

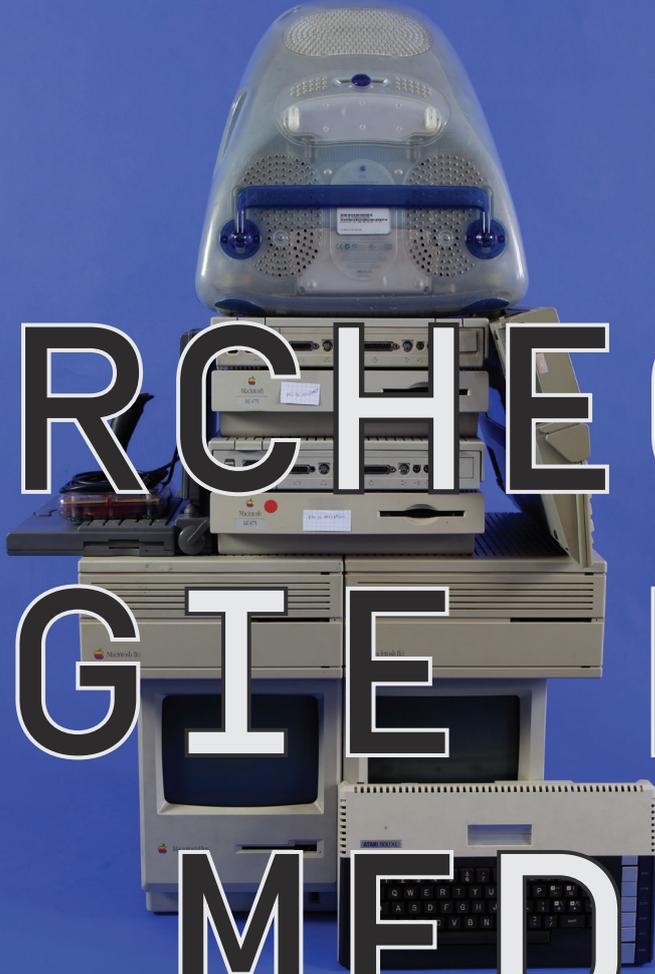
27^{BIS} RUE DU 11 NOVEMBRE
13100 AIX-EN-PROVENCE

 SECONDENATURE

SECONDE NATURE INVITE PAMAL
(PRESERVATION AND ART - MEDIA ARCHAEOLOGY LAB)
POUR LA PREMIÈRE NATIONALE DE L'EXPOSITION
ARCHÉOLOGIE DES MÉDIA.

20.05.
> 28.06.
- 2015
14^H > 18^H

© PAMAL - L. BROUÉ



ARCHEO LOGIE DES MÉDIA

- EXPOSITION
- MUSIQUE
- LIVE AV
- SPECTACLE
- PERFORMANCE
- RENCONTRE
- MEDIATION

ENTRÉE LIBRE

VERNISSAGE & PERFORMANCE LE 19 MAI 2015 À 19H00
EXPOSITION VISIBLE DU 20 MAI AU 28 JUIN 2015
DU MERCREDI AU SAMEDI DE 14H00 À 18H00

 SECONDENATURE.ORG

« COMME NOUS LE SAVONS TOUS, MÊME SI NOUS NE VOULONS PAS NOUS L'AVOUER, AUCUN ÊTRE HUMAIN N'ÉCRIT PLUS »

FRIEDRICH KITTLER (1943-2011), « LE LOGICIEL N'EXISTE PAS », 1993

UNE ARCHÉOLOGIE DES MEDIA

COMMISSARIAT D'EXPOSITION :

PAMAL [PRESERVATION & ART - MEDIA ARCHAEOLOGY LAB] & ESA AVIGNON

L'archéologie des média s'intéresse à la vie et à la mort des œuvres d'arts médiatiques. Créées pour Minitel, Amiga, pour le web ou l'internet des objets, ces œuvres ne sont pas qu'images, sons ou textes, mais aussi des programmes, des entités numériques, des interactions homme-machine, des innervations médiatiques, des composants électroniques, des câbles, de l'énergie électrique. Jamais l'art n'a été aussi dépendant des stratégies industrielles et économiques, ainsi que des écosystèmes médiatiques.

Ces écosystèmes obéissent non pas à une histoire continue, mais à des cycles, à des motifs récurrents, formant, sur le temps long, une succession de strates temporelles, discontinues et profondes, où un imaginaire médiatique peut ressurgir de manière inattendue.

Le PAMAL s'intéresse à l'émergence et à l'obsolescence des œuvres d'art médiatiques et cherche à mieux comprendre les mutations de leurs écosystèmes, au plus près de leurs matérialités.

Le PAMAL est une unité de recherche de l'École Supérieure d'Art d'Avignon, composée d'artistes, de conservateurs-restaurateurs et d'ingénieurs.

Avec :

Stéphane Bizet, Lionel Broye, Christophe Bruno, Lucille Calmel, Prune Galeazzi, Émilie Gervais, Emmanuel Guez, Marie Lechner, Morgan Stricot.

SACHEZ QU'EN RAISON DU CYCLE NATUREL DE LA VIE DES MACHINES, CERTAINS ÉLÉMENTS SONT SUSCEPTIBLES DE NE PLUS FONCTIONNER.

Pour cette exposition, le PAMAL tient à remercier :

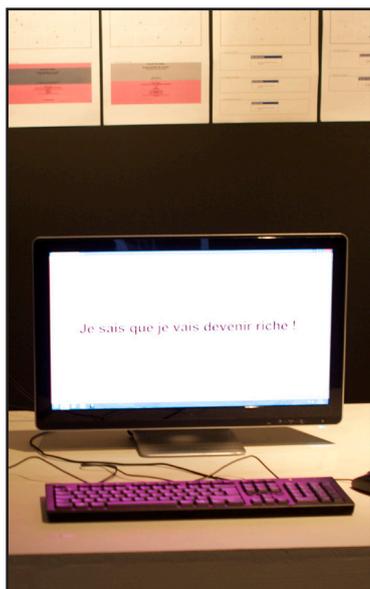
Marie Boyer, Mary-Jane Lange, Julie Menuet Le Her, Eric Rémy ainsi que les étudiants de l'IUT d'Arles et de l'ESA d'Avignon : Axel Airo-Farulla, Léo Battesti, Julien Baylac, Maxime Beau, Lola Dubus, Constance Duprez, Jérôme Padilla, Jean-Baptiste Palay, Sonja Petric.

Avec le soutien du Ministère de la culture et de la communication, la Ville d'Aix-en-Provence, la Communauté du Pays d'Aix, le Conseil Départemental des Bouches-du-Rhône, le Conseil Régional PACA, la Direction Régionale des Affaires Culturelles PACA

Partenaires : l'IUT d'Arles (Aix-Marseille Université), MCD, le magazine des cultures digitales, Ventilo Magazine

<http://pamal.org>

SALLE # 1



LES SECRETS - 1997/1998 NICOLAS FRESPECH

N°1 LE SITE WEB ORIGINAL - WWW.FRACL.R.ORG/SECRETS

N°2 SUPPORTS DE STOCKAGE PRÊTÉS PAR LE FRAC LANGUEDOC-ROUSSILLON (FAC-SIMILÉ)

N°3 ENCAPSULATION (1) DU SITE WEB - [HTTP://ENBALYON.FREE.FR/FRESPECH/SECRETH.HTM](http://ENBALYON.FREE.FR/FRESPECH/SECRETH.HTM)

N°4 DOCUMENTATION : SUR LE MUR, CAPTURES DU SITE [HTTPS://ARCHIVE.ORG](https://archive.org) (WAYBACK MACHINE) ET CAPTURES D'ÉCRAN DE SITE DE PRESSE EN LIGNE

Cette œuvre se présente sous la forme d'un site internet grâce auquel l'artiste recueille et diffuse des secrets proposés par le public, sur la toile. En 2001, la chambre régionale des comptes du languedoc-roussillon interdit la diffusion de ce site. La société qui hébergeait le site supprime alors la base de données, sans aucune sauvegarde. L'œuvre originale n'est alors plus accessible et, surtout, plus alimentée. Que reste-t-il alors aujourd'hui de cette œuvre ? Peu de choses dans la mesure où conserver un site internet sous-entend le fait de conserver un nom de domaine et un hébergement, ce qui n'est plus le cas. à ce jour, il ne reste, pour se faire une idée de l'œuvre, qu'un site témoin, des captures d'écran réalisées par le site d'archivage automatisé "internet archive", ainsi que la documentation du site à l'époque de sa censure (articles, blogs ...). Enfin, le FRAC Languedoc-Roussillon, acquéreur de la pièce en 1998, a conservé des éléments matériels : un cd-rom et un zip (2). Les questions soulevées par cette œuvre sont multiples : comment conserver une œuvre en réseau ? La suppression des données recueillies via l'internet entraîne-t-elle la destruction immédiate ou suspend-elle momentanément la visibilité de l'œuvre ? Qui est alors le garant de la bonne conservation des fichiers correspondant à sa plus récente version ? Peut-on dire qu'une documentation, la plus complète possible, des secrets, fait aujourd'hui l'œuvre ?

1) Encapsulation : l'œuvre n'est plus fonctionnelle mais reste lisible en étant encapsulée à un point T dans le temps, c'est-à-dire figée pour en permettre la lecture et maintenir un accès.

(2) ZIP : Les disques zip étaient des mémoires sur disquettes amovibles qui ont été mises sur le marché par iomega en 1994. ils ont cessé d'être commercialisés en 2002.

Production de la documentation : PAMAL



ANGELINO – 2009 ALBERTINE MEUNIER

N°1 MIGRATION (CODE INFORMATIQUE ADAPTÉ À LA DERNIÈRE API DE TWITTER)

N°2 ORIGINAL NON FONCTIONNEL SUITE À UNE MODIFICATION DE L'API (1) DE TWITTER EN 2012

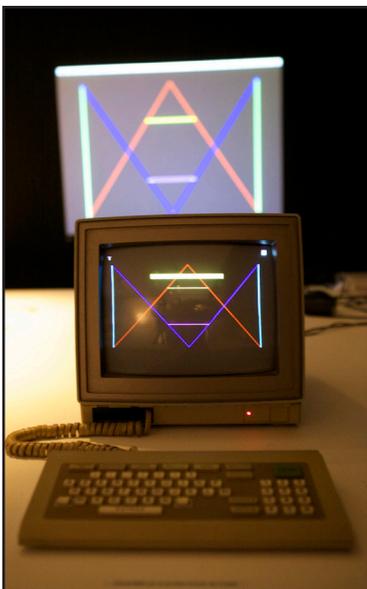
N°3 ORIGINAL NON FONCTIONNEL DANS SON CONDITIONNEMENT

L'angelino est un détecteur d'ange. Une danseuse, prisonnière dans une bouteille musicale, s'anime et danse sur une petite mélodie lorsque le mot « ange » passe sur twitter. L'œuvre est connectée au réseau par l'intermédiaire d'une carte arduino et d'un câble ethernet. Outre les traditionnelles fragilités matérielles, s'ajoutent les mises à jour des codes de programmation ainsi que les technologies de communication conçues par et pour twitter. Plusieurs conditionnements sont construits afin de préserver physiquement les angelino présentés, tandis qu'en parallèle nous explorons les différentes manières de résoudre les dysfonctionnements logiciels, avant la probable extinction de twitter, peut-être plus proche que prévue...

(1) API (Application Programming Interface) ou interface de programmation : Ensemble normalisé de classes, de méthodes ou de fonctions qui sert de façade par laquelle un logiciel offre des services à d'autres logiciels [source : wikipédia]

(2) Migration : Conversion de données numériques et des composants électroniques d'un système obsolète à un système actuel.

Courtoisie : n°1 : collection privée / n°2 : réalisation du conditionnement et de la migration : PAMAL avec l'aimable autorisation de l'artiste / n°3 : prêt de l'artiste.



VIDEOTEXT POEMS REABRACADABRA, TESÃO, RECAOS ET D/EU/S – 1985/86 EDUARDO KAC

N°1 SECOND ORIGINAL (1) SUR MINITEL 1 COULEUR RTIC

N°2 DOCUMENTATION : CODE-SOURCE EN HEXADÉCIMAL, JEUX GRAPHIQUES DE CODAGE POUR LE VIDEOTEX, LES SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES D'UTILISATION DU MINITEL 1B

N°3 VIDÉO RÉALISÉE PAR L'ARTISTE À PARTIR DE DIAPOSITIVES.

Comment exposer des œuvres faites avec un Minitel alors que le réseau Transpac a disparu depuis 2012 ? C'est la question que soulève l'exposition de ces quatre poèmes programmés en vidéotex par l'artiste Eduardo Kac. Ces animations primitives, composées d'une chorégraphie haute en couleurs de formes et de mots, stockées sur les serveurs de la companhia telefônica de são paulo étaient accessibles dans l'espace d'exposition sur des terminaux publics. Préservées sous forme de diapositives, ces animations et le savoir-faire qui a servi à les produire semblaient perdus jusqu'à aujourd'hui. En se réappropriant ces connaissances, le PAMAL est retourné aux sources du langage vidéotex et de la technologie minitel. Grâce au principe de rétro-ingénierie, le terminal minitel présenté ici ne diffuse ni une vidéo ni une émulation. Ici, le minitel interprète en temps réel des trames d'octets, comme c'était le cas en 1985.

(1) Second original : Duplication archéologique ; la duplication, souvent lacunaire, fait alors de l'œuvre elle-même une archive.

Réalisation du Second original : PAMAL. Avec l'aimable autorisation de l'artiste



DOEK - 1990 / 1993 JAN DE WEILLE & ANNIE ABRAHAMS

N°1 SECOND ORIGINAL LACUNAIRE SUR AMIGA 500+ (1)

N°2 ÉMULATION LACUNAIRE SUR PC (2) - ÉMULATEUR FS-UAE

N°3 DOCUMENTATION PAR LES ÉTUDIANTS DE L'I.U.T. D'ARLES ET CULTIVATION (3) TRÈS LACUNAIRE SUR LE WEB EN JAVASCRIPT

N°4 DOCUMENTATION DES ÉTUDIANTS DE L'I.U.T D'ARLES : MODE D'EMPLOI DE L'ÉMULATEUR, DOCUMENTATION DE DOEK, CAHIER DES CHARGES, COMPTE-RENDUS HEBDOMADAIRES

N°5 VIDÉO DU SECOND ORIGINAL SUR AMIGA 500+

N°6 CODE-SOURCE IMPRIMÉ SUR LISTING EN LANGAGE C KERNIGHAN ET RITCHIE (1978)

Lorsque Annie Abrahams a proposé au PAMAL de travailler sur ce programme conservé uniquement sous forme d'un listing de 150 pages écrites en langage C pour AMIGA 500 +, l'occasion était trop belle. Le programme, destiné au départ à un usage organisationnel, se transforme peu à peu pour l'artiste en support de création. Il fait également date dans sa carrière, puisque c'est grâce à lui qu'Annie Abrahams se familiarise avec les ordinateurs avant de devenir la Net artiste que l'on connaît. Ces travaux ne pouvaient donc rester à l'état de relique dans une pochette cartonnée. Le lent travail de retranscription et de décodage assuré en partenariat avec l'I.U.T d'Arles ainsi que la création de duplicata, nous a permis d'obtenir un programme lacunaire, instable et émouvant. 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.

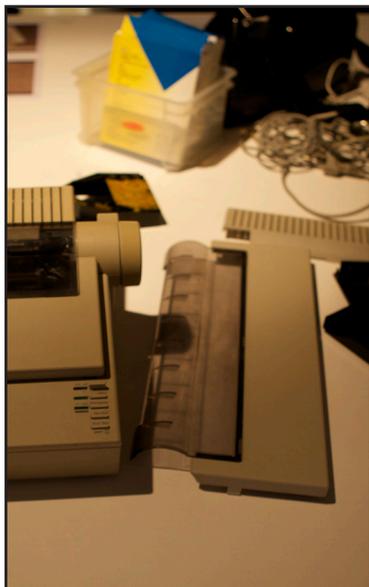
(1) Second original : Duplication archéologique ; la duplication, souvent lacunaire, fait alors de l'œuvre elle-même une archive.

(2) L'émulation permet de recréer l'environnement matériel et logiciel d'un objet numérique sur une machine contemporaine n'ayant pas la même architecture.

(3) Cultivation : Modification ou réécriture du code source de l'œuvre pour l'adapter à un environnement logiciel et matériel plus stable.

Réalisation : PAMAL avec l'I.U.T d'Arles (Aix-Marseille Université).
Avec l'aimable autorisation des artistes

Remerciements : Laurent Carmignac, Eric Rémy, Sébastien Thon, ainsi que Alex Airo-Farulla, Léo Battesti, Maxime Beau, Jérôme Padilla.



.JPG PRINTING - 2010 JACOB RIDDLE

TABLE DE TRAVAIL D'UNE DUPLICATION (1) EN COURS DE RÉALISATION

N°1 ORDINATEUR APPLE POWERBOOK 180

N°2 IMPRIMANTE IMAGE WRITER II

N°3 CARTOUCHES D'ENCRE

N°4 EXTRAIT DE LA CONVENTION

N°5 QUELQUES IMAGES DE L'INSTALLATION

N°6 ASPIRATEUR

N°7 CODE DE L'IMAGE EN JPG, QUI SERA IMPRIMÉ PAR LES IMPRIMANTES IMAGE WRITER II

La question récurrente mais inévitable de l'obsolescence est ici mise en avant. Il s'agit d'un exemple assez représentatif des contraintes et conséquences engendrées par les média numériques dans la création artistique. `jpg.printing` est constituée d'un ordinateur Macintosh qui transmet le code hexadécimal d'une image au format JPEG à une imprimante matricielle, ImageWriter II, qui les imprime. Le matériel nécessaire pour présenter l'œuvre dans sa version originale n'est, à ce jour, plus fabriqué et l'évolution des systèmes d'exploitation Macintosh rend la compatibilité difficile. En outre, si se procurer des ordinateurs et imprimantes d'occasion est encore possible, il n'en est pas de même pour les consommables, telles que les cartouches d'encre pour l'imprimante et le papier listing. Est-ce le compte à rebours de la disparition de cette œuvre dans sa version originale ?

1) Duplication : Reproduction identique et fonctionnelle d'une œuvre

Réalisation de la duplication : PAMAL. Avec l'aimable autorisation de l'artiste



COUNTER - 1994 GRÉGORY CHATONSKY

N°1 SECOND ORIGINAL (1) EN COURS DE RÉALISATION VISIBLE SUR APPLE QUADRA 650 ET MOSAIC 2.0.1 (1995) (AVEC ERREUR 400 BAD REQUEST)

N°2 SECOND ORIGINAL EN COURS DE RÉALISATION VISIBLE SUR APPLE IMAC ET NETSCAPE COMMUNICATOR 4.5 (1998)

N°3 SECOND ORIGINAL EN COURS DE RÉALISATION VISIBLE SUR APPLE MACBOOK AIR ET SAFARI 8.0.3 (2014)

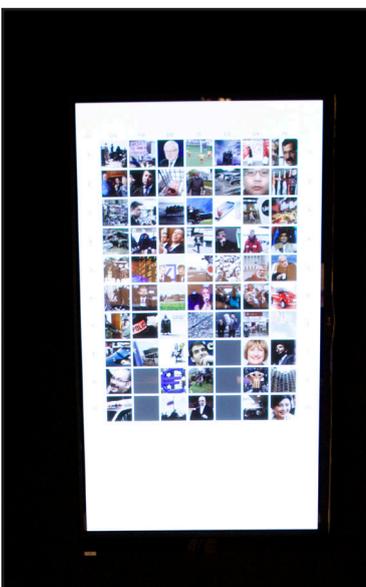
N°4 DOCUMENTATION : SUR LE MUR, IMPRESSION DU CODE-SOURCE EN HTML2 AVEC UNE PREMIÈRE ÉBAUCHE DES MOTS-CLÉS D'ÉPOQUE.

Quoi de plus simple qu'un compteur de visite (3) ? Pourtant Counter de Grégory Chatonsky n'est pas si simple qu'il n'y paraît. La technologie CGI employée à l'époque pour obtenir un enregistrement dynamique des visites n'est plus employée aujourd'hui, car les bases de données couplées à des langages tels que le PHP sont devenues les principaux rouages des technologies dynamiques du WEB 2.0. Il nous a donc fallu dans un premier temps réactiver cette technologie et nous employer ensuite à réunir les mots-clefs implémentés à l'époque par l'artiste. Tout cela aurait pu se dérouler sans difficultés... Pourtant, nous avons constaté que la méthode des mots-clefs est tombée en désuétude au profit d'algorithmes complexes, ce qui condamne d'avance tout espoir d'obtenir un référencement susceptible d'incrémenter le compteur comme cela était prévu lors de sa création. Ajoutons à cela l'incompréhension du navigateur historique MOSAIC à déchiffrer une page fraîchement récréée en langage HTML contemporain, et la réactivation de Counter bascule de la simplicité à la complexité...

1) Second original : Duplication archéologique ; La duplication, souvent lacunaire, fait alors de l'œuvre elle-même une archive.

(2) À chaque visite sur la page du site, le compteur augmente de 1

Réalisation du Second original : PAMAL. Avec l'aimable autorisation de l'artiste.



FASCINUM - 2001 CHRISTOPHE BRUNO

N°1 FASCINUM

N°2 BANC BLANC

Cette installation Web affiche en temps réel les photos d'actualité les plus consultées (classées de 1 à 10), sur différents portails nationaux de Yahoo!. Une vision panoptique des sujets de fascination de l'humanité : le spectateur "surfe" sur la vague de l'infotainment et expérimente en un clin d'œil les paradoxes de la pensée unique.

Une installation emblématique du Web 2.0, que l'artiste doit parfois reprogrammer en raison des modifications de l'API (1) de Yahoo!

(1) API (Application Programming Interface) ou Interface de programmation : Ensemble normalisé de classes, de méthodes ou de fonctions qui sert de façade par laquelle un logiciel offre des services à d'autres logiciels (source : Wikipédia)

SALLE # 2



~BBGIRL21 (OR THE DECLINE OF THE UNICORN) - 2015 ÉMILIE GERVAIS

« 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 cultivé les desktops TELéphone 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 ». E.G.

Commande du PAMAL à Emilie Gervais / Courtoisie : Emilie Gervais



REFUNCT MEDIA - 2011 BENJAMIN GAULON

ReFunct Media est un écosystème en équilibre instable – ou plutôt, un bordel de vieux machins, le genre de choses qu'on néglige, qu'on a jeté depuis des lustres ou qu'on laisse prendre la poussière dans les greniers – de vieilles choses, en somme, dont Benjamin Gaulon, prend le parti en une chaîne qui cliquète, qui clignote, qui s'anime et se révolte. L'objet de cette révolte, c'est l'obsolescence programmée, les mirages de la félicité technologique, et le silence qu'on impose aux compagnons des jeux, des loisirs, ou du turbin quand ils sont passés de mode – on dit bien « passés de mode » car « hors d'usage » ils ne le sont jamais tout à fait. Benjamin Gaulon le démontre, en démontant et remontant en série ces objets d'un quotidien déprogrammé, au point mort. Avec humour, l'installation ReFunct Media fait donc parader les zombies de l'âge numérique, perfusés les uns aux autres, hoquetant ici des signaux retransmis là-bas, projetant de haut en bas ce qui est filmé de gauche à droite. Il y a chez Benjamin Gaulon un peu du docteur Frankenstein donnant vie à son monstre hétéroclite et recyclé. On a pu lire le roman de Mary Shelley comme un commentaire, voire un soutien, aux révoltes luddites de l'Angleterre des années 1810. Les ouvriers y cassaient les machines introduites dans les ateliers et les usines, protestant par ce geste éclatant contre la civilisation technophile qui naissait alors avec la Révolution industrielle. Aujourd'hui, l'âge numérique a beau se fondre avec ce que l'on nomme l'âge post-industriel, les machines y sont plus que jamais parmi nous ; les technologies de l'information en sont l'un des avatars contemporains.

Emmanuel Guy, "Vous reprendrez bien un peu de glitch ?"
Archéologie des médias, MCD #75.
Courtoisie : Benjamin Gaulon



SPRINT #1 - 2015 SCRUMOLOGY PROD.

« Dans l'environnement chaotique des sociétés contemporaines, Scrumology Prod. organise la production artistique, philosophique et intellectuelle, afin de délivrer de manière régulière des concepts à forte valeur ajoutée. Pour chaque projet, les acteurs de Scrumology Prod. travaillent ensemble, dans un environnement d'entraide, de confiance et d'écoute.

Le Scrum (la « mêlée » en anglais) est une méthode agile, plus pragmatique que les méthodes traditionnelles, impliquant au maximum le spectateur, dont elle vise à optimiser la satisfaction ».

En collaboration avec le PAMAL / Production : Seconde Nature / Courtoisie : Scrumology Prod.

- > UNE EXPOSITION EN PARTENARIAT AVEC PAMAL
(Preservation and Art - Media Archaeology Lab) | PAMAL.ORG
- > EXPOSITION VISIBLE DU 20 MAI AU 28 JUIN 2015
DU MERCREDI AU SAMEDI, DE 14H À 18H
- > RENCONTRE LE 17 JUIN 2015
EN PARTENARIAT AVEC LE MAGAZINE MCD [MUSIQUES ET CULTURES DIGITALES]
- > VISITE DE GROUPES, MÉDIATIONS
CORENTIN.TOUZET@SECONDENATURE.ORG
T : 04 42 64 61 02
- > SECONDE NATURE
27 bis rue du 11 novembre 13100 | Aix-en-Provence
T : 04 42 64 61 01
SECONDENATURE.ORG

BIBLIOGRAPHIE

Cécile Dazord, « L'art contemporain confronté aux phénomènes d'obsolescence technologique. Ou l'impact des évolutions technologiques sur la préservation des œuvres d'art contemporain », *The instant Archive*, N°17, Ecole du Magasin, 2007.

Wolfgang Ernst, *Digital Memory and the Archive*, édité par Jussi Parikka, University of Minnesota Press, 2012.

Wolfgang Ernst, « Media Archaeography - Method and Machine versus History and Narrative of Media » in Erkki Huhtamo et Jussi Parikka (dir.), *Media Archaeology, Approches, applications ans implications*, University of California Press, 2011.

Johannes Gfeller, « A propos de la formation dans la discipline « conservation des médias », in Bernhard Serexhe (dir.), *Conservation de l'art numérique : Théorie et pratique, le projet « digital art conservation »*, ZKM, 2013.

Emmanuel Guez et Frédérique Vargoz, « Kittler et les machines d'écritures » in Friedrich Kittler, *Mode Protégé*, Les Presses du Réel, 2015.

Emmanuel Guez et Frédérique Vargoz, « La révolution Informatique, Une histoire de l'ordinateur du point de vue de la théorie des média », *Cahiers philosophiques*, N°141, 2e trimestre 2015.

Emmanuel Guez et le PAMAL, *Archéologie des média*, Magazine des Cultures Digitales, N°75, septembre-novembre 2014.

Erkki Huhtamo, « From Kaleidoscomania to Cybernerd », in Timothy Druckrey, *Electronic culture, technology and visual representation*, Aperture Press, 1997.

Caitlin Jones, « Do It Yourself, Distributing Responsibility for Media Arts Preservation and Documentation » in Annet Dekker(ed.), *Archive2020. Sustainable Archiving of Born-Digital Cultural Content*, Virtueel Platform, 2014.

Friedrich Kittler, « Le logiciel n'existe pas », trad. Frédérique Vargoz, in *Mode Protégé*, Les Presses du Réel, 2015.

Pip Laurenson, « Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations », *Tate Papers*, 2006.

Franco Moretti, *Graphes, cartes et arbres, modèles abstraits pour une autre histoire de la littérature*, Les Prairies ordinaires, 2008.

Jussi Parikka, *What is media Archaeology?*, Polity Press, 2012.

Marshall T. Poe, *A History of Communications Media and Society from the Evolution of Speech to the Internet*, Cambridge University Press, 2011.

