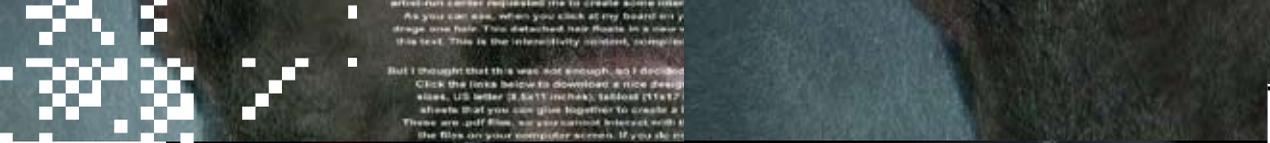


mes/my contacts



astres/stars/goleuadaw



who is... ?



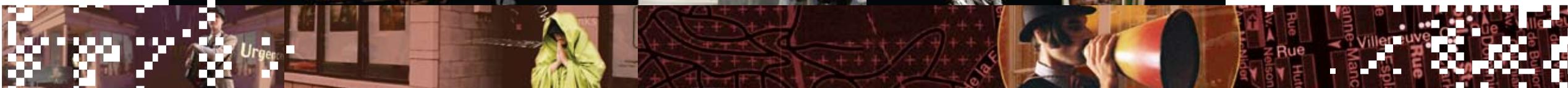
post-audio netlab



civilités/civilities



vilanova



fiXions



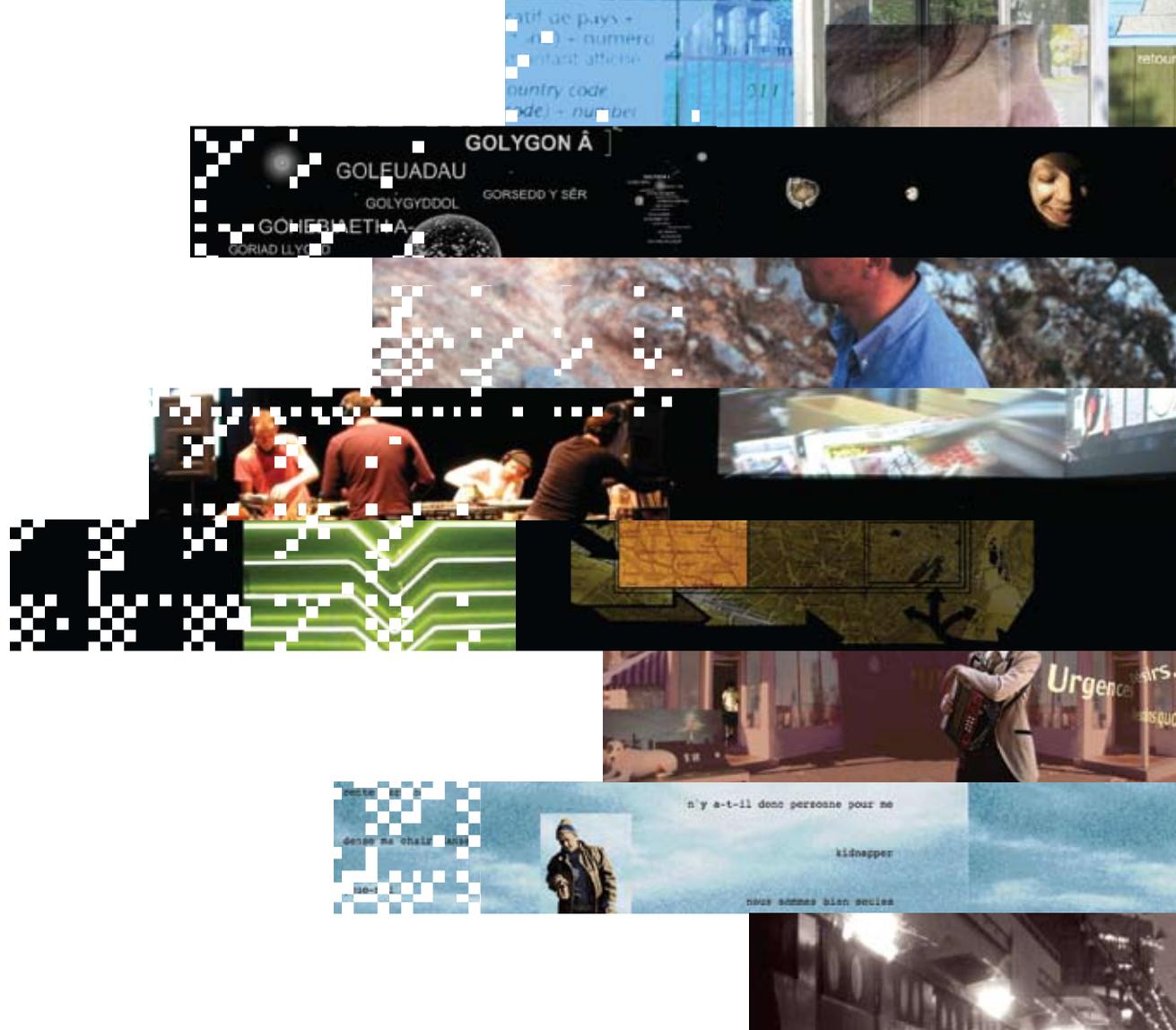
liquidation



10 ans / years agence topo

DIX ANNÉES DE CRÉATION POUR LE WEB
TEN YEARS OF CREATION FOR THE WEB

www.agencetopo.qc.ca



chercher la fiction / seeking fiction

Fiction, mot valise, mot clé. C'est par l'exploration du récit interactif que nous avons inscrit l'Agence TOPO dans le circuit des nouveaux médias, en janvier 1998. Une tempête de verglas mémorable venait de ravager Montréal quand la radio FM de Radio-Canada diffusa les trois épisodes du photoroman *Liquidation* en version web-radio, une première au Québec. Voilà donc plus de 10 ans d'occupation de l'internet et d'expérimentation des potentiels narratifs et interactifs de ce nouveau média, à travers huit œuvres collectives mettant en valeur différentes disciplines, divers procédés scénaristiques et dispositifs technologiques. Depuis les premiers récits hypertextuels, nous avons graduellement incorporé des dynamiques cinétiques et multimédias, travaillé la matérialité des éléments virtuels, pour arriver à un développement de la fiction comme système, où le sens s'élabore par le biais de mécanismes d'interaction et de participation.

Afin d'approfondir ce champ disciplinaire, au croisement de la littérature, des arts visuels et des nouveaux médias, l'Agence TOPO a également constitué, dès 2001, un répertoire international de titres multimédias sur CD/DVD Rom et vidéo, lequel constitue aujourd'hui un catalogue unique de référence et d'expertise sur les œuvres interactives et les structures narratives.

La réalisation de ces projets a pu se faire grâce aux contenus originaux développés par les artistes, avec l'apport créatif de l'équipe de TOPO qui a pris le relais dans le travail d'adaptation multimédia des projets, des idées. Tous et toutes ont investi par le biais de l'Agence TOPO un avenir porté par la création, l'innovation dans les arts et les nouveaux médias. Merci à notre public et à nos partenaires.

Michel Lefebvre et Eva Quintas
 Membres fondateurs
 Montréal, mai 2008

Fiction, a portmanteau word, a keyword. It is through the exploration of interactive stories that Agence TOPO made its entrance on the new media scene in January 1998. A heavy ice storm had just ravaged Montréal when Radio-Canada's FM network aired the three episodes of the photonovel *Liquidation* in its web-radio version: a first in Quebec. For over ten years now we have experimented with the narrative and interactive potentials of this new medium and made our presence felt on the Internet through the creation of eight collective works that highlight different disciplines, diverse scripting processes and technological approaches. Since the first hypertextual stories, we gradually incorporated kinetic and multimedia dynamics, fashioned virtual elements by working from an initial materiality, to finally arrive at the point where fiction has become a system in which meaning arises through interactive and participative processes.

In order to deepen our exploration of this art form — at the crossroads of literature, visual arts and new media — in 2001 Agence TOPO also established an international showcase of art multimedia titles on CD/DVD ROM and video that has now become a unique reference catalogue and source of expertise on interactive works and narrative structures.

These projects were brought to fruition thanks to the original content developed by the artists working in their respective disciplines, but also thanks to the creative TOPO team who further pursued the work on these projects and ideas by adapting them for a multimedia format. Through Agence TOPO everyone involved has contributed to a future driven by creation and innovation in the arts and new media. Thanks to our public and our partners.

Michel Lefebvre and Eva Quintas
 Founding members
 Montréal, May 2008



agence topo

dix années de création pour le web / ten years of creation for the web

Au cours des dix dernières années, l'Agence TOPO a produit huit projets collectifs pour le Web, soutenu la réalisation d'autres, organisé plusieurs manifestations publiques et participé à de nombreux événements tout en diffusant des CD-Roms et DVDs de création indépendante. Par ses orientations artistiques et ses multiples activités, l'organisme s'est taillé une place singulière dans le milieu de l'art néo-médiatique, à Montréal et bien au-delà. Le coup d'envoi de ces dynamiques années de production et de diffusion, *Liquidation*, projet de grande envergure, annonçait déjà plusieurs partis pris de l'organisme : création collective, multidisciplinarité, exploration de supports variés et de formes narratives pour les nouveaux médias, extension des pratiques sur le réseau dans l'espace public et inversement.

Over the last ten years Agence TOPO has produced eight collective projects for the Web, supported the creation of others, organized several public events and participated in numerous other ones, all the while distributing independent art CD-ROMs and DVDs. Through its artistic orientations and its multiple activities the centre has carved out a singular place for itself in the Montréal new media milieu and well beyond. The far-reaching project *Liquidation*, which kicked off these dynamic production and distribution years, already announced many of the centre's standpoints: collective creation, multidisciplinarity, exploration of a variety of supports and narrative forms for new media, extension of online practices into public space and vice versa.



/ 19
98

liquidation

SCÉNARIO MICHEL LEFEBVRE, EVA QUINTAS / TEXTE MICHEL LEFEBVRE / PHOTOGRAPHIE EVA QUINTAS / MUSIQUE PAPA BOA, MARTIN TÉTREULT, CHŒUR MRUTA MERTSI / DESIGN + MULTIMÉDIA / JOSEPH LEFÈVRE, ÉRIC MATTSON, SAT / RÉALISATION RADIO MICHEL LEFEBVRE + JEAN GAGNON (RADIO-CANADA) / AVEC LA PARTICIPATION D'UNE VINGTAINÉ DE MODÈLES ET D'INTERPRÈTES

FICTION WEB-AUDIO

Lancée simultanément à l'Internet et à la radio en janvier 1998, cette fiction web-radio de trois épisodes d'une demi-heure combine de manière inusitée l'image fixe, le son et les dialogues. Le projet plurimédia a été finalisé sous forme de fiction aléatoire sur CD-Rom (2001).

Launched simultaneously on the Web and on radio in January 1998, this web-radio fiction, which is made up of three half-hour episodes, combines still images, sound and dialogue in an unusual way. The pluri-media project was completed as a random fiction on CD-Rom (2001).

Lorsque *Liquidation* a vu le jour sur le Web en janvier 1998, après plusieurs années de gestation, c'est dans un environnement beaucoup plus limité du point de vue technologique – et esthétique – que celui qu'on connaît actuellement. À l'époque, les équipements informatiques et les capacités du réseau restreignaient grandement l'utilisation de fichiers multimédias imposants. De leur côté, les technologies du Web, bien qu'orientées très tôt vers le multimédia, n'avaient pas atteint leur plein épanouissement. Tandis que les fichiers sonores ou visuels intégrés aux pages Web gagnaient du terrain, les vidéos et animations tardaient à prendre leur place. L'utilisation des outils multimédias et la taille des documents avaient un impact direct sur le coût temporel pour le spectateur et il fallait concevoir les projets avec une certaine économie de moyens. C'est dans ce contexte que le projet de Michel Lefebvre et Eva Quintas a été publié, en exploitant au maximum les possibilités du moment.

À plusieurs égards, *Liquidation* tend vers cet idéal de l'œuvre d'art totale ou *Gesamtkunstwerk*, un concept lié aux arts de la scène (aux opéras de Wagner initialement) qui a refait surface à maintes reprises au cours de l'histoire, et plus récemment dans le contexte de convergence des disciplines en art numérique¹. L'ampleur considérable de ce projet, tant par le nombre d'individus impliqués et la quantité de documents multimédias produits que par ses incarnations et présentations diverses, en fait une œuvre incontournable dans l'histoire des arts néomédiatiques au Québec².

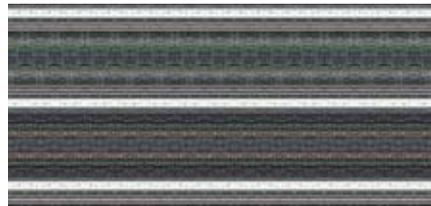
In January 1998 when *Liquidation* saw the day of light on the Web, after several years of gestation, the environment was far more limited from a technological—and aesthetic—point of view compared with what is possible nowadays. During this period the available computer equipment and capacities of the Internet made the use of large multimedia files problematic. For their part, Web technologies, even though they had opted for a multimedia approach very early on, had not yet reached their full potential. While Web pages with integrated sound and visual files were gaining ground, video and animation were lagging behind. The use of multimedia tools and the size of documents had a direct impact on the viewer's time investment and projects thus had to be conceived with a certain economy of means. It is in this context that Michel Lefebvre and Eva Quintas published their project by making the most of what was possible at the time.

Liquidation in many regards aspires to the ideal represented by the total artwork or *Gesamtkunstwerk*, a concept usually associated with the performing arts (initially with Wagner's operas), but which has often resurfaced throughout history, particularly in recent times in the context of the digital arts driven disciplinary convergence.¹ The considerable scope of this project, through the number of individuals involved, the quantity of multimedia documents produced, and its various presentation forms and public appearances, makes it a milestone in the history of Québec new media art.²



1. SUR CE CONCEPT D'ART TOTAL DANS L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE, VOIR LE TEXTE DE PAUL ARDENNE, « L'ART TECHNOLOGIQUE, CONTRIBUTION AMBIGUË AU GESAMTKUNSTWERK », [HTTP://WWW.SYNESTHESIE.COM/SYNO7/ARDENNE/ARDENNE.HTML](http://www.synesthesie.com/syno7/ardenne/ardenne.html).
2. POUR SE RENDRE COMPTE DE L'AMPLEUR DU PROJET, VOIR L'INFORMATION SUR L'ÉQUIPE DE PRODUCTION À [HTTP://WWW.AGENCETOPO.QC.CA/LIQUIDATION/EQUIPE](http://www.agencetopo.qc.ca/liquidation/equipe) ET LA DIFFUSION DE L'ŒUVRE À [HTTP://WWW.AGENCETOPO.QC.CA/DIFFUSION](http://www.agencetopo.qc.ca/diffusion)

1. ON THE CONCEPT OF THE TOTAL WORK OF ART IN A DIGITAL CONTEXT SEE PAUL ARDENNE, "L'ART TECHNOLOGIQUE, CONTRIBUTION AMBIGUË AU GESAMTKUNSTWERK," (IN FRENCH) [HTTP://WWW.SYNESTHESIE.COM/SYNO7/ARDENNE/ARDENNE.HTML](http://www.synesthesie.com/syno7/ardenne/ardenne.html).
2. TO GET A SENSE OF THE SCOPE OF THE WORK SEE THE INFORMATION ON THE PRODUCTION TEAM AT [HTTP://WWW.AGENCETOPO.QC.CA/LIQUIDATION/EQUIPE](http://www.agencetopo.qc.ca/liquidation/equipe) AND ON THE DISSEMINATION OF THE WORK [HTTP://WWW.AGENCETOPO.QC.CA/LIQUIDATION/DIFFUSION](http://www.agencetopo.qc.ca/liquidation/diffusion)



/ 19
99

fiXions

Après avoir contribué à affirmer la littérature multimédia avec *Liquidation* et expérimenté différents supports et structures narratives, l'Agence TOPO s'engage par la suite dans la production de cinq fictions photographiques pour le Web. Issus de jumelages entre écrivains et photographes, les cinq projets de *fiXions* (1999) offrent des propositions très variées et toujours plus engagées à l'endroit du multimédia. Bien que la présence du texte et de la photographie soit prédominante dans ces œuvres, les fichiers audio et vidéo de même que les animations figurent largement dans la plupart des projets, qui s'ajustent ainsi aux technologies et équipements plus évolués de l'époque.

Having contributed to legitimizing multimedia literature with *Liquidation* and experimented with different support and narrative structures, Agence TOPO followed up with the production of five photographic fictions for the Web. The result of a pairing up between writers and photographers, the five *fiXions* (1999) projects present a very diverse set of approaches which testify to a growing involvement with multimedia. Even though textual and visual elements predominate in these works, audio and video, as well as animation files figure prominently in most of the projects, which were thus keeping abreast with the changing technologies and equipment of the time.

5 PHOTOROMANS POUR LE WEB 5 WEB PHOTONOVELS

Le photoroman, d'abord connoté à un genre historique, renait-il avec l'Internet? Le corpus fiXions jumelle cinq photographes à cinq écrivains pour la réalisation de cinq propositions inédites pour le Web.

Can the photonovel, which is generally regarded as a historical genre, undergo a revival with the Web? The corpus fiXions unites five photographers and five writers for the creation of five proposals specifically designed for the Web.

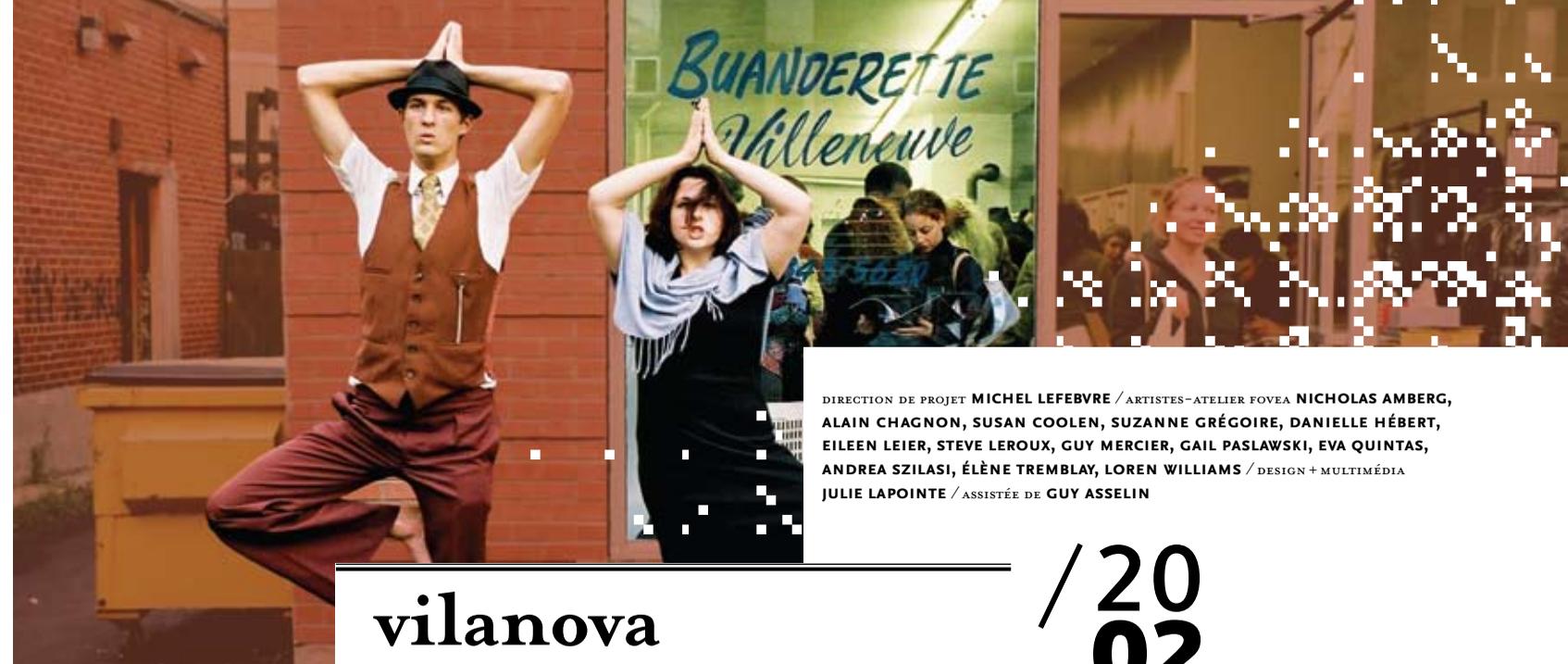
CONCEPT + DIRECTION DE PROJET **EVA QUINTAS** / PHOTOGRAPHES **LUCIE DUVAL, DANIEL LAVOIE, EVA QUINTAS, CHUCK SAMUELS, ÉLÈNE TREMBLAY** / AUTEUR-ES **D. KIMM, MICHEL LEFEBVRE, ANDRÉ LEMELIN, MITSIKO MILLER, STANLEY PÉAN** / SOUTIEN MULTIMÉDIA **JOSEPH LEFÈVRE, SAT**

Chaque projet se distingue fortement des autres tant par son genre que par l'emploi de formes narratives adaptées au contenu. Ainsi, la structure linéaire de *Quittez, je vous prie* de D. Kimm et Élène Tremblay renforce l'idée de cheminement temporel du compte à rebours ne pouvant s'extraire de la flèche implacable du temps. L'utilisation d'un script informatique dans *Une mauvaise journée* de Michel Lefebvre et Chuck Samuels permet un déroulement aléatoire et la création d'impasses qui ont pour effet d'impliquer directement le spectateur dans la suite d'inconvénients que l'œuvre propose. *Carnages* de Mitsiko Miller et Eva Quintas mêle habilement la fiction et le documentaire en offrant des textes parallèles à l'histoire principale et des débordements dans le Web. *Méprise* de Lucie Duval, Joseph Lefèvre et Stanley Péan propose un parcours à voies multiples, aussi déroutant pour le spectateur que le dénouement de l'histoire. Enfin, *Zocalo* de Daniel Lavoie et André Lemelin a recours à l'image en mouvement dans une interface où prime l'idée de déplacement, qui correspond dans sa forme au thème du voyage adopté par le récit.

Each project is quite distinct from the other in its choice of genre, and in the narrative forms applied to the content. For instance the linear structure of *Quittez, je vous prie* by D. Kimm and Élène Tremblay reinforces notions of temporal progression by showing that even a countdown cannot extract itself from the implacable arrow of time. The use of a programming script in *Une mauvaise journée* by Michel Lefebvre and Chuck Samuels enables a random story unfolding while setting up dead-ends that directly implicate the viewer in the series of unfortunate events which are the basis of the work. *Carnages*, by Mitsiko Miller and Eva Quintas, adroitly interweaves fiction and documentary by offering texts in parallel to the main story and sidetracks into the Web. With *Méprise* Lucie Duval, Joseph Lefèvre and Stanley Péan propose a journey along multiple paths that is just as disconcerting for the viewer as the story's ending. Finally, *Zocalo* by Daniel Lavoie and André Lemelin makes use of the moving image to emphasize the notion of mobility in an interface that formally corresponds to the travel theme of the story.

Les projets *Vilanova* (2002) et *Civilités* (2003) qui vont suivre réunissent quant à eux des créations multimédias autour de la question de l'urbanité, délaissant le mode hypertextuel de la fiction photographique et adoptant des structures beaucoup plus éclatées (en recourant, entre autres, à des logiciels comme Director et Flash pour concevoir les interfaces interactives). *Vilanova* découle d'interventions photographiques dans l'espace public présentées à l'occasion du Mois de la Photo en 2001. Après avoir investi un lieu dans le quartier de la rue Villeneuve, à Montréal, chacun des treize artistes du collectif Fovea a réalisé une version de son projet pour le Web grâce à la collaboration créative des concepteurs multimédias de l'organisme. Comme de nombreuses autres initiatives artistiques des dernières années qui associent l'intervention dans l'espace public et la publication sur le Web, *Vilanova* témoigne de l'expérience urbaine. Pour la plupart assez modestes dans leur déploiement individuel, ces propositions font retentir cette expérience dans le Web par une constellation d'idées et de récits qui finissent par s'additionner tout en se répercutant dans de multiples directions. Comme les interventions dans l'espace physique, ces propositions résultent de l'univers esthétique de chaque artiste en rapport avec la nature des lieux investis. L'utilisation d'outils d'animation procure une mobilité aux photographies réalisées pour ces projets et accentue l'idée de parcours de façon à offrir un portrait collectif dynamique de ce quartier montréalais.

The subsequent projects *Vilanova* (2002) and *Civilities* (2003)—a series of multimedia projects grouped around the theme of urban issues—abandoned the hypertextual mode of photographic fiction by adopting more open ended structures (through, among other things, the use of softwares such as Director and Flash to design interactive interfaces). *Vilanova* is the result of a photographic intervention in public space that was presented during the Mois de la Photo in 2001. After a series of photography-based installations and interventions in various places in Montréal's Villeneuve street neighbourhood, each of the thirteen Fovea collective artists created a Web version of their project with the creative help of the centre's multimedia designers. Like many other recent artistic initiatives, which combine intervention in public space and Web publishing, *Vilanova* focuses on the urban experience. These propositions, which are for the most part quite modest in their individual reach, echo this experience on the Web through a cluster of ideas and stories that eventually coalesce while at the time branching out into many other directions. Like the interventions in physical space these projects are the result of each artist's specific aesthetic perspective in relation to the nature of the occupied places. The use of animation tools adds a mobility to the photographs created for the projects, and accentuates the idea of a journey so as to bring us a dynamic collective portrait of this Montréal neighbourhood.



DIRECTION DE PROJET MICHEL LEFEBVRE / ARTISTES-ATELIER FOVEA NICHOLAS AMBERG, ALAIN CHAGNON, SUSAN COOLEN, SUZANNE GRÉGOIRE, DANIELLE HÉBERT, EILEEN LEIER, STEVE LEROUX, GUY MERCIER, GAIL PASLAWSKI, EVA QUINTAS, ANDREA SZILASI, ÉLÈNE TREMBLAY, LOREN WILLIAMS / DESIGN + MULTIMÉDIA JULIE LAPOINTE / ASSISTÉE DE GUY ASSELIN

vilanova

/ 20
02

PARCOURS PHOTOGRAPHIQUE URBAIN URBAN PHOTOGRAPHIC JOURNEY

Le site revisite l'événement Tour de Villeneuve du collectif de photographes Fovea : une série d'interventions artistiques dans treize commerces et espaces extérieurs d'un quartier montréalais.

The website revisits the photographic event Villeneuve Tour put together by the artist/photographer collective Fovea, which consisted of a series of thirteen artistic interventions in several small shops and outdoor spaces of a Montreal neighbourhood.



civilités / civilities

/ 20
03

COMMENT VIVRE ENSEMBLE HOW TO LIVE TOGETHER

Dix artistes montréalais de disciplines et d'horizons variés proposent différents regards sur le «vivre ensemble». De petites histoires se développent comme des fenêtres sur un certain état du monde pour le moins trouble et violent.

Ten Montreal artists from a variety of disciplines and backgrounds provide diverse perspectives on "living together." Small stories emerge like windows onto more universal situations, onto a certain state of the world – alas, a somber and violent world.

CONCEPT ET DIRECTION ARTISTIQUE EVA QUINTAS / ARTISTES MATHIEU BEAUSÉJOUR, PASCAL CONTAMINE, LINDA HAMMOND, ISABELLE HAYEUR, NORMAN NAWROCKI, LISA NDEJURU, EVA QUINTAS, CESAR SAËZ, ZAZALIE Z. / NARRATION LOUISE BOISVERT, DAVID BOUTIN, PASCAL CONTAMINE, VICTORIA STANTON / DESIGN + MULTIMÉDIA GUY ASSELIN / ASSISTÉ DE SIMON DAUPHIN, MUOI GU TRAN / BANDE SONORE JEAN-SÉBASTIEN ROUX



De conception plus élaborée parce que développés expressément pour le Web, les projets inclus dans *Civilités*, proposés par neuf créateurs issus de différentes communautés et disciplines artistiques, s'articulent autour d'un thème commun, celui des contacts humains au sein des grandes villes cosmopolites. À travers un ensemble de productions, les récits et réflexions réunis dans cette œuvre collective mettent en évidence les incompréhensions essentielles par les groupes sociaux, culturels et ethniques, et les défis d'une cohabitation harmonieuse. Les nombreuses contributions à ce projet, mis en œuvre et dirigé par Eva Quintas, adoptent des genres et des formes narratives multiples allant de la création lyrique au document sur les exclus de nos sociétés, en passant par des témoignages intimes et une invitation à l'action sociale.

Afin d'accéder à ces créations, huit interfaces panoramiques ont été constituées, qui montrent plusieurs personnages engagés dans des vues urbaines, des plans ou des cartes géographiques à l'arrière-plan. Ces panoramas sont précisément des espaces communs qui réunissent des individus dans des environnements liés les uns aux autres par un fond sonore (dans lequel on entend des extraits de textes tels que «Comment vivre ensemble?» de Roland Barthes). Chaque personnage offre un point d'entrée dans un des projets d'artistes sans identifier clairement l'auteur, la collectivité l'emportant sur l'individualité. La navigation entre les projets, de personnage en personnage, d'interface en interface, a pour effet d'éviter toute hiérarchie entre les propositions et de ménager un accueil favorable à cette hétérogénéité de points de vue. Entremêlés, ceux-ci finissent par bâtir un réseau de pensées que chacun adoptera à sa manière, pouvant à son tour contribuer à l'ensemble et exprimer ses propres idées sur le sujet. L'aspect dynamique des interfaces encourage aussi une mobilité entre les documents et les récits, faisant valoir ainsi un déplacement dans nos propres conceptions.

The projects included in *Civilities* are more elaborate because they were deliberately developed for the Web. These projects, proposed by nine creators hailing from different artistic contexts and communities, are structured around a common theme: that of human contact in the cosmopolitan environment of big cities. The narratives and reflections brought together in this collective work foreground the misunderstandings that social, cultural and ethnic groups are exposed to, as well as the challenges of a harmonious co-existence. The many contributions to this project, which was conceived and directed by Eva Quintas, take on multiple narrative forms covering a wide gamut that includes lyrical creation, intimate accounts, an invitation to social action and a document about the socially excluded members of our society.

In order to access these works eight panoramic interfaces were set up, each of which show several characters in an urban setting with geographic maps or diagrams behind them. These panoramas are common spaces that unite individuals in environments which are linked to each other through a sound background (in which one can hear extracts from texts such as "Comment vivre ensemble" by Roland Barthes). Each character is an entry point into one of the artists' projects, though the identity of the author is not clearly revealed; collectivity has the upper hand over individuality here. The navigation between the projects, from character to character, interface to interface, puts the proposals on an equal footing and sets up a welcoming reception for these heterogeneous points of view. Thus interwoven they end up building a network of thoughts that users can adapt in their own way, since they are also invited to contribute to the whole by expressing their own ideas on the subject. The dynamic aspect of the interfaces also encourages a movement between the documents and narratives that compels us to reconsider our own conceptions from a different angle.



post-audio_netlab

MIX, CULTURE, LAB, EXCHANGE

Inspiré par les modes de circulation de l'objet musical, ses repères iconographiques et ses fabrications sérielles, Post-Audio_NetLab est un espace d'interaction, d'échange et de socialisation qui met en scène les codes de la culture musicale d'aujourd'hui. Ce projet a donné lieu à l'édition de Post-Audio_DVD, une compilation d'œuvres audiovisuelles avec sept artistes montréalais (2006).

Inspired by the musical object's modes of circulation, its iconographic markers and its serial representations, Post-Audio_NetLab is a space of interaction, exchange and socialization that fictionally simulates the codes of today's music culture. The web project was extended through the publication of Post-Audio_DVD (2006), an audiovisual compilation of artworks by seven Montreal artists.

DIRECTION ARTISTIQUE **GENNARO DE PASQUALE** / DIRECTION DE PROJET **MICHEL LEFEBVRE**
DESIGN+MULTIMEDIA / **GUY ASSELIN** / ASSISTÉ DE **DAVID BEAULIEU, FRANÇOIS JORON** / PROGRAMMATION
BENOIT LAVIGNE, VINCENT BOUCHARD / TEXTE **BERNARD SCHÜTZ, MICHEL LEFEBVRE** / CONSEILLER
MUSICAL **JEAN-SÉBASTIEN ROUX** / AVEC LA PARTICIPATION DE 25 ARTISTES DE L'AUDIO ET DE LA VIDÉO



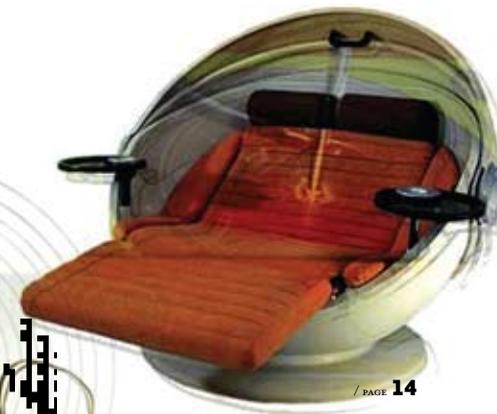
Comme l'avait fait *Vilanova* pour le projet d'interventions photographiques *Tour de Villeneuve*, *Post-Audio_NetLab* (2004) offre un prolongement dans le Web à une activité qui s'est déroulée dans l'espace physique. Présenté à la Galerie Clark en 2000, le projet *Post-Audio Esthetic*, événement collectif conçu et orchestré par Gennaro De Pasquale, faisait valoir la création sonore dans un contexte d'installation et de performances. Encore une fois, la continuité offerte sur le Web ne se résume pas à un espace documentaire ni à une transposition pure et simple de la manifestation d'origine. *Post-Audio_NetLab* procure un environnement qui mise, lui aussi, sur la création sonore dans une perspective multidisciplinaire adaptée au Web.

Ce site est avant tout un lieu d'écoute, d'information et de participation. Comprenant des extraits sonores de plusieurs artistes de la scène électronique montréalaise de même que des vidéos et des textes sur la création dans ce milieu artistique fort dynamique, il est également ouvert aux contributions des internautes, par l'intermédiaire d'outils de téléchargement et de mixage qui leur permettent d'intervenir dans l'espace. Le design (tant du point de vue de la structure que de celui de l'esthétique) de *Post-Audio_NetLab* est aussi à l'image de la culture visuelle associée à ce milieu (étiquettes, interfaces, performances, vidéos). De plus, ce projet a donné lieu à une autre production, *Post-Audio_DVD*, compilation d'œuvres audiovisuelles publiées sur support DVD, et *Post-Audio_Installation* combinant ces projets, des vidéos de De Pasquale et des performances musicales. À travers ces multiples réalisations, l'Agence TOPO affirme une fois de plus son intérêt pour l'exploration d'espaces et de supports variés en sachant tirer un profit créatif de chaque manifestation.

As Vilanova did with the intervention project *Tour de Villeneuve*, *Post-Audio_NetLab* (2004) extended into the Web an activity that took place in physical space into the Web. *Post Audio Esthetic*, a collective project conceived and orchestrated by Gennaro de Pasquale was presented at Galerie Clark in 2000 where it highlighted sound creation in an installation and performance context. Once again the continuity provided on the Web goes beyond that of documentary space or a pure and simple transposition of the original event. *Post-Audio_NetLab*, offers an environment which also works with sound creation, but in a multidisciplinary perspective adapted to the Web.

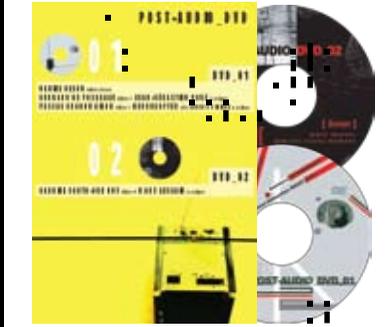
This site is first and foremost a place for listening, information and participation. It comprises samples of sound works by many artists from the Montréal electronic scene as well as videos and texts on the creative activities of this dynamic artistic milieu. Online mixing and uploading tools make it possible for Web surfers to contribute to the space. The design (both from a structural and aesthetic point of view) echoes the imagery associated with this culture (labels, interfaces, performances, videos). This project also led to another production, *Post-Audio_DVD*, which consists of a compilation of audiovisual works published on DVD, and *Post-Audio_Installation* combining these projects, videos from De Pasquale and musical performances. Through these multiple productions Agence TOPO again asserts its interest in exploring a variety of spaces and supports by maximizing the creative potential of each intervention project.

/ 20
04





POST-AUDIO_INSTALLATION / INSTALLATION VIDÉO, WEB + PERFORMANCES DJS PARALLAXE
CONCEPT ET DIRECTION ARTISTIQUE / GENNARO DE PASQUALE
STUDIO D'ESSAI, MÉDUSE, FESTIVAL DES TROIS AMÉRIQUES (QUÉBEC),
COPRODUCTION AVEC ANTITUBE ET LA BANDE VIDÉO, 26-30 MARS 2008



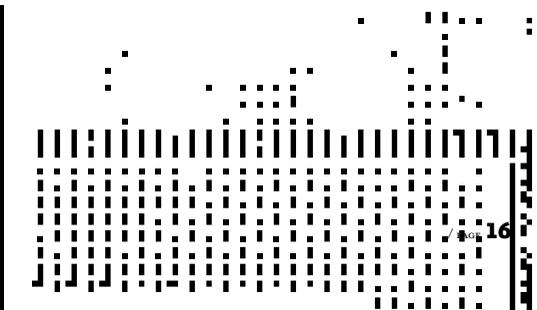
POST-AUDIO_DVD, UN COFFRET DE 2 DVDS COMPTANT PLUS DE 150 MINUTES DE VIDÉO, EST UNE COMPILATION D'ŒUVRES AUDIOVISUELLES RÉALISÉES PAR DES ARTISTES MONTRÉALAIS. IL TÉMOIGNE DE L'EFFERVESCENCE DE PRATIQUES QUI COMBINENT LE SON ET L'IMAGE EN MOUVEMENT. THE **POST-AUDIO_DVD** PROJECT IS A COMPILATION OF AUDIOVISUAL PROJECTS CREATED BY MONTREAL-BASED ARTISTS. IT IS A TESTIMONY TO A BOURGEONING PRACTICE THAT COMBINES SOUND AND MOVING IMAGES.

DVD_01:

DANIEL OLSON (VIDÉO + SON) + GENNARO DE PASQUALE (VIDÉO),
JEAN-SÉBASTIEN ROUX (MUSIQUE) + PASCAL GRANDMAISON (VIDÉO),
HERRI KOPTER AKA JÉRÔME MINIÈRE (MUSIQUE)

DVD_02:

5MM: GABRIEL COUTU-DUMONT (VIDÉO), MARC LECLAIR (MUSIQUE)



who is... ?

BIOGRAPHIES REMISES EN SCÈNE RE-ENACTED BIOGRAPHIES

À partir de biographies d'artistes, le projet, dans sa version interactive, aborde la mondialisation des communautés de plus en plus curieuses de communiquer et d'élucider l'éternel mystère de qui est qui ?

In its interactive form, the project toys with questions of identity and the Internet, and examines the phenomenon of globalized communities and their growing eagerness to communicate and elucidate the eternal mystery of Who is... Who?

DIRECTION DE PROJET MICHEL LEFEBVRE / ARTISTE MAGNUS BÄRTÅS (SUÈDE)
/ NARRATION WEB CATHERINE PLOUFFE / DESIGN+MULTIMEDIA VINCENT ARCHAMBAULT, GUY ASSELIN



/ 20
05

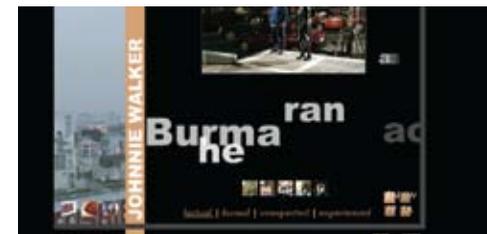
Who is Johnnie Walker?

Avant de voir le jour sur le Web en 2005, *Who is...?* de Magnus Bærtås a, lui aussi, connu une suite d'incarnations, sous forme d'installations et de vidéos. L'adaptation pour le Web réalisée par l'Agence TOPO favorise une exploration interactive des cinq portraits biographiques conçus par Bærtås. Accompagnés des textes lus et narrés ainsi que de photographies des artistes, les fragments vidéo s'affichent dans l'ordre désiré par le spectateur. L'expérience interactive donne ainsi lieu à des mosaïques multimédias qui se renouvellent avec chaque sélection. Les procédés mis en place pour l'élaboration de ces portraits se rapprochent d'ailleurs des pratiques de remixage dont il est précisément question dans *Post-Audio_NetLab*. En effet, chaque portrait se bâtit par collage de fragments hétérogènes les engageant dans une coprésence ou une séquence toujours différente.

Avec *Who is...?*, Bærtås expérimente le genre du portrait biographique en présentant des artistes d'origines et de disciplines diverses, mettant le spectateur en contact avec des individualités marquées. De son côté, l'internaute éprouve sa propre subjectivité en exerçant ses choix et en définissant son parcours en fonction du type des énoncés (formel, factuel, vécu, inattendu) qui construisent les portraits. Au fil de ces rencontres, il fait donc l'expérience de l'individualité mais également de l'universalité, les anecdotes des uns rejoignant souvent certains récits vécus par d'autres. Le multilinguisme du projet (anglais, espagnol, français, letton, russe, suédois), quant à lui, contribue à renforcer ce désir de connexion et d'universalité.

Before its launch on the Web in 2005, *Who is...?* by Magnus Bærtås, also went through a series of incarnations in the form of installations and videos. The Web adaptation produced by Agence TOPO invites one to interactively explore five biographic portraits of Bærtås's making. Accompanied by scrolling onscreen text, voice-over narration and photographs of the artists, these video fragments are displayed in an order chosen by the viewer. The interactive engagement gives rise to multimedia mosaics that are renewed with each selection. The processes used for the development of these portraits are actually quite close to the remixing practices which are at the heart of *Post-Audio_NetLab*. In fact, each portrait is constructed through a collage of heterogeneous fragments which implicate them in a continuously changing co-presence or sequence.

With *Who is...?* Bærtås experiments with the biographic portrait by presenting artists from diverse backgrounds and disciplines that put the viewer in contact with accentuated individualities. For his part, the online user involves his or her subjectivity by defining the itinerary through the choice of narrative modes (formal, factual, lived, unexpected) which are the building blocks of the portraits. In the course of these encounters s/he both experiences this individuality and a certain universality, since the anecdotes of this or that artist are often echoed by stories lived by others. For its part, the project's polyglot aspect (English, French, Latvian, Russian, Spanish, Swedish) also contributes to reinforcing this human striving for connection and universality.



/ 20
06



astres / stars / goleuadau

E-POETRY

Inspirés des trous noirs de l'univers et de la mort des supernovas, des poèmes sonores, en français, anglais et gallois, sont couplés à des photographies et à des animations multimédias aléatoires.

Inspired by the black holes of astronomy and the death of supernovas these sound poems, written in French, English and Welsh, are coupled with photographs and random multimedia animations.

COMMISSAIRE **EVA QUINTAS** / ARTISTES **CHILDE ROLAND (POÉSIE), SUSAN COOLEN (PHOTOGRAPHIE)** /
NARRATION **KIM DORÉ, VICTORIA STANTON, TONY TREMBLAY + CHILDE ROLAND** /
DESIGN+MULTIMÉDIA **VINCENT ARCHAMBAULT, GUY ASSELIN** / SON **MIKE DI SCLAFANI, THIERRY GAUTHIER**

À l'instar de *Liquidation* et des projets créés pour *FIXions*, le projet *Astres/Stars/Goleuadau* (2006) mise fondamentalement sur l'association créative entre les contenus produits par un poète et une photographe. Dans cette œuvre, les corps célestes des images de Susan Coolen rencontrent la poésie sonore de Childe Roland au milieu d'un environnement cosmique. Les mots de même thématique s'agglutinent autour d'astres en créant une constellation sonore caractérisée par l'allitération et la consonance. Suspendus dans un espace aux limites indéfinies, ils retentissent d'une constellation à une autre. Comme un navigateur interstellaire attiré par de lointaines galaxies, l'internaute se déplace d'un agrégat à l'autre, propulsé par le langage. Des lecteurs aux visages lumineux prennent place dans cet espace comme des étoiles scintillantes et déclament ces poèmes sonores, ajoutant ainsi une autre épaisseur matérielle au projet.

Astres tire parti d'un environnement multimédia qui contribue à faire résonner un poème à lire, à voir et à entendre. Le trilinguisme (français, anglais et gallois) crée lui aussi des textures sonores additionnelles, de même que des connexions possibles avec d'autres communautés, bref, une dispersion multiforme du projet. La structure éclatée de l'interface de même que le flottement des images et des mots dans l'espace contredisent le parcours linéaire au profit d'une expérience faite de noyaux sémantiques et de passages aléatoires entre ceux-ci. Chaque noyau laisse ainsi une traînée de sons et de significations derrière lui, qui continuent de faire écho jusqu'au relais suivant.

Following the example of *Liquidation* and the projects created for *FIXions*, the project *Astres/Stars/Goleuadau* (2006) is essentially based on the creative association of a poet and a photographer. In this work the celestial bodies of Susan Coolen's images meet the sound poetry of Childe Roland in the midst of a cosmic environment. Stellar themed words cluster around stars, creating a sound constellation characterized by alliteration and consonance. Suspended in a space of indefinite limits they resound from one constellation to another. Fuelled by language the cybernaut travels from one cluster to the next, like an interstellar navigator drawn towards distant galaxies. Another material layer is added to the project through the recital of these poems by luminous faced readers who appear in this space like twinkling stars.

Stars draws on a multimedia environment that gives resonance to a poem intended to be read, seen and heard. The trilingualism (French, English, Welsh) also creates additional sound textures, as well as possible connections with other communities, in short, it signals a multiform dispersion of the project. The interface's open ended structure and the floating of words and images through space contradict a linear development by favouring an experience made up of semantic cores and the passages between them. Each core leaves a trail of sounds and meanings echoing behind it until the next relay.



INSTALLATION PHOTO, TEXTE, WEB GAUCHE / LEFT INSTALLATION, GALERIE ESPACE ET PERFORMANCE POÉTIQUE, CHILDE ROLAND, CASA DEL POPOLO, FESTIVAL VOIX D'AMÉRIQUES (MONTRÉAL), 10-17 FÉVRIER 2006 / DROITE / RIGHT HARBOURFRONT CENTRE (TORONTO), 15 SEPTEMBRE-15 NOVEMBRE 2006

Enfin, la plus récente réalisation de l'Agence TOPO, *Mes/My contacts* (2007), reprend la thématique du portrait biographique. Toutefois, si les portraits de *Who is...?* résultent d'un regard extérieur – celui de Bärtås –, *Mes contacts* met en scène les propositions de quatre artistes qui jouent sur leur propre identité. Conçue et orchestrée par Èlène Tremblay, l'œuvre explore l'autoreprésentation dans le contexte du Web. Ces projets tiennent à la fois de l'autoportrait et de l'autofiction, les artistes s'ingéniant à confondre le vrai et le faux au sujet de leur identité. James Prior parodie ainsi les pages personnelles et les publicités envahissantes sur le Web, contestant l'idéalisation qui accompagne souvent l'exhibition de soi. Pour sa part, Marcio Lana Lopez adopte une perspective critique face au Web dans sa faculté de révéler l'identité en s'exposant de manière peu flatteuse et en redirigeant l'internaute vers d'innombrables sites personnels conçus par des individus de langues et de provenances différentes³. Dans un tout autre esprit, Marie-Josée Hardy affiche une candeur factice en s'appropriant les fantasmes de ses interlocuteurs, construisant son identité de manière à répondre aux points de vue des autres. Enfin, Maryse Larivière laisse l'internaute s'immiscer dans son ordinateur et s'adonner ainsi au voyeurisme en accédant à son univers personnel⁴.

Ces propositions s'inscrivent dans une tendance très accentuée sur le Web depuis le début de son avènement, celle de l'écriture de soi, indissociable de son pendant, la fiction identitaire⁵. L'ampleur de ce phénomène est considérable, les pages personnelles, les nombreux blogues et, plus récemment, les outils de publication du Web 2.0 (*Facebook*, *My Space*, *Flickr* et *YouTube*, pour ne nommer que les plus connus) côtoyant les sites où l'on s'adonne à des jeux de rôles et des personifications de toutes sortes, avec avatars et mises en scène jusque dans les espaces de *Second Life*. Dans le contexte du Web, l'autoportrait découle d'une négociation entre l'identité et l'idéalisation de soi en fonction de ce dévoilement chez le spectateur. Les artistes de *Mes contacts* adoptent différentes stratégies qui font précisément ressortir cette dualité constitutive.

3. LE PROCÉDÉ DE RENVOIS DANS LE WEB RAPPELLE _README.HTML, ŒUVRE TRÈS CONNUE DE HEATH BUNTING, UN DES PIONNIERS DU NET. ART ([HTTP://WWW.IRATIONAL.ORG/HEALTH/_README.HTML](http://www.irational.org/health/_readme.html)).

4. LA PROPOSITION DE MARYSE LARIVIÈRE RAPPELLE UN AUTRE PROJET PIONNIER UTILISANT LE BUREAU (DESKTOP) DE L'ORDINATEUR ET AYANT TRAIT AU VOYEURISME, C'EST-À-DIRE LA COLLECTION RÉUNIE PAR ALEXEI SHULGIN INTITULÉE DESKTOP IS ([HTTP://WWW.EASYLIFE.ORG/DESKTOP/](http://www.easylife.org/desktop/)).

5. À CE SUJET, VOIR LE NUMÉRO SPÉCIAL DE LA REVUE PARACHUTE INTITULÉ «AUTOFICTIONS», NO 105, JANVIER, FÉVRIER, MARS 2002.

Finally Agence TOPO's latest production, *Mes/My contacts* (2007) again takes up the theme of the biographic portrait. However while the portraits of *Who is...?* are the result of an exterior gaze – Bärtås' – *My contacts* brings forth the visions of four artists who play on their own identity. Organized and overseen by Èlène Tremblay, the work explores self-representation in an online context. These projects draw both on self-portraiture and a fictionalization of self, with the artists doing their best to blur the line between true and false in regards to their identity. James Prior parodies personal home pages and invasive ads on the Web to contest the idealization which often accompanies self-exhibition. For his part, Marcio Lana Lopez adopts a critical standpoint towards the Web's capacity to reveal identity by exposing himself in unflattering terms and by re-directing the user towards innumerable personal websites by people of different cultural and linguistic backgrounds.³ In an entirely different spirit, Marie-Josée Hardy displays a feigned naivety in appropriating the fantasies of her respondents and by building her identity in such a way that it corresponds to the point of view of others. Finally Maryse Larivière invites the Web surfer to infiltrate her computer desktop and thus become a voyeur of sorts as s/he is given access to her personal world.⁴

These approaches form part of what has been one of the Web's most defining characteristics since its inception, that of self-representations, which is indissociable from its counterpart —identity-based fiction.⁵ The scope of this phenomenon is considerable as is made evident by the numerous personal home pages, blogs, and more recently the Web 2.0 publishing tools (*Facebook*, *My Space*, *Flickr* and *YouTube*, to name but the most well known) in parallel to the panoply of role playing and personification sites of all sorts replete with avatars and virtual spaces, among which the *Second Life* universe is certainly the most extensive manifestation. In the context of the Web the self-portrait is the outcome of a negotiation between self-identity and self-idealization that is guided by how one wishes to reveal oneself to a viewer. The artists of *My contacts* adopted different strategies which play precisely on this constituent duality.

3. THIS LINKING PROCESS RECALLS HEATH BUNTING'S —ONE OF THE PIONEERS OF NET-ART—VERY WELL KNOWN WORK _README.HTML ([HTTP://WWW.IRATIONAL.ORG/HEALTH/_README.HTML](http://www.irational.org/health/_readme.html)).

4. TO GET A SENSE OF THE SCOPE OF THE WORK SEE THE INFORMATION ON THE PRODUCTION TEAM AT [HTTP://WWW.AGENCETOPO.QC.CA/LIQUIDATION/W_LIQUID1/LEQ-FRAME.HTML](http://www.agencetopo.qc.ca/liquidation/w_liquid1/leq-frame.html) AND ON THE DISSEMINATION OF THE WORK [HTTP://WWW.AGENCETOPO.QC.CA/LIQUIDATION/W_LIQUID1/L-MENU-FRAME.HTML](http://www.agencetopo.qc.ca/liquidation/w_liquid1/l-menu-frame.html).

5. FOR MORE ON THIS SUBJECT SEE THE SPECIAL "AUTOFICTIONS" EDITION OF THE JOURNAL PARACHUTE, NO. 105, JANUARY-FEBRUARY-MARCH, 2002.



mes / my contacts

/ 20
07

UN TÉLÉPHONE PERDU, QUATRE IDENTITÉS ONE LOST CELL PHONE, FOUR IDENTITIES

Quatre artistes se prêtent au jeu du travestissement des identités sur le Web et aux questionnements quant à la vraisemblance des informations apportées par les personnes qui s'y mettent en scène.

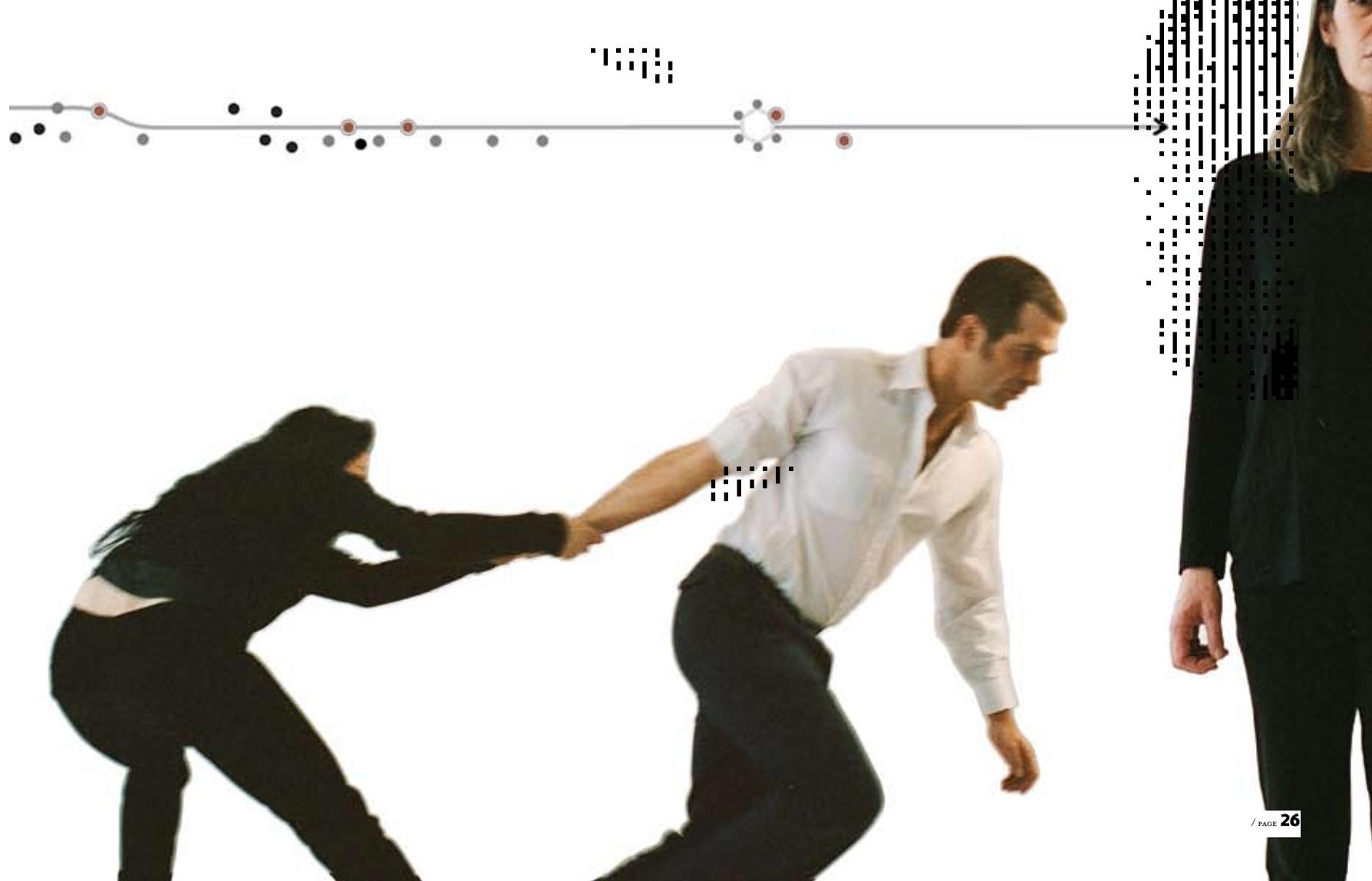
Four artists, who have developed fictitious identities in their practices, present new works for the Web where these believable and probable identities can spread.

COMMISSAIRE ÈLENE TREMBLAY / ARTISTES MARIE-JOSÉE HARDY, MARYSE LARIVIÈRE,
MARCIO LANA-LOPEZ, JAMES PRIOR / DESIGN+MULTIMÉDIA GUY ASSELIN
/ ASSISTÉ DE JODY SCALLON / PROGRAMMATION KOUMBIT

L'une après l'autre, les productions de l'Agence TOPO confirment une volonté de connexion, de lien, d'association, par l'implication de l'organisme dans des projets collectifs et par une ouverture indéfectible aux disciplines artistiques, aux multiples environnements de création et de diffusion, aux communautés d'origines et de langues diverses ainsi qu'à différents genres artistiques. Fait remarquable, la plupart des projets donnent la possibilité à des artistes de créer une première œuvre pour le Web grâce au savoir-faire et à la créativité de l'équipe. Avec une curiosité et un enthousiasme évidents, l'Agence TOPO a effectué un parcours marqué, entre autres, par l'exploration inventive du Web. Chacun de ses projets a constitué une occasion de s'engager auprès de plusieurs artistes comme partenaire et d'offrir ainsi un rayonnement à la création pour le Web.

sylvie parent / 20 08

Through one production after the other Agence TOPO has confirmed its desire for connection, linkage, and association through its engagement in collective projects, and demonstrated an unfailing openness to artistic disciplines, to multiple creation and dissemination environments, to communities from different cultural and linguistic backgrounds, as well as to different artistic genres. Armed with ebullient curiosity Agence TOPO has traveled a path marked, among things, by an inventive exploration of the Web. Each of its projects consists of an opportunity to implicate and involve various artists as partners and to thus contribute to the spread of innovative creation for the Web.



agence TOPO

MERCI AUX DIFFUSEURS DE NOS CRÉATIONS / THANK YOU TO ALL PRESENTERS OF OUR CREATIONS
ALLEMAGNE **EUROPEAN MEDIA ART FESTIVAL (EMAF)** / BRÉSIL / **ELECTRONIC LANGUAGE INTERNATIONAL FESTIVAL (FILE)** / CANADA **ARTENGINE, BIENNALE DE MONTRÉAL, CANADIAN CURRENTS, DIGIFEST, FESTIVAL DE CINÉMA DES TROIS AMÉRIQUES, FESTIVAL DU NOUVEAU CINÉMA ET DES NOUVEAUX MÉDIAS (FCMM), HARBOURFRONT CENTRE, HTMLLES, IMAGES DU NOUVEAU MONDE, PASSART, PRIX MÖBIUS QUÉBEC-CANADA, LES DÉCROCHEURS D'ÉTOILES (RADIO-CANADA FM), SEND+RECEIVE, TERRITOIRES EXTRÊMES DE LA POÉSIE (BIBLIOTHÈQUE ET ARCHIVES NATIONALES DU QUÉBEC), VOIX D'AMÉRIQUES, ZINA, MOIS DE LA PHOTO À MONTRÉAL** / CROATIE **SPLIT FILM FESTIVAL** / CHILI **CITY PULSE** / CHINE **PRIX MOBIÛS INTERNATIONAL 2001, MICROWAVES (HONG-KONG)** / COLOMBIE **ARTRÓNICA** / ESPAGNE **CANARIAS MEDIAFEST, OBSERVATORI** / FRANCE **3E ÉTATS GÉNÉRAUX DE L'ÉCRITURE INTERACTIVE, ARTS NUMÉRIQUES DE VAL D'ARGENT, E-POETRY 2007, FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM DE L'INTERNET (FIFI), FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA BANDE DESSINÉE D'ANGOULÊME, VIDÉOFORMES** / ÉTATS-UNIS **INTERNATIONAL DIGITAL MEDIA & ARTS ASSOCIATION (IDMAA)** / MEXIQUE **LABORATORIO ARTE ALAMEDA** / PAYS-BAS **STICHING MEDIA ART** / PORTUGAL **VIDEO LISBOA-ROMERIAS** / TURQUIE **NET ART OPEN EXHIBITION, ISTANBUL CONTEMPORARY ART MUSEUM**

MERCI À NOS MEMBRES ET PARTENAIRES DE RÉALISATION /
THANK YOU TO OUR MEMBERS AND PRODUCTION PARTNERS



ÉDITION / PUBLISHING

AGENCE TOPO, 2008

DIRECTEURS DE LA PUBLICATION / EDITORS

MICHEL LEFEBVRE + EVA QUINTAS

TRADUCTION ANGLAISE / ENGLISH TRANSLATION

BERNARD SCHÜTZ

CONCEPTION GRAPHIQUE / GRAPHIC DESIGN

FRANÇOIS JORON, XAVIER POMPELLE

IMPRESSION / PRINTING

GROUPE LAURIER

DÉPÔT LÉGAL

BIBLIOTHÈQUE ET ARCHIVES NATIONALES DU QUÉBEC, 2008

BIBLIOTHÈQUE ET ARCHIVES CANADA, 2008

ISBN 978-2-9810580-0-3

© LES ARTISTES / THE ARTISTS + L'AUTEURE / THE AUTHOR + AGENCE TOPO, 2008

AGENCE TOPO

5455, AVENUE DE GASPÉ, ESPACE 1001

MONTRÉAL (QUÉBEC)

CANADA H2T 3B3

T 514 279 8676

AGENCE@AGENCETOPO.QC.CA

WWW.AGENCETOPO.QC.CA

AGENCE TOPO EST MEMBRE DE / IS MEMBER OF :

ALLIANCE DES ARTS MÉDIATIQUES INDÉPENDANTS DU CANADA (AAMI) /

INDEPENDANT MEDIA ARTS ALLIANCE OF CANADA (IMAA)

CONSEIL QUÉBÉCOIS DES ARTS MÉDIATIQUES (CQAM)

REGROUPEMENT DES CENTRES D'ARTISTES AUTOGÉRÉS DU QUÉBEC (RCAAQ)

REGROUPEMENT DES ARTS INTERDISCIPLINAIRES DU QUÉBEC (RAIQ)

