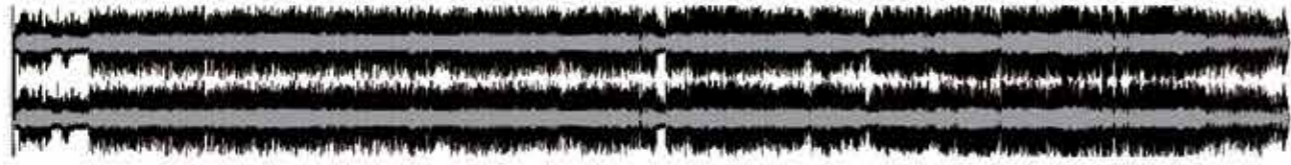


Narrateur: «Ça sature, pas comme ton don d'informations»



Instagram: [ayato_sn1984](#)
[soundcloud.com/ayato-sounds](#)
[ayato.bandcamp.com/](#)

Déambulation CRASH SERVER



Post Mayhem Livecoding Music



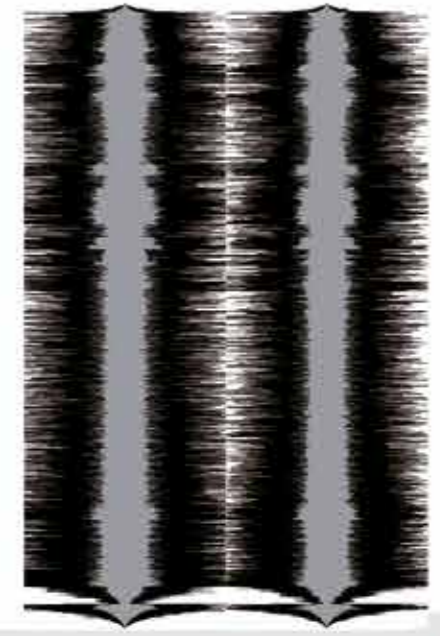
Narrateur
«Ça fait pas beaucoup
de mots pour 4 mains amigos»



JAM AMBIANTE IMPROVISÉE À 4 MAINS AVEC LE LOGICIEL DE LIVECODING FOXDOT.

https://www.facebook.com/crashserverlive - https://www.instagram.com/crashserver - https://crashserver.fr/

Bordel de Tlazolteotl TLAZOLTEOTL



Tlazolteotl

Process

- 1- Récupe de qq sons. Dans les détails :
 - le Death Whistle, ou sifflet de la mort, utilisé par les aztèques pour faire fuir les ennemis
 - Tlazolteotl prononcé par une machine.
 - Sons d'oiseaux : coucou, corbeau, mésange et rossignol.
 - Les touches d'un minitel et un bon vieux modem
 - Extrait d'une chaude soirée entre amis, à looper des sons érotique et ainsi tenter de faire face à l'ennuis.
 - Récupe d'une phrase extraite d'une pièce sonore d'un ami. Je l'ai inversée et maltraitée, il ne se reconnaîtrait donc pas. Tant mieux pour moi. Je fais une vilaine Cerber.)



- 2- Livecoding avec DRCA et Sunvox, pour la part de réverie. Y'a aussi une bricole Vital.

- 3- Inversion et accélération.

- 4- Coupe, colle, bidouille.

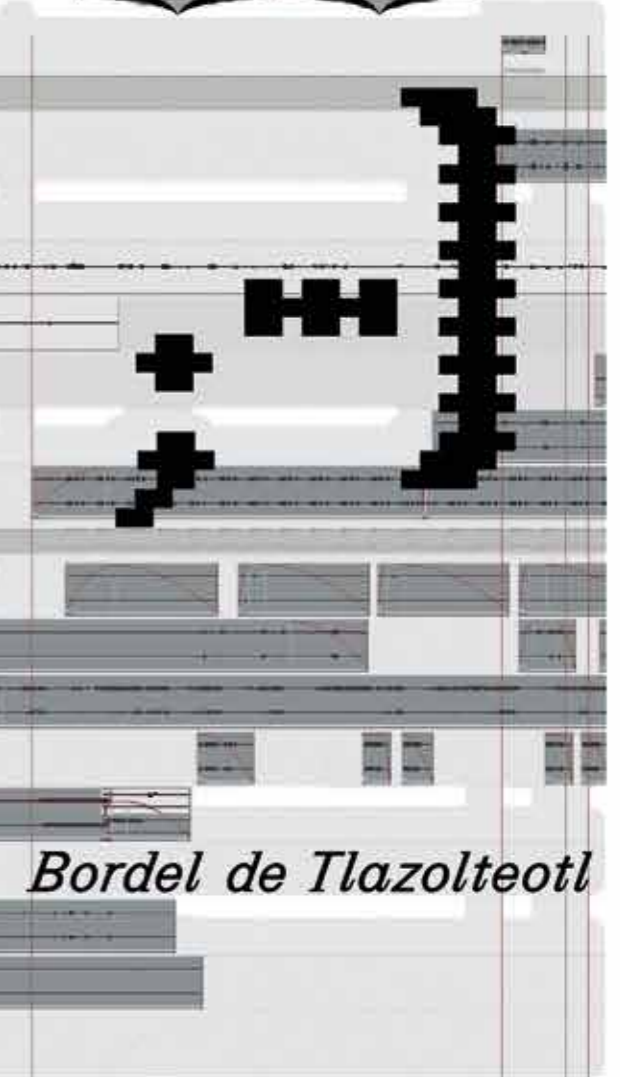
- 5- Mange des graines de tournesol. Pour se donner de l'entrain!

- 6- L'export déconne, la loose...

Un grand merci à Claire pour sa voix si suave.



narrateur:
«je dirais que c'est plutôt
clean Tlazol»



Bordel de Tlazolteotl

instagram: m.a.r.l.e.n_b marlenbertoux.bandcamp.com

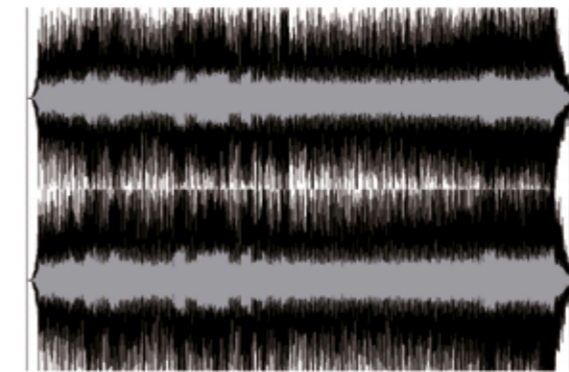
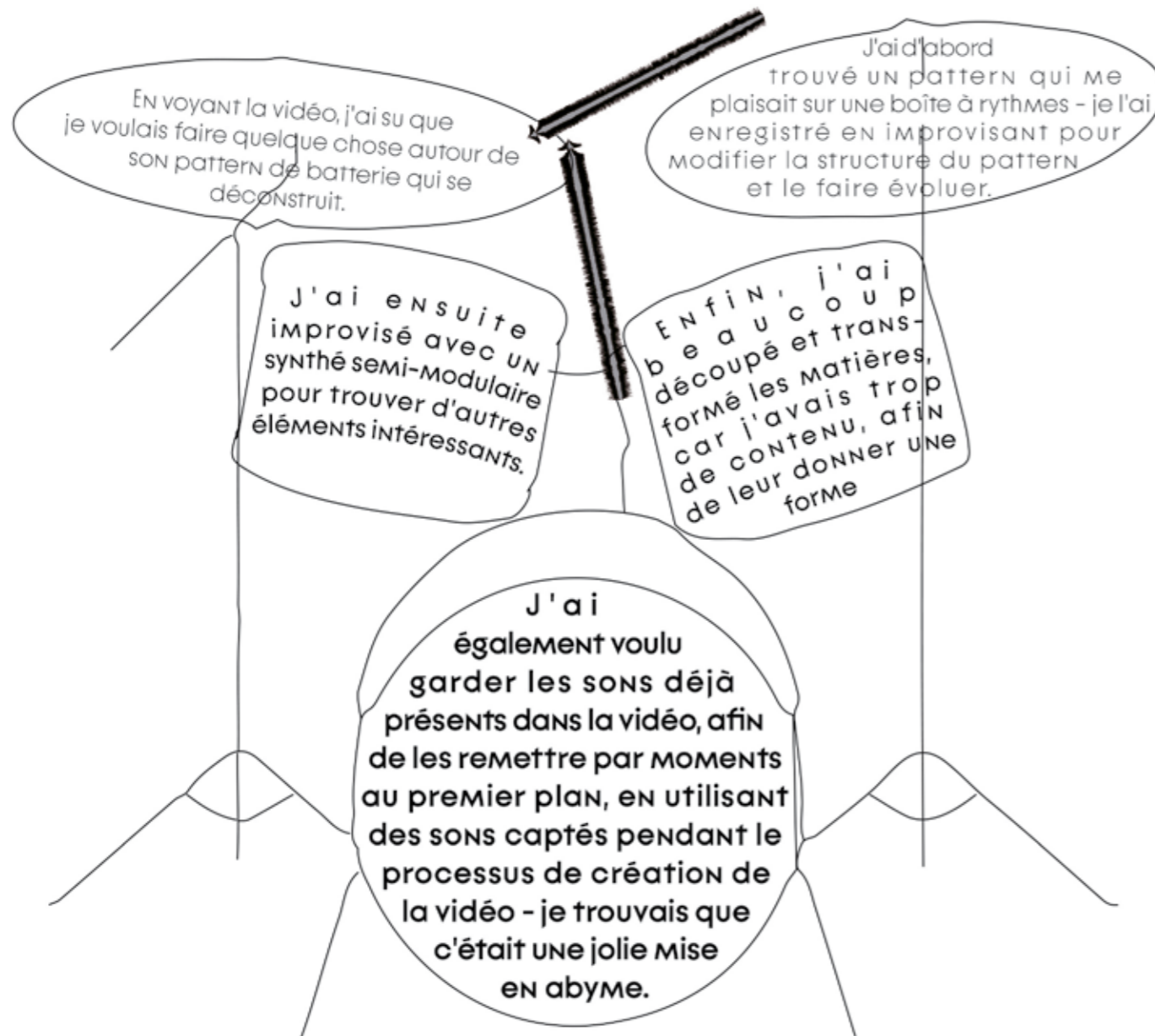
Coulisses YOUSRA KHECHAI

Projet 52
GAZIEL

Violoncelliste, improvisateur:rice et compositeur:rice, non binaire.
Originaire de Tourcoing. En <3 avec la solitude.

I like pizza

Website gaziel.free.fr
[@Gaziel@mastodon.social](https://mstdn.social/@Gaziel)



Narrateur
«Alors là j'sais vraiment pas quoi faire, je vais laisser ça tel quel.
Tu as de la chance, ta page sortira du lot»

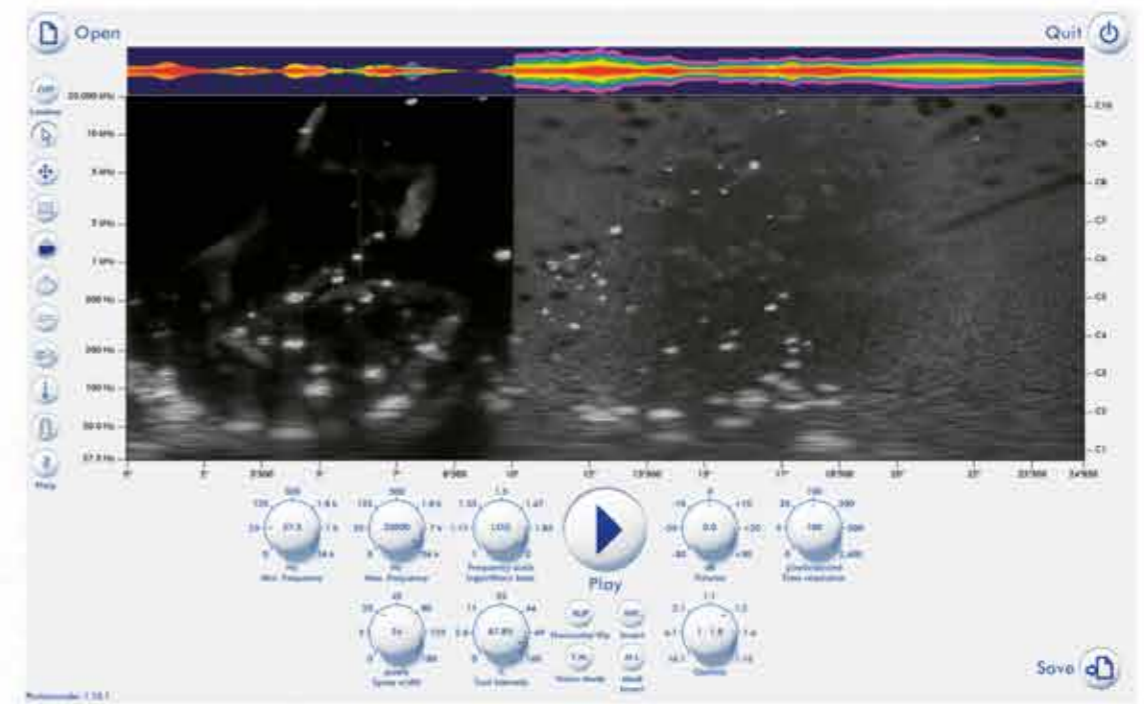
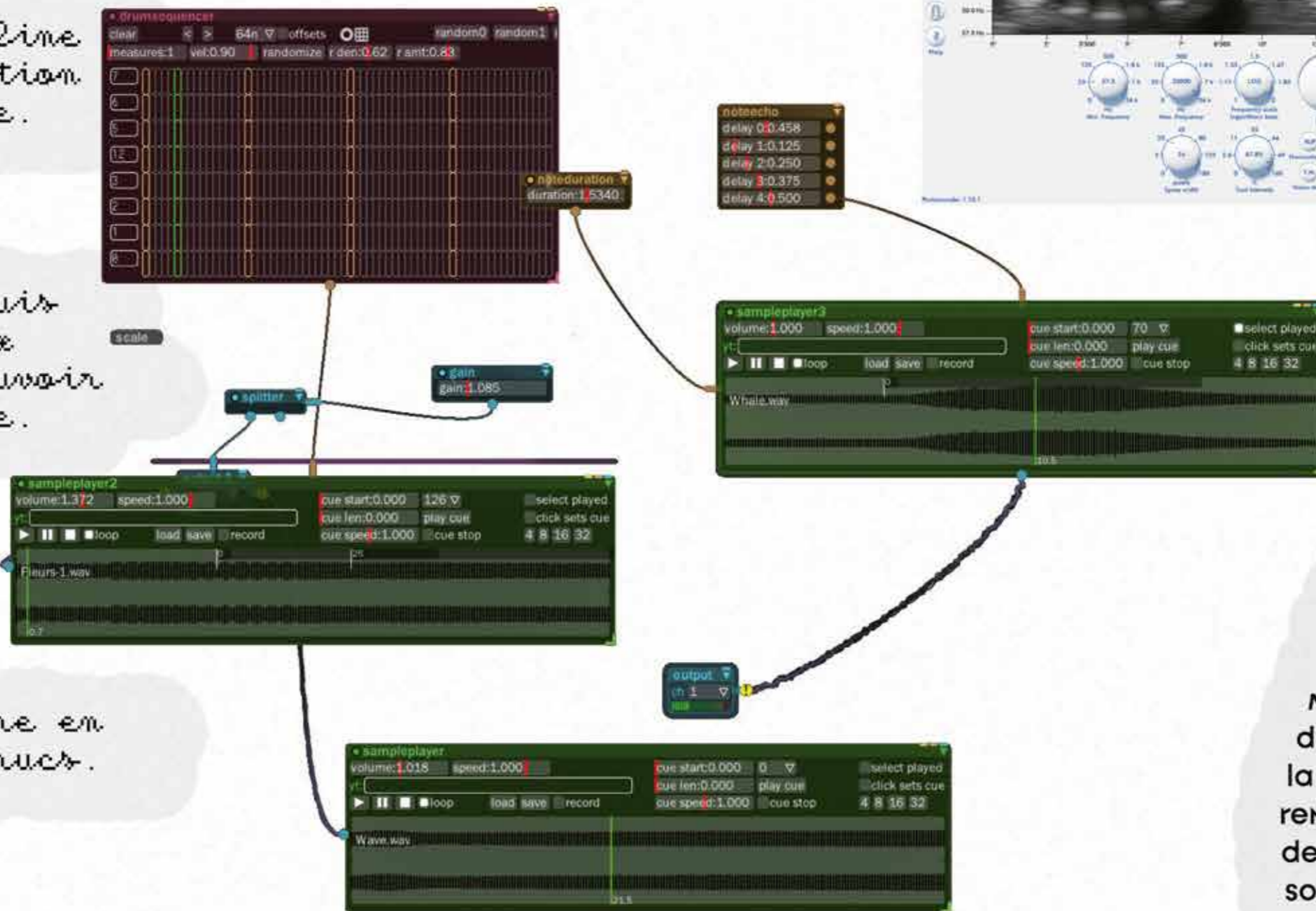
Cours d'eau MAELINE LI

Je m'appelle Maeline
j'ai une fascination
pour le gingembre.

Je réfléchis depuis
quelque temps aux
dynamiques de pouvoir
liées à l'attente.

J'aime bien mettre en
suspension des trucs.

J'aime les clochettes.

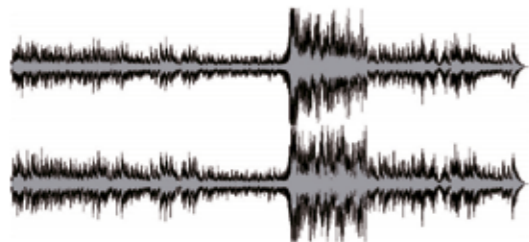


J'ai
utilisé
Photo-
sounder
pour la pro-
duction de
sons, Reaper et
Bespoke pour le
mixage/montage. Je
me suis appuyée sur
des captures d'écran de
la vidéo de Leila que j'ai
rentrées dans Photosoun-
der (qui fait de la synthèse
sonore) afin d'en géné-
rer des sons, que j'ai en-
suite utilisés dans la
composition.

instagram : maeline.li

Première Variation SPORT EN FAMILLE

« Extrait de la première variation verrillon » est une tentative de sport de glisse : les doigts frôlent les crêtes en boucle.

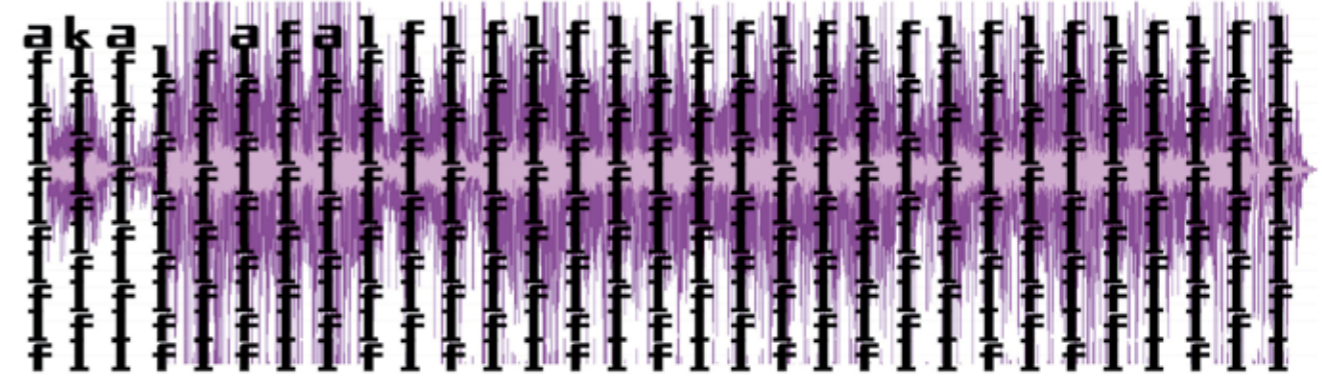


<https://fannytestas.org/>

Lors d'une fan-
donnée sem-
piternelle au
Namsan Park de
Séoul avec les
spitz nains en
poussettes et
les entrepreneurs
heurs en sur-
vêtements de velours
fouge, nous
nous sentions,
enfin, en famille..

CCC 3> LFI

AFALFL



<https://afalfl.bandcamp.com>

Né en Mauritanie et basé à Paris, Mamady Diarra est un ancien DJ, aujourd'hui musicien et codeur live.

Après des études en Sciences Sociales et Humaines, il décide de se consacrer à sa passion pour la musique et les arts numériques.

Actuellement CTO à l'Institut Internet des Objets Morts (Iodt), Mamady enseigne également à No School Nevers.

Il est membre du Cookie Collective, un collectif d'artistes, musicien-nes, programmeur-es, makers très actif en région parisienne.

AFALFL fait parti de la scène musicale électronique expérimentale et underground parisienne. Producteur et codeur en direct, il utilise le logiciel open source ainsi que des boîtes à rythmes, du code informatique écrit et des synthétiseurs; et a un faible pour les rythmes lourds, la musique informatique basse et l'improvisation libre.

AFALFL a un niveau légendaire sur Naruto Ultimate Ninja, invaincu en tournoi, il est expert avec les personnages les marionnettistes.

J'utilise le logiciel daw Ableton
avec beaucoup de synth, mélangeant
les rythmes, les sonorités à base
de matériaux provenant du live coding,
notamment les boîtes à rythmes
les notes.

Narrateur: « MON REUF encore
de doc la prochaine fois ! »
Moins

Hélicidé Jules Dejardin

moi j'aime le chiffre (-5)
en tout cas je l'utilise souvent.
Je pense que mon plat préféré
en ce moment c'est des aubergines
vapeur au sésame et grillées
à la poêle.

J'utilise SuperCollider depuis
quelque temps car ce langage
va me faire accéder aux sons que
je fantasme, j'espère.

Il me semble aussi que j'aime
le sentiment de liberté qu'il
procure: tu décris, ça crie.

La synthèse c'est mega cool
et je voulais pas en faire
pendant longtemps, je veux dire
que je l'ai boudé pendant
une longue période, "ça s'entend
trop".

Oui, avant je faisais surtout
des prises de son comme source
de son. Attention, "que mes
précieux sons", c'est de l'arti-
sanat ou je suis un sale voleur
sans identité? -> je vie/vécu
intensément le dilemme du
preset, Supercollider vanilla
ptdr, comme si on pouvait tout
faire soit même de A-Z.
Je n'en veux plus c'est bon,
place à l'amusement!
Volez mon code et mes sons.

<https://github.com/Jules-dejardin/supercollider42k>
<https://freesound.org/people/104-Moonj/>

Personne absente
m'a bien inspiré.
C'est intime,
un peu sombre
et saturé.
Même si je ne
comprends pas
l'histoire, le su-
jet ressort. Le film
se prépare puis
chante un peu.

J'avais une bron-
chite et je voulais
enregistrer le
corps malade, le
souffle sifflant.

Après le REC, la
découpe [zombie,
dark, duck, couine,
plock] hop hop
ni une ni deux
dans SC. Un petit
chaînage d'effets
simple que voici :

```
1.
//saturation
SynthDef \satu, {
  arg in, amp=(-5), out=0, saturation=1.1, mix=0, freqLpf=10000, freqHpf=40;
  var dry, wet, sig;

  dry = In.ar(in, 1);
  wet = (dry * saturation).tanh(1);

  sig = XFade2.ar(dry, wet, mix*2-1);
  sig = LPF.ar(sig, freqLpf);
  sig = HPF.ar(sig, freqHpf);
  sig = sig*amp.dbamp.lag(2);

  Out.ar(out, sig);
}.add;

2.
// BrickWall
SynthDef \brickWall, {
  arg in, amp=(-5), wipe=0, mix=0.5, out=0;
  var dry, wet, sig, chain, size=2048;

  dry = In.ar(in, 1);

  chain = FFT(LocalBuf(size, 1).clear, dry);
  chain = PV_BrickWall(chain, wipe);
  wet = IFFT(chain);

  sig = XFade2.ar(dry, wet, mix*2-1, amp.dbamp.lag(1));

  Out.ar(out, sig);
}.add;

3.
//Delay
//à styliser avec une enveloppe || spatialiser
SynthDef \delay, {
  arg in, out=0, amp=(-5), mix=0.3, decay=3, min=0.3;
  var sig, dry, wet;

  dry = In.ar(in, 1);
  // wet = CombL.ar(dry, 0.5, LFNoise2.kr(0.2).linlin(-1,1, minDel+0.001, min-
  Del+(minDel*3)), decay);

  wet = dry + CombL.ar(dry, 0.5, (min.lag(3) + (LFNoise2.kr(0.5).lin-
  lin(-1,1,0.001,0.01)).lag(2)), decay, 0.8);
  // wet = PanFz.ar(wet, LFNoise2.kr(1).linlin(-1,1,-0.2,1.2));

  sig = XFade2.ar(dry, wet, mix*2-1, amp.dbamp.lag(1));
  // sig = Pan2.ar(sig);

  Out.ar(out, sig);
}.add;

4.
// PitchShift
SynthDef \pitchShift, {
  arg in, predelay=0.1, pitch=1, lpf=4500, mix=0, amp=(-5), out=0;
  var dry, wet, temp, sig;

  dry = In.ar(in, 1);
  wet = PitchShift.ar(dry, 0.2, revtime.lag(1));
  sig = XFade2.ar(dry, wet, mix*2-1, amp.dbamp.lag(1));
  // sig = wet *amp.dbamp.lag(1);
```



```

4,
// PitchShift
SynthDef (\pitchShift, {
  arg in, predelay=0.1, pitch=1, lpF=4500, mix=0, amp=(-5), out=0;
  var dry, wet, temp, sig;

  dry = In.ar(in, 1);
  wet = PitchShift.ar(dry, 0.2, revtime.lag(1));
  sig = XFade2.ar(dry, wet, mix*2-1, amp.dbamp.lag(1));
  // sig = wet *amp.dbamp.lag(1);

  Out.ar(out, sig);
}) .add;

// Voilà les bus et le chaînage
~bus = Dictionary.new;
~bus.add (\pitch -> Bus.audio(s, 1));
~bus.add (\fftBrick -> Bus.audio(s, 1));
~bus.add (\delay -> Bus.audio(s, 1));
~bus.add (\satura -> Bus.audio(s, 1));
~saturationGrp = Group.after(~granGrp); // j'ai d'autres bus dans le projet il
faut remplacer ~granGrp,
~brickWallGrp = Group.after(~saturationGrp);
~delayGrp = Group.after(~brickWallGrp);
~pitchGrp = Group.after(~delayGrp);

~saturation = Synth.new(
  \satu,
  [
  \amp, 0,
  \saturation, 15,
  \freqLpf, 10000,
  \in, ~bus[\satura],
  \out, ~bus[\fftBrick],
  ],
  ~saturationGrp
);

~brickWallSynth = Synth.new(
  \brickWall,
  [
  \amp, 0,
  \wipe, -0.99,
  \in, ~bus[\fftBrick],
  \out, ~bus[\delay],
  ],
  ~brickWallGrp
);

~delaySynth = Synth.new(
  \delay,
  [
  \amp, 0,
  \decay, 3,
  \mix, 0,
  \min, 0.3,
  \in, ~bus[\delay],
  \out, ~bus[\pitch],
  ],
  ~delayGrp
);

~reverbSynth = Synth.new(
  \pitchShift,

```

```

  ~reverbSynth = Synth.new(
  \pitchShift,
  [
  \amp, -3,
  \pitch, 1,
  \lpF, 4500,
  \mix, 0,
  \in, ~bus[\reverb],
  \out, ~bus[\masterSamples], // c'est un bus pour faire la spatialisation après,
  tout est en mono pour le moment ! on peut remplacer simplement 0 pour entendre à
  gauche
  ],
  ~pitchGrp
);

```

Je déclenche aléatoirement les familles de samples avec plusieurs bouton midi sur mon launch control XL, et joue les effets avec, exemple de mapping midi (sample et effets)

```
{num=59 && val=127 && chan=4}<e[\sample27].value;"zombie".postIn;}
```

```

e.add (\sample27 -> {
  Synth (\lectechant, [
  \buf, ~buffers[\zombie] [(0..4).choose],
  \loop, 0,
  \out, ~bus[\satura],
  \amp, 0,
  ], ~mainGrp);
});

```

```

//wipe du filtre brickWall
if(ccNum = 55 /*&& channel = 1*/, {
  ~wipeBrick = val.lnexp(0, 127, -0.5, -0.995).round(0.001);
  ~brickWallSynth.set(\wipe, ~wipeBrick);
  "wipe brick".postIn;
  ~wipeBrick.postIn;
});

```

Tout les essais, tests sont REC puis il faut trier un peu. Après avoir choisi j'ai tout monter dans Reaper, en plus on peut mettre des vidéos dedans ça marche super. Y'a d'autres sons fait avec SC ou modifiés dedans en plus.

FRANÇOIS GALLAND

Synthétiseur Modulaire

« N'est valable en art que la qualité de la sensibilité de l'artiste, et l'art n'est que le moyen d'extériorisation mais un moyen fou, sans règle ni calcul. »

Jean Fautrier - « Parallèles sur l'informel », Blätter + Bilder, mars-avril 1959.

Cet acronyme existe déjà pour désigner plusieurs choses comme « Peak to Peak Meter » dans les mesures des signaux ou « Pulsation Par Minute » ou encore « Partie Par Million » en science ou même la société « Papiers Peintures Mosellans » ...

Il est comme le synthétiseur, modulaire donc et change en fonction de ce à quoi on l'associe.

Ce nom qui reste générique s'adapte à l'actualité du travail et de l'évolution de la Psychédélique Punk Machine. Sans « Parti Pris Moral » dans un « Propos Purement Musical » l'artiste se réclame simplement d'une expression libre dans un art informel.

<http://tous-des-sons.com/>

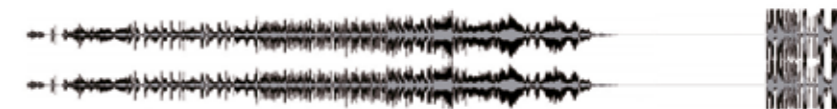


Synthétiseur modulaire exclusivement.

Plusieurs stems enregistrés en stéréo sur Tascam portable DR44WR à 96kHz puis monté en synchronisation avec la vidéo sur ProTools.

Export en PCM 96kHz / 32b float.

Cafard Vagabond Tortane



Paula est d'origine colombienne et vit à Nantes. Elle improvise principalement à la guitare électrique préparée, avec un style qui lui est propre. Elle utilise une variété d'objets sonores et de nombreuses pédales d'effets.

Quant à moi, je suis violoncelliste, improvisateur, compositeur, multi-instrumentiste installé à Paris.

J'ai demandé à mon amie improvisatrice Paula, avec qui je travaille souvent, de me proposer une idée musicale sur la vidéo, jouée à la guitare électrique préparée. En regardant la vidéo, j'ai pensé à un feu d'artifice ou à un éclair. J'ai trouvé le son qui m'intéressait et j'ai construit autour de ça. J'ai ajouté des sons d'impact avec un synthé semi-modulaire. J'ai modifié le son de la guitare pour l'harmoniser avec les autres éléments ajoutés. j'ai fini par ajouter un peu de réverbération à certains endroits, et voilà !

La course à L'histoire du nine

Paul Laurent

Aussi loin que je remonte, j'ai toujours été très attentif au son et en particulier au son enregistré.

L'enregistrement a été pour moi le moyen de me saisir des sons que j'aime. D'en faire quelque chose qui ai de la valeur.

Finalement, c'est construire du temps qui me semble le plus important. Ce temps, c'est mon temps, c'est aussi le temps de l'auditeur éventuel, c'est du temps partagé.

Je m'interroge sur la puissance du son de la majorité des concerts amplifiés.

Je plaide pour une **sobriété**

des décibels et pour un regain des

nuances.

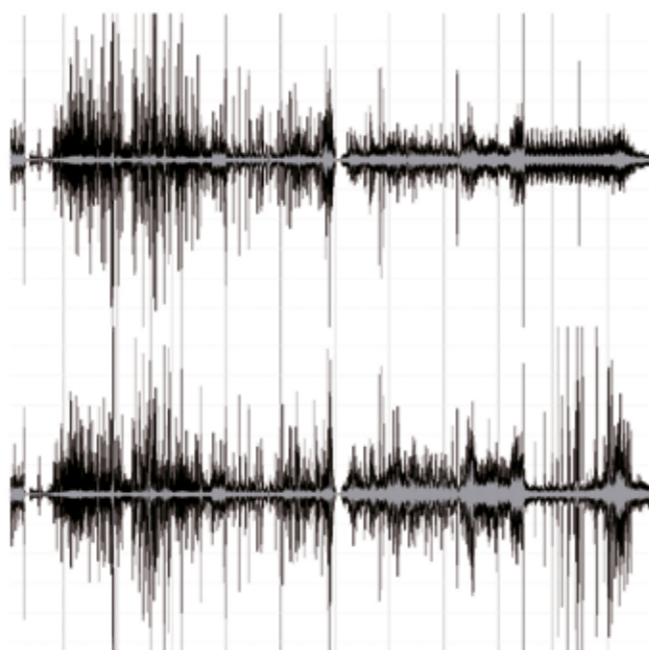
Les performances noise n'en seront que plus pertinentes.

J'ai utilisé uniquement des ressources que j'avais sous la main. Des prises de sons anciennes et d'autres assez récentes.

On y entend des moments de ma vie, enfants, amis, et aussi des moments de travail musical que je n'avais jamais utilisé.

J'ai sélectionner des prises qui avaient à faire ensemble et avec le film.

C'est une conversation que j'ai voulu très douce, drôle, et vivante.



Nouveau gourdon

Ada Lanerd



Too

freak
for

GEEKS,
too

geek for
freaks,

Ada Lanerd gets

bass boosted
everytime

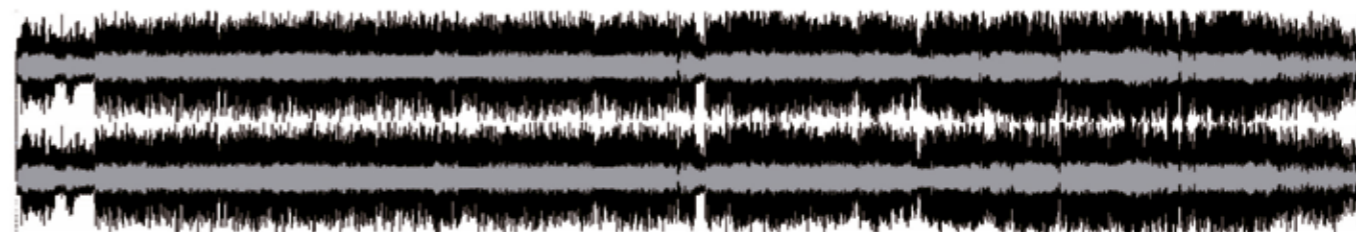
it goes dun
dun dun. High

on heels when
the party calls ;

skates on wheels
when the summer

comes ; admin trans
of burning sys ; born

in flames so running
fast.



J'ai d'abord regardé la vidéo tout en esquissant mes idées avec des bruits de bouche, puis j'ai mis mes idées au propre avec mon matériel.

Cette bande-son a été composée grâce du "matos de poseur" (pour citer un membre du cookie collective) garanti sans open source, open hardware ni live-coding : que des machines un peu chères, jolies et opaques (OP-1 et KO II de Teenage Engineering) et Ableton Live 9.

J'ai aussi utilisé un micro pour enregistrer des bouts de voix. Le côté brutaliste assez évident de la vidéo m'a offert un boulevard sonore (surtout que j'ai déjà moi-même filmé des lumières urbaines en traveling à vélo ou en train parce que je trouvais ça beau).

Par ailleurs, cette vidéo m'a aussi confrontée à des questions identitaires post-coloniales : les enchaînements entre rastérisation bitmap (noir et blanc très binaire en gros pixels) et RVB, le fait de produire des sons pour une vidéo faite dans une ville et un pays où j'ai jamais mis les pieds (Abidjan, Côte d'Ivoire), étant en plus une personne visiblement blanche malgré une histoire familiale assez complexe niveau racial...

Tout ça m'a fait réfléchir et finalement j'ai trouvé que faire de la noise sur un beat entraînant mais glitché et avec des voix confuses étaient finalement la meilleure manière de résumer le bordel que ça représentait dans ma tête.

Abraxas Krease

Je m'appelle Krease, et j'ai commencé mon aventure musicale en 2022. Depuis, je me suis lancé dans l'exploration du live coding et des sonorités électroniques, avec un amour particulier pour la Drum'n'Bass. Mon parcours a été marqué par une quête constante de nouvelles techniques et d'outils créatifs, qui m'ont amené à travailler avec des logiciels comme SuperCollider, Sardine, et d'autres environnements de programmation musicale.

L'afrofuturisme est une source d'inspiration majeure pour moi, et je cherche à intégrer cette vision dans ma musique, en utilisant la technologie pour repousser les limites de la création sonore. Ce qui m'intéresse, c'est de découvrir des façons amusantes et innovantes de produire de la musique, tout en gardant une certaine rigueur musicale.

Aujourd'hui, je travaille avec un micro-ordinateur, cherchant à simplifier mon code pour créer des morceaux qui s'articulent autour d'une ou deux fonctions clés. Mon objectif est de voyager léger, à la fois dans le matériel que j'utilise et dans l'approche que j'adopte.

Je suis encore en pleine création, avec l'ambition de finaliser un album complet qui me permettra de participer à des festivals et de partager ma musique avec un public plus large. J'ai eu la chance de rencontrer des personnes incroyables à travers mes voyages, notamment à Berlin et aux Pays-Bas, et ces expériences m'ont donné envie de continuer à explorer, à apprendre, et à rencontrer de nouvelles personnes.

Pour mon dernier morceau, j'ai commencé avec REAPER et BESPOC sur un micro-ordinateur à puissance limitée. BESPOC m'a rapidement confronté aux limites du CPU et de la RAM, surtout avec plusieurs VSTi. De plus, la configuration manuelle des périphériques MIDI était assez longue.

Je suis ensuite passé à Pure Data et PlugData. Bien que le côté modulaire de PlugData soit intéressant, j'ai rencontré des limites similaires au niveau du CPU, et la programmation manuelle était assez complexe.

Ensuite, j'ai découvert que les plugins utilisés dans PlugData fonctionnent aussi dans SuperCollider. En utilisant SuperCollider en mode headless avec Sardine, j'ai pu intégrer et gérer des fonctions plus efficacement.

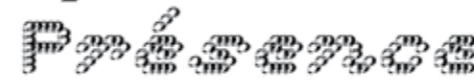
Sardine a été crucial pour encapsuler des fonctions et organiser des tableaux de patterns, même si la fonction Swim, que j'ai utilisée, ne gère pas directement la syncopation mais facilite la gestion des patterns.

Pour ce morceau, j'ai exploré l'utilisation de la syncopation pour aligner les rythmes avec le style drum and bass et ai commencé à créer des patterns de batterie qui se lancent progressivement. J'ai également regardé de nombreuses vidéos d'apprentissage sur ce style musical, les techniques, et les synthés utilisés pour m'inspirer. Cela a pris du temps mais a été très enrichissant.

En plus de cela, j'ai trouvé une méthode pour créer des automatisations, ce qui marque le début d'une nouvelle aventure dans mon processus créatif.

narrateur «:/ desolé ton code était trop long, il sera présent sur le site et dans la clef usb»

Cybirth



Expérimente la musique dans son laboratoire

La vidéo de Cécile m'a inspiré une histoire contée en musique. La naissance d'un cyborg. Mi-électronique mi-humain. L'introduction raconte la construction du cyborg mêlant signaux électriques de machines et voix humaine avec des respirations, des sons soufflés et des « ch » et « s » saccadés pour évoquer un chantier.

Le cyborg commence alors une danse frénétique, suivant le rythme saccadé du Butoh avec une ligne de basse lourde doublée avec une subbass.

C'est une danse de l'éveil et de la fierté, où le cyborg affirme sa personnalité, sa singularité, son étrangeté. La folie et la bizarrerie de cecyborg sont revendiquées avec les notes plus aigües de synthé et carillons qui se promènent à leur guise dans la musique.

La première étape a été de trouver les instruments virtuels qui colleraient au mieux avec l'ambiance et l'histoire. Le signal électrique très brut du début vient du synthé virtuel Surge XT que j'aurai aimé exploiter un peu plus pour créer d'autres sons, mais ça me semblait fastidieux par rapport au temps que j'avais.

J'ai donc cherché dans la librairie d'Analog Lab V des sons de machines, arpeggiator, basses et synthé/carillons principalement.



J'ai commencé à poser des notes avec mon petit piano en improvisation hasardeuse, enregistrée sur Ableton.

J'ai gardé ce qui me semblait bien et recomposé certaines parties qui avaient du potentiel mais qui méritaient des petits réajustements de notes.

J'aime beaucoup ce qui groove mais j'ai des progrès à faire en rythme et en coordination, donc j'ai passé pas mal de temps à réajuster ma rythmique. J'ai posé une batterie très succincte que j'aurai peut-être travaillé davantage avec plus de temps. Mais je me suis focalisée sur l'arrangement des notes et l'évolution du morceau qui me semblaient plus importants pour l'histoire.

Une
fois
la
ligne
de
basse
posée
j'
ajoute
les
autres
instruments,
puis
la
voix,
toujours
en
impro-
visation.

azertype

| ~ | ~ |

Souffrir c'est la masterclass
indispensable à l'apprentissage
de la vie

(=>□ ~ ~ <□=)°

Je fais la relation, je fais la réalité
Je fais même mon sommeil maintenant que je me souviens
de mes rêves, j'ai plus aucun rêve/aspiration

Qu'est qui me reste ?
L'aliénation

Mourir, ça fait pas mal.
Et askip c'est pas trop mal, parce que personne n'est revenu.

Je ne sais pas si
c'est considéré
ré comme de la
triche ou non,
mais j'ai juste
adapté un son
préexistant à la
vidéo. C'est une
musique qui est
beaucoup plus
longue, c'est
une composition
acoustique.
Grosso modo
c'est la première
partie, ça parle
d'hypomanie, un
état

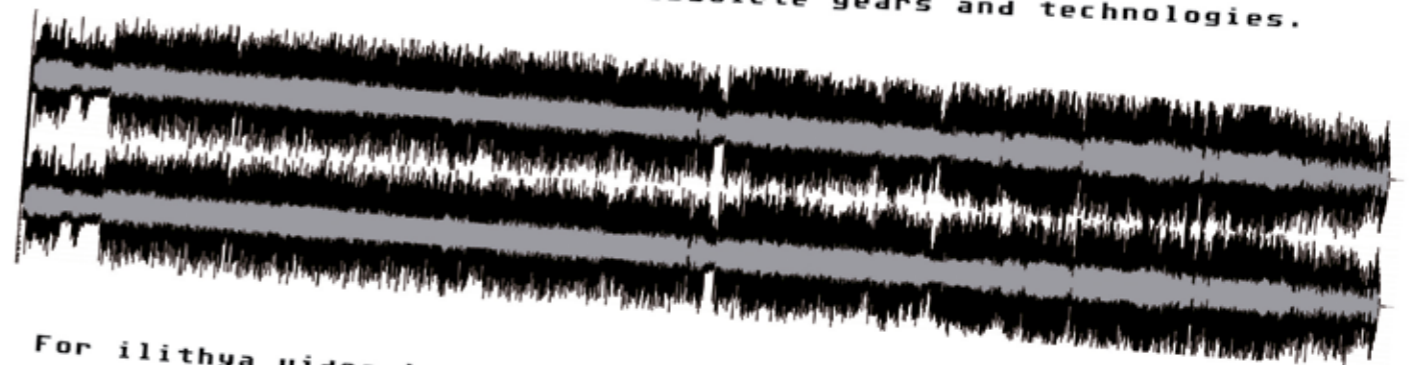
d'excitation et
d'activités in-
tenses qu'on peut
avoir quand on a
un trouble bipo-
laire de type 2,
en vrai c'est la
meilleure came
qui existe et ce de
très long. J'ai fait
cette musique pour
partager cet état
avec les autres, et
pour m'aider ac-
cepter la perte de
cet état suite à la
médication...



Ralt144MI, human-named Rémi GEORGES, creates hybrid pieces of
live-coded music sometimes in some kind of subaquatic universe.

Oscillating between technoid music and electroacoustic works.
To make your body and your mind dance.

Focusing on some form of technological archiving by using
live-coding to control old or obsolete gears and technologies.



For ilithya video i tried to create an hyper energetic impro focused
on all the small details of the visuals

Tools/Gears used:

- Sardine python live coding langage.
- Supercollider + Superdirt (BuboDirt Édition)
- Thinkpad P50
- Yamaha TX7 [sysex controlled by sardine]
- Analog Modular System:
 - * Joranalogue : [generate3 ; orbit3 ; contour1 ; morph4 ; filter8 ; delay1 ; enhance2]
 - * Schlappi Engineering : [ThreeBody]

Silent echoes softly born,

K.Ø.inthecosmos

K.Ø.inthecosmos

Projet musical de Coline Malivel, multi-artiste et designer.
Un monde où l'inconnu est matière, le mouvement est vie,
les bruits font symphonie : objets, machines, formes de vie,
réel samplé en chaos séquencé.

Silent echoes softly born,
Whispers weave and glows
Wandering landscapes come alive

From the animation Spider webs and nets, where shapes intertwine,
colors merge, and rhythms are superimposed, its sound mirror is
created by several human-artificial manipulations.

Imaginary Flutes : Generated by an artificial
intelligence, from the given animation.

Rhythms and Noises : Hand-composed in a noc-
turnal exploration.

Distorted samples from the real Teenage
Engineering KO-EP133

Moaned pads of finger synth... MozArt

Sequenced machine heartbeat...
Teenage Engineering KO-EP133

Arbitrary synchronization and sound assembly :
Reaper

we need a rest

Rose Felicity

hello c'est Eli, j'aime inven-
ter des histoires, créer des
espaces sonores ou physiques.

Ma pratique tourne autour de
l'écriture, de la performance
et du son.

J'aime brouiller les frontières
entre rêves et réalité, car
pour moi ces frontières sont
floues et poreuses.

J'essaie, tout en parlant de
certaines formes de violences,
que ce que je montre soit un
bouclier contre cette violence,
pour ceux qui écoutent /
voient.

J'utilise des enregistrements d'orgues pris à Grenoble, du field recording
de plages bretonnes et des montages de ma voix. Le texte entendu est

un extrait d'un poème de Bise Bolikowska, de son recueil "Je m'attends"

instagram: coline_k0m1

https://soundcloud.com/rosefelicity

English

@jules_cipher

Am I the last one to join this Fanzine? I've done everything to make that happen anyway. The statement that the last will be the first seems doubtful to me.

As for me, I'm a (fake/legit) philosopher and (legit/fake) hacker turned into tinkerer with generative music... aka I've partially succeeded in curing a megalomaniac urge to conceptualize the universe by diving into cyberspace and accidentally (or not) becoming an artist. It's such more chill and fun to tinker with dysfunctional blips.

But my real hope deep down (and it's no easy feat with these @CS6!@ open-broken softwares) is to make you dance with code. I love the rhythm of people who naturally know how to groove since childhood, which helps a lot when facing a machine that tends to subdivide time into powers of two (eighth notes, sixteenth notes, thirty-second notes). I should get back to drumming, but I'm too lazy to work on dexterity away from the keyboard... Turns out some languages (tidalcycles, sardine, FoxDot/Renardo) do allow you to break away from that absurd (and far too common in Western music) rule of powers of 2. This is something that convinced me about live coding.

```
python
Clock.bpm = 100; b1 >> unebasse(tamelodiadebasse, dur=[.4, .3, .3, .42, .58, .4, .28, .32], amp=linvar([.7, .9], PRand(1,3)*4)*PWhite(.8,1)) # there you go...
# you write the rhythms you want directly with a groove worthy of La Réunion.

But rhythms are better with an instrument that sounds fat. So, dissatisfied with FoxDot at the time, I decided to hack it.
And then, since it was half-dead and I was lacking hacker challenges, I resurrected it by creating a fork called Renardo (https://github.com/e-lie/renardo).
Join our community on Telegram, it's great, we do jams in the German capital.
Otherwise, I play music as a duo with Jules (the other one, the corresponding for this compilation) in the project FRONSSONS | . | . | (https://soundcloud.com/fronssons)
```

##Crushed rains##, the sound for this cool video by Joenio and Mari, is a story of random digital droplets that gradually align to form a neat melody and end up crushed by a big saturated kick in a frenchcore style.

blip ... jump ... blip bloup ... crush

I learned for the occasion how to synthesize aggressive kicks, and it's fascinating. You can find my Swiss army knife vital preset for that here: <https://nx34151.your-storageshare.de/s/u7odiYHX3AxbCPa>

So, I'll leave you with two pieces of Renardo code that I used to interpret this music...

```
python
# des blips
a1 >> melletsynth(
  PWhite(0, 18, seed=2) [;77],
  amp_PWhite(.4, 1), dur_PWhite(.3, 40, seed=2),
  fx=0, waveshape=0, feedback=0
)
a2 >> blip18(
  PWhite(0, 18, seed=2) [;77],
  PWhite(0, 1, 2),
  amp_PWhite(.3, 40, seed=2),
  dur_PWhite(.3, 40, seed=2),
  sus=1, oct=PRand(2,7),
  pan=PRand([-1, 1, .2, .6, -.7])
)
a1.fadep("fx", dur=32, fvalue=1)
a1.degree_melo
a2.degree_melo

# et les kicks
k2 >> kickorr(degree_chords, dur=1, sus=.95, oct=4, amp=0,
  k2.oct=[4]; k2.speed=0.25; k2.phaser=0,
  k2.filter_mod=0; k2.cutoff=.7
)
k2.decay=.5; k2.disto=.3; k2.vol=1.6
```

crushed rain - JULES CIPHER

@jules_cipher

Est-ce que je suis le dernier arrivé dans ce Fanzine ? J'ai tout fait pour en tout cas ... l'affirmation que les derniers seront les premiers me paraît en tout cas douteuse.

Pour ma part je suis (faux/vrai) philosophe et (vrai/faux) hacker reconverti dans le bricolage de musique générative...

aka j'ai partiellement réussi à soigner une envie égéolomane de conceptualiser l'univers en me coulant dans le cyberspace pour devenir artiste par accident (ou pas).

C'est beaucoup plus chill et amusant de bricoler des blips dysfonctionnels.

Mais mon espoir au fond (et c'est pas une mince affaire avec ces @CS6!@ de logiciels opencassés) c'est de vous faire danser avec du code.

J'aime le rythme des gens qui savent groover naturellement depuis l'enfance, ce qui t'avance bien quand tu est face à une machine qui a tendance à subdiviser le temps en puissances de deux (croches, doubles, triples croches).

Je devrais me remettre à la batterie mais j'ai la fièvre de travailler ma dextérité loin du clavier...

Il s'avère que certains langages (tidalcycles, sardine, FoxDot/Renardo) permettent quand même bien de s'abstraire de cette règle absurde (et beaucoup trop répandue dans la musique occidentale) de la puissance de 2. C'est un élément qui m'a convaincu avec le livecoding !

```
python = 100; b1 >> unebasse(tamelodiadebasse, dur=[.4, .3, .3, .42, .58, .4, .28, .32], amp=linvar([.7, .9], PRand(1,3)*4)*PWhite(.8,1)) # voilà ... on écrit les rythmes qu'on veut directement avec du groove digne de la Réunion.
```

Mais des rythmes c'est mieux avec un instrument qui sonne fat. Donc, insatisfait de FoxDot à l'époque, j'ai décidé de le hacker.

Et puis, comme il était mort vivant et que je manquais de défis hacker, de le ressusciter en créant un fork nommé Renardo (https://github.com/e-lie/renardo).

Venez dans notre communauté sur telegram, c'est chouette on fait des jams dans la capitale allemande.

Sinon je joue de la musique en duo avec Jules (l'autre, celui correspondant à cette compilation) dans le projet FRONSSONS | . | . | (https://soundcloud.com/fronssons)

##Crushed rains##, le son pour cette chouette video de Joenio et Mari, c'est l'histoire de gouttes numériques aléatoires qui se rangent progressivement pour former une sage mélodie hyperpop et finissent écrasées par un gros kick saturé façon frenchcore...

blip ... jump ... blip bloup ... crush

J'ai appris pour l'occasion à synthétiser des kicks vnr et c'est passionnant. Vous pouvez trouver mon preset vital couteau suisse pour cela ici : <https://nx34151.your-storageshare.de/s/u7odiYHX3AxbCPa>

Voilà, je vous laisse avec deux morceaux de code Renardo qui m'ont servi à interpréter cette musique.

https://www.instagram.com/jules_cipher/

Nénuphar

J'ai rec une session de Orca avec Sunvox en live. Et pour faire un truc qui match à la vidéo j'ai fait des sortes de bruitage avec un synthé numérique en live (plinky), etc. Toute ma vie j'ai couru après l'amitié, les amis viennent à moi maintenant. Il y a une personne que j'aime qui voit floue de près et de loin, j'aimerais lui acheter des lunettes progressives, mais j'ai pas les ressources nécessaires. J'ai brûlé beaucoup trop de ressources, j'aime beaucoup et fort.

Dans la vie j'ai besoin de savoir ou je mets les pieds, même si ce n'est pas très solide. Le mieux c'est un rocher parce que ça bouge pas, mais je sais aussi marcher sur les nénuphars, si j'anticipe.



Il y a une personne que j'aime qui voit floue de près et de loin, j'aimerais lui acheter des lunettes progressives, mais j'ai pas les ressources nécessaires

oz-gros_reaptenta Gros plan sur la pierre

je, gros plan sur la pierre, a peur des humains, ils les observent et les met sur un piédestal. A force de zoomer sur lui, il se sent tout petit. Je ne fuit comme le silence, une vague recouvre ses pied *oh que c est dramatique*. Je dois larguer mes lamentations, pardon, j'aspire à douceur, soleil, merveilles *c est mieux, belle progression*. Ici je vous fait rentrer dans mon laboratoire de collisions plus ou moins vanillées. Rien n est raté, rien n est réussi quand c est expérimental. Aucun risque d échouer ou de toucher.

```

"links": [
  {
    "name": "Soundcloud",
    "url": "https://soundcloud.com/gros-plansurlapierre/sets/cuisine-de-supercollider"
  },
  {
    "name": "Github",
    "url": "https://github.com/Jules-dejardin"
  }
]

```

Faire du son pour une vidéo m a bien amusé, surtout l'idée de faire à partir d un visu hydra.

Tu peux faire du supercollider ou des SynthDef un peu comme hydra, sans être un génie du langage je crois. Un UGEN un peu égale à une fonction hydra. D abord le générateur, puis les effets à la chaîne, puis un peu d aléatoire dans le comportement des effets (s agit pas de respecter le chaînage d effet classique de studio). On aime faire n importe quoi, tant que le son est un peu surprenant. Dégager des nouvelles saveurs (ouai c est ambitieux, mais motivant).

Enfin bon j ai construit mon SynthDef avec des routines aléatoire pour explorer les limites du synthé, puis j ai fait un bus d effet avec avec du delay du delay, pour ajouter de la texture et en quelque sorte faire du nappage sur le son déjà produit. TextuuRe (un peu kitch la représentation du delay fx) Comme le son n est pas en rythme et qu il est chelou, c est cool d entendre une variation de ce qu on a déjà entendu je me dit, on est moins perdu ?

Après j ai joué mes routines un peu calibrées comme j aimais en regardant la vidéo, c est à du à peu près quoi, y a des passages qui match mieux que d autre non ?

Routine pour faire des nappes aigus, pour faire des nappes graves, des objets mobiles au premier plan mais aussi pour les effets. (un peu de reverb d un plugin psk bon c est à chier les reverb SC je trouve, oui c est pas vanilla tant pis - VSTplugin c est top moumout)

ps : sur mon soundcloud je mets tout le code des expérimentations en description


```

1 (
2 SynthDef(\cookie, {
3   arg freq=220, sp=1, d=1, amp=(-5), out=0, atk=0.001, rel=0.2, c0=(-4), c1=4, imp=1, pan=0, ratio=500, pitch=1, fx, mult=1, rq=1;
4   var sig, env, force;
5
6   env = EnvGen.kr(Env.new([0,1,0],[atk,rel], [c0,c1]),doneAction:2);
7
8   force = K2A.ar(Impulse.ar(imp).lag(0.1)) > 0;
9   force = Spring.ar(force, sp.lag(2), d.lag(2));
10
11  freq = force * ratio + freq;
12  sig = SinOsc.ar(freq * 2, 0.01) + LFCub.ar(freq*1.1,mul:0.1);
13  sig = Splay.ar(sig, 1).tanh;
14  sig = Limiter.ar(sig, 0.1).tanh;
15  // sig = RLPF.ar(sig, freq*1.5,rq);
16  sig = sig * env * amp.dbamp;
17  sig = Balance2.ar(sig[0],sig[1],pan.lag(5));
18  // sig = Pan2.ar(sig);
19  Out.ar(fx, sig);
20  Out.ar(out,sig);
21 }).add;
22
23 SynthDef(\fx, {
24   arg in, out=0, amp=(-5), pitch=1, del=1;
25   var sig;
26
27   sig = In.ar(in,2);
28   sig = Delayl.ar(sig, 1, del.lag(2));
29   sig = Combl.ar(sig, 0.5, LFNoise2.ar(0.2).linlin(-1,1,0.001,0.01),1,1);
30   sig = PitchShift.ar(sig, 0.2, pitch.lag(3)).tanh;
31   sig = sig * amp.dbamp;
32   Out.ar(out, sig);
33 }).add;
34 )
35
36 b = Bus.audio(s,2);
37 c = Bus.audio(s,2);
38 ~verb = Bus.audio(s,2);
39
40 (
41 ~fxh = Synth.new(
42   \fx,
43   [
44     \in, b,
45     \out, ~verb,
46     \amp, -5,
47     \dw, -1
48   ]
49 );
50
51 ~fxl = Synth.new(
52   \fx,
53   [
54     \in, c,
55     \out, 0,
56     \amp, 0,
57     \dw, -1
58   ]
59 );
60 )
61
62 // j'arrive pas à avoir une bonne reverb dans SC alors j'utilise la supermassive de valhalla, pas très vanilla tous ca :x
63 (

```

```

63 (
64 ~vstMassiveSynth = VSTPluginController(Synth(
65   \vstMassive,
66   [
67     \in, ~verb,
68     \out, 0,
69   ]
70   ), id: \vstMassive);
71 )
72
73 ~vstMassiveSynth.open("ValhallaSupermassive", editor: true, verbose:true);
74 ~vstMassiveSynth.editor;
75
76 //routine aléatoire
77 (
78 ~high.stop;
79 ~high = Routine{
80   inf.do{
81     ~h = Synth(\cookie, [
82       \d, rrand(1,1000)/100000,
83       \sp, rrand(2,60).round(0.1),
84       \pan, 0,
85       \atk, rrand(4,7).round(0.1),
86       \imp, 0.02,
87       \c0, 4,
88       \rel, rrand(0.5,2).round(0.1),
89       \amp,-15,
90       \pan,0.2,
91       \freq, rrand(1500,3000).round(10),
92       \ratio, rrand(30,600).round(10),
93       \fx, b
94     ]);
95     rrand(3,8).wait;
96   };
97 }.play;
98 )
99 (
100 ~high.stop;
101 ~grave = Routine{
102   inf.do{
103     ~h = Synth(\cookie, [
104       \d, rrand(1,1000)/10000,
105       \sp, rrand(40,60).round(1),
106       \pan, 0,
107       \atk, rrand(1,3).round(0.1),
108       \imp, 0.02,
109       \c0, 4,
110       \rel, rrand(2.5,6).round(0.1),
111       \amp,-10,
112       \pan,-0.2,
113       // \rq,0.2,
114       \freq, rrand(20,90).round(1),
115       \ratio, rrand(600,800).round(10),
116       \fx, b
117     ]);
118     rrand(5,8).wait;
119   };
120 }.play;
121 )
122 (
123 ~low.stop;
124 ~low = Routine{

```

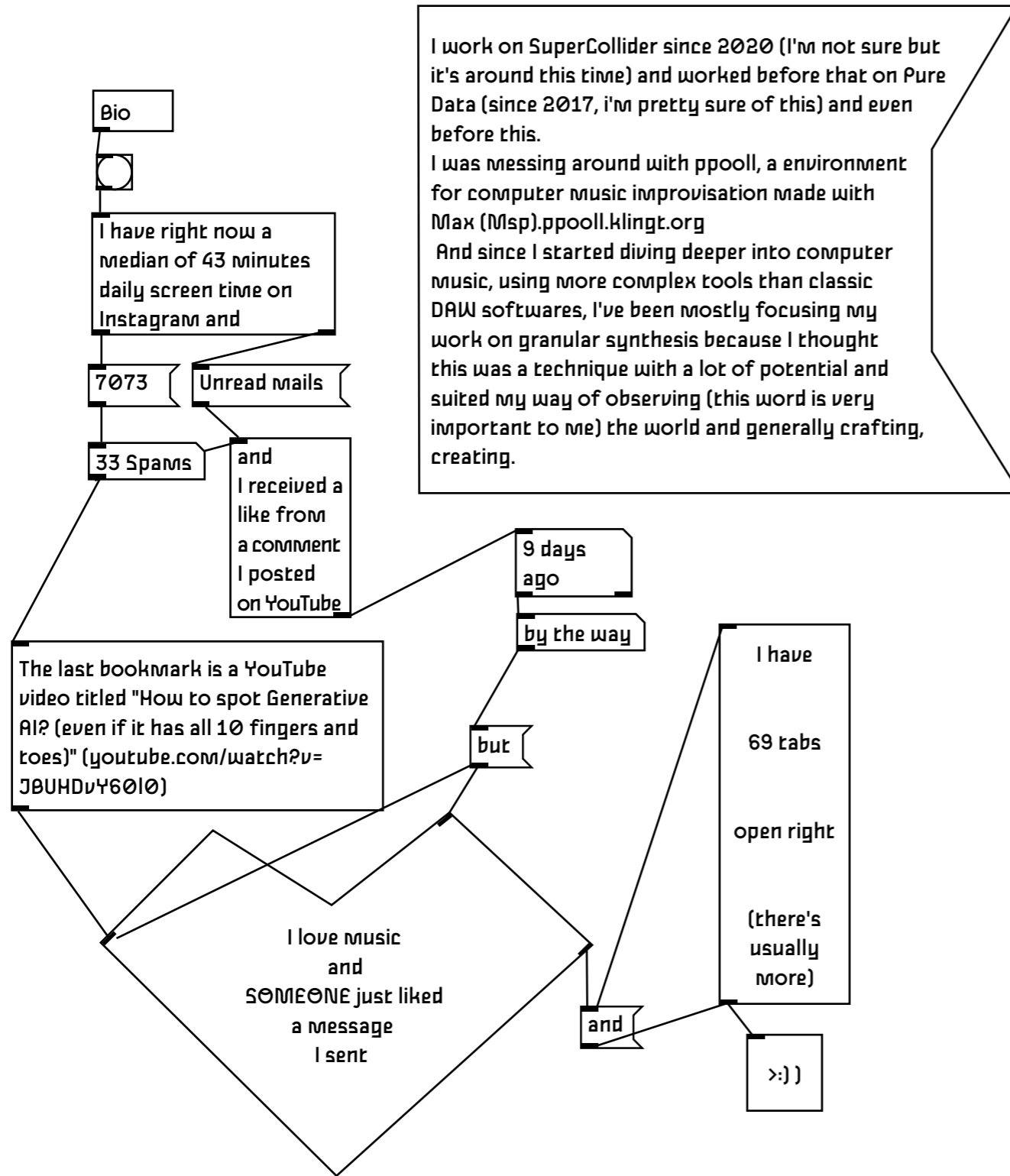
```

125 2.do{
126   ~l = Synth(\cookie, [
127     \d, rrand(1,1000)/100000,
128     \sp, rrand(0.5,0.0001).round(0.0001),
129     \pan, 0,
130     \atk, rrand(0.002,0.01).round(0.001),
131     \imp, rrand(0.1,1.5).round(0.1),
132     \c0, -4,
133     \rel, rrand(0.2,1).round(0.1),
134     \amp,0,
135     \freq, rrand(50,250).round(1),
136     \ratio, rrand(1,60).round(1),
137     \fx, c
138   ]);
139   0.01.wait;
140   ~l.set(\pan, rrand(-1,1));
141   rrand(0.2,1).wait;
142   };
143 }.play;
144 )
145 (
146 ~trait.free;
147 ~trait = Routine{
148   inf.do{
149     ~fxh.set(\del, rrand(0.1,5).round(0.1));
150     ~fxh.set(\pitch, rrand(0.98,1.02).round(0.001));
151     ~fxl.set(\del, rrand(0.01,15).round(0.01));
152     ~fxl.set(\pitch, rrand(0.2,5).round(0.1));
153     rrand(0.1,1).wait;
154   };
155 }.play;
156 )
157
158 ~fxh.set(\amp, -15);
159
160
161 (
162 ~x = Synth(\cookie, [
163   \d, 0.000001,
164   \sp, 0.01,
165   \pan, 0,
166   \atk, 2.5,
167   \imp, 0.8,
168   \c0, 4,
169   \rel, 1.5,
170   \amp,0,
171   \freq, 120,
172   \ratio, 50,
173   \fx, b
174 ]);
175 )
176

```


i love music CFOLLE

daddypower.bandcamp.com/ instagram: c___folle



I give importance to details anywhere, everywhere, thinking that most of what I see on this planet, in this life, is made of a group of particles, unit, individuals is comforting to me. I spend a lot of time doing micro composition which is thinking about the identity and behavior of each audio particles and how they interact with each other (through superposition/layering/overlapping, phase cancellation, modulation between each other and much more) in the bodies of particles that I want to be generated by SuperCollider (scsynth).

I could not have made the synthesizer I'm using right now that I made on SuperCollider without the work, examples and documentations of ALBERTO DE CAMPO, precisely the Microsound chapter from the SuperCollider Book (MIT Press), the tutorials by ELI FIELDSTEEL on YouTube and one video by ALIK RUSTAMOFF (Reflectives on YouTube) about microsound, granular synthesis.

It is also very much inspired and based on the techniques elaborated by Curtis Roads on his book Microsound which is to ME, my sort of Holy Text. If YOU are interested in granular synthesis, YOU should have this book around, in your place, bag or computer. If YOU don't understand it, just keep it around, YOU'll come back to it later.

The synth itself is one grain, commonly called grain, but could be called a particle, atom, audio dot, audio pixel, fragments.....

The unit is then spawned, emitted by one or several patterns, the moment I spend the most time on is when I compose these units, I can determine the amplitude of each

that has its amplitude modulated by an envelope, a window. The content of one single unit before its AM (amplitude modulation) could be anything:

individual unit for example or the shape of the envelope or its length.

The result is an assembly of these particles, forming an assembly of micro sounds that can be called "sound object".

a sound file on your computer, an input signal for a microphone, a wavetable being played, a generated noise etc.

Depending on the rate at which they are being spawned, they can be one perceived auditive event or rhythmic sequence of these grains.

It could be said that it is basically a synthesizer, sampler being played very very fast, potentially fast enough so we can only hear one tone.

houhourirarahou



Replique dans Persepolis

“Écoute... Je n’aime pas faire la morale, mais je vais te donner un conseil qui te servira à jamais. Dans la vie tu rencontreras beaucoup de cons. S’ils te blessent, dis-toi que c’est la bêtise qui les pousse à te faire du mal. Ça t’évitera de répondre à leur méchanceté. Car il n’y a rien de pire au monde que l’amertume et la vengeance. Reste toujours digne et intègre à toi-même.”

Bon allez j’arrête de troll, j’aurais bien aimé continuer, mais ce truc a déjà trop de pages et je ne sais pas comment je vais réussir à le relier.

Ce machin est sur la divagation - vous devez vous rendre là où vous n’êtes censé être, **AU CENTRE**

C’est comme dans un hamburger ou alors dans une famille, la meilleure place c’est d’être au milieu => on sait ce que c’est que d’être le/la grand.e, et ce que c’est qu’être le petit, on sait que ce que c’est de se faire vicos et ce que c’est de vicos

Il n’y a pas d’ordre de lecture

Chacun.e doit faire son propre chemin comme dans la vie.

Puisque les humains ont besoin d’habitude non plutôt de convention, j’ai tout de même numéroté les pages et fait un sommaire cependant, ces chiffres ne sont ni le début ni la fin, elle sert à juste donner un moyen de divaguer.

OUVREZ LE LIVRE AU MILIEU et vous aurez accès aux pages 0 négatives = vidéo, positif = audio

La meilleure façon de naviguer dans ce livre est d’ouvrir une page au hasard et de se rendre à la page correspondante, ensuite regarder la page d’à côté, ou en ouvrir une autre au hasard et ainsi de suite

Mine de rien, le début et la fin, ça se ressemble beaucoup.
Aujourd’hui la gauche et la droite aussi...

houhourirarahou



Quote from Persepolis

“Listen... I don’t like preaching, but I’m going to give you some advice that will serve you forever. In life, you’ll meet a lot of jerks. If they hurt you, tell yourself that it’s stupidity that makes them want to hurt you. That way, you won’t have to respond to their nastiness. Because there’s nothing worse in the world than bitterness and revenge. Always remain worthy and true to yourself.”

Alright I’m done trolling, I’d love to go on, but this thing already has too many pages and I have no idea how I’ll manage to bind it

This thing is about divagation - you should go where you are not expected, **THE MIDDLE**

It’s like a burger, or a family, the best spot is in the middle: you know what it’s like to be the big one, the small one, what it’s like to be the victim, what it’s like to be the tyrant

There is no reading order; this rag has no beginning nor end.

Each one should find their own path, as in life.

As humans crave habits, or conventions rather, I did number the pages however, these numbers mean no beginning nor end, they just enable your wandering.

OPEN THE BOOK IN THE CENTER and you’ll have access to pages 0 negative = video, positive = audio

The best way to navigate through this book is to open a random page and go to the corresponding page, then read the nearby one, or open another at random, and so on

After all, the beginning and the end, they look a lot alike.
Nowadays, left and right too...

CCC EST UNE ENTITÉ. UNE CHOSE QUI EXISTE, QUI NE PENSE PAS, MAIS QUI EST DOTÉE D'UNE INDIVIDUALITÉ.

CCC est un regroupement qui se comporte comme un individu global (Stand alone complex).
CCC est une idée, un concept. C'est un *individu* fictif dont l'existence est néanmoins indiscutable.

Si CCC est un réseau, les participantes en sont l'architecture.
Une architecture sans Centre, dans laquelle chaque élément est émetteur-récepteur.

L'avantage d'un tel système est simple: **il ne s'effondre pas** si l'un ou plusieurs des éléments disparaissent.

Il est l'écran derrière lequel reste le groupe pour rester dans l'anonymat, car les figures qui le composent n'ont pas grande importance, la seule chose qui en a est le travail proposé, les projets accomplis.

En tant qu'idéal (concept), CCC est en perpétuel mouvement. Il est amené à changer, bouger, bouger, évoluer.

CCC est innovant, car le groupe créé dans un espace clos et **vierge de toute influence non assumée**. Les projets sont pensés selon les aspirations propres et les interrogations présentes des participant.es.

Peut-on attendre la noosphère par la lecture collective?
C'est une gentrification d'une pratique artistique.
C'est une preuve que l'art doit être engagé

lol allez on arrête les bullshit art contemporain/école d'art .

Et NON l'art ne doit pas être engagé, mais la lutte elle doit être créative.

(Ce n'est pas chat gpt, c'est un texte d'un projet que je menais dans ma vingtaine, quand j'étais, mal entouré, déconnecté et prétentieux)

Ce truc sent qu'à une chose m'**amuser** et vous partagez sur papier la compilation, remercier les participantes, rembourser les pétrodollars investis, dire tout haut ce que je pense tout bas, et si on peut faire un peu de dollars euro yens et livre sterling c'est cool

pss: ON est en gros déficit achetez une ou deux éditions ou pour vos amis
asmr: "On comprend rarement mes blagues et je comprends rarement celle des autres"

CCC IS AN ENTITY. A THING WHICH EXISTS, DOESN'T THINK, YET ENDOWED WITH INDIVIDUALITY.

CCC is a grouping that behaves as a global individual (Stand alone complex).
CCC is an idea, a concept. A fictitious *person* but whose existence is undeniable.

If CCC is a network, its participants are the architecture.
An architecture with no Center, each element being a transmitter-receiver.

The virtue of such a system is simple: **it doesn't collapse** if one or more of its elements disappear.

It is the screen behind which the group lingers to remain anonymous for its constituting figures make no big deal. The only thing that matters is the work proposed, the projects achieved.

As an ideal (concept), CCC is in perpetual motion. It is bound to change, move, move, evolve.

CCC is innovative, for the group creates in a closed and pristine space **virgin of any unspoken influence**. Projects are conceived alongside the participant's own aspirations and current interrogations.

How can we reach the noosphere through collective reading?
This is gentrification of an artistic practice.
This is proof that art must be political

ahah kidding, stop the contemporary art/art school bullshit

No, art mustn't be political; but the political struggle must be creative.

(This is no chat gpt, just text from a project I carried out in my twenties, you know, when I was badly surrounded, disconnected and pretentious)

This thing only serves one purpose: **entertain me** and share with you through paper our compilation, thanks the participants, refund the invested petrodollars, say out loud what I am thinking, and if we can make a few dollars euros yens and pounds that's cool

pss: we're super broke so buy one or two editions for your friends
asmr: "Others rarely get my jokes and I rarely get theirs"

CCC.COOKIE.PARIS/