usb4lcw92P ////------
collectif avant d'avoir un lieu
avant.d.avoir.un.lieu@gmail.com

/I am sitting in a room

L'expansion des technologies numériques nous amène à nous pencher sur l'histoire des techniques de reproduction et de conservation. Une constante de l'histoire de l'art moderne est la façon dont les artistes se saisissent des techniques à leur disposition et les poussent à un point limite, critique, où elles révèlent bien plus que leur seule fonction reproductive, embarquant la civilisation entière.

Le corpus de fichiers informatiques proposé ici explore ces différents aspects, au travers de pièces issues d'un demi-siècle de création avec les « nouvelles » technologies. Notons en préambule que toutes ces pièces consistent en une perte (de l'information contenue dans un discours, de la mémoire documentaire de l'image, de l'usage ludique). Il tente de rappeler, une fois encore, de l'engagement auquel nous convient ces œuvres à ne pas négliger la responsabilité qui incombe à notre rôle de spectateurs des œuvres d'art.

Nous commencerons donc par *I am sitting in a room* d'Alvin Lucier. Dans cette pièce sonore débutée dans les années soixante, le compositeur enregistre un discours sur bande magnétique, rediffuse cette bande dans la pièce où il se trouve et enregistre à nouveau ce son rejoué dans le lieu. Ce nouvel enregistrement est de nouveau diffusé et enregistré simultanément. La bande son qui en résulte est l'accolement chronologique de ces reproductions successives ; on peut y entendre la voix du compositeur disparaître progressivement dans les résonances de la pièce, son discours s'abstraire dans un son modulé.

Ce que met en valeur cette pièce sonore c'est que les sons, quand bien même fixés de façon toujours un peu magique, invisible à l'œil nu, silencieusement (hormis peut-être le son de la rotation de la bande) - ces sons reproduits et destinés à être écoutés ultérieurement le sont toujours dans un lieu particulier qui fait sonner cet enregistrement, un air qui le rend possible. Elle met aussi en valeur cette expérience que nous avons tous effectuée d'entendre, sur une vidéo de famille, notre voix vieille de quelques années, ou même lorsqu'un léger différé se produit dans le combiné du téléphone. C'est que la voix nous est toujours étrangère et que bien qu'habituellement nous l'entendions principalement par conduction osseuse des vibrations, elle existe « dehors » pour les autres et se confond par voie (voix ?) aérienne avec la forme du lieu qui la conduit.

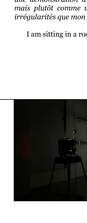
Ainsi, bien qu'Alvin Lucier convie tout un chacun à produire une pièce similaire en publiant ses notes (qu'on trouvera ici traduites en français), à les interpréter comme un instrumentiste joue une partition, il faut prendre en considération le texte singulier qu'il a choisit d'écrire et de dire pour ce procédé qui le reproduit et le transfigure. Dans le texte lu et enregistré, celui-ci insiste sur l'intérêt qu'il porte à cette « activité » et reprosse l'aspect technique ou scientifique du phénomène physique - sa nécessité factuelle - et renvoie à lui-même, auteur, compositeur et orateur, à un moyen de faire disparaître ses défauts d'élocution. En effet, Alvin Lucier est bègue, et fait sans doute quotidiennement l'expérience de cette voix étrangère, indépendante de sa volonté. Même si l'œuvre n'est pas considérée comme statique, mais comme une partition à interpréter, et ne se réduit pas à la mise en œuvre qu'il en a lui-même faite, nous tenons à présenter ici cette version de 1981 dont le texte laisse entendre l'aspect « thérapeutique » ou « exorcisant » de *I am sitting in a room*. Exorcisme de la séparation qui se produit avec la voix et la possibilité technique de la différer de la faire exister en dehors de la bouche ; la voix se confond avec le lieu.

« Je suis assis dans une pièce différente de celle où vous vous trouvez actuellement. Je suis en train d'enregistrer le son de ma parole et je vais le jouer de nouveau dans la pièce encore et encore jusqu'à ce que les fréquences résonnantes de la pièce se renforcent de façon à ce que toute ressemblance de mon discours, à l'exception peut-être du rythme, soit détruite. Ce que vous entendrez, alors, sont les fréquences résonnantes naturelles de la pièce articulées par le discours. Je conçois cette activité non pas tant comme une démonstration d'un phénomène physique, mais plutôt comme une manière de lisser les irrégularités que mon discours pourrait avoir. »

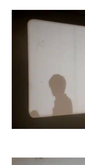
I am sitting in a room (traduction du texte lu)

/Zen for web

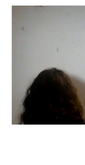
La seconde œuvre proposée ici date également des années 60. Nam June Paik qui, à l'époque, est avec d'autres en train de jeter les premières bases de l'art vidéo et électronique, réalise une œuvre pour film, *Zen for film*. Il s'agit d'une bande de pellicule d'amorce de film, donc vierge, d'une trentaine de mètres qui est placée de manière singulière dans le projecteur. En effet, la pellicule ne se dévide pas d'une bobine à l'autre mais forme un circuit fermé, une boucle qui se répète incessamment devant l'obturateur. Un film sans fin donc, et sans image la pellicule vierge ne produisant qu'un rectangle lumineux blanc sur l'écran de projection.



Cela aurait pu être à nouveau l'une des provocations dont l'artiste coréen était familier. Mais l'obstination de la répétition ne produit pas un film « vide » : progressivement la pellicule en mouvement dans la machine de projection reçoit poussière et rayures qui viennent s'imprimer sur l'écran de projection. Le film de Nam June Paik n'est pas une trace photographique du monde, dont la lumière viendrait imprimer la pellicule au travers de l'objectif de la caméra ; la trace se construit au moment de la projection sous les yeux du spectateur ne renvoyant plus au monde au dehors de la salle de cinéma mais à la salle de cinéma elle-même, à l'appareil de projection. Le moment de production du film, (la réalisation d'une image) se colle au moment de sa diffusion au public (la projection) : le film n'est plus une trace d'un moment important, ce n'est plus un film copié et diffusé dans de multiples salles de cinéma et identique pour chaque spectateur. C'est un événement sans cesse renouvelé, se modifiant au présent devant le spectateur mais gardant des traces parfois irréversibles : une expérience au présent mais dont les micro-modifications sont à peine perceptibles.



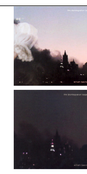
Dès lors c'est au spectateur d'être témoin. Reste-t-il une œuvre originale authentique ? Walter Benjamin parle de valeur d'exposition : ici l'exposition dégrade et enrichit l'œuvre. Face à cette proposition, l'histoire nous indique comment il y a été répondu : l'œuvre est conservée et exposée (et sans cesse créée) à Beaubourg, au Centre Georges Pompidou. Le musée prend en charge de conserver une œuvre dont le principe est sa dégradation. Imaginons un instant l'angoisse ou la nonchalance des personnes qui installent et désinstallent l'œuvre des salles d'exposition ; sortent-ils la pellicule du projecteur ? prennent-ils des gants ? placent-ils une bâche sur l'œuvre pour qu'elle ne prenne pas la poussière (trop vite) dans les sous-sols ?



Si c'est au musée d'être garant de la visibilité de cette œuvre, achetée par une institution publique, pourquoi ne pas nous aussi la présenter ici dans une exposition locale. Alors nous chercherions à obtenir un prêt de l'installation de Nam June Paik, pellicule et projecteur. Nous aurions alors l'occasion de contempler des traces certes renouvelées, mais aussi toutes les traces laissées lors de son exposition à Beunbourg ? A défaut, nous pourrions copier l'œuvre et serait-ce trahir l'intention de Nam June Paik ? Peut-être ce serait figer les choses là où il ne concevait qu'un mouvement perpétuel de dégradation et d'ajout ? Et pourtant, à chercher des copies sur le web, on trouve tant de versions différentes qu'on pourrait y voir un prolongement de la pièce de Nam June Paik : à l'heure du web, elle se dédouble en une entité multiple où chacune des reproductions, filmages, codages est une réponse valide à cette proposition que tout moment laisse une trace qui vient s'ajouter à l'œuvre.

/The Disintegration Loops

William Basinski est un musicien qui a longtemps travaillé à partir de bandes magnétiques montées en boucle. C'est en voulant sauvegarder son travail sur support numérique qu'il a ressorti des bandes vieilles de presque vingt ans. Or, en jouant les boucles sur le magnétophone, la bande se dégradait progressivement, la ferrite se détachant du plastique.



A l'heure où la numérisation semble la pointe de toute volonté de sauvegarde et de conservation, les *Disintegration Loops* constituent une célébration ambigüe au caractère éphémère et corruptible du monde. L'anecdote voudrait que c'est au moment même où Basinski réalisait ses enregistrements et, simultanément, perdait à jamais ses bandes, qu'auraient eu lieu les attentats du 11 septembre 2001, que l'artiste découvrait sous ses yeux au travers des fenêtres de son appartement new-yorkais. Les boucles qui se désintègrent sont alors devenues pour l'artiste la bande sonore de la vidéo qu'il filma du World Trade Center s'effondrant dans une masse de poussière.

Sa musique, située parmi la musique minimale et l'ambient music, vient alors se charger d'une atmosphère et d'un sens particuliers, entre hommage à la fragilité du monde et ironie face à la vanité de construire quelque chose qui perdure (L'Oeuvre d'Art comme les Twin Towers). Il faut noter que le travail de Basinski - comme de nombreux musiciens depuis l'invention de l'enregistrement - ne travaille pas la partition mais directement le matériau du son fixé sur un support (ici la bande magnétique). Il n'existe plus ce méta-langage de la partition qui fait perdurer l'œuvre et qui existe en dehors de ses représentations (concerts, disques).

"En janvier 2004, un membre de l'Académie, Carmine Caridi, connu pour son rôle dans Le Parrain, *a été impliqué dans une enquête du FBI sur le piratage. Déclaré coupable d'avoir envoyé à un contact dans l'Illinois près de 300 screeners sur une période de cinq ans, il a été exclu de l'Académie, a été condamné à payer une amende de 600 000$ et a passé une période de 4 ans sans tourner le moindre film. Son complice, Sprague, qui a techniquement copié le contenu des screeners de Caridi pour les poster sur un réseau P2P a été condamné à 3 ans de prison où il est mort d'une crise cardiaque."*

extrait de l'article *screener* de la Wikipédia

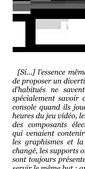
/The Sound of ROMs

Le numérique en tant que mémoire transmissible d'une information succède aux technologies analogiques (bande magnétique, disque vinyle, radio-communication...) pour résister aux dégradations et interférences que pouvaient subir celles-ci. Ce basculement vers le numérique prend sa source dans la théorie de l'entropie informationnelle de Shannon et qui postule que plus l'information transmise est complexe plus grand est le risque qu'une erreur s'y glisse lors de sa transmission. La notation numérique qu'on décrit assez justement comme une série de 0 et de 1 permet de réduire la complexité de l'information transmise : on termes brefs le récepteur n'a pas trente-six possibilités : le message reçu est soit un 1 soit un 0. Mais l'enjeu qui apparaît alors est la question de l'interprétation de cette série de nombre binaires (0 ou 1) : est-ce un texte ? une image ? en noir et blanc ou en couleur ? ou bien est-ce un son, ou encore la température actuelle à Oakland ?

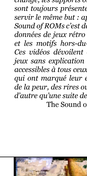
Ce retournement du mode conservation de l'information ou de la mémoire qui a largement conquis la civilisation humaine pose de nouveaux problèmes qui sont abordés par nombre d'artistes, amenés à repenser les questions de l'interprétation des images, de la conservation et de la transmission des œuvres ou encore celle de leur reproduction.

ROM signifie *read-only-memory*, qu'on traduit par « mémoire à lecture seule » ou « mémoire morte » afin de souligner le fait que les données qu'elle contient ne peuvent plus être changées une fois écrites. Ce terme courant de l'informatique a été adopté dans le jargon des passionnés de jeux vidéos des années 80-90 pour désigner une cartouche sur laquelle était écrit et stocké un jeu auquel on pouvait jouer en l'insérant dans la console.

C'est à partir de ces cartouches que furrtek a réalisé sa série *The Sound of ROMs* : à l'aide d'un programme réalisé par ses soins, les données inscrites sur la cartouche - cette suite innombrable de 0 et de 1 - sont lues « bêtement » comme de l'image et du son, au lieu d'être interprétées comme un jeu vidéo par un processeur. En effet, considéré techniquement, tout jeu vidéo est un texte interprété mécaniquement par un processeur selon un ensemble de règles avec lesquelles interagit le joueur. Le ROM, la mémoire à lecture seule du jeu vidéo contient ces règles de lecture et d'interaction qui ne deviennent un jeu que lorsqu'elles sont interprétées par la console.



Les jeux vidéos sont des artefacts, des réalisation de la civilisation humaine moderne destinées à un usage de divertissement, un univers d'image et de son sur lequel le joueur peut intervenir. Avec la série *Sound of ROMs*, furrtek transforme ceux-ci en objets de contemplation, à lire de manière linéaire. Comme si on ne savait plus se servir de ces jeux, comme si on ne savait par quel bout les prendre. Furrtek met à nu et expose le caractère « précieux » - traduction littérale de « programme » - du jeu vidéo et le renvoie à sa construction sociale, à l'histoire de la construction technique d'un langage codé destiné à produire un jeu ; le geste de furrtek ressemble à celui d'un archéologue situé dans une hypothétique période post-apocalyptique, tentant de présenter des informations électroniques invisibles à ses contemporains, à dé-crypter, à dé-chiffrer comme des hiéroglyphes. Cette image de l'archéologue apparaît dans le fait que chaque vidéo soit intitulée du nom du jeu vidéo, de la taille des données (exprimée en octet), de la date et d'une mention indiquant qu'il s'agit ou non d'un extrait. Si l'on oublie qu'on a pu connaître ces jeux vidéos, c'est tel le rôle de l'archéologie, on fouille dedans, on dépoussière, on encore de la taxinomie (ar-ranger, classer), et de l'autopsie (étudier des objets « morts »).



En passant d'un jeu vidéo à une vidéo, on perd le jeu, l'activité et on passe d'un objet profane, de divertissement, à un objet dont on ne peut rien faire d'autre que le regarder, le contempler. Il passe dans le domaine de l'art, de l'esthétique. Il s'agit là d'un ready-made au sens où un objet commun est déplacé dans un autre espace pour lui conférer un statut différent, presque sacré, au sens où dans le musée le seul usage autorisé des œuvres est leur contemplation. Au lieu du musée, c'est ici YouTube qui remplit la fonction de lieu public et de cadre.

Comme furrtek l'annonce dans le manifeste « *Sound of ROMs #00 : Explications* » « *[...] ces vidéos dévoilent ce que sont vraiment les jeux sans explication technique ce qui les rend accessibles à tous ceux qui acceptent que les jeux qui ont marqué leur enfance, qui ont provoqué de la peur, des rires ou de l'angoisse ne sont rien d'autre qu'une suite de nombres organisés.* », cette transformation, cette traduction présente à la fois un caractère traumatique de la nudité/vérité technique (sans explication, brut, sans signification) mais aussi un retour réfléchi sur le passé : l'acte de re-lecture des mémoires à lecture seule réécrit l'expérience commune que nous pouvons avoir (ou avoir eu) des jeux vidéos et la propose publiquement à qui veut bien l'accepter.

[SI...] l'essence même le but d'un jeu vidéo est de proposer un divertissement virtuel, beaucoup d'habitués ne savent pas et ne veulent pas spécialement savoir ce qui se passe dans leur console quand ils jouent. Durant les premières heures du jeu vidéo, les jeux étaient stockés dans des composants électroniques appelés ROMs qui venaient contenir à la fois le programme, les graphismes et la musique. Les temps ont changé, les supports ont évolué mais les données sont toujours présentes et sont toujours là pour servir le même but : apporter du divertissement. Sound of ROMs c'est des vidéos créées à partir de données de jeux rétro sélectionnés pour les sons et les motifs hors-du-commun qu'ils génèrent. Ces vidéos dévoilent ce que sont vraiment les jeux sans explication technique ce qui les rend accessibles à tous ceux qui acceptent que les jeux qui ont marqué leur enfance, qui ont provoqué de la peur, des rires ou de l'angoisse ne sont rien d'autre qu'une suite de nombres organisés.

The Sound of ROMs #00 : Explications

/aPpRoPiRaTe!

Le développement des connexions à haut-débit a généralisé la diffusion de films sous forme de fichiers DivX, repiqués sur les chaînes TV, filmés directement depuis le fauteuil d'une salle de cinéma (les « screeners »), détournés des sites de VOD (*video on demand*, version web de la location de vidéo), « ripés » depuis des éditions DVD ou VHS, échappés des copies envoyées à la presse spécialisée ou aux jury des festivals... Pour faciliter et accélérer la circulation de ces films, il fallait les compresser c'est-à-dire réduire la masse de données, conduisant nécessairement à une perte de qualité dans l'image et le son.

Ce processus de compression est un traitement mathématique créé par des programmeurs proposés sous la forme d'un logiciel qui transforme une vidéo brute en une vidéo plus légère et donc plus « transportable ». C'est sur ce fait que se base l'artiste berlinois Sven Königs pour son projet *aPpRoPiRaTe!* présenté ici. Refusant l'idée que la copie est un « vol de travail » et affirmant que les films téléchargés sur Internet et dans les réseaux de peer-to-peer sont le résultat d'un travail collaboratif, il détourne un logiciel de lecture de vidéo afin d'exploiter ces pertes dans l'image et d'accentuer les différences entre « l'original » et la « copie ». Ainsi, il exploite le travail des « rippers » et des programmeurs, pour en faire une œuvre abstraite, une image in-définie, où le contenu du film n'est plus reconnaissable.

Le produit est une sorte de ready-made : si on considère le ready-made comme l'acte de déplacer un objet du quotidien vers un contexte artistique (généralement le musée) qui lui confère un statut d'œuvre d'art, et prive son usage « profane » (l'utilité de l'objet), alors on pourrait concevoir l'acte de Sven Königs comme le déplacement de clips de musique pop dans un espace web référencé comme artistique / revendiqué comme un produit artistique. Le clip est « inutilisable » au sens entendu par MTV et l'abstraction qu'il présente l'amène vers un « style » cinéma expérimental ou en tout cas un objet à regarder pour ce qu'il se passe esthétiquement. On bien encore le fétichisme ou la célébration religieuse (au sens d'une transcendance/hétéronomie où l'important n'est pas ce qu'on voit dans l'image mais ce qu'on sait se trouver derrière) de la machinerie mathématique à l'œuvre dans un film encodé.