

27<sup>BIS</sup> RUE DU 11 NOVEMBRE  
13100 AIX-EN-PROVENCE

 SECONDENATURE

UNE EXPOSITION EN PARTENARIAT  
AVEC PAMAL, UNITÉ DE RECHERCHE  
DE L'ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART D'AVIGNON



20.05.  
> 28.06.  
-2015  
14<sup>H</sup>>18<sup>H</sup>

**EXPOSITION**

MUSIQUE  
LIVE AV  
SPECTACLE  
PERFORMANCE

**RENCONTRE**

MEDIATION

ENTRÉE LIBRE

DU 20 MAI AU 28 JUIN 2015  
DU MERCREDI AU SAMEDI DE 14H À 18H

[SECONDENATURE.ORG](http://SECONDENATURE.ORG)

# ARCHÉOLOGIE DES MEDIA DU 20 MAI AU 28 JUIN 2015

VERNISSAGE LE 19 MAI À PARTIR DE 19H

ENTRÉE LIBRE DU MERCREDI AU SAMEDI DE 14H À 18H

SECONDE NATURE, 27 BIS RUE DU 11 NOVEMBRE | AIX-EN-PROVENCE

INFORMATIONS : 04 42 64 61 01

Les œuvres d'art naissent, vivent et... meurent aussi. Le pamal, une unité de recherche de l'école supérieure d'art d'avignon composée d'artistes, d'ingénieurs et de conservateurs-restaurateurs, mène une réflexion sur la durée de vie des œuvres d'art numériques, sur leur émergence et leur obsolescence, sur leur préservation, leur restauration et, parfois, leur disparition... Aussi, dans les deux espaces de seconde nature, le public est invité à découvrir plusieurs œuvres retraçant une archéologie du réseau et des machines, du minitel à aujourd'hui.

## PERFORMANCE LE 19 MAI :

« DUO POUR UN CORPS ET UN ORDINATEUR »

de Maëva Croissant

Maëva Croissant est étudiante en master 1 à l'école supérieure d'art d'avignon. Dans cette performance, l'artiste détourne l'ordinateur et tente de créer un dialogue avec lui. En retour, il la contraint à bouger en fonction de sa propre masse et de sa fragilité. Webcam allumée, il ne se soucie pas des visiteurs qui s'entrevoient en selfie écran.

## LES ŒUVRES DE :

Doek (Annie Abrahams et Jan de Weille), Fascinum (Christophe Bruno), Counter (Grégory Chatonsky), Les Secrets (Nicolas Frespech), Re-Funct Media (Benjamin Gaulon, Gijs Gieskes, Karl Klomp et Tom Verbruggen), Videotext Animated Poems (Eduardo Kac), Angelino (Albertine Meunier), Sprint #1 (Création) (PAMAL / Scrumology prod.), .jpg printing (Jacob Riddle), ~bbgirl21 (Emilie Gervais)

# MÉDIATIONS VISITES ACCOMPAGNÉES

MÉDIATIONS DU LUNDI AU VENDREDI, DE 09H À 18H  
CORENTIN TOUZET, CHARGÉ D' ACTIONS CULTURELLES  
CORENTIN.TOUZET@SECONDENATURE.ORG  
INFORMATIONS : 04 42 64 61 02

Seconde Nature propose pour la durée de l'exposition un accueil et des médiations à destination des groupes. Cet accompagnement a pour objectif de faciliter l'accès et l'appréhension à l'œuvre, d'ouvrir à la rencontre. Ces visites sont adaptées en fonction des niveaux et de vos attentes ou objectifs pédagogiques.

N'hésitez pas à nous contacter pour plus d'informations.

## RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

Nous vous proposons la possibilité d'intervenir au sein de votre établissement en amont de la visite accompagnée. Cette intervention préalable permettra la constitution d'un premier bagage sur :

- L'art numérique : le réseau et l'interaction
- Le net.art, de l'origine à aujourd'hui
- La création artistique et l'évolution technique et technologique
- La conservation et la restauration des œuvres numériques

### MOTS CLEFS :

- Net.art
- Temps réel
- Œuvre participative
- Poésie concrète
- Médias zombies
- Obsolescence
- Web amateur
- Restauration
- Conservation

### RESSOURCES EN LIGNE :

Préservation du patrimoine numérique :

<http://pamal.org/>

<http://Packed.be>

<http://Scart.be>

<http://translab.burundi.sk/code/vzx/index.htm>

Œuvres de référence :

<http://www.mouchette.org/>

<http://www.wwwwwwww.jodi.org/>

<https://vimeo.com/87066021>

<http://art.teleportacia.org>

# ATELIER CIRCUIT BENDING

À LA DEMANDE

CORENTIN TOUZET, CHARGÉ D' ACTIONS CULTURELLES

CORENTIN.TOUZET@SECONDENATURE.ORG

INFORMATIONS : 04 42 64 61 02

En partenariat avec Freeson, Seconde Nature propose un atelier à la demande de circuit bending. Le circuit bending, c'est une pratique qui consiste à recycler et court-circuiter de vieux appareils électroniques de faible voltage (jouets sonores pour enfant, petits synthétiseurs...), de façon à les transformer en instrument de musique électronique uniques et peu coûteux. La transformation est simple et ludique puisqu'il suffit d'ouvrir l'appareil et de connecter deux parties du circuit entre elles avec du fil, pour trouver des connexions produisant de nouveaux effets sonores.

## Déroulé

- Première approche de la démarche, des outils et instruments de l'artiste
- Sensibilisation au "do it yourself" (fais le toi-même !), et au recyclage créatif
- Initiation à l'électronique expérimentale, apprendre à court-circuiter un jouet électronique
- Création d'un nouvel instrument de musique électronique
- Manipulation et expérimentation des instruments 'bendés' créés
- Sessions d'improvisation collective avec l'artiste

**Artiste intervenant :**

Confipop // confipop.com

**Durée de l'atelier :**

3h

**Nombre de participants :**

10 participants

**Prix :**

527 €

# LES OEUVRES

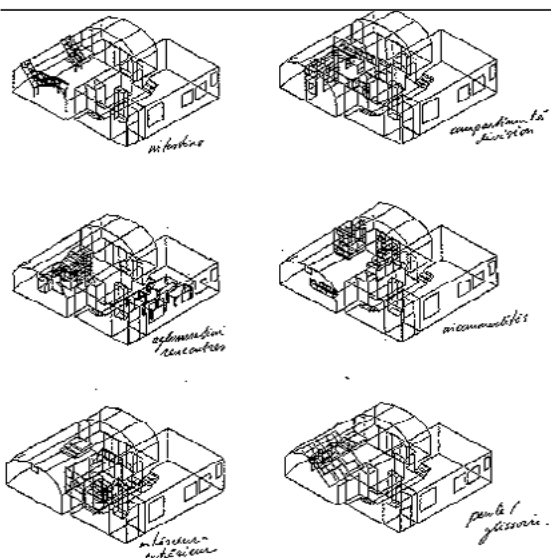
## Conservation

Un premier axe de l'exposition est constitué d'oeuvres restaurées, en cours de réhabilitation ou comme document d'archive. Construites pour une machine, le réseau informatique d'une époque, cette salle pose la question de la conservation, de la restauration des oeuvres numériques devenues illisibles sur nos machines et nos réseaux modernes.

Serait-ce nuire à l'original que de les déplacer sur une autre machine que celle d'origine ? La machine première de présentation participe-t-elle à l'oeuvre ?

Chaque oeuvre est fragile, à la limite de la disparition : il n'a été trouvé plus que trois cartouches pour l'imprimante de .jpg printing, le programme central au fonctionnement du minitel n'est plus utilisable depuis 2011, le code de DOEK doit être intégralement réécrit pour fonctionner de nouveau...

Présentées dans cet état incertain, certaines n'existent déjà plus que comme trace et archive.



### DOEK

Annie Abrahams et Jan de Weille | 1990-93

DOEK est un logiciel conçu spécifiquement pour Annie Abrahams par J.R de Weille, sur un Amiga 1000 dans les années 80. Du logiciel qui a été perdu, il ne reste que des lignes de codes imprimées. Avant d'être net. artiste, Annie Abrahams était peintre.

Permettant à l'artiste de simuler des espaces d'exposition, DOEK fournissait plusieurs possibilités d'accrochage. Très vite, le logiciel a été présenté en tant que tel, permettant des visites virtuelles chaotiques, donnant à voir en simultanée l'ensemble des possibles d'une même exposition, en superposant les tableaux et les variations dans l'espace.

De DOEK il n'est visible pour l'instant que les menus accompagnés de quelques fonctions balbutiantes mais le résultat est là, la réactivation semble à portée de main, plus de vingt années après ses débuts.

**Mots clefs :** Œuvres logicielles, scénographie/accrochage, expositions virtuelles

### Questions :

- Que permet une visite virtuelle par rapport à une visite 'réelle' ?
- Le logiciel permet-il la création, ou est-il lui même l'œuvre ?



## FASCINUM

Christophe Bruno | 2001

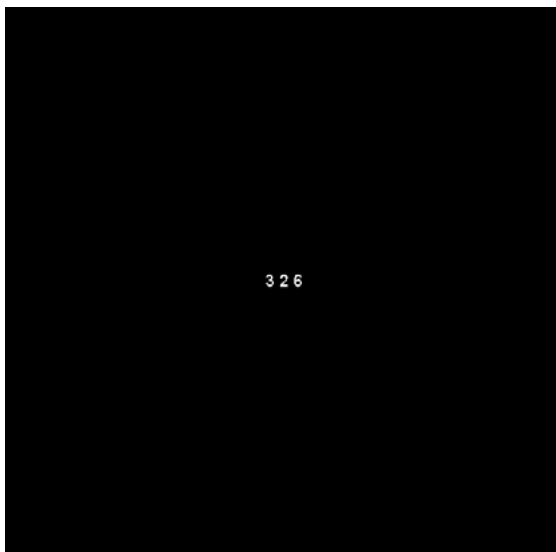
Fascinum est un hack de Yahoo. Il montre en temps réel les photos d'actualité les plus vues (rangées de 1 à 10) sur les différents portails nationaux Yahoo. Le spectateur surfe sur la vague d'infotainment et expérimente les paradoxes de la pensée unique et globalisée.

Ce « sentiment d'une omniscience invisible » est à comparer avec les tendances développées par des entreprises tentaculaires comme Yahoo ou Google, qui compilent, archivent nos données pour une surveillance continue. Ici, le spectateur est lui-même observateur de sa propre fascination, victime et complice, gardien et prisonnier.

**Mots clefs :** Hacking, surveillance, temps réel, informations globalisées...

### Questions :

- Les images varient-elles vraiment en fonction des pays ?
- Qu'est-ce que cela dit sur les médias de nos sociétés ?
- Cette oeuvre date de 2001, où en sommes nous 14 ans plus tard ?



## COUNTER

Grégory Chatonsky | 1994

Grégory Chatonsky est l'un des pionniers du netart. Il s'intéresse tout particulièrement à la relation entre l'existence et la technique.

Counter est ici l'une de ses premières œuvres, un site internet uniquement constitué d'un compteur de visites. "Counter" expose l'autophagie de l'information sur le réseau puisqu'on y voit que l'accumulation des passages des internautes. Œuvre tautologique qui n'existe que par sa visibilité, Counter sera spécialement re-adapté au réseau d'aujourd'hui, après des années d'incompatibilité.

**Mots clefs :** Tautologie, œuvre participative, net.art...

### Questions :

- Peut-on dire que l'œuvre est construite par les personnes qui vont sur le site ?
- L'œuvre n'existe que parce qu'elle est vue, mais n'est-ce pas un peu le cas de toutes les œuvres ?



Videotext Animated Poems sont des poèmes en vidéotexte, une poésie concrète et graphique à laquelle il était possible d'accéder via le minitel brésilien. La conservation de ces poèmes vidéotext et plus généralement des œuvres en réseau réalisées à l'époque du Minitel, pose la problématique de l'exposition d'œuvres lacunaires liée à la disparition de l'écosystème télématique vidéotext.

## VIDEOTEXT ANIMATED POEMS

Eduardo Kac | 1985-86

**Mots clefs :** Minitel, poésie concrète, typographie...

### Questions :

- En quoi ces animations peuvent-êtré considérées comme des poèmes ?
- Qu'est-ce que cela change de les publier sur un réseau ?



Plate-forme en ligne participative, Les Secrets est une des premières œuvres en ligne achetée par un FRAC (fond régional d'art contemporain) en 1998.

Cette plongée dans l'intimité est l'une des thématiques abordée par l'artiste. La plateforme débute par "Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!", et laisse ensuite apparaître tour à tour, les secrets récoltés depuis plus de 15 ans d'existence. Archive maintenant fermée à la participation, Les Secrets nous laissent lire l'intimité, parfois sérieuse, parfois provocatrice, des milliers d'utilisateurs du réseau globalisé d'internet.

## LES SECRETS

Nicolas Frespech | 1997-98

**Mots clefs :** Œuvre collaborative, poésie collective, œuvre relationnelle...

### Questions :

- Quelle est le rôle de l'artiste dans cette œuvre ?
- L'œuvre est-elle terminée ?



L'angelino est un détecteur d'ange. Une danseuse, prisonnière dans une bouteille musicale, s'anime et danse sur une petite mélodie lorsque qu'un ange passe sur Internet et plus particulièrement lorsqu'un le mot 'ange' est écrit sur Twitter.

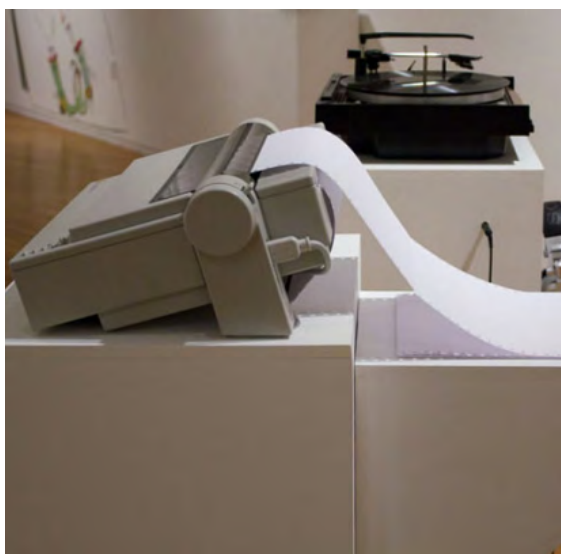
### **ANGELINO**

Albertine Meunier | 2009

**Mots clefs :** Twitter, lien réel/virtuel...

#### **Questions :**

- Nous sommes ici face à une matérialisation d'évènements du réseau. Le monde du réseau et le monde réel sont-ils séparés, liés, superposés ?



Tous les fichiers digitaux sont constitués d'information. C'est la plus grosse différence entre ce qui est virtuel et ce qui est physique. .jpg est un hommage à l'information numérique qui construit ce que nous voyons comme une image.

Pour aller plus loin qu'une simple acceptation de la nature informationnelle des images, le code se manifeste dans l'espace physique sur le papier imprimé. Cette représentation met en avant le volume d'information nécessaire à la création de ces fichiers d'image. Sans être reconnu comme une photo, les feuilles imprimées dérivent toutes d'une image capturée avec une caméra, ensuite interprétées et écrites par l'ordinateur.

### **.JPG PRINTING**

Jacob Riddle

**Mots clefs :** Encodage, format .jpg, code informatique...

#### **Questions :**

- Peut-on dire que le texte est une description de l'image ?  
- Si l'ordinateur retraduit tout en code, en texte, que devient l'image ?



# Création

Le deuxième axe de l'exposition présente des créations contemporaines questionnant notre passé technologique et médiatique. Si les artistes de la première salle utilisaient les machines de leur temps, la technologie de leurs œuvres devenant anciennes par le passage du temps, ici, les créations questionnent directement ces évolutions, disparitions, cette obsolescence. :

Réutilisation consciente de machines imparfaites, état des lieux de notre rapport à l'hyper-consommation des nouveaux modèles, retour sur les esthétiques amateurs des premiers réseaux...

Les artistes, exhumant les oubliés, proposent un regard contemporain sur notre époque en vitesse continue vers la nouveauté et l'abandon de l'ancien.



## RE - FUNCT MEDIA

Benjamin Gaulon, Gijs Gieskes, Karl Klomp  
et Tom Verbruggen | 2011

Refunct media est une série d'installations multimedia qui (re)utilisent divers machines électroniques considérées "obsolètes". Ces machines sont hackées, utilisées différemment, et combinées en une large et complexe chaîne d'éléments.

Volontairement instable, Refunct Media ne propose pas de réponses aux questions de l'e-waste, de l'obsolescence programmée ou du design eco-responsable. Cette installation expérimente et explore plutôt les possibilités de l'électronique obsolète ou numérique face à notre relation avec la technologie et la consommation.

**Mots clés :** Médias zombies, obsolescence programmée, circuit bending, hacking...

### Questions :

- L'œuvre est une sorte de téléphone arabe technologique. Que peut-on retrouver, qu'est-ce qu'on perd au fur et à mesure de la chaîne ?
- Pourquoi considère-t-on ces machines comme mortes ? Qu'est-ce que l'obsolescence programmée ?

“Le nom d'utilisateur bbgirl21 est semblable à baby girl 21 ou babygurl16, mais en mode semi-acronyme comme certains urls ou noms d'accessoires. L'idée principale est d'établir un lien entre mon premier site web hébergé sur AngelFire et votre desktop, celui de bbgirl21. Y'a dégum. Connecte-toi avec des donuts dans ta face. Les princesses du réseau ont toujours cultivées les desktops TÉLÉphone un corps visible aux mille et uns tatouages. La personne en tant qu'ordinateur est un médium avec une histoire culturelle propre fabriquée par tous ses utilisateurs. Les inventeurs peuvent caner. La guerre culturelle est à l'humanité ce que la corne spiralée est à l'unicorne.”

**Emilie Gervais(2015)**

~**BBGIRL21**

[**OR THE DECLINE OF THE UNICORN**]

Emilie Gervais | 2015 (CRÉATION)

“User story SCRUM#1 – Le monde est en cours d'impression.

Le monde est en cours d'impression. Il ne cesse de s'imprimer. Il s'imprime de manière imprévisible, contrairement à ce que nous pouvons parfois penser.

Le monde ressemblerait à une imprimante 3D qui s'imprime elle-même, à ceci près que nous ne savons pas si sa dimension est bien 3. Au début du vingtième siècle, nous avons commencé à voir le monde plutôt comme une imprimante 4D. Mais le concept de dimension est encore très mystérieux...”

**Scrum Manifesto (2015) - anonyme**

**SPRINT #1**

Scrumology Prod | 2015 (CRÉATION)

# INFORMATIONS PRATIQUES

> VERNISSAGE

MARDI 19 MAI 2015 À PARTIR DE 19H

> EXPOSITION VISIBLE DU 20 MAI AU 28 JUIN 2015

DU MERCREDI AU SAMEDI, DE 14H À 18H

> VISITE DE GROUPES, MÉDIATIONS

DU LUNDI AU VENDREDI, DE 09H À 18H

[CORENTIN.TOUZET@SECONDENATURE.ORG](mailto:corentin.touzet@secondenature.org)

T : 04 42 64 61 02

> SECONDE NATURE

27 bis rue du 11 novembre 13100 | Aix-en-Provence

> [SECONDENATURE.ORG](http://SECONDENATURE.ORG)

> [TRANSMISSION.SECONDENATURE.ORG](http://TRANSMISSION.SECONDENATURE.ORG)