

¡Bienvenidos a 2067!

Por: Roberta Bosco y Stefano Caldana | 24 de octubre de 2013



"Camera 2067" de David Guez, una máquina del tiempo.

Una cámara capaz de capturar instantáneas que serán **reveladas dentro de muchos años**, un servicio de **correo electrónico** que entregará el mensaje en **un día determinado antes de 2067** o **una radio** donde, en lugar de sintonizar cadenas, **sólo se pueden captar fechas** y escuchar así la música de aquel momento.

Estamos hablando de algunos de **los dispositivos que forman la serie 2067**, un conjunto compuesto por **cinco piezas** -instalaciones, objetos y páginas web- que **recuerdan muy de cerca** una tradicional **cápsula del tiempo** pero con funcionalidades actualizadas de acuerdo con las posibilidades que nos brindan en la actualidad las nuevas tecnologías.

2067 es un proyecto multidisciplinar entre net.art y arte electrónico, desarrollado por el creador francés **David Guez**, que **cuestiona el significado de tiempo y memoria** y nuestra relación colectiva e íntima con estos elementos, planteando preguntas sobre los sistemas de comunicación y las nuevas tecnologías. Todo esto **a partir de una fecha, 2067**, que el artista transalpino ha elegido por ser el año en que llegaría a cumplir los 100 años.

Esta semana en la feria **Show Off**, un interesante evento dedicado exclusivamente al **arte digital** organizado por el **Espace Cardin de París**, se presentan algunas obras de **Guez**, incluida la célebre **Camera 2067**. La peculiaridad de este aparato es que las instantáneas que captura **pueden ser enviadas por correo electrónico al futuro**, programando **una fecha de entrega cualquiera** hasta el año 2067. Mientras tanto es posible elegir entre ofrecer las imágenes públicamente en el sitio web del proyecto o guardarlas de manera anónima en el **Cloud 2067**, algo así como **un depósito de memorias online**, donde las imágenes permanecerán almacenadas hasta que llegue la fecha de entrega determinada por los usuarios.



"Camera 2067" de David Guez. Instantáneas que pueden ser enviadas al futuro.



El arte en la EDAD DEL SILICIO

El imprevisible universo de la creatividad basada en tecnologías digitales: net.art, media art, telepresencia, realidad aumentada. Estamos viviendo tiempos revolucionarios: las nuevas tecnologías han transformado el paradigma del arte, democratizando el proceso creativo e hibridando el futuro.

"En las sociedades del siglo 21, el arte no se expondrá. Se difundirá".
La Société Anonyme.

SOBRE LOS AUTORES



Roberta Bosco, periodista especializada en arte contemporáneo y nuevos medios.

Stefano Caldana, periodista especializado en cultura digital.

Juntos escriben sobre temas de arte y cultura digital para **CiberP@is**, el suplemento dedicado a las nuevas tecnologías de **El País** y en otras secciones del diario.

Entre otros proyectos, han comisariado **Conexión remota**, una selección de net.art para la exposición **Antagonismos. Casos de Estudio** en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona y las exposiciones **Digital Jam** y **Web as Canvas** en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, para el festival **Art Futura**; **London Calling** para el Festival **Sonar** y **Donkijote** para **Laboral Centro de Arte** en Gijón. Son autores de **Arte.red**, una historia navegable subjetiva de la creación en Internet para **El País Digital**.

ESKUP



El arte en la edad del silicio

Este espacio es un spin-off del blog **El Arte en la Edad del Silicio** abierto a todos para compartir noticias y hablar de arte en el siglo XXI, nuevos medios y nuevas expresiones de la creatividad contemporánea.



6meses3825kms Hola, hoy os presentamos **Caribú Taller Itinerante**, proyecto educativo cultural destinado a desarrollarse en Chile dirigido por dos españoles. Descubre lo que queremos enseñar y como nos puedes ayudar en el siguiente link: <http://ide.la/17EqCYM>



Tweets

Seguir a @arteedadsilicio

Home

U.S.

International

Investigative

Money

Technology & Science

Health

Entertainment

Politics

ESPN Sports

Travel

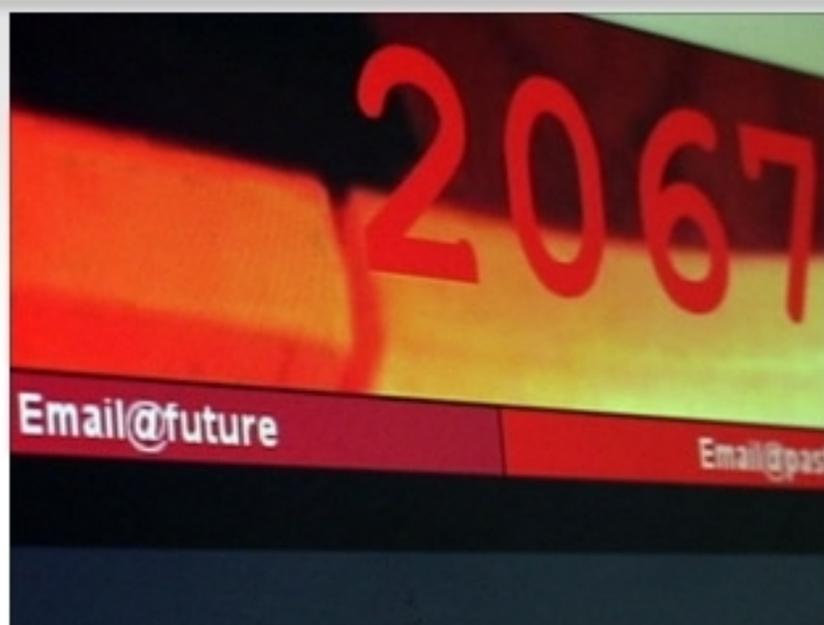
Local News & Weather



- **VIDEO** Click here to watch editor's picks from World News with Charles Gibson
- **PREMIUM VIDEO** Want the Full Program? Click Here For The Most Thorough Digest of Reports From

abc WORLD NEWS with Charles Gibson

Sponsored by Wal-Mart



The 2067 Project

Video Imagine sending someone an email that would be delivered 50 years down the line. Now you can -- a new website is helping people send correspondence well into the future.

1 2 3 4 5



BROADCAST

- VIDEO** Report: No Iraqi Link to Al Qaeda
- Air Force Major Found Four Days After Disappearance
- Person of the Week: Scott Lobaido
- Woman in Vegetative State Shows Ability to Imagine
- VIDEO** Damaged Brain Shows Awareness
- End of an Era at Chicago's Marshall Field's

WEBCAST

- VIDEO** World News' Full Webcast
- VIDEO** Live from Kabul: State of Afghanistan
- VIDEO** Marshall Fields Becomes Macy's
- VIDEO** The 2067 Project
- VIDEO** The Unknown Best Player in the World
- Webcast Archive

ENHANCED WEBCAST: Download using iTunes

ENHANCED WEBCAST: Subscribe via RSS

BLOG: THE WORLD NEWSER

BLOG Iraq Dividing? Jim Sciutto Blogs From Baghdad



Art & Sciences

David Guez - A l'intersection, le rêve

Expositions

Par Marie-Laure Desjardins

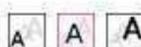
Samedi 26/10/2013

Aucun commentaire

[Voir les œuvres](#)

[Imprimer](#)

[Envoyer cet article](#)



Cam 2067
David Guez.

Pour accompagner la sortie du nouvel e-mag d'ArtsHebdo|Médias consacré à la relation entre l'art et la science, nous publions tout au long de la semaine des entretiens avec des personnalités du monde de l'art et des scientifiques.

« L'obsolescence des médias est une question vieille comme le monde. Cependant, elle est devenue primordiale avec l'avènement du numérique. Le rôle de l'artiste est de mettre en exergue ces problématiques et, éventuellement, de "jouer" avec ces questions de disparition, de traces, de perte de mémoire intime et collective ». David Guez interroge toutes ces notions et revendique un « art ouvert à tous ». La série *Etalon Kilo Octet* et sa dernière production *La Stèle Binaire* sont à découvrir ce week-end à Show Off, à Paris. Si vous souhaitez rencontrer l'artiste, sachez qu'il sera le 15 novembre, aux Laboratoires d'Aubervilliers pour la présentation de ses dernières recherches concernant les processus de stockage du code binaire hors contexte technologique.

ArtsHebdo|Médias. – A quel moment la science devient une préoccupation pour l'artiste ?

David Guez. – Je ne pense pas qu'il y ait un moment en particulier dans l'évolution de l'artiste qui l'incline à diriger ses pensées vers la science. Mais il est certain que notre époque le pousse à s'intéresser à des sujets en relation avec elle. Sur des questions fondamentales, comme notre place dans l'univers, notre évolution, ou encore notre rapport à l'image, la science avance et ouvre des perspectives inédites qui invitent l'artiste à y plonger avec curiosité et sans délai. D'un point de vue plus général, je pense que l'artiste s'intéresse à toutes les grandes questions qu'elles soient scientifiques, philosophiques, sociologiques, politiques, sociétales... et qu'il décide à un moment donné de diriger sa pratique vers une ou plusieurs questions en particulier.

L'art du XXI^e siècle est-il un art scientifique ?

L'art a souvent le nez dans les préoccupations de son époque ; le XXI^e siècle est résolument celui qui a vu l'émergence de la science comme explication de tous les phénomènes. Je crois que cette dernière a permis une sorte de libération de l'art. Cependant, je ne crois pas qu'il soit devenu scientifique : il y a tout même d'énormes différences. Chacun possède sa propre écriture mais des passages s'ouvrent fréquemment entre eux et sont souvent riches de conséquences.

Qu'ont en commun les artistes et les scientifiques ?

Une curiosité inédite, une grande envie de répondre à des questions qui n'ont pas encore de réponses convenues, une remise en cause des systèmes établis, une capacité à imaginer des univers qui poussent les limites des sens et des émotions, une capacité indéniable à être les récepteurs et les vecteurs de l'époque dans laquelle ils évoluent. La différence entre art et science se situe dans les limites entre l'imaginaire, la fiction, le réel et la preuve. Je crois que le vrai point en commun, c'est que les deux domaines font rêver.

Comment la science a-t-elle enrichi votre pratique d'artiste ?

Par défaut, j'ai commencé par faire de la science puis de l'art. Mais globalement, mes lectures sont scientifiques et mes sujets touchent des domaines que la science explore de son côté (le temps, la mémoire...). J'ai plus de liberté qu'un scientifique, mais moins de pouvoir d'action sur le réel. Je ne prouverai sans doute jamais rien par des équations mais disons que mes hypothèses de travail et ma façon d'organiser une réflexion sont assez scientifiques. Je crois beaucoup aux projets artistiques qui « changent » le réel. Je suis donc dans la notion de résultat, de cause et d'effet ainsi que de reproductibilité.



De gauche à droite
série *Etalon Kilo Octet*
David Guez, Sablier,
série *Etalon Kilo Octet*
David Guez, *Etalon Kilo Octet*,

Contact> Les laboratoires d'Aubervilliers, 41, rue Lecuyer, 93300 Aubervilliers, France. Ouvert tous les jours de novembre à février de 13 h à 17 h 30. En mars, avril et octobre ouvert de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h. Tél. : 01 53 56 15 90. www.leslaboratoires.org. www.guez.org.

Crédits photos : Cam 2067 - série *Etalon Kilo Octet* - série *Etalon Kilo Octet* © David Guez



Search Topics

Providers RTC

- [Aci-Net](#)
- [Algerete](#)
- [AlgerieCom](#)
- [Alole](#)
- [Aloine \(ADSL ICOSNET\)](#)
- [Cetic](#)
- [Djaweb\(ADSL AT\)](#)
- [EEPAD \(ADSL Asila\)](#)
- [Gecos \(ADSL Asila\)](#)
- [Handynet \(ADSL Asila\)](#)
- [I-algérie](#)
- [Iristel](#)
- [IGT.net](#)
- [KBnetwork](#)
- [le 1516](#)
- [Medianet](#)
- [Megasys](#)
- [NetWay \(ADSL Asila\)](#)
- [Procom](#)
- [P.I.S.](#)
- [Satellis](#)
- [Sinfo-net](#)
- [SERI-NET\(ADSL Serinet\)](#)
- [SoliNet](#)
- [SaadNet\(ADSL Asila\)](#)
- [Webcom](#)

Un mail dans le futur

Posté le 29 March 2006 à 15:50:29 CEST par [samirdz](#)



Un mail dans le futur
 Certains enterrent une boîte en fer avec des souvenirs à l'intérieur en se promettant de venir la chercher cinq ans plus tard. L'artiste David Guez, lui a mis en place un service gratuit d'envoi de mails dans le futur, baptisé 2067.
 (23/03/2006)

Le principe est des plus simples. Il suffit d'indiquer son nom et son adresse mail ainsi que ceux de votre correspondant (vous-même, un parent, un ami...), de préciser la date à laquelle vous souhaitez que le mail soit envoyé (entre aujourd'hui et 2066), et d'écrire votre message pour le futur.

David Guez a pensé à tout, même à l'éventualité que vous changiez d'adresse mail en cours de route. Des mots clés mnémotechniques sont donc demandés pour pouvoir vous identifier malgré tout et vous permettre de changer à tout moment le contenu de votre mail vers le futur.

Identification

Surnom/Pseudo

Mot de Passe

Vous n'avez pas encore de compte?

[Enregistrez vous !](#)

En tant que membre enregistré, vous bénéficiez de privilèges tels que: changer le thème de l'interface, modifier la disposition des commentaires, signer vos interventions, ...

Liens connexes

- [Plus à propos de Internet](#)
- [Nouvelles transmises par samirdz](#)

ERREUR D'IMPRESSION, UNE EXPO VIRTUELLE

Mise en lumière des mutations présentes et à venir des médias imprimés

HUMANPÉDIA DE DAVID GUEZ (2013)

HUMANPEDIA

WIKIPEDIA = IMMENSE LIVRE
 1 HUMANPEDIEN = SAUVEGARDE 1 PAGE

CHAQUE HUMANPEDIEN PROPOSE A 3 AMIS DE PARTICIPER AU PROJET QUI PROPOSENT A LEUR TOUR A 3 AMIS ... = PROPAGATION EXPONENTIELLE

WIKIPEDIA FRANCE = 1.3 MILLIONS
 WIKIPEDIA ANGLAIS = 4.2 MILLIONS

1	3
2	9
3	27
4	81
5	243
6	729
7	2.187
8	6.561
9	19.683
10	59.049
11	177.147
12	531.441
13	1.594.323
14	4.782.969
15	14.348.907

MILLIONS

← précédent

[Share](#)
[J'aime](#) 0
 [+1](#) 0
 [Tweeter](#) 0
 [✉](#)
[🖨](#)

L'œuvre de David Guez **Humanpédia** ne se décrit pas vraiment. **C'est un wiki, un site Internet collaboratif au même titre que Wikipédia, où les «humanpédiens» viennent s'inscrire.** Mais en même temps ce n'est pas vraiment un site, ou alors c'est plus qu'un site, puisque *son objectif est de sortir de Wikipédia... les connaissances accumulées dans Wikipédia, pour les sauvegarder.* Son concept, fort simple, s'inspire du film fameux de François Truffaut lui-même dérivé d'une nouvelle de Ray Bradbury, «Fahrenheit 451», qui décrit un monde futuriste où le livre disparaît au profit d'une dictature hyper technologique, et où des "hommes-livres" ou livres apprennent par cœur les livres qu'ils sont obligés de brûler. Guez, lui, confie, non plus un livre, mais un article numéroté de l'encyclopédie en ligne à un Humanpédien chargé d'en assurer la permanence dans le temps. **Pour constituer une grande chaîne de sauvegarde, chaque Humanpédien doit donner, lors de son inscription les mails de trois amis qui seront à leur tour sollicités pour assurer la conservation des trois articles suivants.** Et ainsi de suite... En cas de disparition de la version numérique, il suffira alors de tracer géographiquement les Humanpédiens et leurs amis pour pouvoir très rapidement reconstruire Wikipédia article par article, dans leur ordre d'apparition.

David Guez, conservateur de mémoire

Pour cet artiste français, dont tout le travail artistique traduit une certaine obsession de la perte de mémoire, si nous en venions, suite à un orage magnétique de grande ampleur, à perdre nos mémoires informatiques, nous nous retrouverions, comme la cigale, fort dépourvus.

Erreur d'Impression présente le projet Humanpédia de David Guez, rendu publique et mis en ligne lors de la conférence du 9 avril 2013 au Musée du Jeu de Paume. Comme l'explique Alessandro Ludovico :



Le travail de David Guez peut être défini, d'une manière singulière, comme du "time-based art". Ce qu'il modélise généralement est un espace construit (souvent virtuel) où le temps, étiré vers un avenir différent ou des orientations possibles, génère des perceptions incertaines.



Humanpédia pose une question essentielle : celle de la fiabilité et de la longévité des mémoires informatiques auxquelles nous déléguons aveuglément la nôtre. Les systèmes électroniques étant par nature faillibles et sujets à dysfonctionnements, est-il cohérent d'en faire les gardiens de nos connaissances ? Devons-nous préférer la technologie – sans cesse en mutation – à nos cerveaux «organiques» destinées par nature à traiter les informations et à s'en souvenir ? Pour David Guez, la réponse est de toute évidence négative, et sa proposition de machine de mémoire humaine, aussi surréaliste soit-elle, a le mérite de nous faire réfléchir aux conséquences d'une possible et subite amnésie généralisée.

ET POUR ALLER PLUS LOIN

- [URL de l'œuvre.](#)
- [Le site de l'artiste David Guez.](#)
- [La page consacrée à l'oeuvre sur le site du Jeu de Paume.](#)
- [Une vidéo sur le disque dur papier, autre projet de David Guez qui mise sur le support analogique du livre pour transmettre nos plus chers fragments de mémoire.](#)

SOMMAIRE DOSSIER

LE LIVRE NUMÉRIQUE

ERREUR D'IMPRESSION, UNE EXPO VIRTUELLE

LES NOUVELLES MÉDIATIONS DU PATRIMOINE PAPIER

EN ATTENDANT LE LIVRE NUMÉRIQUE

LIVRE ET NUMÉRIQUE, 25 ANNÉES À S'OBSERVER

1971-2013, LA SAGA DU LIVRE NUMÉRIQUE

Erreur d'impression

L'exposition virtuelle Erreur d'Impression dont il est question dans cet article propose un ensemble éclectique d'oeuvres qui mettent en perspective les évolutions du livre à l'heure...

[en savoir plus >](#)

LES ARTISTES (LIEUX) DANS @RTEK

- Erreur d'impression
- Ryoichi Kurokawa
- Label AntiVJ
- Samuel Bianchini
- Danse et numérique
- Carsten Nicolai
- Ryoji Ikeda
- Robert Henke
- Artistes et réalité augmentée
- Grégory Chatonsky

MOTS-CLÉS

ART NUMÉRIQUE, NET-ART, EXPOSITION VIRTUELLE, JEU DE PAUME, LIVRE NUMÉRIQUE, LIVRE PAPIER, HYBRIDE ANALOGIQUE-NUMÉRIQUE, WEB, BIBLIOTHÈQUE, DROITS D'AUTEUR,

ARTICLES LIÉS





ARTS Dans le cadre du festival consacré à l'image contemporaine, au centre Pompidou, une exposition présente une dizaine d'installations miniatures.

Hors Pistes, réductions comprises



À LA LOUPE dans le cadre du festival Hors Pistes. Centre Pompidou (75003). Jusqu'au 3 février. Rens.: www.centrepompidou.fr

Le festival décadré Hors Pistes, dévolu à l'image contemporaine, relooke chaque année le Forum -1 du centre Pompidou, transformé en gymnase bruyant en 2011, puis en ménagerie l'an dernier. Outre les vingt-huit focus consacrés aux films d'artistes (moins surprenants que d'ordinaire), il déploie une dizaine d'installations sur le thème de la miniature, explorant comment ces minimondes participent à la magie du cinéma et comment les histoires les plus folles peuvent tenir dans une boîte d'allumettes (*The Matchbox Show*, de Laura Heit).

Jouets. De dispositifs illusionnistes rappelant l'origine foraine du cinématographe aux technologies contemporaines comme l'impression 3D (permettant de fabriquer des objets à partir d'un fichier numérique), l'exposition «A la loupe» décortique ces jeux d'échelle et trompe-l'œil. Saisi par une caméra, un minuscule décor devient une ville gigantesque, une figurine passe pour un géant... et vice versa. Comme dans le cas du «filt shift», technique photographique qui semble réduire les objets à des miniatures. Olivo Barbieri applique ce procédé à la ville démesurée de Bangkok ou aux vertigineuses montagnes des Dolomites, faisant passer des personnages réels pour des jouets et donnant au paysage grandeur nature l'aspect d'une maquette. Le photographe italien a adopté cette

technique au milieu des années 90, avant que la fièvre du tilt shift ne contamine le Web, propulsée par l'apparition de logiciels dédiés. Ses films dialoguent avec la maquette de Teri Wehn Damisch qui, à partir de 300 miniatures de monuments (mini-tour Eiffel, Big Ben et autre Taj Mahal) acquises au fil de ses voyages, a reconstitué une ville-monde utopique.

Mohamed Bourouïssa propose, lui, aux chômeurs de se faire miniaturiser. Une fois scannés, ils seront reproduits sous forme de figurines de résine revendues sur le marché, manière grinçante de réintégrer les demandeurs d'emploi dans le circuit économique. Le couple Jennifer et Kevin McCoy bricole des miniplateaux de cinéma, reconstituant des fragments de films d'après leurs souvenirs. Course-poursuite de *Bonnie and Clyde* ou corps virevoltants échappés de *la Joyeuse Divorcée* sont saisis par une dizaine de minuscules caméras et les images projetées sur les murs. Le film se crée en direct sous nos yeux, piochant aléatoirement dans les divers plans.

Cloche. L'artiste David Guez réduit radicalement un autre film culte, *la Jetée*, de Chris Marker, imprimé dans un livre, condensé en une suite de 0 et de 1. «L'objectif est de faire tenir dans moins de 1 000 pages la totalité du code binaire du fichier vidéo du film», explique l'artiste, inquiet de l'obsolescence des médias et de la fragilisation de la mémoire (*lire son interview sur Ecrans.fr*). Son projet *Disque dur papier* se propose de stocker les données numériques d'œuvres de référence... sur du papier, permettant une sauve-

garde et un «reload» éventuel. Ce vieillissement technologique accéléré est aussi questionné par les mini-sculptures sous cloche présentées par Cécile Babiole, répliques d'objets audiovisuels en pièces détachées (ghetto blaster, platine ou caméscope) imprimés en 3D, comme autant de reliques d'un passé récent.

MARIE LECHNER

Je me souviens, maquette de Teri Wehn Damisch qui réunit 300 miniatures de monuments acquises au fil de ses voyages. PHOTO TERI WEHN DAMISCH

16^e ÉDITION — IMMERSION SENSORIELLE

THIBAUD LE MAGUER — ESTER SALAMON — CHRIS TIAN RIZZO & LA COMPAGNIE DE L'OISEAU MOUCHE — DAVID ROLLAND, BÉATRICE MASSIN & ANNE DE STERK — VINCENT DUPONT — FANNY DE CHAILLÉ & PHILIPPE RAMETTE — CLAIRE CROIZÉ — YVES GODIN & JEAN-BAPTISTE JULIEN — MYLÈNE BENOIT — BORIS CHARHATZ & DIMITRI CHANBLAS — GÉRALD KURDLAN

vivat WWW.LEVIVAT.NET

Le Vivat Scène conventionnée Place Saint Vaast 59280 Armentières

NUMÉRIQUE

www.metrofrance.com/hightech

METTEZ UNE RACLÉE À PASCAL NÈGRE

Vous voulez vous défouler ? Testez le jeu créé à l'occasion du lancement du dernier album d'Enhancer (chez Universal Music, dont Pascal Nègre est le président). Vous pouvez affronter au choix le patron d'UM, le président de Groland, Gandhi ou Zeus. Mais gare aux disques d'or qui volent...

www.enhancer-lejeu.com



VOUS EN DITES-VOUS ?

1. Million Dollar Baby, de Clint Eastwood
2. XXX : The Next Level, de Lee Tamahori
3. Kingdom of Heaven, de Ridley Scott
4. Camping à la ferme, de Jean-Pierre Sinapi
5. Trouvoux, on sait..., de Brigitte Roüan

(SOURCE : CAROL PLATON/RENTERS)

Internet accompagné pour e-débutants

Un fil d'Ariane pour ne plus se sentir perdu sur la Toile.

Le label "Internet accompagné" complète les efforts du gouvernement pour promouvoir l'utilisation du Web par le plus grand nombre.

Après le succès de l'opération "Ordinateur à 1 euro par jour", cette nouvelle formule vise à aider un public débutant à faire ses premiers pas dans l'informatique et sur Internet.

Les ordinateurs dotés de ce label seront vendus associés

à un ensemble de services, assurant à son propriétaire une aide pour se connecter et s'habituer à Internet à la maison. Non seulement le coût des PC sera attractif mais les éléments associés (périphériques, extension de garantie, etc.) seront eux aussi abordables.

Enfin, 2 000 personnes seront formées cette année pour intervenir à domicile et prodiguer conseils et assistance aux internautes en herbe. Des interventions déductibles des impôts.

METRO

www.internetaccompagne.fr

Un mail dans le futur

Certains enterrent une boîte en fer avec des souvenirs à l'intérieur en se promettant de venir la chercher cinq ans plus tard. L'artiste David Guez, lui a mis en place un service gratuit d'envoi de mails dans le futur, baptisé 2067.

Le principe est des plus simples. Il suffit d'indiquer son nom et son adresse mail ainsi que ceux de votre correspondant (vous-même, un parent, un ami...), de préciser la date à laquelle vous souhaitez que le mail soit envoyé (entre aujourd'hui et 2066), et d'écrire votre message pour le futur.

David Guez a pensé à tout, même à l'éventualité que vous changiez d'adresse mail en cours de route. Des mots clés mnémotechniques sont donc demandés pour pouvoir vous identifier malgré



tout et vous permettre de changer à tout moment le contenu de votre mail vers le futur.

Un mail dans l'espace

Et si, pour vous, 60 ans ce n'est pas assez, il y a le projet international Keo. Un satellite sera lancé dans l'espace courant 2007 pour ne revenir sur terre que cinquante mille

ans plus tard. Il emportera avec lui tous les messages que les internautes auront enregistrés via le site keo.org.

En espérant que nos descendants sauront encore ce qu'est un mail dans cinquante mille ans...

FLORENCE SANTROT

<http://2067.hypemot.net>

→ Projet Keo : www.keo.org

MA VIE EN LIGNE

Payez vos amendes en ligne

VOUS AVEZ été flashé par un radar automatique ? Pour gagner du temps et ne pas oublier de régler le montant dû avant la date limite, ayez le réflexe Internet. Sur www.amendes.gouv.fr, vous pouvez payer en ligne les amendes issues du système de contrôle automatisé (radar), ainsi que toutes les amendes portant une mention "télépaiement" sur le talon de règlement. Il suffit de se munir de son avis de contravention et de son numéro de carte bancaire en cours de validité pour effectuer le règlement en toute sécurité et à tout moment de la journée, en évitant ainsi retards et majorations. Attention, seuls les paiements d'un montant inférieur à 1 500 euros sont acceptés.

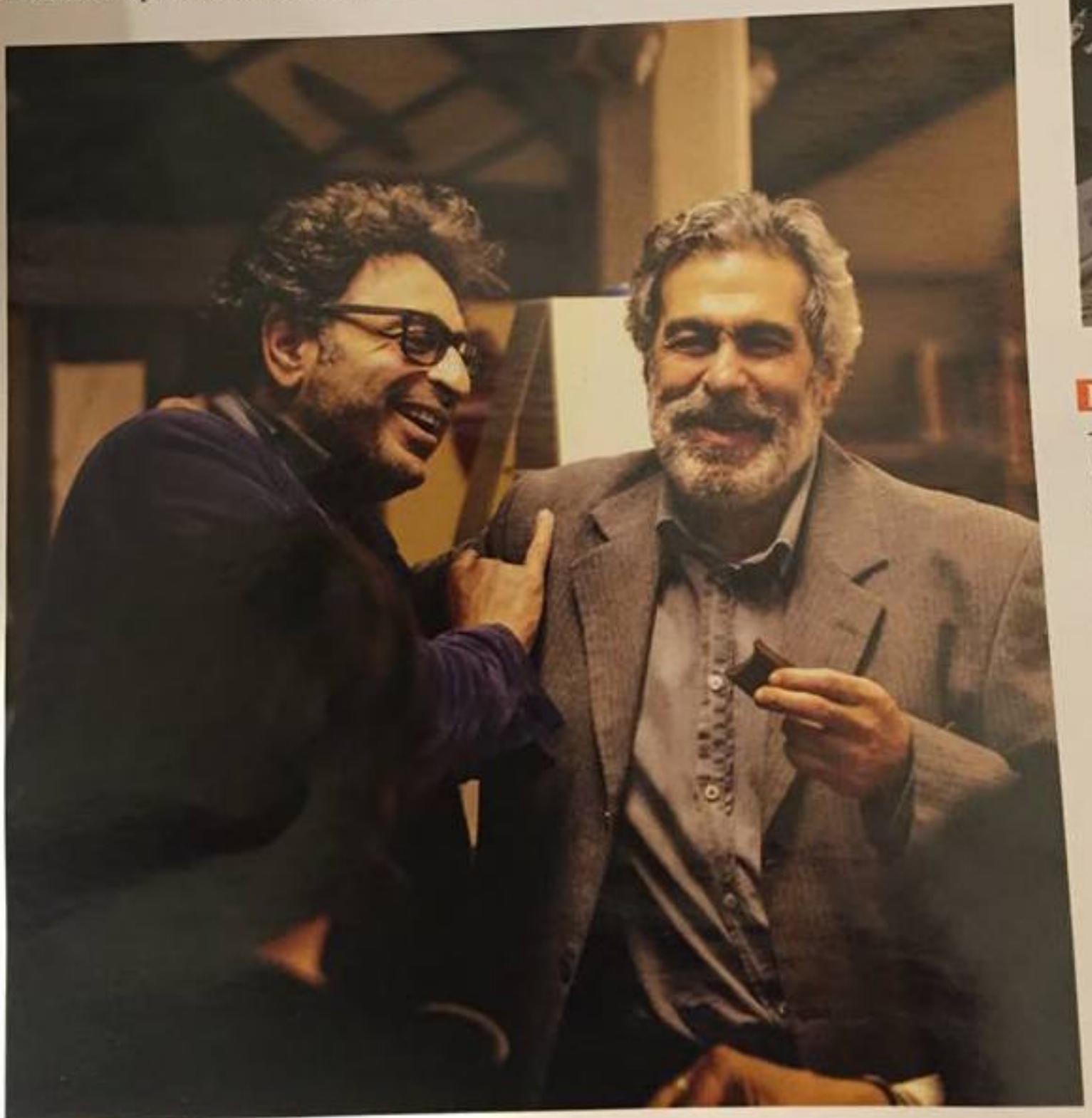
METRO
→ L'ensemble des services administratifs en ligne
www.admle.service-public.fr

LE CHIFFRE

1 Il existe un enchérisseur pour la vente sur eBay du site ChaussetteOnline.com, spécialisé, comme son nom l'indique, dans la vente en ligne de chaussettes. Le site est proposé aux acheteurs depuis lundi dernier. Facile de ventes à la hauteur et de temps pour s'en occuper, ses fondateurs ont en effet décidé de mettre sur le marché le nom de domaine de leur site et le stock de chaussettes. Prix plancher : 30 000 euros.

DES MESSAGES ENVOYÉS DANS LE FUTUR AVEC L'ARTISTE DAVID GUEZ

Le 10 novembre, dans le cadre de la 6^e édition de la biennale La Science de l'Art, l'artiste David Guez présentait au public de la médiathèque Raymond Queneau à Juvisy *Série 2067*, un projet artistique interactif qui propose d'envoyer un message dans le futur, sous la forme d'un email ou d'un message téléphonique retardé dans le temps. Un dispositif spatio-temporel qui joue sur l'attente, la mémoire, la correspondance et sur notre relation au temps et aux autres via Internet. En partenariat avec l'Espace d'art contemporain Camille Lambert.



Téléphone 2067 de David Guez

Suite du projet 2067, *email vers le futur*, **Téléphone 2067** est un réseau de cabines et de combinés téléphoniques installés dans des espaces publics (centres d'art, parcs, aéroports, etc.) qui permet de laisser des messages vocaux dans le futur, destinés à soi-même ou à d'autres. Ces messages sont stockés et peuvent être écoutés via ce même réseau de cabines au moment choisi par le participant. Cette œuvre crée un dispositif d'échanges « spatio-temporel » qui joue sur l'attente, la mémoire et interroge notre relation au temps. Une version pour téléphone portable permet non seulement de laisser un message vocal dans le futur mais de choisir le lieu unique où il pourra être écouté. Cette installation est décrite par son créateur comme « *artistique de type Land Art qui se matérialise, se pérennise et se propage en un réseau terrestre de "zones de rendez-vous" où la voix devient le vecteur inaltérable et sensible de paroles conservées, puis révélées* ». Depuis 1995, David Guez réalise des projets artistiques présentés sous la forme de sites Web, objets, installations, performances qui questionnent des sujets tels que les médias libres, la psychanalyse, le rapport au temps, les usages collaboratifs de l'Internet, les problèmes d'identité, de perte de liberté, les questions d'archivage.

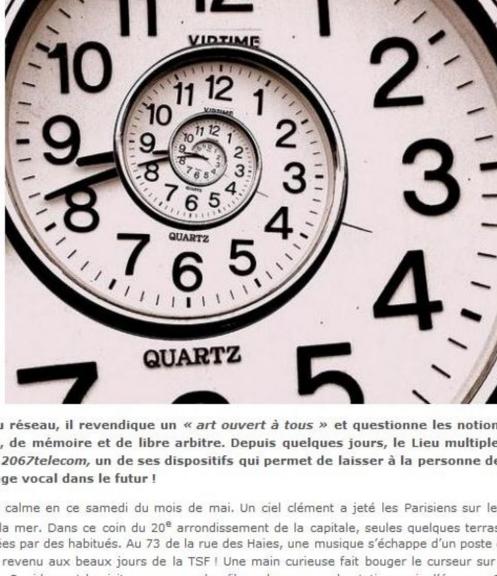
David Guez Le maître du temps

Portraits
Art digital

Par Marie-Laure Desjardins

Mercredi 07/09/2011
Aucun commentaire
Voir les œuvres
Imprimer
Envoyer cet article
Page 1/3

A A A



Horloge 2067
David Guez.

Artiste du réseau, il revendique un « art ouvert à tous » et questionne les notions de liens, de temps, de mémoire et de libre arbitre. Depuis quelques jours, le Lieu multiple à Poitiers accueille 2067telecom, un de ses dispositifs qui permet de laisser à la personne de son choix un message vocal dans le futur !

La rue est calme en ce samedi du mois de mai. Un ciel clémente a jeté les Parisiens sur les routes qui mènent à la mer. Dans ce coin du 20^e arrondissement de la capitale, seules quelques terrasses de café sont animées par des habitués. Au 73 de la rue des Haies, une musique s'échappe d'un poste de radio. On se croirait revenu aux beaux jours de la TSF ! Une main curieuse fait bouger le curseur sur la ligne des fréquences. Rapidement le visiteur comprend qu'il ne change pas de station mais d'époque. Chaque mise au point libère des mélodies aux accents bien datés. L'auditeur peut remonter jusqu'en 1900. Toutes les œuvres de David Guez ont un rapport avec le temps, la mémoire. « L'art est un souvenir », écrit-il au Jour 200 de Nextgen, ovmi littéraire rédigé l'an passé. Assis sur la banquette d'un café du quartier de la Bastille, l'artiste accepte volontiers de dérouler le fil de son histoire.



David Guez.

« Je suis parisien depuis toujours même si je suis né à Gennevilliers. Enfant, je vivais dans le 20^e arrondissement, aîné d'une fratrie de trois. » David Guez fait une pause. « J'étais un enfant plutôt calme et matheux. » Son père, radiologue, lui montre les machines avec lesquelles il travaille. Sur des écrans noirs surgissent les détails d'un corps ou les arcanes d'un cerveau. La magie opère sur le petit garçon qui, devenu grand, évoque ces images comme probablement à l'origine de sa passion pour les ordinateurs. A peine arrivé au collège, il tâte de l'informatique. C'est l'époque des premiers PC grand public, des « boîtes noires sans interface ». En bon élève, il se jette dans la programmation. « Lecteur de comics américains

mais aussi de Pif gadget, j'étais imprégné d'une culture du "faire soi-même", du bricolage. Une sorte de Géo Trouvetou ! » Taraudé, jusqu'à aujourd'hui, par l'esprit d'invention. Notion qu'il préfère à celle de création. Avec quelques copains, il forme un groupe de « Geeks » avant l'heure, crée de petits jeux et autres algorithmes. « On formait une sorte de club. Nos activités étaient très importantes pour moi, elles ont conditionné mon parcours. Plus tard, quand je me suis intéressé à d'autres choses, plus scientifiques ou littéraires, elles étaient toujours liées à cette culture informatique. Que ce soit la cybernétique ou ses prolongements philosophiques. » Autant de domaines que le jeune homme espère aborder à l'université. « Un bac D en poche, je me suis inscrit en informatique à Paris 6. A l'époque, une question agissait beaucoup les esprits : l'ordinateur peut-il rivaliser avec l'homme ? Ce qui m'intéressait, c'était l'intelligence artificielle et ses incidences sur les autres sciences ou domaines. J'ai été assez déçu. » Arrivé en maîtrise, David finit par se l'avouer : « Mêmes très intelligents, les programmes ne sont que des programmes ! » Cette même année, et sans qu'il y ait de relation – du moins en apparence –, il débute la sculpture dans un cours dispensé par la Mairie de Paris. « Je n'avais aucune culture des musées. La prof était géniale. Elle enseignait la technique et racontait l'histoire de l'art. Très vite, j'ai acheté de la terre pour travailler chez moi. » Entré dans cette discipline par curiosité, bientôt il se passionne. Aidé par des bouquins qu'il dévore, il s'essaie également au dessin. « C'était comme si je découvrais un nouveau monde ! » Plus rien ne peut l'arrêter, pas même la société en informatique qu'il vient de créer avec des copains. Sa petite amie est hollandaise, elle est étudiante aux Beaux-Arts d'Amsterdam. Qu'à cela ne tienne, David quitte Paris, les ordinateurs, et s'y inscrit en auditeur libre. L'anglais appris à l'école va lui servir au quotidien. Pour l'heure, il n'est déjà plus question de sculpter : « Je peins et je prends des cours. Un peu comme pour tout, j'y vais à fond. J'essaie de nombreuses choses. Je fais mon apprentissage en accéléré. » Deux ans plus tard et l'amour en moins, l'ingénieur devenu artiste rentre au bercail. « J'ai 25 ans et je redémarre tout à zéro. Je trouve un atelier à Montreuil dans lequel je peins avec des étudiants des Beaux-Arts de Paris. » Si personne ne sait trop où il va, l'ambiance est bonne et la période propice aux découvertes. La culture artistique de David s'enrichit. Bientôt il aborde l'art minimaliste et conceptuel et arrête net la peinture. Une décision qualifiée de « d'assez radicale ».



2067 email
David Guez.

Crédits photos : Horloge 2067 - © Photo MLD - 2067 email © David Guez

Par Marie-Laure Desjardins

Mercredi 07/09/2011
Aucun commentaire
Voir les œuvres
Imprimer
Envoyer cet article
Page 2/3

A A A



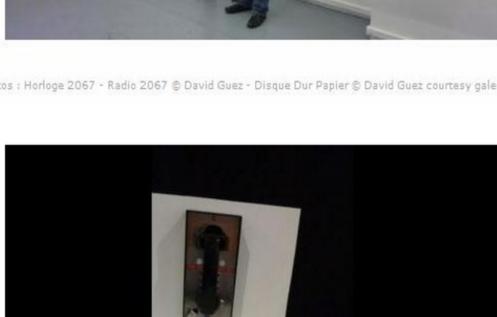
Radio 2067
David Guez.

De nouveau à l'affût derrière son ordinateur, l'artiste observe le Web en train de gagner du terrain. Le réseau le fascine. Une nouvelle période de création s'ouvre. « Peu à peu, je bascule dans l'esthétique relationnelle. J'aborde des courants très contemporains et commence à repérer les thématiques qui vont influencer la suite de mon travail. Au début, on fait un peu de tout et ensuite on précise qui on est, ce qu'on aime et ce qu'on va développer. » Un premier projet sur l'altérité s'impose. « Mon art, c'est l'autre », formule-t-il alors. David Guez parle de Beuys, aime l'idée que l'art peut émerger de partout, s'intéresse aux divers processus de création. « Je réalise sur Internet un blog, même si à l'époque, ça n'existe pas ! C'est une sorte de journal - Le livre des liens - qui témoigne des recherches que j'effectue sur l'hyperlien, mais aussi sur le rapport à l'autre. L'art est un échange. » Définition qu'il va tenter d'éprouver en allant sur le terrain à la rencontre d'artistes et aussi de ceux qui ne le sont pas mais pourraient le devenir. Il pratique la remue-méninges, établit des protocoles, relate l'ensemble de ces expériences comme le ferait un journaliste. Il interroge un trader et réfléchit avec lui à la manière dont il pourrait détourner son métier en un acte artistique. Il cherche à toucher le point de basculement. De réflexion en discussion, ses préoccupations s'étendent. « J'aborde les notions de temps et de hasard. Je tente d'établir des liaisons entre les rencontres, de dresser une sorte de cartographie. Le livre des liens ou la sculpture infinie, comme je l'avais intitulé à ses débuts, n'a pas de fin. » Une certitude émerge alors : sans interaction point de salut ! Le projet court sur deux ans et David Guez prend peu à peu conscience du fait qu'il est en train d'abandonner les arts plastiques pour l'aventure numérique. Afin de formaliser cette transition, il crée des installations liées à la matière mais ayant un rapport avec le réseau. La série 99% recyclés Internet est exposée notamment au Web bar, seul lieu à Paris qui, à l'époque, s'intéresse à ce type d'œuvres. Les expériences les plus « étranges » se succèdent. On y voit, par exemple, des visiteurs confier à l'artiste leurs souhaits pour le futur et des photos de leurs grains de beauté – une coutume chinoise veut qu'on puisse y lire l'avenir – qui, une fois numérisées, sont mises en ligne et projetées sur une crème de beauté en cours de fabrication. D'aucuns peuvent même repartir avec un pot ! Les années 1990 tirent à leur fin, le cycle aussi. David Guez se déclare alors « artiste du réseau » et laisse complètement tomber l'objet. Le travail de jeu est immense, les possibilités à inventer. « Je décide de lancer une télé sur Internet en court-circuitant tous les niveaux de diffusion. L'idée est de créer un média libre pour les artistes. » S'ensuit nombres de prises de vue et de vidéos diffusées sur le Net. L'objet artistique est à la fois un point de rencontre et un levier de pouvoir comme de contre-pouvoir. L'initiative fait beaucoup parler d'elle. Les médias s'en emparent. Le ministère de l'époque ne comprend pas les enjeux. Aucune importance, l'artiste a envie d'aller plus loin qu'une télé pour artistes, il veut que tout le monde puisse bénéficier de cette nouvelle possibilité. « Là, je m'attaque à un énorme truc. Je décide de créer un portail où chacun peut publier son contenu. Une sorte de You Tube ! » La proposition fait un tabac. Avec son slogan « Nous sommes tous notre propre média », le projet se développe. De très nombreuses télévisions locales veulent y participer. L'artiste participe à des colloques, des conférences, des émissions. Les autres invités sont des représentants de chaînes hertziennes. Le débat s'engage, voire la lutte. Pot de terre contre pot de fer ! « J'avais des pressions de toutes parts. J'étais pris entre les plus faibles, très politisés, et les plus forts qui voulaient m'avaler. » Les uns craignent qu'il vende son âme, les autres feignent d'ignorer son entreprise ou prédisent sa « chute ». Pour lui, la création de ce nouveau média est un acte artistique, rien de plus. Les invitations pleuvent. David Guez a le sentiment qu'il est en train de « faire boutique ». Il accepte pourtant de partager encore une fois son expérience. Le rendez-vous est pris. Mois : octobre. Année : 2001. Ville : New York. Lieu : World Trade Center. Les événements du 11-Septembre sont un choc et le poussent à agir. Il ferme TV-Web et se met à écrire. « En gros, je fais ma psychanalyse ! », s'amuse-t-il.



Disque Dur Papier
David Guez, 2011.

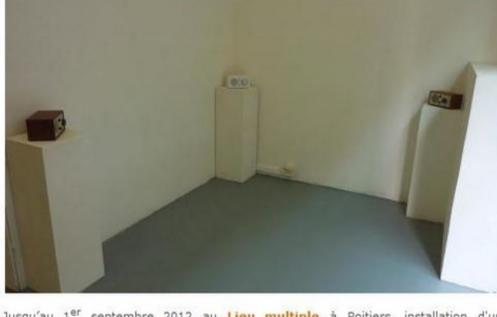
Crédits photos : Horloge 2067 - Radio 2067 © David Guez - Disque Dur Papier © David Guez courtesy galerie Plateforme



2067 Telecom
David Guez.

Durant de deux ans, il passe le plus clair de son temps à s'initier à l'écriture de fiction. Il tire ses moyens de subsistance des cours en informatique qu'il donne. Quand il lève le nez de sa copie, le calendrier affiche en rouge 2004. Le paysage a changé. Le nombre d'artistes sur le réseau est en constante augmentation mais la dichotomie entre art contemporain et art numérique existe toujours. On est d'abord artiste et ensuite on se pose la question de l'apport du numérique à l'art. C'est dommage qu'en France, les histoires soient séparées. Dans d'autres pays, comme l'Allemagne ou le Canada, les frontières sont moins marquées. » Son retour, il le signe avec une réflexion sur le temps, la mémoire, la trace et le réseau. Thèmes qu'il explore depuis lors. 2067, email vers le futur propose aux internautes d'envoyer un message à une personne en choisissant une date de réception dans les semaines, les mois ou les années à venir. En attendant d'être livrés, les mots patientent sur le réseau tels des agents dormants ! Dès la mise en ligne de l'œuvre, les réactions pleuvent. Et si l'un de nos meure avant le date choisie ? Et si nous ne nous aimons plus ? Et si nous sommes séparés ? Autant de questions à résoudre avant même d'avoir rédigé les 2000 signes car, une fois envoyés, il devient impossible de les supprimer. L'artiste évite des « risques » : le programme n'a pas été conçu pour faire machine arrière. Avec elle, David Guez pointe de l'œuvre est l'étude de la manière dont le temps s'écoule sur le réseau. Avec elle, David Guez objective du doigt la persistance des informations qui y sont introduites, leur survivance bien au-delà de ce qui, parfois, serait souhaitable. Mais, pratiquement, ça fonctionnerait-il ? « Il fallait que le projet vive pendant 50 ans. J'ai donc utilisé une technologie qui marchait il y a 50 ans ! Chaque email est un fichier texte, il n'y a pas de base de données. Le participant me fournit l'adresse de réception, le texte et la date d'envoi. Son futur correspondant reçoit, quant à lui, un email qui lui annonce l'arrivée d'un message pour telle date et lui donne trois mots qui lui permettent de lire ce dernier directement sur le site de 2067, email vers le futur, dans l'hypothèse où il aurait changé d'adresse. Dans tous les cas, la lecture ne sera possible que le jour J. » Le projet fait le tour du monde grâce à un journaliste du New York Times qui tombe par hasard sur le site et lui consacre un article. Son succès incite l'artiste à le faire évoluer. Aujourd'hui, par exemple, un message peut être envoyé d'un mobile et géolocalisé : pour le lire, il faut non seulement attendre la date prévue mais aussi se rendre à l'endroit à partir duquel il a été envoyé. Ça se complique ! Des versions en « dur » existent également : certains combinés et cabines téléphoniques ont été spécialement aménagés par l'artiste pour émettre dans le futur et recevoir du passé. Ainsi, peuvent-ils être installés en permanence dans des lieux ou participer à des expositions collectives. Son côté hybride permet à l'œuvre d'être plus facilement vendue. Car, malgré une certaine évolution du marché de l'art en faveur du numérique, très rares sont encore les collectionneurs qui prennent le risque d'acheter un site internet. Dans le même esprit que les téléphones, David Guez développe une série d'horloges indisciplinées (à la Gaité lyrique du 31 janvier au 31 mars 2012) Combien de fois, face à un meuble ou à un objet de déco, n'a-t-on pas rêvé de le voir s'animer au point des nous raconter ce qu'il a vu ou entendu ? Premier objet disert, Horloge 2067 enregistre en permanence l'espace sonore environnant. « Si l'on veut écouter une séance du passé, il faut remonter le temps en tournant les aiguilles dans le sens inverse à leur marche habituelle. Un compteur qui indique le jour, le mois et l'année permet de se repérer. Dès qu'elles sont lâchées, l'auditeur a droit à une minute de ce qui a été enregistré. Ni plus, ni moins. Ensuite les aiguilles reviennent à leur place. » Si l'artiste rêve de remonter le temps, il se refuse à la dompter totalement. Pour écouter la minute suivante, il faut répéter la même manipulation et ce soixante fois pour qui voudrait écouter une heure d'enregistrement. Soit perdre du temps à vouloir trop le retenir. Mais pourquoi contraindre l'oubli ? « Je suis obsédé par la perte de mémoire, peut-être parce que je n'en ai pas ! Notre civilisation est fragile car, quand tout sera numérisé, on pourra tout perdre. Il faut trouver un système de sauvegarde qui passe par l'humain. »

C'est chose faite avec Humanpedia qui propose à chacun de participer à la constitution d'une mémoire universelle en partageant oralement les grandes œuvres littéraires du patrimoine mondial ou la connaissance accumulée dans une encyclopédie. « J'ai transformé les données de Wikipedia en une longue chaîne de caractères. Puis je l'ai découpée. Chaque participant reçoit l'équivalent d'une page de texte qu'il doit préserver au mieux. En échange, il donne trois adresses emails de personnes qui recevront à leur tour une page. Et ainsi de suite. » L'ensemble des connaissances contenu dans la version française de cette somme numérique tient dans un fichier de 2 Go. Selon les calculs de l'artiste, il faut deux millions de personnes pour la sauvegarder à sa manière. Ainsi, pour restituer l'ensemble, il suffit que chacun connaisse le nom de la personne ou les séries et celui de celle qui lui succède. Pourraient alors se créer des groupes de « récitateurs ». « Nous serions alors unis par la magie d'une mémoire globale. Chacun participerait à une nouvelle forme d'oralité, descendante de celle qui a permis pendant des millénaires de restituer les traditions et les œuvres d'innombrables peuples et civilisations. » Pendant que les volontaires affluent, David Guez réfléchit à stocker de petites parcelles numériques de savoir dans des objets du quotidien. Un autre moyen de préserver notre patrimoine et pour l'artiste du réseau de réinvestir l'espace physique. Le temps fonctionne en boucle, paraît-il.



Radio 2067
David Guez, 2011.

Crédits photos : Horloge 2067 - 2067 Telecom © David Guez - Radio 2067 © David Guez courtesy galerie Plateforme

Contact> Jusqu'au 1^{er} septembre 2012 au Lieu multiple à Poitiers, installation d'un téléphone 2067telecom. Un autre combiné téléphonique est visible jusqu'à la fin de l'année à la galerie Plateforme 73, rue des Haies 75020 Paris. Du mercredi au dimanche de 14h30 à 19h30. L'année 2067 sera exposée à la Gaité Lyrique du 31/01/2012 au 31/03/2012 dans le cadre de l'exposition 2062. Voir aussi le site de l'artiste et les articles mis en ligne sur poptronics.fr. .

TOUTE L'INFO

EXPOSITIONS

MARCHÉ

PORTRAITS

ART DIGITAL

PARTENAIRES

EUROPE

AGENDA



Rechercher :

OK

Recherche avancée

Accéder à

- Rédaction
- Page d'accueil
- Annuaire
- CGU & Mentions légales
- Archives
- Newsletter
- L'appli ArtsHebdoMedias



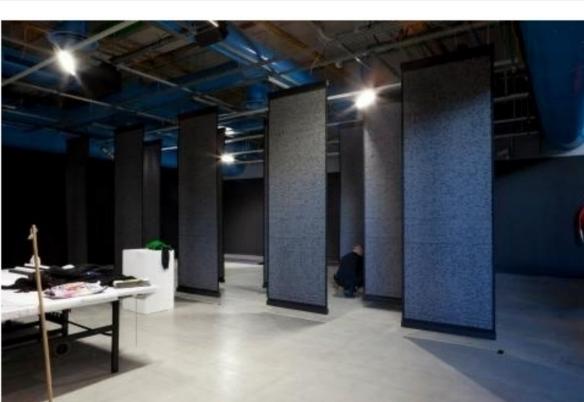
Disponible sur
App Store

Disponible sur
Google play

David Guez à Paris Le miroir aux fantômes

Expositions
Arts numériques

Par Marie-Laure Desjardins
Vendredi 18/01/2013
Aucun commentaire
Voir les œuvres
Imprimer
Envoyer cet article
Page 1/2



Disque Dur Papier
David Guez, Centre Pompidou 2013.

Le festival Hors Pistes, traditionnellement consacré aux images contemporaines, débute aujourd'hui au Centre Pompidou, à Paris. David Guez y présente *Disque dur papier*, une œuvre qui tend à préserver l'essentiel. A cette occasion, ArtsHebdoMédias interroge l'artiste sur son actualité et sur ses projets. Notamment *camera 2067*, qui permettra d'envoyer des photos dans le futur et d'en savoir plus sur la face cachée du réseau... Entretien.

ArtsHebdoMédias. – Comment est née l'idée de *Disque dur papier* ?

David Guez. – Rappelons au préalable que mon médium est le réseau internet. L'idée du disque dur papier est née à l'occasion d'une carte blanche proposée par la publication online *poptronics.fr* en 2007. A cette époque, je voulais absolument réaliser un magazine PDF différent pour chaque lecteur. Dans ce but, j'ai appris la programmation permettant de créer dynamiquement des PDF et, parallèlement, j'ai commencé à réfléchir au support papier comme moyen de stockage des données numériques. Avec d'autant plus d'ardeur que la numérisation à outrance de notre patrimoine culturel et artistique apparaît à bien des égards d'une grande fragilité : il suffirait d'un électroaimant ou d'un simple orage magnétique pour faire disparaître, en quelques instants, le contenu informatique d'une région entière. Face à cette menace, le papier et les autres matériaux « en dur » peuvent être des solutions. Eux, qui disparaissent au profit des tablettes et applications en tout genre, sont des moyens de stockage efficaces, même s'ils demeurent « faibles » quant à la rapidité d'accès aux informations et à la capacité de stockage. J'ai donc réalisé un programme qui permet à chaque utilisateur d'imprimer un magazine PDF contenant le code informatique d'un fichier choisi par lui. Naturellement, il m'a fallu alors réfléchir à la question de la miniaturisation du code (police de caractère inférieure à 1 point) afin de faire tenir un maximum d'informations sur le support papier.

Comment avez-vous fait évoluer cette idée ?

En 2009, j'ai réalisé des affiches de taille A1 (80 x 60 cm) contenant la totalité de la Bible. Le résultat est assez bluffant, puisque le texte devient une sorte de carte sur laquelle le regard passe d'une phrase à l'autre, un peu comme l'hypertexte le propose sur Internet. Pour le festival Hors Pistes 2013, dont le thème est le cinéma et la miniaturisation, je suis parti sur une troisième proposition : « les livres disque dur papier ». Chacun d'eux contient l'intégralité du code binaire d'un film. Le premier de la série recèle *Le Voyage dans la lune* de Georges Méliès et le deuxième *La Jetée* de Chris Marker. En stockant du numérique dans un livre en papier, je prends le contre-pied des liseuses. J'affirme, par là-même, que le livre reste l'objet le plus charnel et le plus sensuel pour stocker la connaissance, le plus à même de transporter notre mémoire personnelle et collective dans le temps. Une bibliothèque nous suit toute notre vie. Elle indexe les moments de notre apprentissage, nos références, notre univers mental. Les tablettes numériques ne font émerger qu'une infime partie de la connaissance : elles ne dilatent pas la mémoire, elles l'enfouissent dans les tréfonds du digital, dont l'obsolescence est déjà programmée.

Techniquement comment ça marche ?

Le principe est assez simple. Chaque fichier correspond à un code informatique universel (le code binaire) qui est une suite de zéros et de un. J'ai donc développé un programme qui permet de transformer un fichier vidéo en fichier texte, prêt à être imprimé et contenant l'ensemble du code du film choisi. Evidemment, il y a beaucoup de paramètres à prendre en compte (taille du fichier, type de codec vidéo, taille de la police de caractères pour l'impression...) mais sur le principe, une fois imprimé, il est possible de faire l'opération inverse en scannant chaque page pour arriver à retrouver le fichier vidéo d'origine.

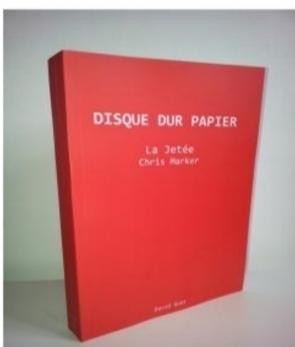
Pourquoi avoir choisi de conserver de la sorte *Le Voyage dans la lune* de Georges Méliès et *La Jetée* de Chris Marker ?

Mes influences sont issues de la fiction, des sciences et, dans une mesure non négligeable, du cinéma. *La Jetée* est mon film fétiche et, ces dernières années, avec la *série 2067*, mon travail puise sans fin dans des questionnements liés au temps et à la mémoire. Il était donc assez logique de commencer avec ces deux réalisations. Le prochain sera le mythique *2001, l'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick. Pour lui, je souhaite réaliser une bibliothèque contenant l'entièreté de la version DVD, soit une centaine de volumes. L'installation rappellera le monolithe du film, qui évoque à la fois l'évolution de l'homme et la connaissance.



La Jetée

David Guez, Disque dur papier.



La Jetée

David Guez, Disque dur papier.

Vous avez décidé de coder également le système d'exploitation et de l'intégrer à l'œuvre. Pourquoi ?

Pour la *bibliothèque 2001*, je souhaite effectivement aller plus loin dans le raisonnement et je vais proposer l'impression du lecteur vidéo et du système d'exploitation de la machine. Bien entendu, il y a une limite, d'ordre physique, mais je ne suis pas au bout de ma réflexion. En effet, il est aussi possible d'émettre l'hypothèse que les machines sont les produits d'autres machines et algorithmes, donc encore des programmes et du code. Je crois qu'il est important de créer des systèmes de réversion qui participent à l'élaboration de passages entre le numérique et la matérialité. J'ai toujours voulu que mes projets soient des solutions, même fragiles, à des questionnements engageant des virtuel et le réel.

Votre travail pose à la fois la question de la conservation des données et celle de l'obsolescence des médias. Quel est le rôle de l'artiste dans ces domaines ?

Cela fait très longtemps que l'artiste joue un rôle dans ces domaines. Durant des siècles, la peinture a fait office d'appareil photo ». Elle était le témoin d'une réalité, plus ou moins transcendée. Même l'obsolescence des médias est une question vieille comme le monde. Cependant, elle est devenue primordiale avec l'avènement du numérique. Le rôle de l'artiste est de mettre en exergue ces problématiques et, éventuellement, de « jouer » avec ces questions de disparition, de traces, de perte de mémoire intime et collective.

Vous êtes obsédé par une éventuelle perte de mémoire. Pourquoi est-il si important de se souvenir ?

Je ne sais pas si je suis obsédé, mais je suis terrorisé par l'idée qu'un jour le film de Chris Marker puisse disparaître. On pourra toujours recréer un lecteur vidéo ou un système d'exploitation d'une machine, mais on ne pourra jamais refaire ce film ou réécrire les poèmes d'Henri Michaux, par exemple. Je pense même que l'art est un souvenir, au sens où il permet une réification du passé par l'objet (conceptuel ou pas), en l'occurrence, l'œuvre d'art.

Le temps est une préoccupation centrale dans votre œuvre. Quel en est votre définition ?

Il y a plusieurs temps, plusieurs accès à ces temps. Le temps est une notion terrestre et humaine, qui nous permet de nous situer dans notre espace visible, mais l'univers est composé à 95 % de force noire et de matière noire, donc d'invisible. L'une des pistes évoquée par la physique contemporaine parle de multivers, où tous les possibles se dérouleraient en parallèle les uns des autres. Notre monde ne serait donc qu'un possible parmi des millions !

Après *2067 telecom*, vous envisagez d'envoyer des photos dans le futur ou dans un ailleurs. Expliquez-nous.

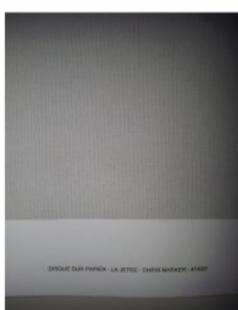
La *camera 2067* est effectivement le prochain projet que j'ai débuté en 2016 avec l'**email dans le futur**. Il s'agit d'un appareil photo permettant non seulement de prendre un cliché mais aussi de l'envoyer dans le futur sans en garder d'autre trace. Après son envoi, il attendra dans le réseau (*cloud 2067*) pour se révéler à la date choisie par celui qui a pris la photographie. Une option permettra d'envoyer cette dernière dans l'« au-delà », la face cachée du réseau, l'endroit où seul les « fantômes » peuvent s'introduire. A l'autre bout de ce dispositif, un miroir affichera les images visitées par les « esprits » ! Je m'attèle de plus en plus à l'invisible et à l'éternité. Je souhaite créer une nouvelle alchimie qui conjugue le numérique et le terrestre. Je prépare une eau forte et potable, enrichie aux flux de ces milliards de données qui circulent dans l'Internet : **L'e@u**, un projet sur la notion de « médias faibles » et envisageant la naissance d'un étalon kilobyte, sorte d'unité de mesure universelle.

A travers ces œuvres, vous offrez à chacun une « persistance » de lui-même au-delà de certaines bornes, peut-être même au-delà de sa propre existence. Est-ce un combat contre la mort, ultime forme de l'oubli ?

La mort est un point de vue différent des mondes qui nous entourent. Tenter de jeter des passerelles, c'est aussi un des projets de l'art. Le combat serait plutôt celui pour une survie dans le monde réel et dans le monde... de l'art !

De gauche à droite
La Jetée

David Guez, Disque dur papier.



Contact > Festival Hors Pistes, jusqu'au 3 février au Centre Pompidou, Place Georges-Pompidou, 75004 Paris, France. Tous les jours sauf le mardi, de 11 h à 21 h. Tél. : 01 44 78 12 33.
www.centrepompidou.fr. Le **site** de l'artiste.

TODAY'S NEWS

Museum of Everything : l'étape parisienne prolongée

Lancé en 2009, le **Museum of Everything** est un musée ambulant unique au monde, constitué de centaines

Apparences trompeuses à Hérouville

La recherche picturale d'Agnès Rancier Picard est toute entière axée autour de l'exploration de « l'au-delà des apparences », de l'interrogation plastique

Sèvres hisse les couleurs haïtiennes

Le 12 janvier 2010, un séisme meurtrier frappait Haïti, causant 250 000 morts et laissant 1,5 millions de personnes sans abris. Trois

En Provence, le tourisme mise sur la création contemporaine

Ce week-end sera donné le coup d'envoi officiel de **Marseille-Provence 2013**, Capitale européenne de la

Explorations familiales à Bordeaux

Créée dans le but de promouvoir « des artistes en devenir, bordelais et d'origines diverses », la jeune association **Dérives Singulières** présente

Dialogue artistique franco-américain à Los Angeles

Initiée par les services culturels de l'Ambassade de France aux Etats-Unis en collaboration avec l'Institut français, Ceci

Jeune Création 2013 : l'appel à candidature ouvert jusqu'au 1er mars

Créée il y a 63 ans, à l'initiative de Paul Rebeyrolle et dans le but de promouvoir la création artistique

Là-haut, sur la montagne...

Un immense *Loup blanc* se dresse à 2600 m d'altitude, un *Éléphant* monumental rouge trône en contrebas à 2240 m ! **Courchevel** accueille,

Pistoletto donne rendez-vous au Paradis !

Le peintre et sculpteur italien Michelangelo Pistoletto a lancé un appel au monde entier à fêter, ce vendredi 21 décembre 2012, le **Rebirth-day** ou

Des toiles de Janvier aux enchères au profit d'Emmaüs

S'inspirant des innombrables jardins d'Ile de France, les tableaux de **Janvier** sont emplis de pièces d'eau,



beaux arts - oct 2000

TV-ART.NET

CARTE BLANCHE À L'ART

Présent sur la toile depuis mars 1999, TV-Art (www.tv-art.net) est un média artistique télévisuel indépendant dédié à la création contemporaine et aux nouvelles technologies. Chaque mois, plusieurs cartes blanches sont données à des créateurs, les laissant libres d'occuper comme ils le souhaitent les quelques minutes dont ils disposent. Reportages sur les lieux d'exposition, interviews et autres extraits d'œuvres, cet espace de diffusion conçu et réalisé par des artistes regroupe déjà plus de 350 documents multimédia. Véritable projet artistique développé par David Guez, premier artiste à la tête d'une télé interactive, ce lieu de création est également à l'origine de quelques événements originaux. Jouant sur le fait que « nous sommes tous notre propre média », Téléweb.org (www.teleweb.org) se situe dans le prolongement de recherches d'alternatives de TV-Art face aux médias traditionnels. Ce site permet à chacun de mettre en ligne sa propre web télévision et sa web radio en accès libre. Plus de 100 télés créées en quinze jours. S'il fallait encore en ajouter, une autre initiative originale : un festival de création artistique pour la première fois totalement en ligne, du dépôt de projets à la nomination des lauréats par le jury en passant par la consultation des images par les internautes dès la fin du mois d'octobre et jusqu'en janvier. Les créateurs auront ainsi leur atelier virtuel sur le web mais aussi sur le canal numérique de tv-art.net (canal hertzien et numérique) et sur les sites des partenaires de la sélection du jury. Avec pour ambition de mettre en place un véritable laboratoire de diffusion sur le Net et sur le câble, TV-Art souhaite développer les projets artistiques du média art sur Internet et n'a pas fini de nous surprendre... **DELPHINE GAULTIER**

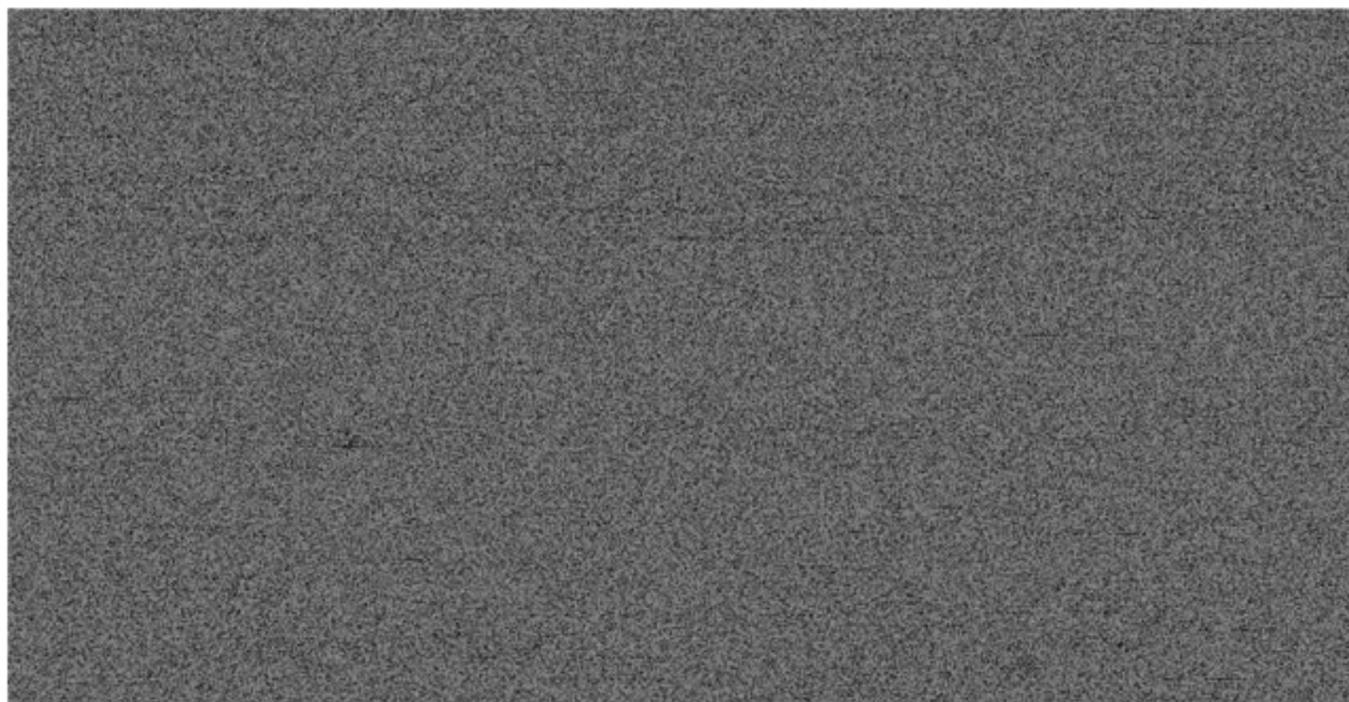
De l'auto-archivage immédiat comme œuvre

[Accueil](#) [À propos](#)

← [White Box](#)

Disque Dur Papier

Publié le [12 novembre 2011](#) par [dmoulon](#)



Disque Dur Papier _ La Bible. Ancien et nouveau testament _ 4,5 Méga-octets _ Arial 0,6 pt _ p 1/1 _ Série 2011_ David Guez

David Guez, Disque Dur Papier_La Bible, (détail) 2011.

Qu'advierait-il de nos données personnelles, de nos archives professionnelles, dans l'hypothèse de l'explosion d'une bombe à impulsion électromagnétique au-dessus de nos têtes ? C'est en 2007 que [David Guez](#) apporte une étrange solution à une possible catastrophe. Quand Annick Rivoire sollicite cet artiste numérique pour réaliser une création imprimable ! Celui-ci propose alors aux utilisateurs de [Poptronics](#) d'imprimer leurs données numériques quelles qu'elles soient sur des feuilles de papier. L'artiste a en effet conçu l'application qui permet de convertir tout type de fichier, texte, son ou image en code informatique que n'importe quelle machine saurait reconvertir en média. Et c'est par souci de miniaturisation, si chère à l'industrie, que le code apparaît sous la forme d'un nuage de niveaux de gris sur lequel il convient de zoomer à plusieurs reprises pour enfin reconnaître quelques caractères. « J'aime utiliser des formats numériques anciens de quelques décennies comme l'ASCII (American Standard Code for Information Interchange) ou le JPEG (Joint Photographic Experts Group) en me disant qu'il resteront lisibles dans les décennies à venir », nous dit-il. Plus récemment, il a imprimé la Bible, l'ancien et le nouveau testament, sur une feuille de papier ne dépassant pas les 320 x 240 mm. Et c'est à [Plateforme](#) que l'on pouvait aussi observer un extrait de Wikipedia imprimé en Arial blanc, corps 1, sur un triptyque noir de grande taille ayant visuellement l'allure d'une série de Roman Opalka. David Guez va jusqu'à imaginer le découpage de Wikipedia en des millions de pages imprimées que chacun de nous devrions préserver. Le projet s'intitule Humanpedia et induit l'utilisation du réseau Internet dans l'éventualité de sa disparition !

Articles récents

- [Disque Dur Papier](#)
- [White Box](#)
- [Au delà de l'art, des technologies](#)
- [Matérialiser l'échange](#)
- [Interruption momentanée](#)
- [La chance d'exister](#)
- [Les neuf yeux de Google](#)
- [Commentaires](#)
- [Des souvenirs plein les poches](#)
- [Le non archivage immédiat](#)
- [Time Capsule](#)
- [L'ordigami](#)
- [Du privé vers le public](#)
- [L'art du recyclage](#)
- [Bonjour tout le monde](#)

Archives

- [novembre 2011](#)
- [octobre 2011](#)
- [septembre 2011](#)
- [août 2011](#)
- [juillet 2011](#)
- [juin 2011](#)
- [mai 2011](#)
- [avril 2011](#)
- [mars 2011](#)
- [février 2011](#)
- [janvier 2011](#)

Catégories

- [Non classé](#)

Méta

- [Connexion](#)
- [Flux RSS des articles](#)
- [RSS des commentaires](#)
- [WordPress.org](#)



Só notícia. Só FM.



Tecnologia

NOTÍCIAS

COLUNISTAS

INTERATIVIDADE

QUEM SOMOS

BUSCA:



Em 20 minutos, tudo pode mudar.

SÃO PAULO
96,9

RIO DE JANEIRO
94,9

PORTO ALEGRE
99,3

BELO HORIZONTE
89,5

SALVADOR
99,1

CURITIBA
96,3

15 de Setembro de 2006

Saiba como deixar a nova mensagem na garrafa

🕒 01/09/2006 - 16h29

➔ Redação

Um sistema que permite mandar mensagens para o futuro foi inventado por um francês. Você pode aliviar a consciência, pedindo desculpas depois por algo errado que está fazendo agora, garantir que não vai esquecer o aniversário de casamento ou simplesmente deixar sua "mensagem na garrafa". Confira a novidade nos sites <http://2067.hypermoi.net/> e <http://futureme.org/>

📄 Versão Impressa

💬 0 Comentário(s)

✉ Envie para um amigo

VOLTAR

DAQUI A POUCO, NO AR



➔ Marcelo Duarte

Sabe aquelas perguntas que nem passam pela sua cabeça? Ele tem as respostas!

A PARTIR DE
R\$39,00



ENQUETE

Um estudo mostra que celulares viciam e causam estresse. Então...

- ... eu vou tentar usar o menos possível
- ... é só mais um outro alarmismo
- ... é melhor ficar estressado do que usar orelhão

VOTAR



11 mai 2000

Téléweb.org : comment créer sa propre chaîne

Une WebTV sur le mode d'une page perso, pourquoi pas? En un mois, 106 chaînes ont été créées sur Téléweb.

WEB télévision

Sur *teleweb.org*, David Guez, artiste plasticien de formation, donne sa recette pour fabriquer une télévision self et home made. Sorte de portail de référencement, *Téléweb* permet à tout un chacun de créer en quelques clics son propre programme dans des formats existants sur le Web (RealVideo, MP3, Quicktime...), grâce au langage informatique ASP (Active Server Page).

Pour autant, *Téléweb* se défend d'être un hébergeur. « Nous voulons préserver la liberté de choix de l'hébergeur, payant ou gratuit. Les chaînes peuvent conserver le contrôle et le droit de gérance sur leur contenu », indique le site sur sa page d'accueil. En ligne depuis moins d'un mois, *teleweb.org* revendique 106 chaînes créées, dont une dizaine qui ont d'ores et déjà des programmes en ligne.



Chaque télé dispose de statistiques indiquant les visites reçues et le nombre de programmes en ligne. Le portail sera financé par des services : pour la somme de 50 francs par mois, l'équipe de *Téléweb* prendra en charge la mise en place des chaînes, pour ceux qui trouvent encore la tech-

nique trop compliquée, « sans jamais s'immiscer dans les contenus », précise David Guez, assurant qu'il travaille aujourd'hui à une simplification encore plus poussée de l'outil. A terme, *Téléweb* vivra également de publicité et de pay-per-view.

Marion Kressmann

TELEBOCAL FAIT L'EXPERIENCE DE TELEWEB

Télébocal, chaîne locale diffusée à Paris dans une trentaine de lieux différents (bars, prisons...), utilise aussi la technique mise à disposition par *Téléweb*. « En guise de test, nous diffusons aujourd'hui un module de 5 minutes grâce à *Téléweb*. Mais nous comptons

enrichir cette programmation d'ici peu, affirme le responsable de la télé associative, Richard Sovied. Ce système permet à des chaînes comme les nôtres de rester libres. » Par ailleurs, pour sa diffusion en hertzien, Télébocal va demander une nouvelle

autorisation temporaire au CSA pour la rentrée. La chaîne a déjà bénéficié d'une telle autorisation du 15 octobre au 15 janvier dernier. D'autre part, la chaîne associative diffuse depuis le mois d'avril, un de ses programmes sur France 3 Ile-de-France, le jeudi à 13 h 15.

CHICAGO SUN-TIMES

suntimes.com

Member of the Sun-Times News Group

[Home](#) | [News](#) | [Sports](#) | [Business](#) | [Entertainment](#) | [Classifieds](#) | [Columnists](#) | [Lifestyles](#) |

Web only :: [Video](#) • [Blogs](#) • [TV Listings](#)

Site Information

[Advertising](#)
[About Us](#)
[Feedback](#)

About Us

[Terms of use](#)
[Privacy Policy](#)

[XML](#) [RSS feeds](#)

Click Here: Our favorite places on the Net

[Click here for complete article](#)

Author: Cheryl V. Jackson The Chicago Sun-Times

Date: September 16, 2006

Publication: Chicago Sun-Times (IL)

Page: 28

Word Count: 74

Excerpt:

2067.hypermoi.net Got something to say to someone, but too chicken to do so now? Try this site that allows you to send e-mail to people for delivery on a particular date up to 50 years in the future. Go the "American Idol" Rueben Studdard route and apologize for wrongs you have yet to commit, give a loved one or co-worker an approaching meeting reminder or get that birthday greeting in early. Color Photo: 2067.hypermoi.net...

CENTERSTAGE

es ::



HANGZHOU EAST SOFTWARE PARK

杭州东部软件园

■ CHINESE ■ ENGLISH

Home

ESP News

EntranceApplication

About US

Enterprise Service

NewsCenter

Regulation & Policy

ESPForum

Search

[Projects Info](#) | [Sci News](#) | [Focus Abroad](#) | [Investment](#) | [Expo Info](#) | [Industry News](#)

[Home](#) -> [NewsCenter](#)-> [Sci News](#)

The End User: E-mailing Bottled Time

2006-08-31 08:51

PARIS -- Many people can no longer imagine life without e-mail. We are lost when our mail network at work goes down. At home, we check for messages first thing in the morning or last thing at night. We use e-mail to gossip with the guy at the next desk, and we depend on it to make, break and nourish long-distance friendships and family ties.

If we are already this reliant on e-mail after a scant couple of decades of use, what is the future of e-mail?

David Guez, a French new-media artist, can imagine the Internet and its e-mail-ability becoming a "kind of additional human organ" in the far-off future. In that vein, he has started a project - half genuine service, half Internet performance art - called 2067, through which you can send e-mail to people on a particular date as many as 50 years into the future.

RECHERCHE

ok | aide

NEWSLETTER

Valider

FORUM

Cinéma, Musique, Jeux vidéo, Livres, BD... discutez de l'actu sur les Forums Chro tout de suite maintenant. A vous.

TOP CONSULTATION

Zodiac | La Fille coupée en deux | Steak | Boulevard de la mort (Death proof) | Björk - Volta | Les Chansons d'amour | Après lui | 99 francs | Tom Clancy's ghost recon : Advanced warfighter 2 | Pirates des Caraïbes, jusqu'au bout du monde |



CONTACTS

Rédaction
Publicité



Ils drivent le Beau Monde crazy. Vous ne le savez pas encore... Par-delà la hype d'une tendance qui se démode plus vite que la mode et dans une complète indifférence aux positions esthétiques « vieux-slips » et aux clivages intellectuels cryogénisés, ces 10 "Netocrates" posent les jalons de la plus intense et plus rapide évolution que le web ait connu depuis DADA (yeah). Vous n'avez pas le choix : vous enfouir la tête dans le guidon-web par vous-même ou lire ce Top 10 Netocrates « **Approved by SDH** » (remix-bitch du pitch des « Netocrates », l'essai d'Alexandre Bard et Jan Söderqvist, à paraître enfin traduit en français en février).

Hacking chro / Guest : **Serge Balasky** (pigiste tous les 3 ans)

INTERNET (dans le désordre)

www.hypermoi.net

David Guez : ancien étudiant ours des Beaux-Arts de P.A.R.I.S, ayant très vite « intégré » qu'après Duchamp, les « arts plastoc » avaient encore moins d'avenir que les caissières des musées de la Mort, il s'engouffre avatars-corps et âme (comme certains pionniers de l'art numérique) avec sa Machine-dernier-Cri, dans le Réseau et enchaîne oeuvres sur chef-d'oeuvres pour construire au fil du Temps qui fuit un monument dont la clé2voûte sera en 2007, son hypermoi. Les échos de la foule connectée se répercuteront jusque dans la presse spécialisée.

Voir le site.

www.provisoire.com

Loz on the net : De sa lointaine Province, loin-très-loin des « palais2tok »

Publicité



rubriques

Cinéma

Musique

Jeux vidéo

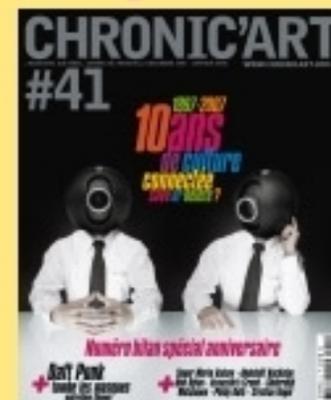
Livres

BD

Internet

Intro 10 ans

kiosque



Chronic'art #41
Décembre 2007
Janvier 2008



Hologe 2067

« Une machine à remonter le temps existera à partir du moment où nous serons capable de tout enregistrer. L'horloge 2067 enregistre en continu l'espace sonore environnant et permet de remonter le temps en actionnant ses aiguilles à distance avec le bras, restituant ainsi des fragments sonores du passé. »

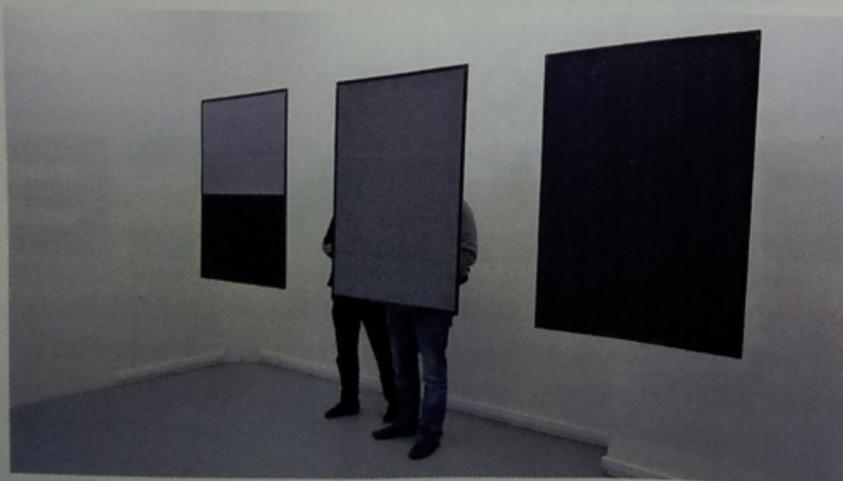
Exposition permanente de la première Horloge 2067 à la Gaité lyrique, Paris (gaite-lyrique.net).



Téléphone 2067

« La voix reste le vecteur mémoriel le plus puissant, la cabine téléphonique la machine à remonter le temps la plus hétérotopique. 2067 Telecom est un réseau de combinés téléphoniques à usage public ou privé qui permet de laisser des messages vocaux dans le futur, à soi-même ou à un correspondant. » (2067telecom.net)

Exposition à Poitiers, Centre Mendès France / à Paris, Galerie Plateforme / à Tokyo, Institut culturel Français

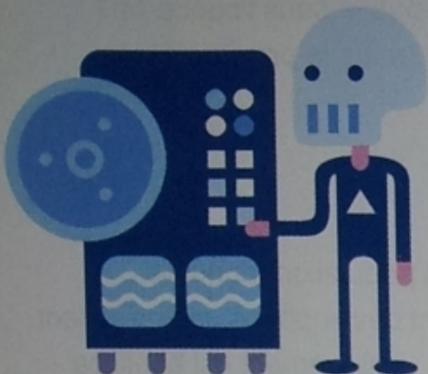


Le disque dur papier

« Notre civilisation du tout numérique n'a jamais été si fragile en terme de stockage. Le disque dur papier transforme les fichiers numériques en version « papier » en rétrécissant le code informatique, permettant ainsi une sauvegarde pérenne et un *reload* éventuel en cas de disparition. » (hypermoi.net/ddp)

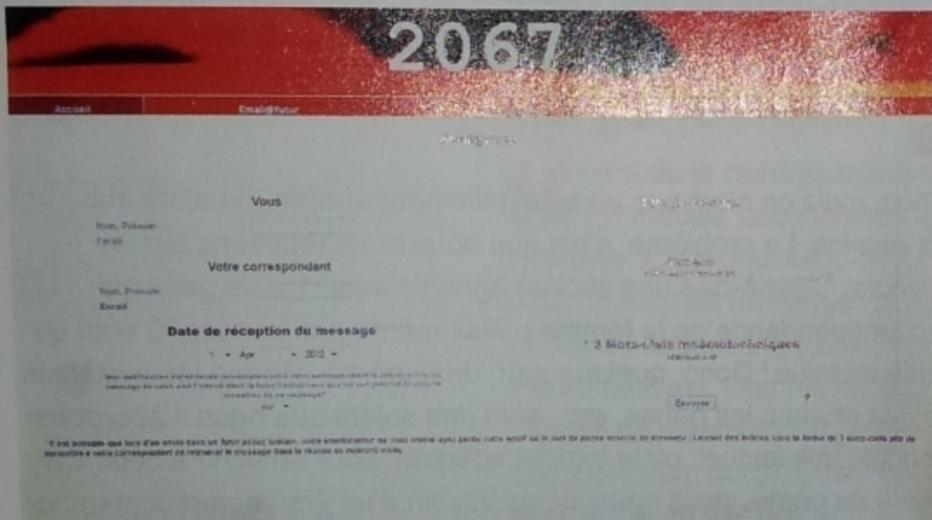
Exposition en février 2013 au Centre Pompidou (Paris) d'une version du *Disque dur papier* au format « livre » d'un film mythique du cinéma de science fiction Français.

Rappelle-moi en 2067



David Guez, artiste français du réseau, travaille sur le temps et la mémoire à travers des projets expérimentaux présentés sous la forme de sites Web, d'objets, d'installations ou de performances. Avec *2067*, sa dernière œuvre, il propose d'envoyer des messages (par mail ou par téléphone) dans le futur. Sa manière à lui de privilégier le temps long. On lui a demandé de nous commenter son travail.

Propos recueillis par Cyril De Graeve



Email 2067

« Internet devient le support de stockage principal de nos échanges et de facto la fabrique de notre histoire personnelle et collective. *2067*, email@futur ralentit le temps du réseau en permettant d'envoyer un email dans le futur, à soi-même ou à un autre, au jour près, et jusqu'en 2067. » (2067.hypermoi.net)

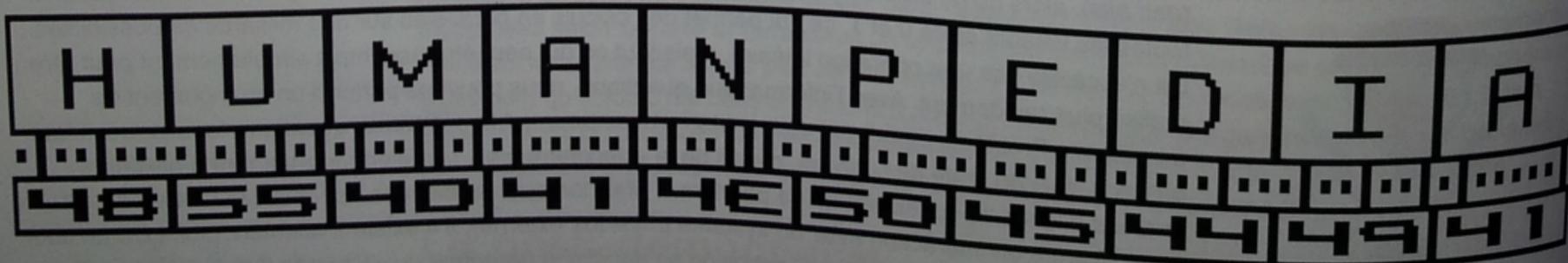
A découvrir pendant la « Nuit des musées » le 19.05.12 au Musée des beaux arts de Nante (museedesbeauxarts.nantes.fr)



Radio 2067

« Il faut inventer des objets qui nous permettront de voyager dans la fulltitude de nos données. La radio 2067 transforme sa ligne de fréquence en des playlists temporelles allant de 1900 à 2067. En déplaçant la mollette, on écoute ainsi la musique de l'année sur laquelle se trouve le curseur. »

Série limitée de 12 postes disponibles au magasin Amusement, Paris.



Humanpedia

« L'humain et l'ADN semble être la technologie de stockage la plus pérenne qui soit. *Humanpedia* constitue une mémoire universelle infinie et sans technologie en transformant *Wikipédia* en un fichier géant découpée en millions de pages « unique » distribué et apprise par cœur par chaque participant au projet. » (hypermoi.net/humanpedia)

Lancement du site web humanpedia.fr en juin 2012



Hologe 2067

« Une machine à remonter le temps existera à partir du moment où nous serons capable de tout enregistrer. L'horloge 2067 enregistre en continu l'espace sonore environnant et permet de remonter le temps en actionnant ses aiguilles à distance avec le bras, restituant ainsi des fragments sonores du passé. »

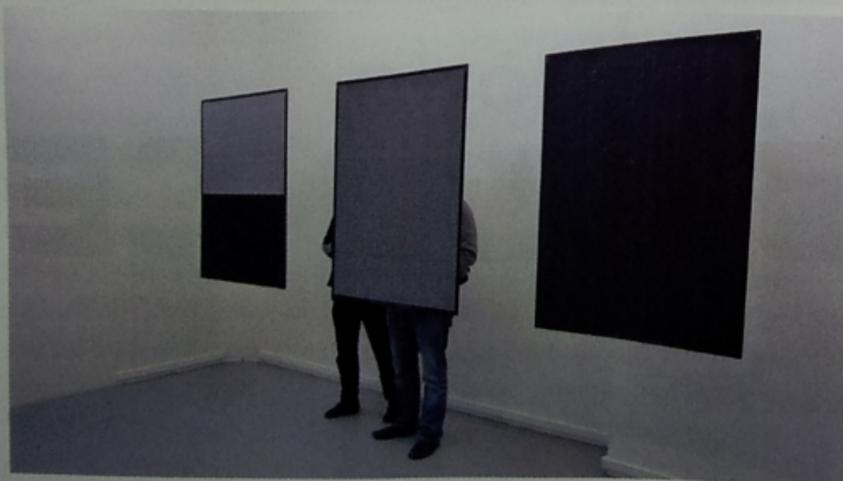
Exposition permanente de la première Horloge 2067 à la Gaité lyrique, Paris (gaite-lyrique.net).



Téléphone 2067

« La voix reste le vecteur mémoriel le plus puissant, la cabine téléphonique la machine à remonter le temps la plus hétérotopique. 2067 Telecom est un réseau de combinés téléphoniques à usage public ou privé qui permet de laisser des messages vocaux dans le futur, à soi-même ou à un correspondant. » (2067telecom.net)

Exposition à Poitiers, Centre Mendès France / à Paris, Galerie Plateforme / à Tokyo, Institut culturel Français



Le disque dur papier

« Notre civilisation du tout numérique n'a jamais été si fragile en terme de stockage. Le disque dur papier transforme les fichiers numériques en version « papier » en rétrécissant le code informatique, permettant ainsi une sauvegarde pérenne et un *reload* éventuel en cas de disparition. » (hypermoi.net/ddp)

Exposition en février 2013 au Centre Pompidou (Paris) d'une version du *Disque dur papier* au format « livre » d'un film mythique du cinéma de science fiction Français.



VILLETTE SONIQUE 27 MAI - 1^{er} JUIN
 www.villettesonique.com

CINÉMA MUSIQUE JEUXVIDÉO LIVRES BD WEBMAG CHRO.TV

RECHERCHE ok | aide

NEWSLETTER

Valider



TOP CONSULTATION
 Sucker punch | Scream 4 |
 Essential killing | The Tree of
 life | Thor | Hell driver 3D |
 Détective Dee | Bon à tirer |
 Source code | Pina



CONTACTS

Rédaction
 Publicité

CHRONICART.COM
 © Les Editions
 Réticulaires, 1997-
 2010
 Tous droits réservés

David Guez : Le réseau est entre nous

29/04/11 - Art / Internet - Actu



L'artiste multimédia David Guez présente, du 29 avril au 15 mai 2011 à Plateforme (Paris), "Le Futur nous arrive en même temps", une exposition qui rassemble ses projets et prototypes issus de sa série « 2067 ». Un travail sur le temps, la mémoire et le réseau qui relie tout et tout le monde, et dans lequel se planque déjà notre futur codé.

Pour David Guez, qui expose dès ce vendredi 29 avril 2011 à Plateforme à Paris, c'est une première : à partir de sa série « 2067 », l'artiste réunit différents travaux et projets sur lesquels il travaille depuis 2006 dans l'espace blanc « classique » d'une galerie. Le temps, la mémoire et le réseau obsèdent l'artiste travaille et expérimente ces notions avec *2067, email vers le futur*, un site Web permettant d'envoyer des messages dans le futur au jour près et jusqu'en 2067 ; avec *2067 Telecom*, même principe, mais via un combiné téléphonique qui permet de laisser des messages vocaux dans le futur ; ou encore

Radio 2067, une radio dont la ligne des fréquences est remplacée par une ligne temporelle qui permet de balayer une sélection de plus d'un siècle de musiques et documentaires sonores. Au programme, donc, des objets sonores, une installation, une projection, des impressions sous la forme d'un triptyque et enfin, surtout, une rencontre avec le public qui découvrira *Le Futur nous arrive en même temps*, belle manière de fricoter avec le réseau, cette zone aux états transitoires dans laquelle se loge notre futur codé. Avant l'apocalypse ?

Chronic'art : D'où te vient cette obsession du « réseau » ?

David Guez : Je travaille sur et avec le réseau Internet depuis 1995 et avec l'informatique depuis 1980 donc ma référence ultime, c'est une pratique de la bestiole enracinée depuis l'adolescence et augmentée de blockbusters et livres de SF, de lectures scientifiques et philosophiques, d'une passion pour l'art et l'écriture comme espaces ultimes où tout peut se faire et se défaire et d'un gout prononcé pour la randonnée et les religions sans dieu.(désolé, je ne donne jamais aucune référence. Pour être plus précis, depuis le web 2.0 et l'explosion des réseaux sociaux, une nouvelle altérité est en train de naître qui n'est que le début d'une prochaine étape de l'évolution de l'homme. Ce qui m'intéresse depuis le départ, c'est la notion de lien et le concept de l'autre (mon premier projet sur internet se nomme « Le livre des liens »).Le réseau est le domaine de circulation parfait pour ces deux obsessions. je m'y sens comme un poisson dans l'eau. Mon prochain projet est un butineur de foules, une première expérience de ce que sera le réseau dans une dizaine d'année, où l'ordinateur aura disparu dans le corps caveur des neurones et où le réseau sera enfin réellement « entre nous ».

Qu'est-ce que tu entends par « butineur de foules » ?

C'est un peu secret pour l'instant mais sur le principe c'est une extension physique des réseaux sociaux virtuels existants comme Facebook. Le « butineur de foule » correspond à cette possibilité d'échanger hors du réseau mais avec le réseau « entre nous », dans l'air environnant, avec cette notion que l'échange de connaissance, quelque soit son contenu (de la recette de la mousse au chocolat à la définition de l'« effet tunnel » dans la théorie quantique), devienne plus que jamais accessible ; en un clignement d'oeil, par exemple, ou via un mouvement d'index. J'aime travailler sur des projets qui touchent à l'intime, mais aussi qui touche la masse, le plus de monde possible et qui s'inscrivent dans un principe de réalité. Par exemple, en 2008, j'ai exposé au Centre Pompidou un jeu humanitaire (*Dotred*) dont le principe était de « jouer en réseau avec l'objectif de changer la réalité ».

Tu envisages souvent la disparition prochaine de l'humanité, l'apocalypse en somme. Notre survie passerait-elle par le réseau, en tant que mémoire du monde ? On pense forcément à l'hypothèse Gaïa...

Je suis obsédé par la sauvegarde de la connaissance, peut être parce que je connais bien la technique et que je sais à quel point notre civilisation est en train de créer un terreau hyper fragile en projetant l'ensemble de ses données dans un tout numérique encore préhistorique. Par ailleurs, j'ai vu et ressenti l'expérience du 11-Septembre de près puisque je devais exposer dans la galerie du World Trade Center quelques semaines plus tard en 2001. C'est tout l'objet de *2067, email* : le fait d'envoyer un mail dans le futur et cette intuition que le réseau n'est pas que cette infrastructure de *datacenters* connectés mais qu'il pourrait devenir aussi un jour une pensée connectée. Sinon, je ne suis adepte d'aucune théorie, je poursuis mes obsessions qui me poursuivent tant bien que mal. En ce moment, j'essaie de comprendre comment stocker du temps comme on stocke de l'énergie dans une batterie, comment faire de la Terre (l'élément) un media de stockage, comment faire le passage de l'Ascii à l'ADN, résoudre la question du livre numérique sans perdre la sensualité des livres et cette question du temps qui m'obsède : le futur est là, devant nous, mais codé ! A ce propos, je viens de finir un manuscrit « nextgen » où je dialogue avec le réseau dans le temps, à quelques centaines d'années. Il y a plusieurs hypothèses sur le voyage temporel, mais la plus alléchante reste celle d'un problème de codage et de décodage et je pense que se mettre à l'écoute d'un futur qui nous arrive, même codé, c'est déjà une première bonne étape.

A l'inverse, tu proposes deux « installations » qui envisagent un big bug, voire carrément la disparition pure et simple du réseau : Humanpédia et Disque Dur Papier. Pourquoi cette vision à l'envers et quel est le message ici ?

Oui, disons qu'« en attendant » que le réseau devienne une « espèce », je propose des solutions qui permettent de se passer du réseau dans l'hypothèse de sa destruction. *Humanpédia* est une réorganisation de la connaissance de façon massive ; je prends *Wikipédia* comme une immense chaîne de caractères que je découpe en proposant à chacun d'être le dépositaire d'une page. J'utilise le réseau pour s'en passer, au cas où. De même, le *Disque Dur Papier* propose l'utilisation d'un médium non numérique (le papier) pour stocker des données numériques en appliquant tout simplement un principe de rétrécissement (une page A0 en police Arial 0,2 permet de stocker environ la taille d'un CD-ROM). Je pense aussi aux minéraux, à des systèmes d'organisations de la connaissance qui ne nécessitent plus du tout d'ordinateur. Pour que tout soit lisible tout le temps et partout, en visant, en quelque sorte l'universel absolu.

Concrètement, c'est-à-dire ? A quel genre de système tu fais allusion ?

J'essaie de comprendre de quelles façons on peut inscrire notre civilisation dans le temps, un temps long. J'ai aussi pensé à la panspermie (*théorie scientifique de Hermann von Helmholtz - 1878 - qui affirme que la Terre aurait été fécondée de l'extérieur, par des moyens extraterrestres*, ndlr), féconder d'autres planètes ou des astéroïdes avec des petits modules envoyés depuis la Terre. Pour l'instant, l'ADN est le meilleur candidat, il a une mécanique extraordinaire et lors de la définition du projet *Humanpédia*, j'ai pensé que le transfert de *Wikipédia* sur l'ADN d'un scorpion (qui résiste aux attaques nucléaires) serait encore la meilleure façon de sauvegarder la connaissance. Peut être sommes-nous porteur d'une connaissance extraterrestre sans le savoir... ? Enfin, les minéraux sont l'avenir des systèmes de sauvegarde : lorsque la photonique remplacera l'électronique, les cristaux seront les disques durs de demain, avec le stockage de plusieurs milliers de téraoctets... autant dire des hologrammes de mondes à l'échelle de nos visions !

Et le transhumanisme (mouvement culturel et intellectuel international prônant l'usage des sciences et des techniques afin d'améliorer les caractéristiques physiques et mentales des êtres humains, ndlr), ça te touche ? Cela pourrait-il correspondre à ta vision du futur ?

Rien ne me rappelle, je prends tout, je digère, et j'invente. Je laisse les processus se cristalliser : un projet me prend deux ans pour mûrir, c'est court et c'est long à la fois, mais selon moi, un artiste est libre en ce sens qu'il a la capacité de construire, détruire et recommencer tout à zéro sans avoir à rendre des comptes à personne en ce qui concerne le pourquoi et le comment... l'essentiel au final, c'est sa production, ce qui fera que ce qu'il invente touche de façon émotionnelle ou intellectuelle, localement ou globalement, de façon fugace ou pour l'éternité.

Tu parles de mémoire, et donc du risque de pertes des données numériques que l'humanité empile et stocke sans arrêt. Ca te fait peur, vraiment ?

Oui, carrément ! La maladie d'Alzheimer est « civilisationnelle » !

Ce serait quoi, le scénario catastrophe ?

Les virus, le nucléaire, les catastrophes naturelles..., je pense même que c'est une question de cycles (de la planète, de l'évolution). Ca nous ramène à la question de la mort et de la disparition associée. Que reste t-il ? Une transmission qui s'inscrit dans le présent vers le futur. Mon scénario est le suivant : le numérique arrivera un tel degré de sophistication et à une telle intégration avec le biologique, le physique et le quantique que nous comprendront enfin que le réel que nous vivons à chaque instant est une probabilité en train d'éclorre avec cent mille autres probabilités en train d'éclorre elles aussi. Juste deux chiffres : 100 milliards de galaxies et 200 milliards d'étoiles par galaxie.

Quels sont tes projets pour la suite ?

Je vais produire « l'horloge 2067 » qui permettra d'enregistrer en permanence l'espace sonore environnant (de sa cuisine, par exemple) et de le restituer en tournant les aiguilles vers le passé. Je vais aussi appliquer le principe du *Disque Dur Papier* en une version disque vinyle, une version sonore en somme. Je compte également créer des performances de téléchargements de la connaissance où, un peu sur le principe d'une séance de cinéma, le spectateur viendrait dans une salle pour ingurgiter l'oeuvre de Shakespeare, par exemple. Et puis des meubles mémoriels minimalistes, à revers du gigantisme des disques dur actuels. Je voudrais aussi faire de l'eau Internet, trouver une unité de mesure du temps qui soit portable et stockable, comme le kilo seconde, faire du livre numérique un livre classique et non pas le contraire, comme tout le monde essaie de faire, en vain ! Enfin, surtout, je vais rédiger un livre-catalogue sur tous ces projets et prototypes.

Au fait, pourquoi cette date, 2067 ?

L'année de ma naissance... ou celle de ma mort !

Propos recueillis par Cyril De Graeve

David Guez - Le Futur nous arrive en même temps
Du 29 avril 2011 au 15 mars 2011 à Plateforme
73 rue des Haies - Paris 20e
Du mercredi au dimanche, de 14h30 à 19h30
 www.guez.org

Publicité

WEBMAG

[Art / Internet - Actu]
 David Guez : Le réseau est entre nous

[Musique - Festival]
 South By Southwest : Indie business

[Jeux-vidéo - Actu]
 3DS : l'avenir d'une illusion

[Musique - Entretien]
 Deerhoof vs. Deerhoof

[Cinéma - Entretien]
 Cinéma du réel 2011

[Musique - Entretien]
 Bertrand Belin : Hypertexte

[Livres - Actu]
 Le monde incertain de Michel Jeury

[Musique - Entretien]
 Carl Craig : 20 ans et toutes ses dents

[Internet - Actu]
 Caroline Goulard : Data-expert

[Jeux-Vidéo - Actu]
 L.A. Noire : Le nouveau Léviathan urbain signé Rockstar

[Livres - Entretien]
 Peter Manseau : Le ventriloque

[Livres - Entretien]
 Helene Hegemann : L'autodestructrice

[Jeux-vidéo - Actu]
 Epic Mickey : Pourquoi le jeu est un échec et personne ne le dit

[Musique - Entretien]
 Fonal : totally freaky

[Jeux-vidéo - Actu]
 Nintendo 3DS : une conférence sans relief

[BD - Festival]
 Angoulême 2011 : Ricains, Italien et jeux de vilains

[Livres - Actu]
 Iain Sinclair : London ballades

[Livres - Entretien]
 Raphaël Aloysius Lafferty : The cranky old man from Tulsa

KIOSQUE



Chronic'art #71
 Avril / Mai 2011

TÉLÉCHARGEZ LA COUVERTURE DU NUMÉRO EN PDF

SOMMAIRE DU NUMÉRO

ABONNEZ-VOUS !

POINTS DE VENTE

Home

NEWS
At a Glance
Germany
Europe
Business
Culture & Lifestyle
German Soccer

GERMANY INFO
Visit Germany
Study in Germany
German Courses
Map
Weather

DW-RADIO
What's On?
Inside Europe
Highlights
Reception
Audio on Demand

DW-TV
What's On?
Program Guide
Reception
Video on Demand

INTERACTIVE
Reader Response
Newsletter & RSS
Podcasting
Mobile
About DW-WORLD.DE

INSIDE EUROPE | 09.09.2006 | 07:05

A French new media artist sends e-mails to the future

For many of us e-mail is a handy must-have communication tool. But what if you could send an e-mail into the future, even 50 years from now? What would you want to say to a colleague, foe, or loved-one? David Guez has established a project called 2067. Through his website people can write a message which will be encrypted for security and delivered by e-mail on the designated date. Guez says he's fascinated by time and creating a virtual space between people on the internet. Guy Degen first asked him why would people want to send an e-mail into the future?

Send Print

WWW-Links

➤ [David Guez's 2067 project](#)

Your Comments

➤ [Send us an e-mail. Please include your name and country in your reply.](#)

More topics on the program

- [Has Germany done enough to combat terrorism?](#)
- [Is Russia's war on terror a war on human rights and civil liberties?](#)
- [Madrid's muslim community reflects on life following the 2004 train bombings](#)
- [Natasha Kampusch speaks of her years in captivity](#)
- [Polish workers find Britain falls short of being the promised land.](#)
- [Down the Danube Series: Romania](#)

Picture of the Day



DW-RADIO

Radio live

What's On?
> Living Planet

Audio on Demand

Podcasting

DW-TV

Video live

What's On?
> Journal (english)

Video on Demand

Starting Aug 1, 2006

Atlantic Bird 3

New Satellite for Africa

Keep Up to Date

DW-RADIO

Humanpedia, mémoire vive

par Marie Lechner

tag : Wikipédia



Dans le monde futuriste de *Fahrenheit 451*, les livres proscrits finissent en autodafé. Pour les sauver de l'oubli, une communauté d'hommes apprend les textes par cœur. L'artiste David Guez imagine un scénario similaire dans son dernier projet, Humanpédia. Aujourd'hui, le réservoir de la connaissance universelle s'appelle Wikipédia, une mémoire elle aussi menacée parce que stockée sur des supports fragiles.

Pour assurer la pérennité de ces données, hors des contingences technologiques, l'artiste a mis en place un dispositif où chaque participant prend en charge une séquence de l'encyclopédie collaborative. Il peut l'apprendre, l'imprimer ou autre et inviter des amis à prendre en charge les séquences suivantes. Plusieurs humanpédiens peuvent être chargés d'une même séquence afin d'appliquer le principe de redondance au cas où l'un d'eux disparaît. Le but : former « une sorte de disque dur humain à l'échelle mondiale ». Il présentera son projet le 15 mai à 18 heures à la galerie Plateforme à Paris, à l'occasion de son exposition.

Second Night à Nuit blanche

par Marie Lechner

tags : net-art, festival, second life, avatar, architecture



Etienne Joubert, avatar sans tête d'Etienne Cliquet - DR

Envie de profiter de l'effervescence de cette longue nuit sans vous faire marcher sur les pieds, téléportez-vous dans *Second Night* pour une soirée en compagnie d'une dizaine d'artistes internationaux dont les œuvres questionnent différentes facettes du monde en ligne *Second Life*, miroir perméable du monde réel (politique, sécurité, prostitution, place de l'individu). L'évènement se déroule à cheval entre le monde virtuel et l'espace physique, à l'Hôtel d'Albret à Paris.

Vous y croiserez l'avatar sans tête façonné par Etienne Cliquet (le reste de son anatomie sera visible elle sous forme d'origami à l'hôtel d'Albret), ou partirez à la recherche de l'escort girl Lily Drake en compagnie de Jel Olaria, l'avatar d'Agnès de Cayeux qui recevra dans son salon les visiteurs de la Nuit Blanche.

» sur le même sujet Second Life : 12 minutes par mois



Une étude américaine indique que le monde virtuel serait à peine fréquenté.



« Super Mario Sleeping » - DR

Au détour d'un étage, Mario, le petit plombier moustachu se livrera à une performance extrême en dormant 12 heures d'affilée (reprise de *Super Mario Sleeping* de Miltos manetas, pièce hommage au film *Sleep* de Warhol).

On pourra déambuler dans la galerie d'avatars exposés par Claude Closky, des avatars 2D pixelisés, objets trouvés dans les forums de discussion et les tchats formant un contraste low tech avec la 3D clinquante de *Second life*. Rêvasser dans la ville spatiale imaginée par l'architecte Iona Friedman, qui expose des planches.

Découvrir l'envers du décor avec les interviews de joueurs en furry (créatures mi-hommes mi-animaux) filmés par Alain Della Negra et Kaori Kinoshita. Valery Grancher y réactivera son bureau des délations, incitant à dénoncer tout avatar au comportement déviant. Un comédien récitera en direct le fil de délation (anonyme) des Résidents de *Second life*.



« Le bureau des délations » - DR

Christophe Bruno, commissaire de l'exposition avec Daniele Balit, et David Guez lanceront leur nouveau projet *Second France*, un îlot participatif, partagé en territoires conceptuels, inspiré des nouveaux dogmes politiques : « a valeur travail », « le remix idéologique » ou encore la « pipolisation ». Les participants actionnaires de l'île sont invités à rallier l'un ou l'autre camp. Mais pour y accéder, ils devront au préalable remplir des formulaires d'immigration et signer un contrat avec leur nouveau pays d'adoption.

Second Night

Nuit du 6 au 7 octobre,
à l' Hôtel d'Albret,

31, rue des Francs Bourgeois, 75004, Paris. <http://nbsl.blogspot.com/>

- IMPRIMER
- ÉCRIRE À MARIE LECHNER
- RÉACTIONS (1)
-

:: ACTUALITÉS ::

- Vidéo : les nouveaux formats s'installent
- Au fil des jeux : Turok, Wipeout HD, et les autres...
- Wikia Search sort aujourd'hui mais fonctionnera plus tard
- Zoom : The Decapitor de Londres
- Vu sur le www : Un jeu de curseurs, de l'air guitar (gratuite)

:: LIBE.FR ::

- Le routier contrôlé à 143 km/h condamné à six mois de prison ferme
- Mort d'un enfant de 3 ans : mise en examen de la mère et son compagnon
- Liban : le plan de la Ligue arabe salué
- La présidence selon Sarkozy.fr
- «Le Monde»: Fottorino veut éviter la nomination d'un administrateur judiciaire

publicité

LES SOLUTIONS CRÉDIT

» Choisissez le montant

3000 € - 4000 € + 5000 €

et SANS ENGAGEMENT !

Le site du jour

Vu sur le www
Toutes nos sélections

:: CARTE BLANCHE ::

Playlist vidéo #10 par Benjamin Gaulon

:: OPINIONS ::

■ DAVID FOREST
A 30 ans, la Cnil est déjà à bout de souffle
Certains anniversaires ont un goût de cendres. (...)



:: DOSSIERS ::

Une info citoyenne ?

Halte aux spams

Rire en jaune avec les Simpson

Playstation 3 : la fin de la domination

Séries : un temps de mi-saison

Web 2.0 : gare à vos traces

Téléphones portables : la création se mobilise

Menez une double vie avec « Second Life »

Où va se nicher le porno

La musique hors limite

Le téléphone fait du cinéma

Vidéo à la demande : faites votre programme télé

fiction télé : la révolution française

"Camera 2067 está concebida como un objeto íntimo, una cámara oscura, un contenedor que permite **retrasar la información entre el presente y el futuro**, donde la red se convierte en la garantía de la memoria guardada y restaurada en el tiempo", explica al **Silicio David Guez**. El artista ha creado **dos prototipos** del aparato, que funcionan con un **sistema operativo Android** y una conexión wi-fi. Esta singular cámara **se presenta en los espacios expositivos en formato instalación**, junto con un sofá donde la gente puede reunirse para tomar fotos de grupo, que puede enviar a cualquier dirección de correo electrónico, a sí mismo o a sus amigos para **recibir en el futuro un recuerdo inesperado**.

Guez ha desarrollado también una **aplicación Android**, que distribuye **gratuitamente** desde la web del proyecto, para que los usuarios puedan descargarla y **convertir sus móviles y tabletas en máquinas del tiempo portátiles**.



En la misma línea, **Email 2067** es un proyecto para la red que permite **enviar un correo electrónico al futuro** en una fecha cualquiera hasta 2067. El funcionamiento es muy parecido al de la cámara y **accediendo a la interfaz online** tan sólo hay que rellenar un formulario con los datos básicos, dirección del destinatario, mensaje, fecha de entrega y unas

claves de seguridad. A continuación, el texto será encriptado y **se almacenará en Internet** hasta su fecha de vencimiento, cuando **será entregado al destinatario** en forma de correo electrónico retardado en el tiempo, algo así como **un mensaje que llega desde el pasado**. Mientras tanto, al momento del envío **el destinatario recibe un email**, que deberá validar para confirmar su dirección, donde se le recuerda que en un día determinado del futuro próximo recibirá un misterioso correo. También le llegará otro mensaje con **tres claves de seguridad**, que le ofrecerán la posibilidad de volver a **recuperar el mensaje** en la eventualidad de que en el futuro hubiera perdido la dirección de correo original, **un sistema de seguridad** que Guez ha integrado también al funcionamiento de la **Camera 2067**.

Algunas de las radios vintage de la serie "Radio 2067" de David Guez.

Todas las piezas de la serie **2067** juegan con las **problemáticas de la identidad**, el tiempo y la **percepción que tenemos de ellos**. Es en este contexto que a la pregunta **"¿Y qué responder al pasado?"**, Guez nos contesta que en el futuro "Internet se convertirá en una especie de **espacio intermediario**, donde se reproducirían **formas invisibles de intervenciones**, es decir, **citas con fantasmas**, que somos nosotros mismos en diferentes momentos de nuestras vidas".

Si hasta ahora hemos tratado **imágenes y textos**, no hay porqué olvidar los **sonidos** de **Horloge 2067**, una pieza que se presenta en la exposición permanente de **La Gaité Lyrique**, el célebre centro dedicado a la música digital y moderna de **París**. El reloj recuerda uno de estos dispositivos antiguos con mecánicas y decoraciones muy llamativas al estilo Louis XVI que se conserva bajo una cúpula de cristal.



EL PAÍS Tecnología @elpais_tec 2h
 Bienvenidos a 2067: Un servicio de correo electrónico que entregará el mensaje en un día determinado o una rad... bit.ly/1dIESGu
 Retwitteado por Arte-Edad-Silicio
 Abrir

VIDA Awards @VIDAAwards 19h
 ¡Elige tu proyecto favorito! Participa en el Premio del Público aquí facebook.com/VidaArtAwards Hasta el 30oct
 Retwitteado por Arte-Edad-Silicio
 Abrir

Arte-Edad-Silicio @arteedadsilicio 20h
 Las ocas viajan a la luna cultura.elpais.com/cultura/2013/11 vía
 Twittear a @arteedadsilicio

FACEBOOK

El arte en la edad del silicio
 J'aime Vous aimez.

El arte en la edad del silicio a changé sa photo de couverture.

il y a 2 heures

El arte en la edad del silicio
 Arte e inteligencia artificial se funden en los
 Module social Facebook

BUSCAR EN EL ARTE EN LA EDAD DEL SILICIO

ARCHIVO

octubre 2013

lun.	mar.	mie.	jue.	vie.	sáb.	dom.
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

- ▶ octubre 2013
- ▶ septiembre 2013
- ▶ agosto 2013
- ▶ julio 2013
- ▶ junio 2013
- ▶ mayo 2013
- ▶ abril 2013
- ▶ marzo 2013
- ▶ febrero 2013
- ▶ enero 2013
- ▶ diciembre 2012
- ▶ noviembre 2012

El principio básico de esta pieza bien se adapta a su presentación en un espacio público, ya que **registra de forma permanente los sonidos del entorno** que le rodea. Con tan sólo **mover una mano delante del aparato**, el público activa un mecanismo que **desplaza las agujas del reloj atrás** y empieza a reproducir el sonido grabado en la fecha que aparece en el *display* electrónico. Cuanto más velozmente va repitiéndose el gesto de la mano, tanto más rápidamente el reloj **retrocede en el tiempo**. Después de un minuto, si no recibe otros estímulos, el mecanismo regresa a su posición temporal y sigue **grabando lo que acontece en la sala**.

Trabaja con los sonidos también *Radio 2067*, un **tradicional dispositivo radiofónico**, donde el receptor de frecuencias ha sido modificado para **sintonizar años en lugar de cadenas**, en una línea de tiempo que va desde 1900 hasta 2013. De ese modo, desplazando el selector se puede escuchar **el tema más representativo del año elegido**, almacenado con centenares de archivos en formato mp3, gracias una moderna memoria SD.



Como no podía ser de otra forma, **cierra esta serie un teléfono**: el *2067 Telecom*, que ha sido producido en distintos modelos de estética *vintage*. El artista los presenta en los espacios públicos, como si tratara de intervenciones de *land art*, interconectadas en una red de dispositivos que **permiten registrar un mensaje de voz y enviarlo al futuro**. *2067 Telecom* está equipado con una **aplicación de telefonía móvil** que, además de **almacenar los mensajes** para que puedan ser reproducidos a través del propio teléfono, permite escucharlos llamando al 09 75 13 60 28, con un coste de llamada a **Francia**.



David Guez lleva desde 1995 realizando proyectos artísticos que establecen vínculos entre diferentes medios y prácticas, y convierten **Internet en una interfaz para interactuar con los demás**. "Internet sería el modelo de *por venir* de nuestro universo, donde el **espacio, el tiempo, la memoria y los procesos dinámicos de la evolución**, propios de un organismo, formarán **un sistema de relaciones complejas** y, en última instancia, una suerte de *inteligencia*. Esta

inteligencia sería diferente de la nuestra por su capacidad de **organizar el tiempo de una forma dinámica y paralela** y generar diversos niveles de consciencia e inconsciencia", concluye **Guez**.

- ▶ octubre 2012
- ▶ septiembre 2012
- ▶ agosto 2012
- ▶ julio 2012
- ▶ junio 2012
- ▶ mayo 2012
- ▶ abril 2012
- ▶ marzo 2012
- ▶ febrero 2012
- ▶ enero 2012

LO MÁS VISTO EN EL "SILICIO"

1. Saldrá desde México el primer satélite lleno de obras de arte
2. Cómo desestabilizar el mercado del arte
3. Matt Kenyon desafía los lectores de EL PAÍS
4. Las plantas escuchan y también hablan
5. Todo Don Quijote en tres segundos
6. Cómo tragarse un negativo y expulsar una obra de arte
7. Plantar cara a los recortes de forma creativa
8. Desfigurando los rostros del consumismo
9. Facebook y la deconstrucción artística de una red social
10. Cortázar y la génesis del hipertexto

CATEGORÍAS

- ▶ Activismo
- ▶ Aplicaciones
- ▶ Arte electrónico
- ▶ Arte híbrido
- ▶ Arte interactivo
- ▶ Arte participativo
- ▶ Arte sonoro
- ▶ Bio arte
- ▶ Diseño
- ▶ Entrevistas
- ▶ Espacios: Centros de arte
- ▶ Espacios: Galerías



fluctuat.net

Art, culture, société, poé à gramme

Musique • Cinéma • Livres • Jeux vidéo • Télé • Société • Arts • Scènes • Sortir

> newsletter | blog société | blog aeiou | forum societe | Twitter les Bains | concours

Rechercher...

OK

Articles



Vers une histoire de l'algorithme

Prison Valley

Au cœur des gangs jamaïcains

Le procès de Mister You

La lente agonie du Sidaction

Le Subbutéo

Enjeux et dangers de la géolocalisation

Qui va récupérer les voix d'Europe Ecologie ?

Vendeurs de cigarettes à Barbès

Régionales : Les étranges conclusions de l'UMP

Real : une défaite du foot business ?

Le PS reprend-il la main sur le web ?

Articles Societe

Entretiens



Entretien avec Kamel Toe

Entretien avec Luc Bronner

Entretien avec Zoé Shepard

Entretien avec Jörg Zipprick

Entretien avec Jean-Luc Romero

Entretien avec Siné

Entretien avec Frédéric Bolotny

Entretien avec Patrick Lozès

Entretien avec Sabine Herold

Entretien avec Jean-Pierre Brard

Interviews Societe

Dossiers



Elections regionales 2010

L'ère du Taser

Tourisme de crise

Le procès Pirate Bay

Le créationnisme en France

Pirates, le dossier

Trolls, le dossier

Que reste-t-il de la culture française?

Tous les dossiers Societe

Année 1996

Pour une histoire de l'algorithme

Le livre des algorithmes maudits

Un projet du netartiste David Guez



L'homme est soumis aux algorithmes : ceux qui gèrent les échanges financiers, ceux qui structurent nos recherches en ligne, ceux qui conduisent à des inventions destructrices. C'est surtout à ces derniers que s'intéresse le net artiste David Guez dans son projet collaboratif : écrire un livre des algorithmes maudits, soit l'histoire revue par le prisme des codes que l'humanité a créés.

Comment comptes-tu écrire cette histoire ? Quelle sera sa méthodologie ?

Dans un premier temps, je voudrais faire un opus des codes existants, une simple liste, une compilation collective, via un wiki par exemple: mon propos n'est pas de juger ni tirer des conséquences trop importantes mais de montrer par un autre bout notre histoire contemporaine complexe et ses liens puissants avec une matrice invisible qui la conditionne : mon, travail est artistique.

On imagine rarement l'algorithme sous le prisme de l'intentionnalité. Avec ton histoire, pourra-t-on définir une chaîne de responsabilité, un sens de l'histoire ?

Je pense que nous sommes arrivés à un stade où l'on doit se poser ces questions. le logiciel et son intention (l'algorithme donc) sont, d'un certain point de vue, idéologique, donc à même d'être pièce à "conviction".

Relire l'histoire en terme algorithmique, au delà du côté geek, c'est définir éventuellement une chaîne de responsabilités qui se cache derrière la machine : la machine ne pense pas mais elle agit! elle est en amont et en aval de toute une chaîne causale (de l'aide à la décision jusqu'à l'ouverture de la trappe de l'avion qui a ouvert la voie à little boy).

L'ordinateur n'est plus un assistant, il est la puissance structurante de notre société, depuis le modèle ultra capitaliste de codification des échanges nerveux monétaire jusqu'à la modification des modes de fonctionnement de pensées intime et sociaux, il y a une sorte de renversement aujourd'hui, tout les codes s'adaptent au code informatique et ceci via et à cause du réseau internet.

L'algorithme s'apparente à certains courants de pensée philosophique: systémique, atemporel, universel.

Je ne suis pas philosophe mais ces notions génèrent, de mon point de vue, des schémas qui tendent vers le totalitarisme.

Quid du cas particulier, de la dynamique des échanges, de l'évolution : un schéma atemporel est faux par définition. Il est localement vrai mais il fera son temps et il empêche justement de poser une quelconque valeur morale locale : en ce sens, le droit est intéressant puisqu'il progresse dans ses règles à partir des cas particuliers qui transforment le système à nouveau. Ensuite, est ce que le code moral est universel et structurant ? oui, sans doute mais il ne s'applique pas pour l'instant aux machines : si on applique les lois d'asimovs aux humains vers les humains, ça donnerait quoi ?

- 1. Un humain ne peut porter atteinte à un être humain, ni, restant passif, permettre qu'un être humain soit exposé au danger.
2. Un humain doit obéir aux ordres que lui donne un être humain, sauf si de tels ordres entrent en conflit avec la première loi.
3. Un humain doit protéger son existence tant que cette protection n'entre pas en conflit avec la première ou la seconde loi.
mais disons, que, de mon point de vue, le grand chantier reste une dynamique qui prendrait en compte l'homme et la machine, le réseau.

Défini comme tel (atemporel et universel donc), l'algorithme semble également assez proche de l'utopie. Pourquoi ce parti pris moral du "code malin" ?

Oui sauf, que l'algorithme n'est pas une utopie, et qu'il se frotte au monde vivant dans un plus que réel : poser une valeur morale du code, c'est l'inscrire dans un système de régulation, de confrontation et d'évolution.

Souvent, l'histoire des techniques est prise au sens de l'invention et non de l'intention : l'algorithmique éthique serait peut être à inventer !

Enseignera-t-on un jour l'histoire de l'algorithme comme une science humaine ?

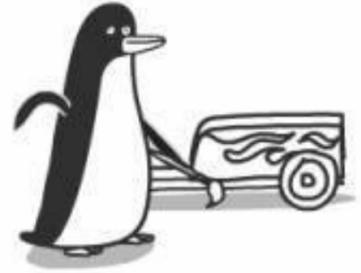
Oui, les robots le feront, en souvenir de l'homme.

A lire aussi

- Prison Valley : le web-doc nouveau est arrivé
- Vidéo : la robotique au service des flemmards
- Suivez l'actu net art,

- Le site de David Guez

...soit encore meilleur.



Les news du blog Société



Pas de régime, pas de promotion pour les policiers népalais
Les policiers du Népal qui ne perdront pas leur bedaine pourront...



Mélenchon défend la Grèce, traite Merkel de paysanne
Jean-Luc Mélenchon a pris la défense de la Grèce et des pays du Sud...



L'Australie retire les logos des paquets de cigarettes
Finis les logos sur les paquets de cigarettes. C'est la...



Le fléau du stress informatique
Bien connu des utilisateurs d'ordinateurs, le " syndrome de...



Lancer d'œufs, fumigènes et coups de poing au Parlement...
Le vote sur la présence des forces russes en mer Noire, contre un...

Diaporamas societe



L'an 2000 vu par des cartes postales de 1900

Nés aujourd'hui



Sur le forum Societe

- La peine de mort
VIVE LES CAMÉRAS DE SURVEILLANCE !!!
Comment télécharger " Harder Better Faster...
Agence web pour professionnels (B2B)
allez gagner et sans limite c'est vrai ave...

LE FLASH INFOS Europe 1
11:41 Burqa: Un texte "raisonnable" selon Valls
11:37 Grèce: La "survie de la nation", une priorité
11:28 "Il est déplacé de critiquer la Chine" (Sarkozy)
11:22 Investissements dans les PME: Novelli satisfait
11:21 Meurthe-et-Moselle: Un enseignant se suicide
Voir tout le flash - cliquez ici

Restez connectés avec Fluctuat



Par Aurélie Coudière, 06 Avril 2013 18h41

Camera 2067 : Voyage dans le futur

A l'heure où sortent les premiers appareils photo Android, l'artiste contemporain David Guez présente son nouveau projet **Camera 2067**. Un autre usage du numérique pour en interroger les limites...

Quand Samsung a lancé sa première Galaxy Camera en décembre dernier, David Guez travaillait déjà à l'élaboration de sa dernière invention, la Camera 2067, qu'il imaginait intégrer dans un appareil photo Polaroid argentique. L'innovation de Samsung lui a permis d'accélérer son projet et d'en sortir un prototype entièrement numérique qu'il présente ce mois-ci au Festival Bouillants#5 à Vern-sur-Seiche près de Rennes.



La Camera 2067 embarquée dans un Samsung Galaxy

La Camera 2067 s'inscrit dans la logique de ses objets hors du temps qui constituent depuis sept ans maintenant le projet 2067. Après l'email, la radio, 2067 Telecom et l'horloge 2067 (en exposition permanente à la Gaieté Lyrique de Paris), c'est le support photographique que David Guez place au cœur de sa réflexion sur l'ère du virtuel. « J'aimais bien l'idée de créer un objet autonome pour ma série 2067. Quelque chose qu'on puisse avoir en permanence sur soi pour une expérience quotidienne de 2067. J'aime quand ma démarche artistique est ancrée dans le réel. Et la photo reste un média de base pour tout le monde. »

Le principe de la série est toujours le même : utiliser un objet de notre confort moderne pour communiquer avec le futur. En intégrant au système Android du compact Samsung Galaxy l'application 2067 élaborée par [Marc G.](#), l'artiste a imaginé un appareil photo qui capture des images que le destinataire ne reçoit que dans l'avenir.



Les trois modes d'envoi

Pour cela, l'utilisateur doit simplement entrer un nom de destinataire avec son email et une date de réception future, le lendemain ou n'importe quel autre jour d'ici 2067 ! Trois modes existent : en privé, la photo arrive uniquement dans la boîte mail du destinataire ; en mode public, elle est également visible sur le site web du [Cloud 2067](#). Enfin, le mode Audela envoie les photos sur un site web invisible par les humains... vivants. « Je fais l'hypothèse qu'en mourant, nous pouvons accéder au réseau de façon différente et donc potentiellement aller visiter ces photos. Je planche déjà sur l'invention d'un miroir connecté qui affichera les photos qui auront été visitées... »

Détail d'importance, la photo n'est jamais stockée dans l'appareil mais uniquement sur le serveur du Cloud 2067. D'ici la fin du mois, sortira le prototype Polaroid conçu en collaboration avec l'informaticien [Grégoire Lauvin](#). Cette fois, aucun aperçu LiveView ne sera disponible sur le boîtier et la photo restera totalement invisible jusqu'à sa date programmée de révélation. « Intégrer le projet 2067 à un Polaroid dotée d'une carte 3G est à l'origine de Camera 2067. Cette version argentique connectée sera l'aboutissement de l'idée d'un objet un peu magique. Ce qu'étaient en quelque sorte les premiers appareils photos. »



Le Polaroid 2067 sera présenté fin avril 2013

Cela vous paraît étrange ? Pas tant que ça quand on interroge un peu plus l'artiste sur sa démarche. Avec un parcours à la fois artistique et informatique, David Guez a toujours été fasciné par les nouvelles technologies. « A la base, je suis un geek, un vrai ! » Oui mais voilà, cette approche a aussi toujours remis sérieusement en questions les limites d'un monde virtuel. Parmi ses influences, David cite souvent La Jetée de Chris Marker, qui a été un véritable choc pour lui. Le passage entre passé, présent et futur a depuis régulièrement hanté son travail, notamment à travers sa thématique sur la mémoire.

« Je trouve que le numérique crée une mémoire de l'instantané. Mais il y a un véritable danger avec ces nouvelles technologies pour la sauvegarde des données. On a encore des livres de 1000 ans d'âge tandis que le numérique est bien moins fiable. Tout devient virtuel alors que rien n'a été véritablement prévu pour une sauvegarde pérenne. Musique, photo, vidéo, on stocke tout sur des serveurs et des disques durs. Ils constituent une sorte de boîte noire de notre mémoire. Mais au final on ne voit rien du contenu, contrairement aux livres qui s'entassent sur nos étagères. Finalement, on ne regarde même plus les photos, contrairement à ce qu'on pense. Elles sont nombreuses. Je voulais donc imaginer une manière de faire venir les images à nous. »

PHOTO CAMERA 2067



david - aurelie - 03-04-2013 - 04-04-2013

Une photo 2067 reçue le lendemain de sa prise de vue

2067 prend une résonance particulière en regard du reste de l'œuvre de David Guez. En février dernier, l'artiste a présenté au Centre Pompidou son Disque dur papier et mardi 9 avril il s'exprimera au Jeu de paume sur son projet Humanpédia lors d'une conférence du chercheur Florian Cramer. Un doublon qui une fois encore explore le rapport à la mémoire dans notre société du numérique. David Guez fait le pari de sauvegarder les œuvres numériques en inscrivant leur code informatique dans des livres papier. Quant à Humanpédia, c'est un « projet artistique en réseau » où une chaîne humaine s'organise pour sauvegarder la plus grande encyclopédie numérique, Wikipédia...

- > [Site du Festival des Arts Numériques Bouillants#5](#)
- > [Site de David Guez](#)
- > [Site de Camera 2067](#)



UNIVERS

Emissions

Dossiers

Événements

Agenda

Médiathèque

Internet culturel

Web Radios

Forums

L'aide à l'écoute

Fréquences

Nous écrire

Les prochains sujets sur lesquels vous pouvez déjà intervenir.

- vendredi 12 janvier 2007 > **Jusqu'où ira l'imagerie médicale ?**
- vendredi 19 janvier 2007 > **Le piratage informatique se transforme-t-il en cybermafia ?**

émission du vendredi 5 janvier 2007

🔊 Ecoutez

🔊 Podcast

■ Un art numérique est-il en train de naître ?



D. Guez, S. Maguet, M. Benayoun
© RF/Catherine Donné

Le numérique grignote lentement mais sûrement tous les médias. Depuis son apparition dans le grand public, avec l'informatique dans les années 1970 et le disque compact dans les années 1980, cette technologie n'en finit pas de se répandre. La musique mesure l'étendue de la révolution numérique qui bouscule les ordres établis, aussi bien du côté des industries culturelles que de la création elle-même. Pas à pas, l'ensemble de la chaîne de production de la photographie, du cinéma et de la télévision se convertit également au numérique. Ne parlons pas de l'écrit engagé dans une mue douloureuse entre le papier et le web.

Alors qu'il semble constituer un instrument privilégié de production d'œuvres différentes, le numérique peine à s'affirmer comme un nouveau domaine de l'art. Même la musique électronique, très en vogue dans les années 1980, est aujourd'hui concurrencée par les instruments acoustiques. Les grands événements artistiques qui attirent les foules dans les expositions sont consacrés au Titien ou à Rembrandt.

Les artistes qui travaillent sur les nouveaux médias sont, certes, plus jeunes, mais leurs œuvres restent étrangement discrètes dans le paysage de l'art contemporain. Le numérique promettait pourtant de libérer le génie créatif du plus grand nombre grâce à la démocratisation progressive de l'ordinateur.

Peut-on aujourd'hui véritablement parler de l'émergence d'un art numérique ? Si oui, sous quelles formes ? Quelles sont les caractéristiques propres des œuvres numériques ? Ou peut-on les voir, les acheter ? Comment peut-on les utiliser ?



par **Caroline Cartier**
du lundi au jeudi de 7h48 à 7h52

cartier libre

accueil

écoutez le direct

programmes

émissions

chroniques

journaux

6/7

7/9h30

7/9 we

événements

sélection musicale

nous écrire

aide à l'écoute >

participez >

services >

fréquences



menu

> **présentation**

> **émission**

> **à venir**

> **archives**

> **nous écrire**

mercredi 15 novembre 2006

E-mail dans le futur

Des années peuvent séparer l'expéditeur de son destinataire.

Envoyer un mail dans le futur. C'est ce que propose « 2067 », un projet artistique de David Guez, qui fonctionne via le réseau internet.

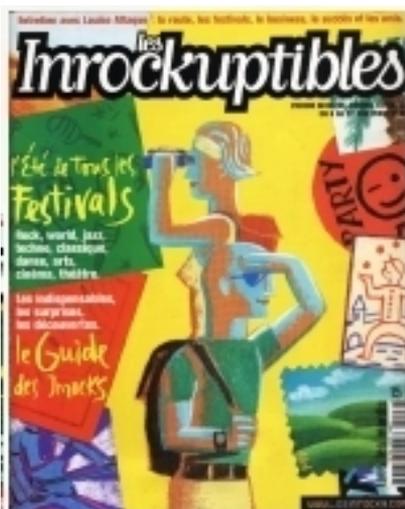
Drôle de correspondance qui joue sur l'attente, la mémoire, la relation au temps.

Hier, pour leurs 7 ans d'amour, David Guez a envoyé à sa compagne un mail qui va se ballader dans le temps.

Pour envoyer un mail dans le futur, une adresse : www.hypermoi.net/2067

les **news**.net

LE QUOTIDIEN DES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION



6 juin 2000 - extrait

David Guez, artiste du Web de la première heure, programmeur génial et extraterrestre du monde des WebTV. Lui vient de créer *teleweb.org*, un site télé aux antipodes des WebTV nouvelle génération, construites sur la notoriété du patron ou la générosité d'un *business angel*. "Teleweb est avant tout une aventure artistique", explique David Guez, qui tente d'imposer l'idée du self-média. "Avec les nouvelles technologies, chacun est en mesure d'inventer son propre média sans se soucier réellement du coût du matériel ou des logiciels et surtout sans la nécessité de passer par l'organisation classique du secteur audiovisuel (producteur, diffuseur...)." Une organisation que l'on retrouve chez Canalweb par exemple, qui coproduit toutes les émissions et partage les revenus publicitaires avec les auteurs. Un schéma qui attire aussi déjà les producteurs de télé, à l'instar de Jean-Luc Delarue via sa filiale Reservoir-Net. Pas de WebTV à l'horizon, mais de la production de contenus à revendre

dès que le marché sera mûr. Une mine d'or qui devrait très vite faire parler d'elle. Toujours aux antipodes de la démarche de David Guez, et Teleweb, qui envisage Internet comme un outil communautaire, fondé sur la gratuité et l'échange des savoirs. Pour court-circuiter les voies classiques de médiations (production, distribution, diffusion), Teleweb est d'abord un site pédagogique qui permet à tous les internautes de construire facilement leur propre télé ou radio. Le site regroupe les télé et radios conçues par Monsieur-Tout-le-monde. Ici pas de problème pour bricoler soi-même sa télé : il suffit de s'équiper techniquement et de suivre le guide en ligne. Chez Teleweb, self-média rime avec "plug and play". Et ça marche, puisque, en tout juste deux mois, Teleweb présente déjà une bonne centaine de télé fabriquées par des adeptes du système D. On y parle piscine, art contemporain, tango... Avec ou sans régularité, comme dans la vie. Usines à gaz avant même d'être nées, les WebTV dernière génération vont devoir concilier contenu et créativité sans sacrifier la qualité.

Xavier de Moulins Illustration Tioneb

DIGITAL DARK AGE PAR DAVID GUEZ

Interview par Sylvain Lumbruso / 11.05 **TRIBUNE**

David Guez est un artiste numérique qui habite Montreuil. Il travaille sur le lien social et sur le rapport entre le temps et la mémoire. Nous l'avons interrogé sur ce deuxième aspect alors qu'il vient d'exposer son travail au Centre Pompidou et qu'un de ses projets est présenté dans la galerie virtuelle du Jeu de Paume, actuellement consacrée à l'Erreur d'impression.

Un artiste numérique programme-t-il toujours ses installations ?

Pas forcément. Personnellement, cela m'arrive souvent car j'ai d'abord suivi des études d'informatique où j'ai appris plusieurs langages. Après ce cursus, j'ai enchaîné avec les beaux-arts pour devenir plasticien. À la fin des années 90, j'ai bifurqué vers le Web. J'ai commencé à travailler sur les rapports entre les flux virtuels et l'espace réel. Au début des années 2000, je me suis intéressé aux médias présents sur le réseau. J'ai créé à cette occasion une télé Web dédiée à l'art contemporain. Le site était ouvert : tout le monde pouvait m'envoyer ses créations.

Comment avez-vous démarré votre travail sur la mémoire et le temps ?

En réalité, mon travail de télé en ligne consistait à créer des matrices qui reçoivent du contenu et le stockent. C'est ainsi que j'ai commencé à m'interroger sur les aspects liés à la pérennité des informations. J'ai voulu prendre le contre-pied du temps réel. J'ai lancé une série baptisée 2067 où la première œuvre prend la forme d'un site Web qui permet d'envoyer des messages dans le futur. Je stocke ces contenus dans des fichiers texte car je me suis dit que les formats SQL (Structured Query Language) n'étaient pas forcément pérennes. Je crypte les données pour respecter la confidentialité des courriels. Et tous les jours, une horloge traite les e-mails à envoyer. Le système est installé sur un serveur qui est répliqué pour assurer sa survie. Enfin, au moins jusqu'en 2067...

Pourquoi cette date ?

100 ans après ma naissance : c'est une limite symbolique. Peut-être la date de ma mort... J'ai ensuite décliné le concept avec une radio et des cabines téléphoniques. Toujours sur le même principe mais hors du réseau. Je m'interroge en effet sur la fragilité des nouveaux médias et des supports. J'ai d'ailleurs créé une œuvre à ce propos : disque dur sur papier. Elle a consisté à imprimer dans un livre le code binaire d'un fichier. J'ai commencé avec *Le voyage dans la lune* de Méliès, puis avec *La jetée* de Chris Marker. J'ai matérialisé au format papier des fichiers pour leur donner une chance de plus de survivre.



Matérialiser le numérique, c'est votre nouvelle voie d'exploration ?

Oui, je réalise en ce moment des installations de land art numérique, toujours sur ce thème. Je vais par exemple encoder un fichier image de la Joconde avec des arbres. Concrètement, je vais placer des 0 et des 1 sur des troncs dans une forêt. J'ai calculé qu'il m'en faut 8.000 environ. Cette recherche vise à inventer des méthodes de vitrification du virtuel dans le réel.

Pour aller plus loin : www.guez.org | [Espace virtuel du Jeu de Paume](#)

Mai / Juin

L	Ma	Me	J	V	S	D
		29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

académie Digital Dark Age
Gisèle Vienne Hannigan Hervé
Holliger In Vivo jeune
création Lindberg Maresz
Neuburger percussion piano
Pinochet-Thatcher
Posadas Schick Schoeller Verret VOIX

Tribune

Partagez vos avis et idées en nous proposant votre tribune

Commentaires

Bonjour, La création de *The Pyre* a lieu le 29 mai au Centre...
Par admin, sur [Quelle métamorphose pour le spectacle vivant au XXIe](#)

האינטרנט שולח לעתיד פתק בבקבוק

מאת ויקטוריה שאמן

פרויקט של אמן צרפתי בוחן את השפעת האינטרנט על הזמן ומאפשר שליחת אי-מייל לעתיד

הראלד טריביון

רבים כבר אינם יכולים לדמיין את חייהם ללא דואר אלקטרוני. אם מרגישים אבודים כשרשת הדואר האלקטרוני שלם מפלת. אנחנו בודקים הודעות, דבר ראשון בבוקר ודבר אחרון לפני השינה. אם משתמשים בדואר האלקטרוני כדי לרכל עם הבחור שיושב לידנו, ונסמכים עליו על מנת לתחזק או לסיים חברויות על פני מרחקים גדולים.

אם אם כה נסמכים על הדואר האלקטרוני אחרי בקושי שני עשורים של שימוש, מה צופן לו עתידו?

דוד גז, אמן מדיה-חדשה מצרפת, מדמיין את האינטרנט ואת יכולות הדואר האלקטרוני שלו כמעין "איבר אנושי נוסף" בעתיד הרחוק. כפיתוח של הרעיון, הוא החל פרויקט - חציו שירות ממשי, וחציו מיצג אמנות אינטרנטי - המאפשר שליחת דואר אלקטרוני בתאריך מסוים בעתיד, עד 50 שנה קדימה.

לפרויקט, שנקרא 2067, יתרונות מעשיים: ניתן לשלוח שורת הודעות דואר אלקטרוני שיגיעו ביום ההולדת של אדם מסוים ב-10 השנים הקרובות, למשל. או שניתן לשלוח תזכורת דואר אלקטרוני לעמית על המועד האחרון להגשה של פרויקט חשוב בחודש הבא.

אך כראוי לעבודת אמנות, לרעיון גם היבטים רגשיים ולעתים אף מטרידים. ניתן לשלוח התנצלות או הודאה למישהו בעתיד, על מנת להקל על המצפון כיום. ניתן לשלוח הודעת "אני חושב עליך" לאדם קרוב בתאריך אקראי בשנה הבאה. או שניתן לתאר את חיי היום-יום שלך ולשלוח אותם לילדיך ביום ההולדת ה-20 שלהם.

אחת המטרות של גז היא לתאר את דחיסת הזמן, ולצייר את האינטרנט כזמן בבקבוק. המטרה אינה באמת למכור שירות יעיל או להרוויח כסף, הוא אומר: הפרויקט פתוח לכולם. "זוהי אמנות רשת רעיונית", אמר גז בראיון. "מטרה אחת היא להפוך את האינטרנט למד זמן. הכל נעשה כל הזמן מהיר יותר ויותר. אנחנו שוכחים שהזמן חולף. רציתי להכניס פער זמן".

אך האינטרנט הוא גם מאגר. "זה סוג של מצפון. הוא שומר על זכרונותי ומחשבותי", הוא אמר. והרשת משפיעה על הקשרים בין אנשים. "כמוכן שאפשר להגיד משהו במכתב. אבל האינטרנט משנה את צורת ההסתכלות".

כמה מאותם עקרונות ניכרים באתר בן שלוש השנים בשם FutureMe.org. אך גז מציין כי מטרתו היא לגרום לאנשים לשלוח דואר אלקטרוני לאחרים, ולא לעצמם. בחודשיים האחרונים, כאלף הודעות דואר אלקטרוני הוכנסו לאתר שלו: 2067.hypermoi.net. מרבית האנשים בחרו בתאריך יעד בשנה הקרובה. "אני חושב שהם חוששים", אמר גז, "מכיוון שמרחק של 50 שנה הוא מוזר למדי".

הטכנולוגיה בסיסית למדי: קצת אבטחה והצפנה (אפילו גז אינו יכול לקרוא את ההודעות, לדבריו), טופס פשוט באתר האינטרנט, ותוכנה המשחררת את ההודעות באופן אוטומטי כאשר מחוגי השעון מגיעים לחצות בתאריך היעד.

גז מבין כי עליו להמשיך לתחזק את הפרויקט במהלך השנים, ואולי אף להעבירו לשרת אחר, או להקים אתרי "מראה" על מנת לוודא שהוא אכן שולח את ההודעות. כמה חברים אמרו לו כי הודעותיהם משעשעות. גז עצמו אינו מדמיין את עצמו כותב משהו שאינו נחמד, אף כי הוא מבין כי ל-2067 אפשרות לגרום גם לנזק רגשי.

משמעות הביטוי "זמן אינטרנט" נהפכה בעת תקופת הדוט-קום ל"מהיר במיוחד". אולי 2067 ידחס את הזמן עוד יותר. "לאינטרנט יש דרך אחרת להתמודד עם זמן", אמר גז. "רציתי להוסיף לרעיון הזמן".

neome no
[no referer]

פרסם מודעתך כאן

נטו - מנוע חיפוש לפרסום ממוקד. שלם רק עבור קליקים על מילים שבחרת
<http://www.neto.co.il/>

פרסם

TODAY IN
TECHNOLOGY

🔗 Broadcasters shrink
from taking HDTV leap

🔗 Google link to Apple:
What's up?

🔗 Alcatel rebuts
criticism of its plan for
Lucent

LANGUAGE TOOLS

Language Tools ▾

Powered by Ultralingua

YOUR VIEWS

[Send a letter to the editor](#)

ARTICLE TOOLS

> CHANGE FORMAT
> PRINT PAGE
> EMAIL ARTICLE

» Save to Del.icio.us

(+) FONT (-) FONT

🔗 The End User: E-mailing bottled time

By **Victoria Shannon** International Herald Tribune

Published: August 30, 2006

PARIS Many people can no longer imagine life without e-mail. We are lost when our mail network at work goes down. At home, we check for messages first thing in the morning or last thing at night. We use e-mail to gossip with the guy at the next desk, and we depend on it to make, break and nourish long-distance friendships and family ties.

If we are already this reliant on e-mail after a scant couple of decades of use, what is the future of e-mail?

David Guez, a French new-media artist, can imagine the Internet and its e-mail-ability becoming a "kind of additional human organ" in the far-off future. In that vein, he has started a project - half genuine service, half

Internet performance art - called 2067, through which you can send e-mail to people on a particular date as many as 50 years into the future.

There are practical benefits: You could send a string of e-mail messages timed to the next 10 years of someone's birthday, for instance. Or you could send an e-mail reminder to a colleague of an important deadline next month.

But, as befits a work of art, there are emotional, relationship-dependent, perhaps even troubling aspects of the idea, too.

You could send an apology or a confession to someone in the future to assuage your guilty conscience today.

You could send an "I was thinking of you" note to a special person - or somebody you'd like to be special - at a random date next year. Or you could describe your daily life in a kind of time capsule and send it to your children on their 20th birthdays.

One of Guez's points is to illustrate the compression of time and paint the Internet as time in a bottle. The goal is not really to sell a useful service or make money, he said; the project is free and open to anyone.

"It is conceptual Net art," Guez said during an interview. "One point is to make the Internet a timepiece. Everything is going faster and faster. We forget that time has passed by. I wanted to put a gap in time."

Du pinceau à la souris

Déjà, à la fin des années 80, des artistes s'étaient convertis au numérique. En France, si les créateurs se mettent de plus en plus aux nouvelles technologies, les institutions peinent à franchir ce cap.

On les a longtemps perçus comme hermétiques, refermés sur une technologie complexe et inintelligible. À l'image des débuts de la vidéo - et à l'exception d'une poignée d'artistes comme Philippe Parreno -, les arts numériques ont eu du mal à émerger. Qu'en est-il aujourd'hui ? Côté public, les nouvelles technologies se démocratisent. Côté artistes, les démonstrations purement technologiques sont en recul. Un équilibre se crée.

Net-art, œuvres génératives (évoluant toutes seules) ou interactives (évoluant par l'intervention du spectateur), installations immersives (plongeant l'utilisateur dans une atmosphère particulière)... le champ est large. Mais, pour Stéphane Maguet, directeur de la galerie Nume-

riscausa, « 2067 », permet d'envoyer un e-mail dans le futur. Le principe est simple mais offre une nouvelle relation au moyen de communication. « L'utilisateur modifie son comportement habituel, indique l'artiste. Il prend son temps, pèse ses mots. Du côté de celui qui est averti qu'il recevra un message en 2067, il se crée une attente, un désir. » Mais à peine le projet lancé que l'artiste poursuit déjà d'autres pistes, fasciné par les modifications du rapport à l'autre générées par les nouveaux médias. « On passe de plus en plus de temps de notre vie sur Internet, indique-t-il. On y dépose des bouts de soi. Le réseau les emmagasine, prend corps et développe une mémoire personnelle. »

NET-REPORTER

L'Italien Marco Cadioli envisage, lui aussi, Internet comme un vaste terrain d'exploration. Depuis quatre ans, il sillonne la toile en « Net-reporter ». Sa dernière série de « web-photos » (des captures d'écran) est consacrée à « Second Life », le jeu phénoménal dans lequel plus de 2 millions de personnes mènent une vie parallèle. Son précédent reportage s'intéressait aux jeux de guerre en ligne. Comme il l'indique en introduction : « Ces photos ressemblent dramatiquement à de vraies photos de guerre, de la même façon que les vraies photos de guerre ressemblent à des jeux vidéo. »

Le dynamisme existe bel et bien du côté des artistes. En revanche, les institutions et galeries françaises hésitent à s'aventurer du côté des arts numériques. Des questions déjà soulevées par l'art performatif demeurent, notamment sur la commercialisation de l'œuvre. Qu'achète le collectionneur ? Un CD ? Quelle est la valeur d'une œuvre dont la copie est identique à l'originale ? De plus en plus, l'édition limitée prévaut. Parfois aussi les objets dérivés. David Maguet insiste sur l'importance de la scénographie. De façon à ce qu'on se rapproche

plus d'un « tableau vivant » que d'un écran relié à un ordinateur sur lequel tournerait un DVD. Quand aux installations, elles doivent être « aussi simples à faire fonctionner qu'une lampe ».

Les pays anglo-saxons ont dépassé ces inquiétudes. New York a déjà eu sa grande rétrospective sur les arts numériques, « Digital Avant-Garde », en 2004, et les sites consacrés au Net-art du Whitney Museum ou de la Tate Modern de Londres sont très actifs depuis plusieurs années. En France, celui du Centre Pompidou est laissé en jachère. « Ce sont les milieux associatifs et les festivals qui prennent des risques », souligne Stéphane Maguet. Quant aux fonds, il est plus efficace d'aller les chercher du côté du privé. Comme la banque LCL qui a projeté une œuvre de Miguel Chevalier sur sa façade des Champs-Élysées. Il reste pourtant confiant en voyant se profiler la nouvelle génération de collectionneurs ou en constatant le succès des Nuits blanches à Paris. « Bientôt les arts numériques ne seront plus considérés comme tels, ajoute-t-il, mais simplement comme de l'art contemporain utilisant de la technologie. »

OLIVIER LE FLOCH

La Tribune

www.la Tribune.fr

Vendredi 2 et samedi 3 mars 2007 - N° 3.674 - 1,20 € - France métropolitaine



PHOTOS : GALERIE NUMERISCAUSA



riscausa, spécialisée dans ce domaine, « l'art numérique stricto sensu n'existe pas ». Et d'insister sur le fait que « la technologie ne rendra jamais compte d'une œuvre. C'est son contenu qui fait sens ». Antoine Schmitt, un des artistes français qu'il représente et dont l'installation « Still Living » vient d'être primée au festival Transmediale de Berlin, partage cet avis. L'une de ses œuvres, la projection de l'image numérique d'un Christ mourant qui se contorsionne à l'infini, renvoie à toute une tradition de l'histoire de l'art. Et lorsqu'il présente une de ses œuvres emblématiques, le Pixel blanc, il insiste pour qu'elle soit projetée sur un mur brut et non sur un écran d'ordinateur, pour « jouer sur la confrontation entre le symbolique et le réel ».

UN E-MAIL DANS LE FUTUR

Pour sa part, l'artiste David Guez s'intéresse aux possibilités d'Internet. En 1996, il créait le « Livre des liens » qui correspondait peu ou prou au système du blog actuel. En 1999, il mettait en place « TVart.net » qui sur trois ans a accumulé 500 documents vidéos et multimédia. Un YouTube avant l'heure. L'une de ses dernières



EN SAVOIR PLUS

ARTISTES ET COLLECTIFS

Marco Cadioli : www.internetlandscape.it
David Guez : www.guez.org
Numeriscausa : www.numeriscausa.com
Antoine Schmitt : www.gratin.org
www.incident.net

INSTITUTIONS

www.lefresnoy.net
www.lesiteducube.com
www.guggenheim.org/internetart
<http://artport.whitney.org>
www.tate.org.uk/netart
www.fondation-langlois.org

INFORMATION SUR LES ARTS NUMÉRIQUES

www.synesthesie.com/
<http://rhizome.org>

À LIRE

« L'Art des nouveaux médias », de Mark Tribe et Reena Jana (Taschen).

Une aide logistique aux créateurs indépendants qui se lancent dans la vidéo sur le Web

AVEC PRÈS de deux ans d'expérience au sein de tv-art.net, David Guez est presque un vétéran de la télévision sur Internet. Désormais, il veut aider les débutants à monter leurs propres « chaînes », et a ouvert pour cela le site Téléweb, qu'il définit comme un « self-média », permettant « la création et la gestion gratuites de webtélévisions en accès libre ». Téléweb s'adresse en premier lieu aux amateurs débrouillards et motivés, à qui il propose un guide pratique pour la fabrication à domicile d'une Web-TV artisanale : quel matériel se procurer au meilleur coût, comment choisir le bon logiciel en fonction de ses besoins, où trouver des hébergeurs gratuits disposés à gérer un trafic vidéo important... Une fois résolus les problèmes logistiques, il suffit d'ouvrir une page personnelle sur Téléweb, qui affiche la nouvelle « chaîne » sur son portail et l'indexe dans son moteur de recherche.

Pour ceux qui n'ont pas envie de tout faire eux-mêmes, M. Guez offre une gamme de services payants. Il se charge de numériser les cassettes vi-



déo qu'on lui envoie par la poste (100 francs les dix minutes), et se dit prêt à prendre en charge la gestion complète d'un site pour environ 1 000 francs par mois. Il précise cependant que son but n'est pas de créer une start-up : « L'univers de l'entreprise m'est étranger, je suis

avant tout un artiste, mon but est de préserver la création indépendante sur le Web. Cela dit, je ne suis pas dogmatique : si quelqu'un veut vraiment investir dans mon projet... »

En six semaines, près de 200 candidats se sont inscrits sur Téléweb, dont une trentaine ont déjà

commencé à diffuser quelques programmes courts, en vidéo à la demande. Les premières arrivées furent les « télélibres » militantes, qui fonctionnent déjà tant bien que mal depuis des années sur des réseaux câblés ou des petits réseaux hertziens locaux et qui voient en Internet la solution à leur éternel problème de diffusion.

Par ailleurs, la majorité des nouvelles Web-TV en cours de constitution sont d'inspiration résolument alternative ou avant-gardiste. Certaines portent des noms énigmatiques comme Ugnal, Aphidius, Happy ou Renforts, qui n'éclairent pas beaucoup sur ce qui s'y prépare. D'autres tiennent à expliquer leur démarche à leur façon, telles Z-vidéo, « production amateur zéro-budget », Primitivi, qui a juré de « lutter aux côtés de tous les médias libres », ou Artavril, « dédié à la création contemporaine ». Enfin, quelques Québécois en profitent pour tenter une percée auprès du public français.

Yves Eudes

Le franc-tireur de l'audiovisuel

Portrait

David Guez est à l'origine d'un portail dont le but est de permettre à chacun de créer sa propre Net TV

FAIRE de la télévision devient presque abordable sur le Net, y compris pour des projets d'expression libre et citoyenne sans grands moyens. Les matériels vidéo numériques se démocratisent, et les fournisseurs d'accès Internet et autres communautés virtuelles se mettent à surfer sur la vague de la Net TV. Ces opérateurs du Réseau proposent la plupart du temps gratuitement la mise en ligne des vidéos sur des pages personnelles. Alors, pourquoi ne pas profiter de cette opportunité pour diffuser des œuvres audiovisuelles inédites et ses opinions politiques ? C'est ce que se disent de plus en plus de francs-tireurs de l'audiovisuel.

David Guez est de ceux-là. Il considère Internet comme une auberge espagnole, et aime, à force de patience et de connaissance approfondie de la Toile, contourner les obstacles dressés devant lui par les hébergeurs gratuits lorsque la diffusion vidéo devient trop gourmande, à leur goût, en bande passante. « Si un hébergeur français refuse d'héberger mes fichiers vidéo, je vais cher-

cher n'importe quel hébergeur américain qui me proposera 20 dollars par an le gigaoctet. » Il faut dire que ce jeune artiste autodidacte de l'informatique fait un peu figure de Géo Trouvetou dans le petit monde de la Web TV alternative.

Tombé dans l'informatique à 14 ans, comme il aime à le dire, il a mené depuis, plusieurs projets citoyens prometteurs. Le premier en date est Tv-art.net, né il y a environ deux ans et qui vise à offrir un espace de libre expression audiovisuel aux artistes du Web, une sorte de galerie virtuelle. Au printemps dernier, il est à l'origine de Teleweb.org, un petit portail dont le but est de permettre au tout-venant de créer sa Net TV personnelle. Teleweb.org ne propose pas l'hébergement en tant que tel, mais simplement une aide à ceux qui veulent lancer à peu de frais une télévision personnelle ou associative sur le Web, en les aiguillant vers des hébergeurs gratuits ou payants, français ou étrangers qui acceptent de diffuser de la vidéo « streamée » (en continu).

Depuis le lancement de Teleweb en mars dernier, plus de 500 Web TV ont été répertoriées sur ce portail non commercial. Très peu d'entre elles cependant mettent à disposition de l'internaute plus de deux ou trois vidéos. Les Web TV qui ont le plus de succès sont avant tout celles qui, comme Télé Bocal, chaîne locale parisienne, sont diffusées également sur le câble. Télé Bocal propose notamment chaque mois des reportages sur une manifestation assez peu médiatisée sur la télévision traditionnelle.

M. Bo.

RETROUVEZ L'ACTUALITÉ CITOYENNE
DU WEB SUR LE SITE
interactif.lemonde.fr

Marc Bourhis

Dire « Je t'aime » par e-mail en 2067

Avec le même succès foudroyant que le téléphone jadis, l'e-mail s'est imposé dans notre quotidien jusqu'à devenir un outil de communication indispensable au bureau, à la maison et même en politique. Difficile désormais d'imaginer la vie sans courriel. Mais quels seront demain, dans dix ans, les nouveaux usages de l'e-mail ?

Le jeune artiste français David Guez est de ceux que cette question passionne. Ingénieur en informatique de formation, David Guez est depuis dix ans l'un des animateurs les plus actifs de la scène parisienne du « Web art », l'art des nouveaux médias. Parmi ses installations et ses projets réalisés avec le numérique et les nouvelles technologies, le projet 2067 email@futur est sans doute l'un des plus déroutants.

« Déroutant, donc artistique », ajoute Guez. Si ce projet ne requiert aucune prouesse technologique – un logiciel de messagerie et une horloge d'ordinateur suffisent –, les questions qu'il soulève, elles, n'ont rien de basique. Imaginez un peu : grâce à une procédure ultrasimple et gratuite, vous pouvez envoyer un mail différé dans le temps. Votre

message est écrit aujourd'hui, mais il ne sera envoyé que plus tard, à une date que vous avez choisie. Et cette date peut aller de demain à dans soixante ans, jusqu'au 31 décembre 2067... Les utilisations pratiques, et éventuellement commerciales, de ce service semblent innombrables : envoyer un message à un collègue pour lui rappeler une réunion ayant lieu la semaine prochaine ou encore adresser un pense-bête à ses enfants, ravis devant leur ordinateur, pour qu'il n'oublie pas de se rendre à 15 heures chez le médecin. Pourtant, David Guez avoue n'être que modérément attiré par le business. « Pour l'instant, dit-il, je peux faire tourner mes

« Ralentir le rythme d'Internet » et en faire une « zone tampon de la mémoire ».

projets avec relativement peu d'argent. » Mais l'idée qu'une start-up du Web 2.0 puisse s'intéresser à ses projets ne le rebute pas, bien au contraire. Et de noter que, déjà, des firmes comme Google s'associent avec certains « Web artists » et sponsorisent leurs œuvres, aux Etats-Unis et ailleurs. En attendant une telle fortune, David Guez réfléchit

à de nouveaux projets, avec toujours la même idée en tête : « réintroduire la notion du temps sur le Web », « ralentir le rythme d'Internet » et en faire une « zone tampon de la mémoire ». Si l'envoi de mails dans le futur pose des questions « sur le temps, sur l'attente, sur le désir, sur l'autre », dit David Guez, son prochain projet devrait, lui, s'intéresser à nos émotions et à notre moi psychanalytique.

Depuis un an, David Guez a déjà développé une forme de blog non linéaire, un « hyper-blog » modulable et pouvant contenir, à l'intérieur de plusieurs fenêtres, des photos, des vidéos, etc. Appelez « 14 000cm3.net »,

– la taille moyenne d'une boîte crânienne –, ces hyper-blogs seront reliés entre eux pour créer une plateforme communautaire sur laquelle les internautes pourront poster sur Internet « leurs souvenirs et

leur désirs ». Selon David Guez, une cinquantaine de jeunes internautes issus de la génération des skyblogs auraient déjà été séduits par la souplesse et l'adaptabilité de ces hyper-blogs ■

Séverine Cazes
LE POINT

2067 email@futur :
<http://2067.hypermoi.net/>
Site personnel de David Guez :
<http://d.g.u.free.fr>



Victor a dit : Entravé ? Ca alors, au moi PHOTO BOGNER

Archi Deux cents suites sous les mers

L'un ne jure que par le commandant Cousteau. L'autre est un vieil admirateur de Jules Verne. Mais l'Américain Bruce Jones et l'Allemand Joachim Hauser poursuivent le même rêve : construire, chacun, le premier palace sous-marin.

Les profondeurs des océans comme nouvelle frontière de l'hôtellerie. On connaît le Jules Undersea Lodge, un ancien laboratoire de recherches immergé au large de Key Largo, en Floride. Deux chambres à coucher, une cuisine, une douche et des toilettes. Le hic : il est réservé aux plongeurs capables de rejoindre à la nage la porte du sas par huit mètres de fond.

Déjà vus aussi le restaurant de luxe, à cinq mètres de profondeur au cœur de l'océan Indien ou encore, quelques atolls plus loin, l'hôtel Huvafen Fushi et ses deux salles de massage à huit mètres sous la surface...

Mais ces réalisations ne sont rien comparées au projet pharaonique de Joachim Hauser, l'Hydropolis Underwater Resort Hotel. Il se propose de construire au large de Dubaï, à 300 mètres de la côte et par 20 mètres de fond, un cinq étoiles de 220 suites. A l'intérieur : un pont-tunnel en verre de 500 mètres de long pour transporter les clients sous la surface à bord d'un petit train électrique. L'investissement ? Quelque 380 millions d'euros. Mais il ne pose pas de problème à l'Emirat, décidé à se transformer dans le domaine des loisirs en vitrine mondiale de l'utopie.

Le projet concurrent, le Poseidon Undersea Resort de Bruce Jones, s'inspire des premiers balbutiements de l'architecture



Internet / Envoyez un mail dans le futur

De temps à autre

L'E-PROJET imaginé par le Net.artiste David Guez nous plonge dans les abysses du temps. Déroutant.

Fou ce que le passé est à la mode. Définitivement « over » les années yuppies toutes voiles dehors, l'an 2000 en étoile à Messie, l'Amérique où c'est là qu'on ira quand on aura du fric. Une vague de nostalgie romantique d'une authenticité perdue s'empare de l'esthétique ambiante. Le vocabulaire « vintage » s'associe à tout et n'importe quoi, on vide les greniers, on dit « d'antan », on fait du faux vieux et on danse l'après-midi. Sur des slows, beaucoup. Parce qu'en bonne disciple de la redécouverte des valeurs sacrifiées sur l'autel du galop, la lenteur est aussi devenue label de modernité.

Ces espèces d'oxymorons ambiants - l'ancien c'est hypercontemporain, la vitesse c'est bon pour les retardataires -, se retrouvent en filigrane dans le projet du Net.artiste français David Guez. Las du rythme effréné du web et du temps pas-

sé « le nez dans la machine » sans jamais poser la question de l'intelligence émotionnelle contenue dans la toile, cet informaticien de formation a créé un site qui permet d'envoyer un mail dans le futur en retardant la réception du message : <http://2067.hypermoi.net>.

Avant-propos du projet ? Somme toute banal : « La question du temps est une question primordiale, elle rejoint la question de la vie, de la mort de notre rapport aux autres et à nous-mêmes », dit Guez. La bonne inspiration est là : « J'ai fait le pont avec internet, mon médium artistique. Comment gère-t-il le temps ? A-t-il sa propre vitesse ? Quel est notre rapport à ce réseau au milliard de connexions ? Comment va-t-il organiser, rassembler toutes les informations que nous lui offrons chaque jour ? »

Pour traduire ce questionnement métaphysique est donc

né le projet baptisé 2067. L'année durant laquelle David Guez fêtera ses 100 ans. C'est certain.

Sur un formulaire en ligne, l'émetteur fixe la date à laquelle il désire que son courriel soit lu. Demain, dans un mois et jusqu'à... 60 ans après sa rédaction. S'il ne pourra prendre connaissance du contenu du message qu'en temps voulu, le destinataire est néanmoins directement prévenu qu'il recevra un mail du passé à une date déterminée.

« Parler aux autres dans le futur, c'est aussi une forme de dialogue du présent »

Guez a pensé à tout : le message est crypté et stocké sur le réseau jusqu'à sa date d'échéance. Et si l'adresse du récepteur change en cours de route, celui-ci peut tout de même accéder au mail sur le site mère en utilisant un mot de passe et des mots-clés mnémotechniques. « Il en résulte des choses étranges, de belles choses - explique l'artiste. Le fait de se poser devant l'écran sans zapper à tout va, c'est déjà un premier bon signe ; les gens mettent du temps à écrire car on n'écrit pas n'im-

porte quoi dans le futur. Parler aux autres dans le futur, c'est aussi une forme de dialogue du présent. On se retrouve dans une espèce de cabinet de psychanalyste, dans ses pensées intimes, à se chuchoter l'être aimé en secret ou la faute commise qui demande réparation. »

Gadget en apparence, le principe soulève finalement des questions intéressantes sur « l'attente, la mémoire, la correspondance et la relation de notre conscience au temps et aux autres ». Un temps presque proustien, qui reviendrait à nous comme une rumeur des distances traversées. Chronique d'un secret de famille bien gardé, diatribe inavouable ou autre déclaration d'un amour longtemps caché, on peut tout imaginer. Plus dur : quel choc si l'un des deux acteurs de cette communication en différé décède avant réception. « La question de la mort effraie. Pas mal de gens ont peur d'écrire, surtout loin dans le temps » observe David Guez, qui jusqu'ici a surtout crypté des mails destinés à un futur proche. Apparemment, le passé, on le préfère quand même quand il la boucle et fait joli. ■

BAUDOIN GALLER



UNE MAJORITÉ D'ACCORDS PRÉÉLECTORAUX

DANS UNE COMMUNE SUR DEUX, un accord de principe est conclu. Mais votez ! Souvent, l'électeur fait un sort aux ententes.



En 1986, Dim lançait les bas-jarretelles. Ou bas autoportants. Ou, plus communément, « qui tiennent tout seuls ». Une révolution sexy et confort pour les femmes. Et les hommes, un peu. Vingt ans après, 12 millions de paires continuent à s'arracher (aïe) chaque année. Pour l'occasion, une collection « Dim Up Collectors » vient de sortir. Argent et or, 25 euros. (J.H.) www.liberezvosjambes.com/v

GASTRO Choco zen



En japonais, « kaori » signifie parfum, odeur, fragrance. Et on

Libération

De Calais à l'OM
**La diagonale
du foot**

D'un côté, un club d'amateurs qui
fait tomber le champion de France en titre.
De l'autre, des stars fonctionnaires pour
leurs généraux. Pasqu



14 AVRIL 2000

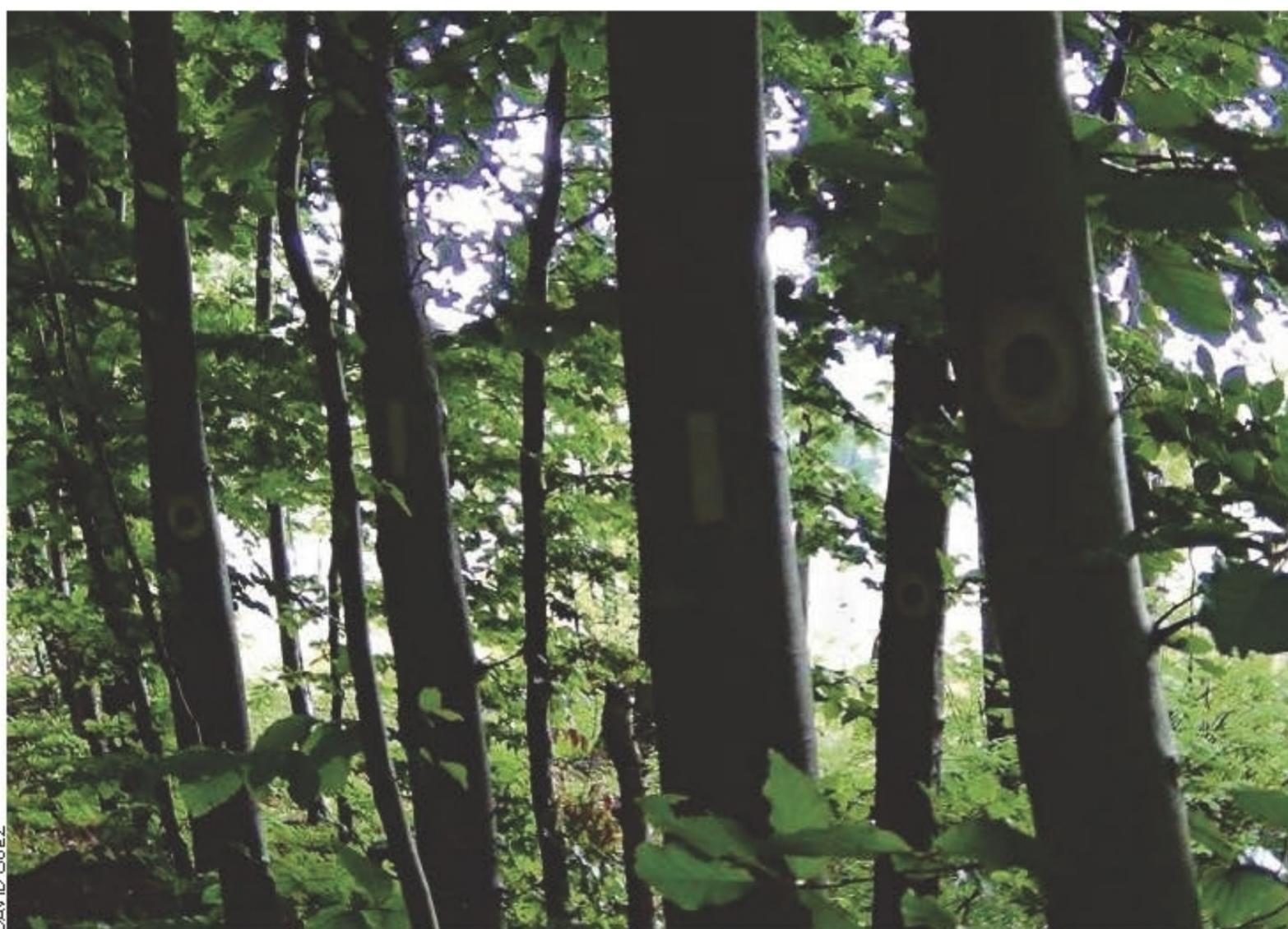
Le retour des télé livres

On a gardé le meilleur pour la fin... Puisque l'Internet permet la contribution collective et la libre parole, les sites «underground» estiment que tout le monde peut créer sa télé sur le Web (lire encadré). C'est le cas de David Guez, qui s'était distingué en créant TV-art, une chaîne sur le Web faite par les artistes et qui propose depuis le début de la semaine sur Teleweb un outil générateur automatique de programmes. L'internaute y trouve une aide pour créer ses programmes et les mettre en ligne facilement. En toute indépendance, puisque Teleweb ne se charge pas de l'hébergement des pages mais délivre tous les conseils pour le faire. Pas étonnant que les premiers intéressés appartiennent à la mouvance des médias libres... ●

A. R.

REGARDER VOIR

Par GÉRARD LEFORT



DAVID GUEZ

Le zeron et l'infini

Cette image a été réalisée hier matin dans le Montana – province rattachée au parc de loisirs industriels New World – par le procédé «coucou ma paupière» qui permet, en un clin d'œil, de mémoriser ce qu'on voit dans le disque dur implanté, dès la naissance, dans tous les cerveaux humains. Le centre de bienveillance mondiale Edward-Snowden reste très évasif quant à la signification de ce sous-bois. D'autant que l'accès aux forêts et leur fréquentation sont strictement interdits depuis vingt-deux ans, suite à la fameuse tragédie de la soirée brochettes à Manaus, en Amazonie, qui avait hélas dégénéré en incendie général de l'Amérique du Sud.

La seule chose qu'on puisse identifier avec certitude ce sont les «0» et les «1» tatoués dans l'écorce des arbres. Ces chiffres nous sont bien connus. En effet, depuis des temps très reculés (années 90 du siècle dernier), on ne dit plus «1, 2» pour défilé au pas de charge, mais «1, 0» pour digitaliser tout ce qui bouge, et même le reste. De fait, nos bébés blonds aux yeux bleus ne disent plus «ouin ouin» lorsqu'ils se souviennent qu'ils ont faim mais «1. 0 – my love».

On sait aussi, depuis la nuit des temps de l'informatisation – transformation du monde réel en monde «zeroun» –, que certains s'inquiètent de cette «révolution», en tout cas ceux et celles qui

ne sont pas encore en prison à vie pour mauvaises pensées. Ces aventuriers du no-cool, en revoyant *Fahrenheit 451*, un film réalisé il y a quatre-vingt-six ans par François Truffaut, estiment qu'il y a péril en la culture et danger pour la mémoire.

Ainsi, par exemple, un certain David Guez – artiste sur la brèche qui, il y a plus de quarante ans, focalisa son tra-

Un merle, ayant embarqué dans ses gènes un fichier idoine, peut à la fois siffler la Traviata et chanter les 1001 façons d'aller se faire cuire un œuf.

vail sur la question du numérique et de la perte de mémoire collective et individuelle résultant des usages intensifs des nouvelles technologies – déclarait alors : «Je pars du constat que, depuis l'avènement de l'informatique et de l'Internet, notre patrimoine culturel et artistique est massivement numérisé, s'exposant ainsi à un véritable danger de disparition, dû à la fragilité et à l'obsolescence des supports de sauvegarde informatique. J'ai ainsi produit divers dispositifs permettant de faire "des passages" entre le monde binaire – le langage informatique composé de 0 et de 1 – et le monde réel dans l'objectif de "fixer" ces représentations binaires de façon visuelle et physique afin d'en faire des sauvegardes durables.»

Il semblerait que ces propositions artis-

tiques de sauvegarde aient été finalement mises en œuvre et intégrées à la nature, ici des arbres, utilisés comme matériel de stockage et de fabrication de ces représentations binaires. Pour qui dispose de l'engin de lecture approprié, il suffit de frôler l'écorce de certains arbres pour ouvrir le fichier *Les Marx Brothers font de la résistance*.

Mais il n'y pas que les arbres à receler ces données, nos amies les pierres aussi ont été gravées d'une foultitude de 0 et de 1 (à l'image de la stèle de Rosette valant avec le monolithe de 2001). La bande à légumes réclame elle aussi le droit d'être génétiquement

modifiée pour devenir binaire, notamment les petits pois qui en ont marre du vert uniforme et revendiquent un joli blanc pour représenter le 1 et un ravissant noir pour figurer le 0. Et surtout l'organique comme support de stockage de matrices binaires. C'est très simple aujourd'hui de trafiquer un merle qui, ayant embarqué dans ses gènes un fichier idoine, peut à la fois siffler la *Traviata* et chanter les 1001 façons d'aller se faire cuire un œuf.

Une fois pérennisée toute la mémoire du monde, qu'en foutre? Pour plus d'infos, j'ai contacté Xwsnck, mon nouvel ami de la planète ZigZig. Il est formel : «Gargl! Voire couic!!!» Autrement dit : Cette chronique s'autodétruira dans les dix secondes suivant sa lecture. ◀

Arts numériques. Un site consacré à «2067», projet d'inspiration «k.dickienne» d'un artiste français. Vous avez un message, vous pourrez le lire dans vingt ans

<http://2067.hypermoi.net>

Pas un jour sans son shoot de mails. Une dose le matin, avant de se mettre au travail, et une autre le soir pour dormir l'esprit tranquille, sans appréhension d'avoir laissé traîner

une missive urgente dans les tuyaux. Malgré une étude américaine (1) qui dit qu'un récepteur a 50% de chances de mal interpréter un mail, malgré les méprises systématiques générés par les réponses hâtives, rares sont ceux qui parviennent à décrocher.

Que se passerait-il si l'on pouvait retarder un mail, s'il était possible d'envoyer un message dans le futur?...

Un premier projet, lancé en 2002 par deux étudiants américains (Futureme.org) avait déjà envisagé cette possibilité. «Mais, souligne David Guez, Net-artiste, il permettait seulement de s'envoyer des messages à soi-même, et non à d'autres».

Lui propose aux internautes d'envoyer des messages que le destinataire recevrait à la date fixée par l'émetteur. Dans un jour, une semaine ou soixante ans...

Trouble. Le projet pourrait se résumer à une application pratique pour ne pas oublier un anniversaire ou autre commémoration. Mais il est moins anodin qu'il n'y paraît. «Ça change totalement notre rapport au réseau. On se trouve face à une autre forme de saisie: on va écrire à quelqu'un qui recevra le message dans vingt ans, dit l'artiste. Une ami(e) m'a dit qu'elle

ne pourrait écrire que des messages d'amour pour le futur.»

L'option règlement de comptes n'est donc pas à exclure...

Affleure inévitablement une autre pensée, moins gaie. «Quand j'écris à ma mère, sera-t-elle encore en vie pour lire mon message, et vice versa. Serai-je moi-même encore en vie quand mon fils le recevra?» interroge David Guez, qui fêtera

Lorsqu'une missive est envoyée dans le futur, le destinataire est alerté par mail, même s'il ne sera autorisé à lire son contenu qu'en temps voulu.

ses 100 ans en 2067, échéance de son projet.

«2067 joue sur l'attente, la mémoire, la correspondance, et notre relation au temps et aux autres», expose l'artiste, qui s'est exilé trois ans du réseau qu'il hantait. «J'en avais marre de la vitesse, de cette course folle à l'information, à l'innovation, de ces heures passées en ligne.»

Le 11 Septembre signe le coup de grâce. David préparait alors une expo pour la galerie du

World Trade Center en octobre quand les tours s'effondrent. «J'étais déprimé. Je me suis posé la question du sens. Je me suis mis à écrire, j'ai appris la lenteur et la solitude. En retrouvant le réseau, je me suis demandé comment ralentir... 2067 était une manière de créer une rupture dans le temps.»

«Lien mental». Lorsqu'une missive est envoyée dans le futur, le destinataire est aussitôt alerté par mail, même s'il ne pourra lire son contenu qu'en temps voulu. «Ça crée un lien mental entre deux personnes, une attente, un désir.» Confessions tardives à un ami, mots d'amour, journal intime envoyé à sa progéniture? Chaque alerte s'accompagne de trois mots-clés choisis par l'auteur. Une sécurité en cas de changement d'adresse qui permettra au destinataire de lire le message sur le site au jour dit. «Ces mots-clés peuvent être des indices, un petit jeu supplémentaire.» Le délai laisse aussi imaginer des conversations décalées. «Quand j'ai su que ma sœur

m'avait laissé un message dans le futur, j'ai décidé de lui répondre dans le futur, sans savoir de quoi il était question: une jouete spéculative.»

Les statistiques du site montrent une hésitation à se projeter dans un avenir lointain, le gros des mails (1500 pour l'instant) vise l'année prochaine. «Les gens ont peur d'envoyer une lettre qui arrivera cinquante ans après.» David Guez a dû aussi se poser la question de l'obsolescence technologique. «J'ai fait un retour à la forme la plus simple: un fichier crypté pour protéger ces données intimes du piratage, surmonté d'une petite couche de programme.»

2067 s'inscrit dans un projet intitulé *Hypermoi*, déclinant l'idée d'un nouveau moi intimement lié au réseau. «On ne peut pas lui échapper. Il conserve nos traces, notre mémoire, nos pensées. On y laisse un fantôme.»

MARIE LECHNER

(1) gsbwww.uchicago.edu/fac/nicholas.epley/Krugeretal05.pdf

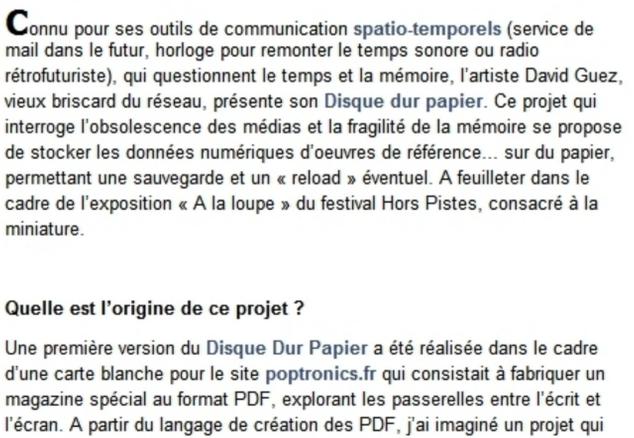


19/09/2006

Un « disque dur papier » pour rafraîchir la mémoire numérique

par Marie Lechner

tags : exposition , interview , mémoire



La Bible en miniature...

Connu pour ses outils de communication spatio-temporels (service de mail dans le futur, horloge pour remonter le temps ou radio rétrofuturiste), qui questionnent le temps et la mémoire, l'artiste David Guez, vieux briscard du réseau, présente son Disque dur papier. Ce projet qui interroge l'obsolescence des médias et la fragilité de la mémoire se propose de stocker les données numériques d'œuvres de référence... sur du papier, permettant une sauvegarde et un « reload » éventuel. A feuilleter dans le cadre de l'exposition « A La loupe », du festival Hors Pistes, consacré à la miniature.

Quelle est l'origine de ce projet ?

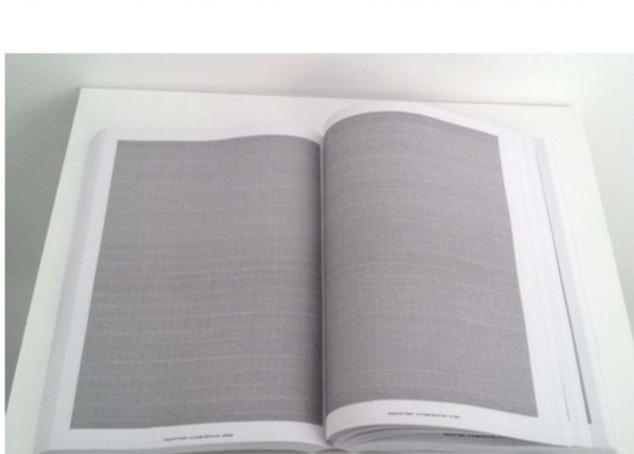
Une première version du Disque Dur Papier a été réalisée dans le cadre d'une carte blanche pour le site poptronics.fr qui consistait à fabriquer un magazine spécial au format PDF, explorant les passerelles entre l'écrit et l'écran. A partir du langage de création des PDF, j'ai imaginé un projet qui puisse générer une version différente pour chaque lecteur.

La version en ligne du Disque dur papier permettait elle de télécharger un fichier depuis le bureau de son ordinateur pour créer un PDF. Ce PDF affichait le code informatique dudit fichier, prêt à être imprimé et stocké en cas de disparition de la version numérique.

En explorant ces passages d'un médium à l'autre, d'un code à l'autre, la question de l'obsolescence des médias et de la pérennité de nos mémoires (intime, collective) — due à la faible qualité des supports de stockage classiques (DVD, disque dur) et à leur relative fragilité face aux tempêtes magnétiques par exemple — est devenue centrale. En effet, notre civilisation est en train de fabriquer sa propre disparition en installant sa mémoire numérisée, donc son histoire et par extension, son identité, sur un fagot de bois.

Comment choisissez-vous les œuvres dignes d'être conservées sur Disque dur papier ?

J'ai voulu poursuivre sur cette idée de Disque dur papier en créant des affiches qui puissent représenter l'ensemble de textes mythiques ou représentatifs de notre culture. J'ai ainsi imprimé la totalité de la Bible sur une affiche de 80x60cm en réduisant la taille de la police à la limite du visible. Chose étonnante, l'œil circule sur le texte non plus de façon linéaire mais à la façon dont nous naviguons sur internet : par sauts ! Puis j'ai commencé à créer une série de « Livres-Disque dur papier ». J'ai essayé de stocker la totalité des films proches de ma démarche et de mes thématiques : science, fiction, temps et mémoire. Le premier livre est *Le voyage dans la lune* de Méliès puis pour Hors Pistes, j'ai réalisé un second livre sur un film qui a influencé toute une génération d'artistes et qui ne cesse de hanter mes projets, *La jetée* de Chris Marker. L'objectif était de faire tenir dans moins de 1000 pages la totalité du code binaire du fichier vidéo du film.



Livres-disques durs contenant le code binaire du « Voyage dans la lune » et de « La jetée »

Mon prochain projet, si j'arrive à le financer, serait de réaliser l'impression binaire de la totalité du film *2001 : L'odyssée de l'espace*, de Kubrick. Ce qui correspondrait à une bibliothèque de 100 volumes de 800 pages qui ressemblera au monolithe présent dans le film. Je voudrais aussi, pour ce projet, imprimer le code du lecteur vidéo et le code du système d'exploitation de la machine qui pourrait accueillir la sauvegarde du film.

Je veux pousser au maximum l'idée de ces passages entre virtuel et réel, entre matière numérique et matériaux terrestres. Je pense que nous sommes à un moment de notre histoire à la quantité et où les médiateurs technologiques (les tablettes, les liseuses, les smartphones) effacent notre rapport charnel au monde. La disparition du livre (et donc de la bibliothèque) est une catastrophe pour notre mémoire personnelle : elle empêche d'indexer notre évolution personnelle. Un livre se touche, c'est un marqueur, il nous suit dans notre histoire, il a une place physique, s'offre à notre regard comme le rappel d'un moment particulier de notre vie... Dans mon projet, il y a un peu un paradoxe et un pied de nez à cette numérisation à outrance de notre connaissance. Et si l'on s'emploie à stocker les livres sur les tablettes, moi je me sers du livre pour sauvegarder le numérique.



Livre-disque dur contenant le code binaire du « Voyage dans la lune »

Votre Bible est une reproduction miniature du texte, tandis que pour les films, vous avez opté pour une impression du code, une longue suite de 0 et de 1 ? Ce sont deux démarches différentes ?

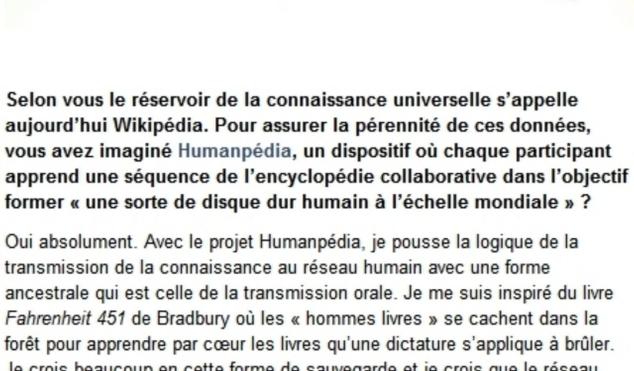
Non, elles ne sont pas différentes. Le principe de base, c'est imprimer une totalité numérique sur un support non numérique, sur un support terrestre. Ensuite se pose la question de la « réversion », c'est-à-dire du processus qui permet de passer du papier au numérique à nouveau. Pour le texte ou l'image, il suffit de scanner. Pour la vidéo ou le son, il est nécessaire de passer au niveau inférieur, donc au code puisqu'il est impossible d'imprimer un son ou une vidéo. J'ai choisi le code binaire, car c'est le code le plus basique de l'ordinateur et donc, d'un point de vue esthétique et conceptuel, le plus pur.

Mon travail avec le numérique se développe de plus en plus vers l'invisible et sur nos échanges entre les différents corps (corps plastique, corps mental, corps virtuel). Pour la suite de ma série *2067 Telecom*, je travaille à un appareil photo qui permettrait d'enregistrer les clichés dans le futur sans laisser aucune trace dans l'appareil au moment présent.



disque dur papier affiche A1 bible lecture

considérez bien vos voies... 8... rivez vos coeurs... 8 rivez à la montagne et apprenez du bon, et bâtissez la maison, et j'y prendrai p...
i, et fobez du désir de toutes les nations vendra, et je remplirai cette maison de gloire, dit fénel des années... 8 l'après est à moi, et l...
ix qu'à les rivez, chacun par l'épée de son frère... 23 en ce jour-là, dit fénel des années, je te prendrai, zoroobabel, fils de s'headuval,
d'une grande jalouse à fégard de jénisalem et à fégard de sion... 15 et je suis couronné d'un grand couronne contre les nations qui soi...
au milieu de toi, et tu seras que fénel des années n'ra envoyé à toi... 12 et fénel possédéra juda [corvine] sa part sur la terre soi...
mon siegne... 5 et l'ange qui parlait avec moi regarda et me dit, ne s'as-tu pas ce que sont ces choses? et je dis, non, mon siegne...
aro... 9 et je levai mes yeux, et je vis, et voici, deux femmes sortent, et le vent était dans leurs ailes, et elles avaient des ailes corvine d...
simple de fénel... progresser... une terre composée de plusieurs couronnes... 15 et ceux qui sont éloignés vendra et bâtera au terré...
si, et le rendra désolé le pays désirable... chapitre 9... 1 et la parole de fénel des années vint à moi, disant... 2 ainsi dit fénel de...
r repère)... 15 ainsi j'ai pensé de nouveau, en ces jours-là, à être du bien à jénisalem et à la maison de juda, ne craignez point... 16 ce s...
cela aura lieu dès et venir... voir j'ai 2,20-9 et fénel sera roi sur toute la terre, en ce jour-là, il y aura un éfemel, et son nom sera u...
ne chose sorte... [conscience] à fénel des années, et tous ceux qui offrent des sacrifices vendra et en prendront, et y auront, et y auront, et il y...
spirable... d'années fénel... 13 et vous êtes, voilà, quel envai et vous souffrez dessus, dit fénel des années, et vous appa...
jacob l'honneur qui fit cela, celui qui veille et celui qui répond, et celui qui apporte une offrande à fénel des années... 13 et en seccor...
et vous, fils de jacob, vous rivez pas couronnés... 7 dès les jours de vos pères, vous vous êtes détournés de mes statuts et vous ne l...
à ne leur laisser ni racine, ni branche... 2 et pour vous qui craignez mon nom, se levra le soleil de justice, et la guérison sera dans ses



Extrait de la Bible miniature

Si pour la bible, il suffit d'une loupe, comment pensez-vous recomposer éventuellement le film à partir de ces codes binaires ?

Le principe, c'est d'utiliser le papier pour sauvegarder une oeuvre en cas de disparition de la version numérique. Il ne s'agit pas d'imaginer qu'il n'y aura plus jamais d'ordinateur. Il y aura toujours des ingénieurs pour recréer un système d'exploitation ou un lecteur vidéo mais il n'y aura plus jamais un Chris Marker pour refaire *La jetée*.

Le papier vous semble-t-il une forme d'archive plus durable ?

Oui, le papier est nettement plus durable que les supports actuels même s'il ne dure que quelques centaines d'années. Dans quelques dizaines d'années, nous arriverons à enregistrer la matière numérique des machines d'encodage/décodage. À quoi sert un cristal qui stocke toute la connaissance de l'univers si le lecteur disparaît ? Je rêve d'un code et d'un médium universel qui puisse inscrire le patrimoine artistique de l'humanité dans, par exemple, les milliards de galets d'une plage de Normandie qui puisse s'appréhender par une fixation particulière des étoiles à un instant précis du regard.

Selon vous le réservoir de la connaissance universelle s'appelle aujourd'hui Wikipédia. Pour assurer la pérennité de ces données, vous avez imaginé Humanpédia, un dispositif où chaque participant apprend une séquence de l'encyclopédie collaborative dans l'objectif former « une sorte de disque dur humain à l'échelle mondiale » ?

Oui absolument. Avec le projet Humanpédia, je pousse la logique de la transmission de la connaissance au réseau humain avec une forme ancestrale qui est celle de la transmission orale. Je me suis inspiré du livre *Fahrenheit 451* de Bradbury où les « hommes livres » se cachent dans la forêt pour apprendre par cœur les livres qu'une dictature s'applique à brûler. Je crois beaucoup en cette forme de sauvegarde et je crois que le réseau internet est complètement sous-exploité quant à sa possibilité de réunir l'humanité à des fins dépassant les « egotrips » à la Facebook.

Google veut privatiser la connaissance en monopolisant le marché du livre numérisé. Humanpédia est une utopie participative qui propose un modèle potentiellement viable.

Exposition « A La loupe », dans le cadre du festival Hors Pistes au Centre Pompidou (75003 Paris) du 18 janvier au 3 février.

- » [imprimer](#)
- » [écrire à Marie Lechner](#)
- » [réactions](#)
- » [réagir](#)

» du même auteur

- [Le FN ouvre un front sur Second Life](#)
14 décembre 2006 (13)
- [Les jeunes magiciens du jeu vidéo](#)
13 décembre 2006 (0)
- [Courts d'écoles bien animés](#)
13 décembre 2006 (0)
- [L'ubiquité de la webjam](#)
13 décembre 2006 (0)
- [24 heures de « Nomusic » non stop](#)
12 décembre 2006 (0)

» à lire aussi dans

- [internet](#)
- [A lire entre les tirs](#)
22 décembre 2006 (0)
- [Le site du jour : PingMag](#)
22 décembre 2006 (0)
- [MusicMe : les limites du téléchargement illimité](#)
21 décembre 2006 (4)
- [Vendredi, journée mondiale du don d'orgasme](#)
21 décembre 2006 (31)
- [Bebo en pleine croissance](#)
21 décembre 2006 (0)

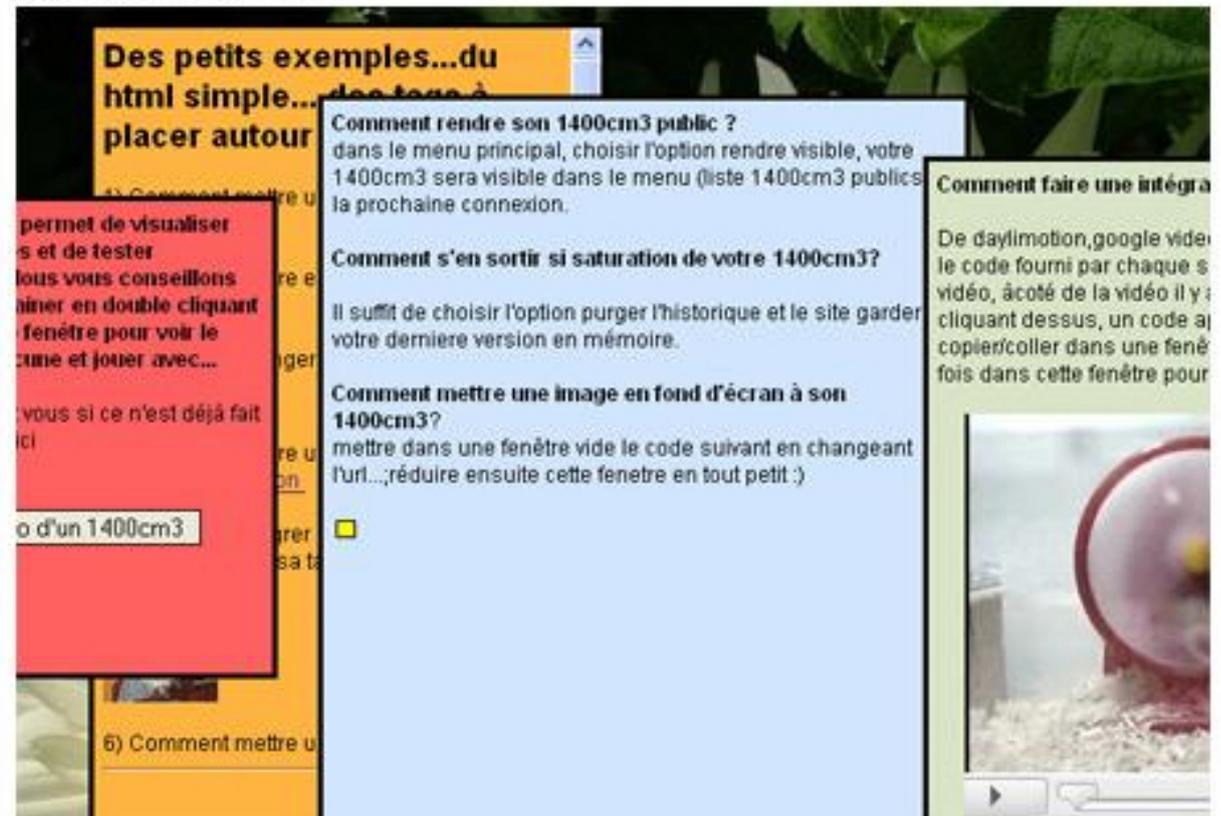
internet

1400 cm3, par David Guez

par Marie Lechner

lundi 13 novembre 2006 (2 réactions)

tags : net-art, blogs



Dès 1999, David Guez, net-artiste lançait TV-ART, une webtélé dédiée à la création contemporaine. Dans la foulée, il conçoit Teleweb, un portail libre permettant de créer sa propre webtélé. puis deux ans plus tard, met à disposition des internautes un moyen simple pour réaliser des directs sur le Web. Il vient de lancer **1400 cm3**, une nouvelle plate-forme de publication qui permet de mettre en scène du texte, des vidéos et photos dans un espace multi-fenêtres. « *Les outils de blogs disponibles sont très contraignants, les contenus s'empilent les uns sur les autres et disparaissent. 1400 cm3 - le volume du cerveau - permet de créer sa propre géographie sur un écran. C'est un sorte d'hyperblog qui propose une nouvelle façon d'agréger du contenu web* » Un petit guide permet de se familiariser avec cet outil accessible à tous.

Créé pour la Carte blanche d'Ecrans, David Guez utilisera son nouvel outil comme laboratoire en ligne. Pendant deux semaines, il invite l'internaute « *dans la salle de rédaction mono-maniaque de mon 1400cm3* » et lui proposera de partager ses réflexions sur le réseau, le net-art, ses derniers projets en cours, notamment **2067**, qui permet de s'envoyer des mails dans le futur (**Libération du 19/09/2006**).

Rendez-vous sur 1400 cm3

- » imprimer
- » écrire à Marie Lechner
- » réactions
- » réagir

» du même auteur

- Le FN ouvre un front sur Second Life
14 décembre 2006 (13)
- Les jeunes magiciens du jeu vidéo
13 décembre 2006 (0)
- Courts d'écoles bien animés
13 décembre 2006 (0)
- L'ubiquité de la webjam
13 décembre 2006 (0)
- 24 heures de « Nomusic » non stop
12 décembre 2006 (0)

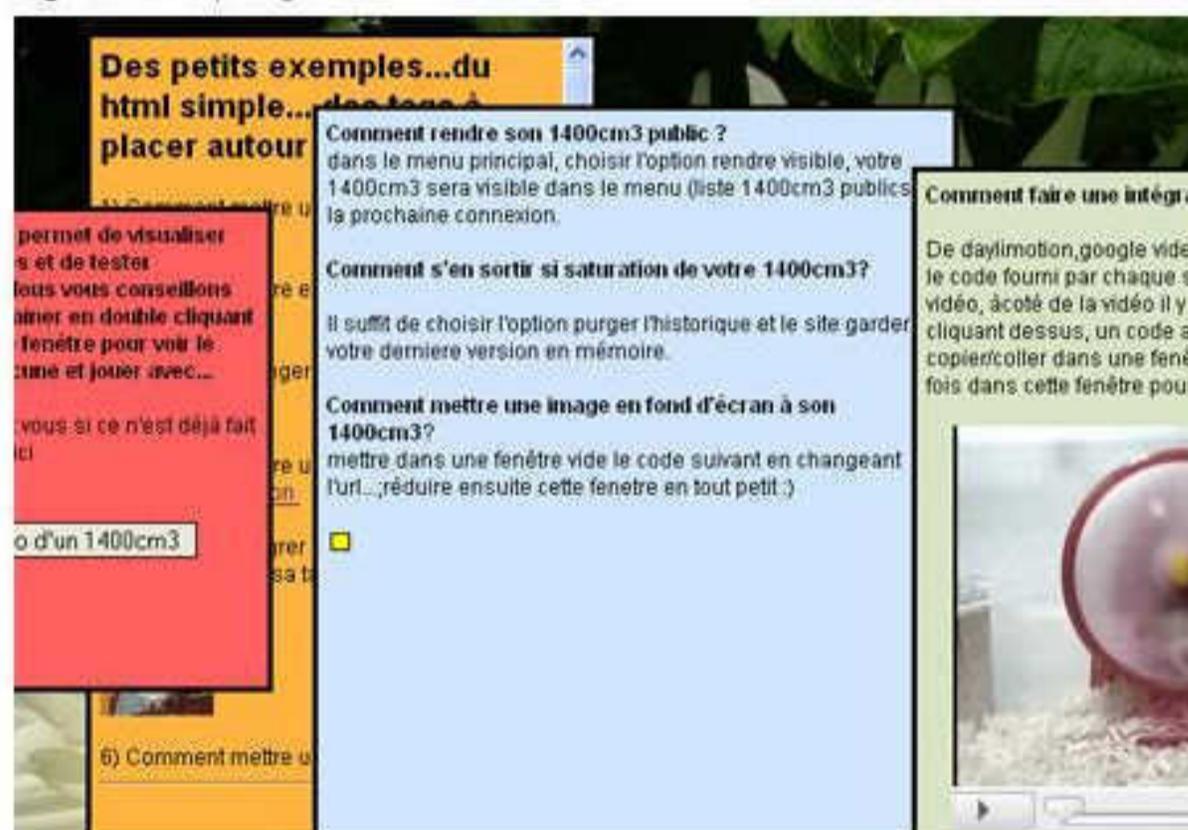
» à lire aussi dans

- **internet**
 - A lire entre les tirs
22 décembre 2006 (0)
 - Le site du jour : PingMag
22 décembre 2006 (0)
 - MusicMe : les limites du téléchargement illimité
21 décembre 2006 (4)
 - Vendredi, journée mondiale du don d'orgasme
21 décembre 2006 (31)
 - Bebo en pleine croissance
21 décembre 2006 (0)

internet

1400 cm³, par David Guez

par Marie Lechner
lundi 13 novembre 2006 (2 réactions)
tags : net-art, blogs



Dès 1999, David Guez, net-artiste lançait TV-ART, une webtélé dédiée à la création contemporaine. Dans la foulée, il conçoit Teleweb, un portail libre permettant de créer sa propre webtélé. puis deux ans plus tard, met à disposition des internautes un moyen simple pour réaliser des directs sur le Web. Il vient de lancer **1400 cm³**, une nouvelle plate-forme de publication qui permet de mettre en scène du texte, des vidéos et photos dans un espace multi-fenêtres. « *Les outils de blogs disponibles sont très contraignants, les contenus s'empilent les uns sur les autres et disparaissent. 1400 cm³ - le volume du cerveau - permet de créer sa propre géographie sur un écran. C'est un sorte d'hyperblog qui propose une nouvelle façon d'agrèger du contenu web* » Un petit guide permet de se familiariser avec cet outil accessible à tous.

Créé pour la Carte blanche d'Ecrans, David Guez utilisera son nouvel outil comme laboratoire en ligne. Pendant deux semaines, il invite l'internaute « *dans la salle de rédaction mono-maniaque de mon 1400cm³* » et lui proposera de partager ses réflexions sur le réseau, le net-art, ses derniers projets en cours, notamment **2067**, qui permet de s'envoyer des mails dans le futur (**Libération du 19/09/2006**).

Rendez-vous sur 1400 cm³



Les Français ont grossi. Et vous?

Chaque jour, Libération.fr vous propose de répondre à une question d'actualité. Cliquez sur «Réagir» et à vos claviers!

> [Toutes vos réponses](#) > [Voir tous](#)



Sur le web avec : Sur Libération.fr

Culture

Arts numériques. Un site consacré à «2067», projet d'inspiration «k. dickienne» d'un artiste français.

Vous avez un message, vous pourrez le lire dans vingt ans

Par Marie LECHNER

QUOTIDIEN : Mardi 19 septembre 2006 - 06:00

<http://2067.hypermoi.net>



Pas un jour sans son shoot de mails. Une dose le matin, avant de se mettre au travail, et une autre le soir pour dormir l'esprit tranquille, sans l'appéhension d'avoir laissé traîner une missive urgente dans les tuyaux. Malgré une étude américaine (1) qui dit qu'un récepteur a 50 % de chances de mal interpréter un mail, malgré les méprises systématiques générés par les réponses hâtives, rares sont ceux qui parviennent à décrocher. Que se passerait-il si l'on pouvait retarder un mail, s'il était possible d'envoyer un message dans le futur ?...

Un premier projet, lancé en 2002 par deux étudiants américains (Futureme.org) avait déjà envisagé cette possibilité. «Mais, souligne David Guez, Net-artiste, il permettait seulement de s'envoyer des messages à soi-même, et non à d'autres». Lui propose aux internautes d'envoyer des messages que le destinataire recevrait à la date fixée par l'émetteur. Dans un jour, une semaine ou soixante ans...

Trouble. Le projet pourrait se résumer à une application pratique pour ne pas oublier un anniversaire ou autre commémoration. Mais il est moins anodin qu'il n'y paraît. «Ça change totalement notre rapport au réseau. On se trouve face à une autre forme de saisie : on va écrire à quelqu'un qui recevra le message dans vingt ans, dit l'artiste. Une amie m'a dit qu'elle ne pourrait écrire que des messages d'amour pour le futur.» L'option règlement de comptes n'est donc pas à exclure...

Affleure inévitablement une autre pensée, moins gaie. «Quand j'écris à ma mère, sera-t-elle encore en vie pour lire mon message, et vice versa. Serai-je moi-même encore en vie quand mon fils le recevra ?» interroge David Guez, qui fêtera ses 100 ans en 2067, échéance de son projet.

«2067 joue sur l'attente, la mémoire, la correspondance, et notre relation au temps et aux autres», expose l'artiste, qui s'est exilé trois ans du réseau qu'il hantait. «J'en avais marre de la vitesse, de cette course folle à l'information, à l'innovation, de ces heures passées en ligne.» Le 11 Septembre signe le coup de grâce. David préparait alors une expo pour la galerie du World Trade Center en octobre quand les tours s'effondrent. «J'étais déprimé. Je me suis posé la question du sens. Je me suis mis à écrire, j'ai appris la lenteur et la solitude. En retrouvant le réseau, je me suis demandé comment ralentir... 2067 était une manière de créer une rupture dans le temps.»

«Lien mental». Lorsqu'une missive est envoyée dans le futur, le destinataire est aussitôt alerté par mail, même s'il ne pourra lire son contenu qu'en temps voulu. «Ça crée un lien mental entre deux personnes, une attente, un désir.» Confessions tardives à un ami, mots d'amour, journal intime envoyé à sa progéniture ? Chaque alerte s'accompagne de trois mots-clés choisis par l'auteur. Une sécurité en cas de changement d'adresse qui permettra au destinataire de lire le message sur le site au jour dit. «Ces mots-clés peuvent être des indices, un petit jeu supplémentaire.» Le délai laisse aussi imaginer des conversations décalées. «Quand j'ai su que ma soeur m'avait laissé un message dans le futur, j'ai décidé de lui répondre dans le futur, sans savoir de quoi il était question : une joute spéculative.»

Les statistiques du site montrent une hésitation à se projeter dans un avenir lointain, le gros des mails (1 500 pour l'instant) vise l'année prochaine. «Les gens ont peur d'envoyer une lettre qui arrivera cinquante ans après.» David Guez a dû aussi se poser la question de l'obsolescence technologique. «J'ai fait un retour à la forme la plus simple : un fichier crypté pour protéger ces données intimes du piratage, surmonté d'une petite couche de programme.»

2067 s'inscrit dans un projet intitulé Hypermoi, déclinant l'idée d'un nouveau moi intimement lié au réseau. «On ne peut pas lui échapper. Il conserve nos traces, notre mémoire, nos pensées. On y laisse un fantôme.»

(1) gsbwww.uchicago.edu/fac/nicholas.epley/Krugeretal05.pdf

Vos réactions

Soyez le premier à réagir

A lire aussi

DU MÊME AUTEUR

- > [Go ok go go](#)
- > [Pleine Lune numérique au Châtelet](#)
- > [La poupée Paris parasitée](#)
- > [Du grand Ars](#)
- > [Le crime assigné à Residents](#)

ARCHIVES

- > [Consultez nos articles depuis 1994](#)

Dans la même rubrique

- > [L'art et essai non grata à Montpellier](#)
- > [Les éditions Al Dante, fameuse langue de Blois](#)
- > [Pissarro et Gauguin au secours des Osnysois](#)
- > [La Biennale des antiquaires, grandeur et dépendances](#)
- > [Disney sans polémickey](#)

Liens sponsorisés

- Mode et Beauté**
 - > [Relooking](#) > [Cheveu](#) > [Tee Shirt](#) > [Sous Vêtement Homme](#)
 - Partez en Vacances**
 - > [Promotion Voyage](#) > [Hôtel Barcelone](#) > [Idée Week End](#)
 - > [Sejour Guadeloup](#)
 - Se détendre**
 - > [Acheter CD](#) > [Jeu Vidéo](#) > [Affiche](#) > [DVD Vierge](#)
- Libération ne peut être tenu responsable du contenu de ces liens.

RSS > [L'essentiel du fil info](#)

Publicité

Rebonds

- > [Deux semaines pour sauver le Darfour](#)
- > [Royal, un nouvel alliage](#)
- > [Etudiants, parias de la santé](#)
- > [Du bon usage des islamistes](#)
- > [Le Pen, un étranger à Valmy](#)



Avignon 2006
Sur le front d'Avignon
La soixantième édition du Festival déclinée sur Libération.fr. Histoire polémique et géographie du théâtre contemporain au programme.



JLG à Beaubourg
Godard s'expose
Le cinéaste commente la visite de «Voyage(s) en utopie» et Schuhl donne : vision de Jean-Luc Godard

MÉTÉO
Le temps qu'il fait et qu'il fera en France dans le monde >

PETITES ANNONCES
Transport amoureux, messages personnels, garde d'enfants... Passez votre annonce dans Libération >

RENCONTRES
Vous cherchez l'âme soeur ? ou l'âme frère ? 1,8 million d'inscrits à notre service de rencontres vous attendent. >

Nos albums de l'année



Le meilleur de la musique
Le classement «Libé» des albums 2005, top style confondu. Et les festivals 2006.
> [Voir tous](#) > [Tous les dossiers](#)

ALLÔ, LE FUTUR? ICI, LE PASSÉ!

Le projet artistique «2067» fait voyager dans le temps e-mails et coups de fils.



2067 TELECOM

2067 TELECOM est un réseau de câbles métalliques indépendants installés dans des espaces publics (bureaux d'art, parcs, entreprises...) qui permettent de laisser des messages vocaux à une date choisie dans le futur, permettant de créer avec un dispositif d'échange vocal unique.

2067 TELECOM version pour Smartphone : une application qui permet de laisser un message qui sera reçu dans le futur. Lorsque le correspondant passe dans la zone où le message a été laissé, une voix enregistrée nous invite à déposer un message.

Une version pour console pour accéder aux données à la main.

Projeté à la Maison des Métallos de 1 à 10 (cliquez sur le bouton Digitaliser votre voix).



RADIO 2067

RADIO 2067 est une de 11 postes radio qui se font entendre en continu par une bande sonore qui va de 1933 à 2067. En tournant la manivelle, il est possible d'accéder à n'importe quel message qui aura été enregistré dans le futur.



Un partenariat réalisé avec l'INRAE France et l'Institut National de la Recherche Agronomique pour la bande sonore.

En savoir plus -> David Guez



À la Maison des métallos, à Paris, l'œuvre de David Guez. On décroche un vieux téléphone, une voix enregistrée nous invite à déposer un message dans le futur. PHOTO: O.G.

Impossible d'avoir une conversation en face à face avec ses amis ou collègues, distraits par leur smartphone toujours à portée de main, un œil sur les messages qui affluent, morcelés entre plusieurs interlocuteurs, prêtant un intérêt tout relatif à l'échange en cours. L'artiste David Guez questionne cette fièvre communicante avec 2067, une série d'installations, de site et objets qui interrogent le temps, la mémoire.

Il y a trois ans, il proposait aux internautes d'envoyer un e-mail dans le futur, message que le destinataire recevrait à la date fixée par l'émetteur : dans un jour, une semaine, soixante ans... Lorsqu'une missive est envoyée dans le futur, le destinataire est aussitôt alerté par mail, même s'il ne pourra lire son contenu qu'en temps voulu. «Ça crée un lien mental entre deux personnes, une attente, un désir.» Avec, en toile de fond, cette incertitude : l'expéditeur du message sera-t-il encore en vie ? Et moi-même serai-je là

pour le réceptionner ? Le projet 2067 Telecom reprend cette idée mais en rajoutant la voix. «C'est le médium le plus puissant pour le souvenir», estime Guez, qui évoque la puissance émotionnelle d'un timbre familier enregistré sur une vieille K7. Installé lors du festival Digitalement vôtre, un prototype est actuellement disponible dans le hall de la Maison des métallos. En décrochant le lourd combiné d'un vieux téléphone noir à cadran, un numéro se compose automatiquement et à l'autre bout du fil, une voix enregistrée nous invite à déposer un message dans le futur. Au préalable, il faut fixer la date à laquelle le message sera réceptionné. Ce qui nécessite de réfléchir à ce que l'on veut dire, à qui, et dans combien de temps. La boîte vocale assigne alors un code secret à ce message vocal, qui devra être communiqué au correspondant, assorti de la date d'échéance.

Pour l'instant, le futur est limité au temps d'exposition de la machine, mais David

Guez espère pouvoir présenter le projet de manière permanente dans des cabines téléphoniques, mobilier urbain lui-même en voie de disparition. Guez prend un malin plaisir à rendre la communication la plus compliquée possible. A l'ère du temps réel, de la communication ininterrompue, c'est une manière radicale «de ralentir la vitesse incroyable des flux qui nous gouvernent, amplifiés encore par les réseaux sociaux comme Facebook, de redonner un sens aux échanges entre les humains. Ça oblige aussi les gens à se déplacer, à sortir de l'écran». Guez imagine aussi une application pour smartphone, qui permettra, cette fois, de laisser des messages dans le futur mais géolocalisés. Si le destinataire passe dans la zone où le message a été déposé, il s'affiche sur son écran, telle une résurgence du passé, une sorte de «land art numérique», avec des zones de rendez-vous, à la jonction entre espaces virtuels et réels.

2067 (date des 100 ans de David Guez) comporte éga-

lement des objets à remonter le temps, comme Radio 2067, présentée au festival Gazerz d'Aix-en-Provence, une version hackée d'une radio commerciale qui, au lieu de sauter d'une fréquence à l'autre, permet de voyager dans le temps en tournant la manivelle. Tout à gauche du spectre, des vieux airs grés-

sillants de 1900, début de cette déambulation sonore à travers le siècle, entre discours de Hitler et blagues de Jamel. «C'est moi qui ai fait cette playlist, confie Guez. Une radio GRM est en cours de réalisation, avec les archives du Groupe de recherches musicales qui m'a donné accès à soixante ans de musique concrète. Mais chaque acquéreur de ce poste, vendu en édition limitée, pourra fabriquer sa propre playlist contenue dans une carte mémoire.» La version 2.0 sera, elle, connectée à Internet et une déclinaison audiovisuelle est à l'étude.

MARIE LECHNER

<http://hypermoi.net/2067telecom>

Artistes Claude Closky et Matthieu...
 ont au moins deux choses
 mmun: ils utilisent l'Internet
 naissance, mais avec la
 e de qui connaît bien le
 ement du média. Claude
 st fait une spécialité de la
 es médias et des discours
 res, les reprenant, dupliquant et
 pour provoquer la réaction. Il
 e décider à réunir sur une
 ertoire toutes ses
 ons multimédias, du
 site du musée de la Publicité à
 te composition pour
 Parcours, à Saint-Germain-
 Il y investissait un
 écrans vidéo projetant sur
 leur des produits de
 on tournoyant en 3D
 de la pub sans la pub).
 cliquant sur le «flyer» en
 che l'affichage de dizaines de
 tres de couleur, les pop-up
 signe distinctif des
 ons de Closky on line. Ils
 illusion de la profusion, «se
 ent comme pour se donner la
 xplique-t-il. «J'ai choisi
 vité minimum: la plupart du
 ait d'être impliqué dans une
 n étrangère à soi donne
 m du choix, mais cela relève
 vie.»

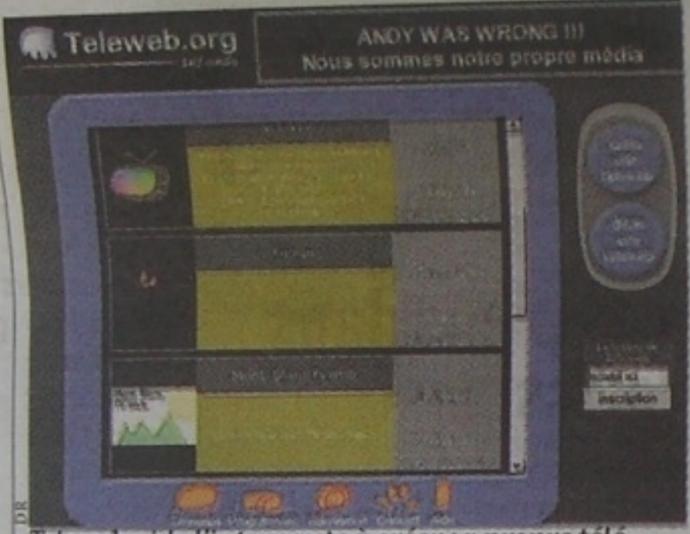
nce tronquée, hypertexte
 «fausse interactivité»... Closky
 critique le
 réseau
 comme les
 autres
 médias, en
 utilisant les
 codes et les
 méthodes
 propres au
 e-business.
 De la même façon, Matthieu
 artcipe à la farce du
 e électronique pour la mettre
 n: il met aux enchères sur le
 n lot de verres (voir photo),
 final d'un projet plus vaste, «El
 que» (le grand troc), qui l'a
 ilbao à Amsterdam (2): au lieu
 érir, Laurette offrait à qui
 e voiture de 1 million de
 échange d'un autre objet, lui-
 angé contre un autre et ainsi
 tout se déroulant devant les
 lé et dans les magasins de
 t au cœur de la foire
 -marchande. Au bout de la
 urette se retrouve détenteur du
 erres bleus, d'une valeur de
 s, et les met aux enchères... ●

a.univ-paris8.fr/closky/
 n Plan B, jusqu'au 31 mai, au centre d'art
 DeAppel à Amsterdam: www.deappel.nl
 eBay (jusqu'au 17 avril):
 ction.laurette.net
 o en ligne de Matthieu Laurette:
 net

chroniqueur mondain multicolore est le premier
 stakhanoviste monarchical
 Pour en savoir plus
 Canalweb a fait du talk-show sa spécialité. Economique, le genre est très prisé des télés du Net.

Mettez une souris dans votre télécommande

Ça crachote encore mais tout le monde y croit: tour d'horizon de la Web télévision.



Teleweb aide l'internaute à créer sa propre télé.

Personne n'est aujourd'hui capable de dire ce que seront demain les «chaînes» de l'Internet. TPS propose d'envoyer ses e-mails depuis son poste de télé, Canal + «invente» les «Netmen et Netgirls», Canalweb réinvente l'accès libre (chacun peut venir faire son émission)... Cet embrouillamini arrange bien les différents opérateurs, qui admettent tâtonner et expérimenter en attendant les hauts débits. Car l'image en mouvement sur le Net est encore balbutiante: au format timbre-poste, la vidéo crachote ses images en direct, dans des formats pas toujours compatibles avec l'équipement informatique standard (1).

Ecran noir ou écran web?

Selon le cabinet d'études Forrester Research, en 2005, les Européens seront plus nombreux à regarder la télévision interactive que le PC. Les programmes à la carte devraient se développer. Cependant, la position même du téléspectateur,

plus passive que celle du «webspectateur», laisse à penser que l'interaction restera limitée. Les programmes des sites web devraient davantage laisser la main à l'internaute. Autre handicap, l'obligation de passer par une technologie enfermée dans un décodeur. En Europe, OpenTV et Canal Technologies (groupe Canal +), au contraire du marché de la webtélé (2), se partagent un marché fermé.

Plateaux télé à profusion

Canal Web ou la Citoyenne en ont fait leur spécialité: le talk-show est devenu LE programme télé de l'Internet. «Le talk-show est un genre très adapté à la télé communautaire spécialisée», argumente Jacques Rosselin, PDG de Canal Web. Le plateau télé a l'avantage d'être réalisé à peu de frais et de pouvoir être consulté en direct ou en différé. Canal Web offre ainsi à qui veut la possibilité de créer son émission, façon «accès libre». Echecs, pêche à la mouche ou hip-hop font partie des 100 000 heures de vidéo stockées par Canal Web. Pauvre en terme de création, lesdites chaînes n'ont rien de révolutionnaire sur le plan formel.

Comment faire du neuf avec du vieux

Est-ce parce que tfl.fr est le site d'une chaîne télé que ce mot y est banni? Les programmes y sont répertoriés sous le vocable «VOD» (video on demand), les émissions découpées en séquences, laissant ainsi le choix à l'internaute d'aller cliquer sur le commentaire, l'extrait de film ou le flash du dernier JT. Sur le Net, affirme Ludovic Lecomte, responsable des contenus du site, «on ne fait pas de la même façon une émission qu'à la télé»: «Le bandeau défilant à l'antenne est une façon limitée



d'être interactif. Quand Jean Bertolino fait un reportage, il ajoute vingt-six minutes d'images en complément sur le site, puisque nous ne sommes pas limités en temps.» Pour l'internaute, c'est la possibilité de se concocter le programme qu'il souhaite, d'y ajouter une pincée de commentaires (bien des programmes permettent la discussion en direct en parallèle à la diffusion des images). Comme tfl.fr, le site

c'est permis
 internautes
 mulot.» A
Le retour
 On a gardé
 l'Internet
 libre parol
 tout le mo
 encadré).
 distingué
 faite par le
 de la sem
 automati
 trouve un
 mettre en
 indépen
 de l'hébe
 conseils
 premier
 des méd
 (1) Entre
 dans le sec
 vidéo sur
 navigateur
 en bande
 éviter des
 (2) Selon
 d'abonné
 www.cana
 www.cana
 www.telev

Big

Site TV
 échapp
 l'entrep
 Améric
 Toilet,
 animat
 spectat
 cuvette



Aux ch
 suivre l
 venu da
 deman
 Après s
 PDG et
 exposé
 stupeur
 Culotte
 succède
 cuvette:
 Un beat
 caméra
 scatoph
 question
 un tour



Web — L'exploitation des données personnelles vue par des Net-artistes.

Big Brother et ses petits frères

erie

pas féru
léjà, tout
lette, puis
ocyclettes,
urquoi les
machines
order sur
le et
être, par
vis de
(Tiens,
me moto
n rétro
à mesure
l'absurdité
llisé, la
cessait de
ici que le
fréné des
exacerbe
an train à
gamin.
oreille, une
s -, il avait
us les
n univers
oit un
le en veille
console de
que Sony),
ue de type
MP3»,
nts
tes es
n
e de la
cran
s'abimait
ion d'un
e n'ai pas
Le Mans.
endit
ppléa.
e sonna
ge au
estion de
itterie»,
tout ce
dans
lle
s. pour
gement,
t les
çaient
res.
n
viseurs
e me
t boltier
el
ter les
et toute
e. Mais
son
n cette
trique,
tonomie
rté.
8 mars.

«**P**ersonne ne vous connaît aussi finement que ça, pas même la personne qui partage votre vie», constate

Albertine Meunier, Net-artiste, lors de la conférence «Faut-il avoir peur du Web 2.0?» à Beaubourg dimanche dernier. Qui est ce mystérieux confident, qui lit en vous comme dans un livre? Google bien sûr, qui sait mieux que quiconque quels sont vos centres d'intérêts.

Voyeuriste. Depuis 2006, Albertine Meunier publie l'inventaire exhaustif de ses recherches dans le moteur grâce à l'un des multiples outils qu'il propose: Google Search History, qui permet à l'utilisateur d'archiver ses requêtes. Son My Google Search History propose aussi de donner libre cours à son penchant voyeuriste et d'observer au jour le jour les recherches d'Albertine, déclinées comme une liste de mots-clés, récités par une voix de synthèse ou égrenés dans une vidéo. Cette accumulation de requêtes donne une idée assez précise de ses préoccupations. Ce qu'elle a (probablement) mangé à Noël (les deux requêtes du 25 décembre 2007 sont «magret de canard poêlé» et «marmiton»); où elle habite (29, rue des Sablons, déduit de ses multiples recherches d'itinéraires à partir de cette adresse); qu'elle s'est renseignée sur une «demande d'adoption» au «conseil général du Val-de-Marne» le 3 novembre et que, la veille, elle a voulu «ouer» puis «acheter» un «vidéo-projecteur»; qu'elle s'est interrogée sur ce qu'était la «vraie vie» le 6 juillet; qu'elle aime la «choucroute» et suit de près les nouvelles technologies; enfin, qu'elle est sans doute une gauchiste patentée («union mondiale de la poule»).
«Affichées de manière cumulative,

Les sites

- My Google Search History**
www.albertine.meunier.net/google_search_history/
- Eleveur de réseaux sociaux**
<http://rg2012.hypermoi.net/>
- www.internetmonamour.fr/
- La comédie musicale**
www.monochrom.at/myfacespace/
- E-traces et Yoogiel**
www.etraces.constantvzw.org/informations/

union mondiale de la poule

photos de mémé

gant couleur fluo

google will eat itself

Des requêtes de l'artiste Albertine Meunier archivées dans My Google Search History. DR

mes recherches sur le Web délivrent un réel autoportrait, écrit l'artiste. Comme un grand film souvenir, ce long listing me rappelle des (micro) événements de vie. Mais le projet soulève également des questions concernant notre vie privée et Google. «Il rend clairement visible la quantité incroyable d'informations dont Google dispose sur nous. Vous pouvez à loisir observer mes recherches, livrées à vos yeux, comme le fait Google», note-t-elle. «Si tout le monde publiait ses données confidentielles, ça permettrait de diminuer un peu la puissance de Google», suggère l'artiste.

Veine farceuse. «Nous sommes une communauté planétaire d'hommes et de femmes-sandwichs nus et voyeuristes», constate le Net-artiste **David Guez**, qui sonde les réseaux sociaux. L'artiste avait distribué lors de la conférence un questionnaire intitulé «Aucune donnée ne sera utilisée à des fins génocidaires», compilant les questions posées par Facebook, Myspace, Orkut... afin d'établir un profil d'utilisateur: orientation sexuelle, religion, opinions politiques, style vestimentaire, questions très intimes auxquelles on répond souvent machinalement malgré leur caractère optionnel. «Ouvrir un compte sur Facebook, c'est décrire de façon précise ce que nous sommes», écrit David Guez. Facebook nous invite à nous mettre à poil devant une entreprise privée «qui n'a d'analyse que celle de la performance moné-

taire», constate l'artiste aux 206 amis, qui s'est lancé dans «l'élevage de réseaux sociaux», un projet en développement. Dans une veine plus farceuse, Monochrom, un collectif d'hacktivistes viennois, a mis en scène les dérives de Facebook dans une comédie musicale - MyFaceSpace - lors du

gala autrichien des Big Brother Awards. Avec dans le rôle du méchant, l'«Administrator» tout puissant. «Tout se passe comme si, alors que nous craignons Big Brother, nous confions volontairement des informations les plus intimes à une série de "little brothers", dont le but apparent est de nous faciliter

la vie mais qui, discrètement, collectent et enregistrent nos données personnelles», constatent les Belges Michel Cleempoel et Nicolas Malevé, qui compilent sur le site E-traces toutes les informations relatives à la vie privée et à la protection des données. Les deux artistes travaillent à un jeu en ligne - Yoogiel - dont le but est d'analyser «les mécanismes économiques à l'œuvre derrière les interfaces riantes du Web 2.0: la spéculation sur les profils, l'exploitation du travail gratuit.»

Extension. Yoogiel, miniature du Web 2.0, permettra d'en découvrir les coulisses. Le joueur pourra endosser tour à tour le rôle des différents acteurs du marché des données personnelles. «En tant que visiteur, il laissera des traces dans les différents services proposés par Yoogiel. En tant qu'administrateur, il collectera ces traces pour constituer des profils afin de les vendre à ses clients. Et, pour finir, en tant que client, il achètera les profils à des fins de marketing, contrôle ou surveillance», expliquent les auteurs qui vont prochainement mettre en ligne une extension Firefox qui permettra aux internautes volontaires de mettre leurs surfs à disposition.

— MARIE LECHNER

LA CINÉMATHEQUE FRANÇAISE

HOMMAGE À JOHNNIE TO

DU 5 MARS AU 11 AVRIL 2008

CNC
www.cinemafrancaise.fr - 51, rue de Bercy - 75012 Paris
01 71 19 32 00 - Métro Bercy (5 et 14), Bus (24, 64 et 97)

Web-TV

Le radeau de la promo

www.canalweb.net, www.clicvision.com, www.kawaprod.com, www.3toon.com, www.watabuzz.com, www.bmwfilms.com

Les rares web-TV qui existent encore faisaient grise mine au Narrowcast, le salon de la vidéo en ligne, qui s'est tenu les 13 et 14 juin à Paris. Victimes d'une conjoncture calamiteuse, nombre d'entre elles ont disparu. «C'était de la télé, c'était sur le Web, c'était Nouvo», lit-on sur Nouvo.com, qui a mis la clé sous la porte. Café Calva, lancé en novembre, affiche une mire: «Nous interrompons momentanément nos programmes pour des raisons indépendantes de notre volonté. Nous prions notre aimable clientèle de bien vouloir se diriger vers les adresses.» Car c'est bien de sous qu'il s'agit: les producteurs de contenus cherchent tous le moyen de se financer. «La plupart de nos séries sont en stand-by», affirme Kawa Prod. Nous cherchons à les vendre à des portails ou des sites médias. Malheureusement, s'ils veulent bien servir de vitrine, ils sont rarement disposés à nous rémunérer.» Canalweb veut croire à l'abonnement payant pour ses émissions les plus populaires (comme la récente MySexyTV), moyen déjà testé sans succès par Clicvision, en redressement judiciaire.

Du coup, les producteurs cherchent leur salut dans le service aux entreprises. 3Toon fait des cartoons de pub en Flash pour EDF ou Fastbooking, Watabuzz produit des jeux en ligne pour France Loisir ou Post-It... Dans l'adverainment (mélange de pub et de divertissement), la palme revient haut la main au constructeur BMW, qui vient de financer ce qui est sans aucun doute la série la plus ambitieuse jamais produite sur le Net: casting hollywoodien, réalisateurs prestigieux (David Fincher, Wong Kar Wai, Ang Lee, John Frankenheimer...), budget pharaonique (9 millions de dollars soit 10,5 millions d'euros)... La vraie star des cinq films de six minutes n'est toutefois ni Madonna, ni Forest Whitaker, ni Mickey Rourke (tous trois présents) mais la BMW. Le



Cartoon réalisé par Watabuzz.



La série
u
et un budget
hollywoodiens.

héros est un chauffeur professionnel, spécialisé dans les missions à haut risque, prétextes pour mettre en valeur les prouesses des berlines.

Domage que personne ne dispose de ce genre de moyens pour produire un webfilm digne de ce nom ● MARIE LECHNER

Web-TV Pour décrocher un direct

www.videofluxus.net

Il persiste et signe. David Guez offre aux internautes un moyen simple pour réaliser des directs sur le Web. L'utopie n'est jamais loin dans les projets de ce média-artiste qui entend créer de l'espace public comme d'autres des œuvres d'art. Il avait déjà conçu Teleweb, un portail libre permettant de créer sa propre Web-TV. Mais l'infrastructure nécessitait des moyens techniques et logistiques qui freinaient son ascension — quoique 1 000 internautes se soient lancés grâce à Teleweb, «du mec qui filme son dernier-né jusqu'à Télébocal», dit David Guez. Videofluxus promet d'aller plus loin dans cette démocratisation de la parole publique: il suffit de télécharger le programme d'Ivisit, l'un des pionniers du chat vidéo adapté par David Guez à un public français, de réserver

une date pour une vidéosession, de prévenir les personnes intéressées et de se retrouver, toutes webcams ouvertes, pour une session son-image-texte en direct. La technologie est légère (1), l'investissement se limite à une webcam et un micro. Deux espaces sont ouverts: la freezone où tous les connectés peuvent se voir et communiquer, comme avec un logiciel de conversation en direct, et des rooms pour les home performances, comme les appelle David Guez, qui aimerait que les artistes s'approprient cet outil. Il a d'ailleurs déjà prévu des partenariats avec l'Encyclopédie des nouveaux médias (Libération du 20 novembre 1998) ou les Cinémas de demain à Beaubourg ● ANNICK RIVOIRE

(1) Le Peer to Peer façon Napster, où la bande passante n'est jamais saturée puisque les infos ne sont pas stockées sur une seule machine, mais sur les ordinateurs de chaque participant.



■ ■ ■ machines pensantes ou de créatures vivantes... » L'artiste serait alors en mesure de créer la vie – à tout le moins d'en mimer le mouvement.

« **L'artiste doit questionner** »

Une telle perspective est évidemment lourde de menaces. Si bien que dans la plupart des œuvres touchant à la manipulation du vivant ou à la robotique, l'épate technologique cède devant l'appel à la vigilance. À l'instar de la lapine phosphorescente d'Eduardo Kac ou des sélections génétiques mises en scène par le Critical Art Ensemble, elles ont pour objectif la mise en question inquiète de ce que produisent les technologies génétiques ou la conversion du monde en data.

Ainsi, en 2050, les artistes auront sans doute moins pour rôle de contribuer aux avancées technologiques que de les mettre à l'épreuve et d'alerter sur leurs potentiels effets. C'est le cas de David Guez : depuis 1996, le travail de cet artiste « numérique » a pour objet d'appliquer toutes sortes de questionnements au réseau. En 2006, il élabore un site Internet qui permet d'envoyer un mail dans le futur. Dans la lignée de cette œuvre, il propose dans le cadre du festi-

val Parizone@dream (les 1^{er} et 2 juin à la Gaité lyrique) une série d'objets – radio ou horloge – permettant de voyager dans l'avenir ou le passé.

Pour l'artiste, ce décalage entre le temps réel auquel nous accule le numérique et un temps plus long est une façon d'inviter le spectateur à la prise de recul. « On est dans une société où il y a tant de données et d'images qu'on n'a plus le temps de les voir, explique David Guez. Face à ce flux de données, l'artiste doit questionner. Sans fond philosophique, sans visée critique, il n'y a pas d'art, même virtuose technologiquement. »

Dans un futur baigné de technologies au point que l'homme serait physiquement confondu avec elles, l'un des rôles de l'art pourrait ainsi être de nous déconnecter. Au festival Bouillants (jusqu'au 9 juin), *Hi ! I'm a Real Human* du collectif Multitouch Barcelona ou la *Facebox* de Fur (déjà présentée l'an dernier au festival Exit) opposent d'ores et déjà à l'interface homme-machine un vrai face-à-face entre individus. Comme si l'essor des technologies et leur pénétration dans notre quotidien contribuaient mécaniquement à faire de l'expérience directe et certifiée sans OGM la forme la plus désirable de l'œuvre d'art... ■

QUE SERA L'ART EN 2050 ?

Art numérique, art génératif ou bio-art, certaines des pistes qu'arpentent les artistes de demain se dessinent dès à présent. En écho à une actualité dense sur le numérique, *L'œil* s'interroge sur l'art, son économie et la place de l'artiste en... 2050.

Stéphanie Lemoine



transfert



VU!

... ..





29 mai 2000

Comme en 1981, lors de la libération des ondes, des projets complètement décalés émergent. David Guez, artiste plasticien, a ainsi créé tv-art.net et teleweb.org où chacun peut réaliser sa propre chaîne. Beaucoup d'internautes réalisent déjà leurs pages personnelles. Ils pourront, en plus de leur CV ou de leurs photos de famille, créer leur propre émission en se filmant avec une Webcam, une petite caméra reliée à l'ordinateur. « Je défends l'idée du self-média. C'est l'auteur qui doit avoir le pouvoir et non pas le média. Tout le monde peut maintenant concevoir ses programmes librement, sans passer par le filtre d'un diffuseur », explique David Guez.

POUR LA SOLIDARITÉ.

David Guez invente l'humanitaire virtuel

brian snyder / reuters

Deux euros les 100 m² à Paris. Sur « DotRed », le premier jeu en ligne à caractère social et humanitaire, on brade la capitale mais pas ses convictions. Pour cette somme dérisoire, on s'offre une parcelle matérialisée par un cube en 3D sur une carte virtuelle de la ville, et on fait don de 1,60 € à cinq associations militant pour le droit au logement. Conçu par David Guez, qui tisse des projets sur la Toile depuis plus de quinze ans, « DotRed » se veut être un réseau social citoyen. Une sorte de FaceBook tridimensionnel et caritatif. Chacun est représenté par un cube plus ou moins large selon le nombre de lopins achetés et plus ou moins haut selon le nombre d'amis parrainés, dans lequel on peut intégrer des vidéos, des photos et des informations. Une manière de sensibiliser les jeunes, un public que les associations peinent à capter, mais aussi d'expérimenter un nouveau concept ainsi défini par David Guez : « utiliser le virtuel pour changer le réel » •

Anne-Sophie Michat

www.dotred.fr



POUR LA LIBÉ

Benoîte ne mâche pas ses r



Née en 1929, Groult est conteste une du XXI^e siècle eu trois mar avec le dern passion à la Beauvoir. Ee journaliste e elle a surto été libre. Ce et irrévéren publie *Mor* autobiogra alerte et fra elle n'a pas d'oublier s D'abord le qu'elle dit à 50 ans. E la connot prise par Elle trouv féminins leur repr l'intellige la beauté entière e de cette dénonce les libert elle ne s cela. Ca d'autres Son sec Le droit la digni d'actua mariag ne saur parle a des fen « super préten et de la tabou Au-del elle es une fi mode ce qu' Adeli

Recherche



sur Metro sur Google



La Une du j



Cliquez sur l'image pour l'agrandir

club metro

L'offre du iour



Un mail dans le futur

Certains enterrent une boîte en fer avec des souvenirs à l'intérieur en se promettant de venir la chercher cinq ans plus tard. L'artiste David Guez, lui a mis en place un service gratuit d'envoi de mails dans le futur, baptisé 2067. (23/03/2006)

Le principe est des plus simples. Il suffit d'indiquer son nom et son adresse mail ainsi que ceux de votre correspondant (vous-même, un parent, un ami...), de préciser la date à laquelle vous souhaitez que le mail soit envoyé (entre aujourd'hui et 2066), et d'écrire votre message pour le futur.

David Guez a pensé à tout, même à l'éventualité que vous changiez d'adresse mail en cours de route. Des mots clés mnémotechniques sont donc demandés pour pouvoir vous identifier malgré tout et vous permettre de changer à tout moment le contenu de votre mail vers le futur.

Un mail dans l'espace

Et si, pour vous, 60 ans ce n'est pas assez, il y a le projet international Keo. Un satellite sera lancé dans l'espace courant 2007 pour ne revenir sur terre que cinquante mille ans plus tard. Il emportera avec lui tous les messages que les internautes auront enregistrés via le site keo.org.

En espérant que nos descendants sauront encore ce qu'est un mail dans cinquante mille ans...

Florence Santrot

Pour des émissions « maison »

Votre télé perso sur le Web

Point besoin de s'appeler Bouygues pour lancer aujourd'hui une télévision sur Internet. Les PME/PMI et même les simples particuliers peuvent s'offrir ce luxe pour des budgets qui avoisinent les 10 000 francs. Vous avez dit révolution ?

« Une

carte d'acquisition à moins de 1 000 francs, un ordinateur à moins de 10 000 francs, une caméra de base, une connexion Internet et le tour est joué : vous lancez votre télévision sur Internet, sans passer par la chaîne classique de l'audiovisuel avec ses producteurs, ses diffuseurs... Le reste est surtout question d'imagination ». David Guez, créateur de Teleweb ne joue pas les fanfarons. Sur son site, il permet de créer en quelques minutes sa propre télévision et d'ajouter des programmes dans les différents formats audiovisuels existants sur le Web. Côté matériel, nul besoin en effet de faire des folies. « Un PC type Pentium II ou III et une carte d'acquisition vidéo ne coûtent au total pas plus de 8 000 francs, précise David Guez. Une configuration sur Mac revient un peu plus cher. Il faut compter environ 10 000 francs pour un Macintosh DV qui est déjà vendu avec une entrée vidéo (port firewire) pour caméra numérique. Je conseille également l'achat d'un graveur de CD-Rom pour archiver les fichiers originaux. Les premiers prix des graveurs démarrent à partir de 1 000 francs. »

La carte d'acquisition vidéo est un des éléments clés de la chaîne. Deux types de cartes sont actuellement disponibles. Les cartes analogiques sont compatibles avec les magnétoscopes ou les caméras Hi8, Super 8 ou VHS. Les

cartes d'acquisition numériques contiennent, elles, un port firewire qui supporte seulement des caméras numériques de type DV ou Hi8-Numérique. Osprey, Miro, Matrox fabriquent les cartes les plus vendues du marché. Les logiciels de montage sont en général fournis avec la carte. Après avoir réalisé le montage, il faut ensuite générer un fichier compressé de type AVI (format PC) ou QuickTime (format Mac). « Il est préférable de définir une taille pour votre vidéo de 240x180 pixels maximum pour afficher une bonne qualité d'image », conseille David Guez. Autre phase importante : l'encodage. C'est en effet lui qui va rendre votre film lisible sur Internet en transformant votre fichier d'origine en un fichier propre à chaque technologie. « Aujourd'hui, il existe trois grands formats pour la vidéo qui nécessitent le téléchargement de trois programmes d'encodages différents et un lecteur pour lire ces vidéos, rappelle David Guez (voir page 64). Quelle que soit la technologie retenue, Real, Windows Média ou QuickTime, conservez toujours vos sources issues du montage car les technologies changent souvent. Il faut être capable d'évoluer avec elles ». L'encodage terminé, vous n'êtes pas encore au bout de vos peines. Reste encore à gérer le streaming. « Le streaming, c'est un procédé qui permet de ne pas attendre qu'un fichier vidéo ou son se charge complètement sur votre machine pour pouvoir le lire », précise David Guez. Fidèle à l'esprit de gratuité des outils

sur le Web, il existe une technique gratuite : le « http streaming ». Elle fonctionne avec les hébergeurs gratuits comme Multimania, Xoom, Chez.com ou iFrance. Les principaux fournisseurs d'accès, Club-Internet, Wanadoo ou Free offrent également ce service. « Pour la technologie RealVideo, il suffit de rajouter sur son compte serveur un petit fichier texte qui contient la ligne suivante `pnm://www.hebergeur.com/compte/ma-video.rm`, souligne David Guez. Pour QuickTime et Windows Media, les fichiers mov ou asf en streaming sont générés automatiquement avec l'outil d'encodage. Un conseil : au moment de l'encodage, choisissez la configuration modem 28.8 ou 56K et l'option http streaming, sans quoi votre fichier sera illisible par la plupart des internautes car trop lourd ».

Dernière étape du parcours : l'hébergement. Trois solutions s'offrent aux futurs « patrons de chaînes ». Utiliser le compte fourni par le provider, utiliser un des comptes gratuits disponibles sur Internet ou s'offrir un compte payant chez un hébergeur privé. Dans ce dernier cas de figure, tout dépend de la technologie utilisée, de la bande passante consommée, du nombre de flux simultanés souhaités... À vous de négocier et de bien comparer les différentes offres en présence, en sachant que la plupart des outils utilisés par l'hébergeur sont gratuits, à l'exception de la technologie Real. Là encore, il est donc possible d'alléger considérablement la facture.



Hacktivism / E-Music / New Media Art

neural.it

Europe € 7 / UK £ 6 / US+World \$ 8 / AU\$ 14.99

ISSUE 44 / Winter 2013

> Post-Digital Print (postscript)



In Another Sense... /

Interviews > Marcell Mars / Dušan Barok / Daniel Reetz / Errant Bodies / Florian Cramer / Benjamin Gaulon / David Guez / Jonathan Puckey / Luc Gross / Stéphanie Vilayphiou /

Neural 44 > p.47 > new media art >

> interview



Disque Dur Papier

From the perspective of your own work, how would you define "post-digital print" (in theory and practice)?

I work mainly on the idea that the transition from analogue to digital presents many problems regarding data retention and that somehow it will weaken the future of our civilization. However, we will need to make machines more powerful to write/read data, again risking complicating our access to data: writing on a sheet or a stone can be done without electricity using a process of encoding and decoding, and such methods form very basic and people-oriented relationships. Concerning print/books: the arrival of ebook readers such as Kindle raises questions about the resistance of the book against digital distribution and adoption. Movies, images, sounds and music are already in the pipeline of the network, though the book resists and has some advantages: it is sensual (the use of fingers, its feel). I am very disturbed by the global digitalisation of knowledge. It seems to me that in the end, we will end up with some black boxes at the foot of our bed containing 'hard' disks filled with billions of bits of data and that the access to our personal history no longer works via the emergence of our quantum memories and desires (which is, in a way, quite nice too) - in a sense we become blind. This is why in front of these massive blocks of digital storage, we must invent processes to return to books of 100 pages, we must segment selected data to make it visible

David Guez

and palpable.

In "Disque Dur Papier" you printed two books with the binary code of an entire movie, "Le voyage dans la lune" by G. Méliès and "La jetée" by Chris Marker. As the title suggests, you were turning print into a recording device with books functioning as hard disk drives, guaranteeing the maximum compatibility and potentially the longest preservation for fragile digital content. You also used a similar methodology to print the whole text of the Old Testament on an A1 poster. Do you think that print, instead of being supplanted by the digital may, in turn, be able to preserve it? Do you relate it in any way to what happened to other media meant to preserve print, like microfilm?

With this project, I made a symbolic act of resistance of the book against digital playback. One might think that it is paradoxical to store the digital on paper, but it's the question of cultural heritage that bothers me. If computers and software disappear, computer scientists can always recreate an operating system or a video player. But almost no-one can remake the Chris Marker film or the trip to the moon by Melies. It should be understood that the unification of the medium and the unification of media reframes the discussion on storage and obsolescence. Regarding access to data: printing an entire text on a poster makes it into a map on which the eye travels in different directions, almost the way we move on the network - by jumping! I love the idea of having your eyes glued to the text; it is almost a journey. Words printed make a different link with our brain than word on a screen. Microfilm has a single function; books have several. The book is, in a way, very reassuring: it is a terrestrial object, which remains at a physical location, something solid: a brick.

In Humanpedia, you extended this concept (imagining how artifacts can survive a disaster in the future) trying to create a human-hosted Wikipedia. Quoting Bradbury's Fahrenheit 451, you asked people to assume the public responsibility of memorizing single Wikipedia articles, giving oral tradition the power to preserve the digital. In your opinion has the role of books recognized by McLuhan (an

extension of our memory) been endangered by digital and networked technologies?

I think McLuhan meant that knowledge is a media extension of ourselves from any form of media. However, I want to relate this to the Internet of Things and the function of the networked internet that will be extended in two ways: (1) internally, with the integration of the computer into our brains and (2) externally with the projection of data on all the objects that surround us, making our world a network of physical storage and data traffic. I'm trying to make 'low media chairs' that contain only one file and therefore carry a very strong memorial item by their presence. It is very important to return to item identification: 1 = 1, to not be drowned in the shapeless mass of knowledge, which, after all, only serves to reassure but delivers no real meaning and no identification. The project Humanpedia will complete the process of identification, reappropriation and transmission. It proceeds in the same way as hard paper; it translates a computer operation (code, network) to a non-functioning network (books, humans). Maybe for the first time, and after 25 years of the internet, it's possible to imagine projects that enlarge knowledge in all the humanities. It's a bit of utopia, but not so much. Anyway, the question of coding and storage obsesses me. I dream of using all the stones on a beach to store data. A second idea with Humanpedia is to code knowledge on a gene; again, it's the idea of using biology and terrestrial materials to store data. The good thing with a gene is that it's very good with transmission and has a lot of space inside. Then, if this possible, we can move on to imagine that we may even have knowledge from other civilisations stored inside us without knowing it. It could store the upper layers of human knowledge and then maybe one day we could ultimately build hybrid beings that could be used to repopulate other planets.

Since 1994, David Guez created art work related to new media and digital forms (performances, installations, internet)

The New York Times

Technology

WORLD U.S. N.Y. / REGION BUSINESS TECHNOLOGY SCIENCE HEALTH SPORTS OPINION ARTS STYLING

The End User: E-Mailing Bottled Time

By VICTORIA SHANNON
International Herald Tribune
Published: August 31, 2006

PARIS Many people can no longer imagine life without e-mail. We are lost when our mail network at work goes down. At home, we check for messages first thing in the morning or last thing at night. We use e-mail to gossip with the guy at the next desk, and we depend on it to make, break and nourish long-distance friendships and family ties.

INTERNATIONAL
Herald Tribune

If we are already this reliant on e-mail after a scant couple of decades of use, what is the future of e-mail?

David Guez, a French new-media artist, can imagine the Internet and its e-mail-ability becoming a "kind of additional human organ" in the far-off future. In that vein, he has started a project - half genuine service, half Internet performance art - called *2067*, through which you can send e-mail to people on a particular date as many as 50 years into the future.

There are practical benefits: You could send a string of e-mail messages timed to the next 10 years of someone's birthday, for instance. Or you could send an e-mail reminder to a colleague of an important deadline next month.

But, as befits a work of art, there are emotional, relationship-dependent, perhaps even troubling aspects of the idea, too.

You could send an apology or a confession to someone in the future to assuage your guilty conscience today. You could send an "I was thinking of you" note to a special person - or somebody you'd like to be special - at a random date next year. Or you could describe your daily life in a kind of time capsule and send it to your children on their 20th birthdays.

One of Guez's points is to illustrate the compression of time and paint the Internet as time in a bottle. The goal is not really to sell a useful service or make money, he said; the project is free and open to anyone.

"It is conceptual Net art," Guez said during an interview. "One point is to make the Internet a timepiece. Everything is going faster and faster. We forget that time has passed by. I wanted to put a gap in time."

But the Internet is also a repository. "It is a kind of conscience. It keeps our memories and our thinking," he said.

And it affects relationships between people. "Of course you can say something with a letter. But with the Internet, it changes the point of view," Guez said.

Some of the same principles are evident in the three-year-old Web site called FutureMe.org. But Guez notes that his goal is to get people to e-mail others, not themselves.

In the past couple of months, about 1,000 e-mail messages have been entered into his Web site, 2067.hypermoi.net. Most people have chosen a delivery date in the next year. "I think they are afraid," Guez said, "because 50 years away is quite strange."

The technology is basic: some security and encryption (even Guez can't read the e-mail messages, he said), a simple form on the Web site, and a program that releases the designated messages automatically when the computer clock strikes midnight.

Guez realizes he needs to keep up with the project over the years, perhaps moving it to a different server, or setting up "mirror" sites, to make sure it delivers.

Several friends have told him their messages are funny ones. Guez himself can't imagine writing anything but "something nice," although he realizes that *2067* has the potential to do emotional damage as well.

The catchphrase "Internet time" came to mean "extremely fast" during the dot-com boom of the 1990s. Maybe *2067* will compress time even more.

"The Internet has a different way of dealing with time," Guez said. "I wanted to add to the idea of time."

E-mail: vshannon@iht.com

pop' top

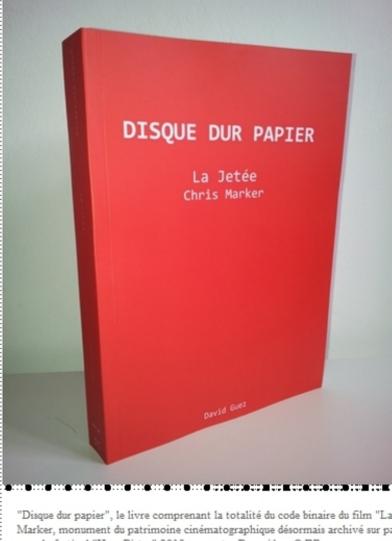
« JANVIER »						
01	02	03	04	05	06	
07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

< abonnement >



Interview de David Guez, l'un des artistes fondateurs de Poptronics, au sujet de l'installation qu'il présente dans le cadre de « Hors Pistes » 2013, « Disque dur papier ».

« Hors Pistes » 2013, « Un autre mouvement des images », festival du 18/01 au 3/02, projections, conférences et exposition « À la loupe », centre Pompidou, place Georges Pompidou, de 11h à 21h, fermé le mardi, séances cinéma 4€, expo et conférences en entrée libre.



"Disque dur papier", le livre comprenant la totalité du code binaire du film "La Jetée" (1962), de Chris Marker, monument du patrimoine cinématographique désormais archivé sur papier par David Guez, pour le festival "Hors Pistes" 2013, au centre Pompidou. © DR

< 16'01'13 >

A Hors Pistes, David Guez code sur papier "La Jetée" de Chris Marker

On n'est pas peu fier d'être pour quelque chose dans l'installation que présente David Guez, artiste co-fondateur de Poptronics, au centre Pompidou dans le cadre de « Hors Pistes » 2013, à partir de vendredi 18 janvier.

« Hors Pistes », c'est un festival, une expo, des conférences qui creusent un sillon pas si simple, entre nouveau cinéma et « mutations de la création contemporaine » (dit le président du centre Pompidou pour justifier l'événement). Du cinéma donc (28 « focus » autour d'un artiste), et, pour ce qui nous intéresse, « A la loupe », une exposition dédiée à la miniature (après le sport en 2011 et l'animal en 2012).

On y retrouvera, dès ce vendredi 18 janvier et jusqu'au 3 février, quelques artistes dont Poptronics est amateur, Cécile Babiole, Jennifer et Kevin McCoy ou encore Pierre-Yves Boisramé... David Guez, lui, y présente la dernière évolution de son « Disque dur papier », projet lancé pour le tout premier pop'lab de Poptronics, en 2007. Pour mémoire, ce magazine en PDF en forme de carte blanche aux artistes se propose d'explorer les passerelles entre l'écrit et l'écran, et entre disciplines artistiques telles que le dessin, le net-art ou l'écriture.

David Guez fait partie de la génération des pionniers du net-art, au sens où l'art conceptuel qu'il développe depuis 1995 s'intéresse aux problématiques issues du réseau des réseaux. Pour lire entre les lignes de code de son « Disque dur papier », nous l'avons soumis à quelques questions. Il nous offre en échange quelques images en exclusivité du montage de l'exposition, à Beaubourg.

Cette interview est un peu particulière, quasiment consanguine, puisque le projet que tu présentes dans le cadre de « Hors Pistes 2013 », le « Disque dur papier » de « La Jetée », le film fondateur de Chris Marker de 1962, est né avec le premier pop'lab de Poptronics, en 2007. Peux-tu en rappeler la genèse ?

Effectivement, j'ai eu l'idée du « Disque dur papier » pour le premier pop'lab. Tout en répondant à la proposition de cette carte blanche (la fabrication d'un numéro spécial au format PDF), j'ai voulu creuser l'aspect dynamique du projet. A partir du langage de création des PDF, j'ai imaginé un projet qui puisse générer un magazine qui serait différent pour chaque lecteur. L'idée du « Disque dur papier » est arrivée à un moment de mon activité artistique où se posait la question des passages possibles entre virtuel et réel. Je l'ai associée à une autre grande question : comment notre civilisation va-t-elle assumer le virage du tout numérique sans prendre le risque de fragiliser sa propre mémoire, due à l'obsolescence et à la faible qualité de résistance des supports de stockage (DVD, disque dur...)?

La première version du « Disque dur papier », très intimiste, proposait au lecteur de télécharger un fichier présent sur son ordinateur pour créer un PDF prêt à l'impression. Ce PDF affichait le code informatique de ce même fichier : un disque dur sur papier donc !

Après avoir exploré la dimension mémorielle d'un fichier perso, tu t'es attaqué à la Bible et à des portions de l'encyclopédie Wikipédia, puis au « Voyage dans la lune » de Méliès. Aujourd'hui, tu présentes la version numérisée sur papier de « La Jetée » de Chris Marker. Comme si tu étais passé de la mémoire intime à la mémoire universelle (qu'elle soit mystique, humaniste ou cinématographique), et désormais à une mémoire visuelle très particulière. Peux-tu expliquer cette évolution ?

Après le pop'lab, je me suis interrogé sur d'autres façons d'exploiter le principe du disque dur papier, en réfléchissant à la monstration d'un art lié au réseau... sans être relié au réseau. Il était donc assez logique de s'attaquer à des questions liées à la connaissance collective et au patrimoine universel. Le premier format sur lequel j'ai travaillé a été une affiche, au format A1, qui pourrait contenir la totalité d'un texte mythique de l'humanité. La Bible s'est imposée à moi d'un point de vue, je l'avoue, assez statistique : livre le plus lu, le plus commenté... J'ai travaillé avec précision sur la question de la taille de la police de caractères, et sa limite de lisibilité pour l'œil humain. Chose extraordinaire que je n'avais pas prévue, le regard navigue sur l'affiche posée au mur, s'engage alors une lecture du texte par « sauts », à la façon d'un hypertexte, comme si le texte devenait une carte. C'est assez vertigineux... Je souhaite continuer sur ce principe de l'affiche avec la totalité des textes de Shakespeare (dont je suis archi fan) et les grands Codex de notre Histoire.

J'ai ensuite entamé la série de livres « Disque dur papier » en creusant cette idée de sauvegarde du patrimoine. En réponse à la proposition du festival « Hors Pistes », dont la thématique est cette année la miniature, et puisque ce festival est assez orienté « nouveau cinéma », j'ai proposé la sauvegarde d'un film symbolique pour toute une génération d'artistes, et plus particulièrement pour moi, dont les domaines de prédilection sont le temps et la mémoire : « La jetée », de Chris Marker. Hélas, il a disparu avant que j'aie réussi à le contacter. Ce travail est aussi, par une malheureuse coïncidence, un hommage à son travail.

J'ai voulu travailler au plus proche des questionnements et des passages entre code, langage et médium. Je suis arrivé à la conclusion la plus simple et la plus pure conceptuellement : imprimer le code binaire du film, faire tenir dans un livre de moins de 1000 pages la totalité du contenu du film. Je n'ai fait qu'ajuster plusieurs dizaines de paramètres (codec, taille du fichier initial, taille de la police de caractères, durée maximale du film...) et créé les scripts qui permettent de passer du fichier vidéo initial au PDF prêt à être envoyé à l'imprimeur.

Pour Hors Pistes, le « Disque dur papier » prend la forme d'un livre. Depuis des années, tu appartiens aux artistes travaillant le réseau. Tu disais vouloir sortir de l'impasse d'un art sans objet, qui aurait des difficultés à trouver des débouchés marchands. Depuis quelques années, entre ce projet et la série « 2067 » (la radio, le téléphone, la cabine, l'horloge), tu es largement sorti de l'Internet. Pourtant tes pièces ne parlent que du réseau des réseaux. Comment l'expliques-tu ?

Quand j'ai arrêté l'informatique (1992), puis la peinture (1996), pour défricher le réseau Internet, j'ai commencé par faire des projets qui associaient le monde réel et le monde virtuel. Je créais des objets que « l'irradiais » au flux du réseau, comme de la crème de beauté Internet, de l'eau de vie Internet... Des objets très terrestres, mais dont les cellules étaient mises en jeu dans un aller retour avec le virtuel et l'image...

Mon entrée dans le réseau pur et dur s'est faite en 1998. Ce qui m'intéressait alors, c'étaient les questions liées aux médias libres, au Do it Yourself, au contenu versus contenu, bref des questions sociétales précises auxquelles le réseau répondait de façon assez révolutionnaire, notamment en remettant en cause les systèmes existants. J'ai alors compris que ce qui m'intéressait, c'était la capacité du réseau à changer le réel. En 2008, avec le projet « Dotred », ce jeu vidéo humanitaire dont le principe était d'agir pour changer la réalité de gens sans logement, j'ai fait la synthèse de toutes ces réoccupations. C'est aussi à la fin des années 2000 que, pour les artistes du réseau de ma génération, s'est posée la question de la sortie du Net, et en parallèle celle du médium « plastique ». Cette évolution semblait assez cohérente avec l'idée émergente d'un Internet des objets et d'une relative intégration de la culture du numérique pour les nouvelles générations d'artistes plasticiens. Le réseau est un médium particulier qu'il faut explorer de façon artistique et donc... plastique.

La sortie du réseau n'a pas été simple. J'ai mis deux années à concrétiser des « objets » liés aux thématiques que je développais sur le temps et la mémoire, associés aux questions de la série limitée, de l'objet unique, du coût, autant dire des éléments nouveaux pour un artiste de l'infini...

Aujourd'hui, je travaille sur l'invisibilité, les fantômes, le code caché, les passages entre flux et énergie : je suis en train de créer un appareil photo qui envoie les clichés dans le futur sans laisser de trace dans l'appareil. On pourra envoyer des photos à un endroit invisible par les humains, www.audela.me, visible seulement par les esprits que nous devenons tous, par aide de me, après la mort. A l'autre bout, un miroir n'affichera que les images qui ont été visitées dans une zone sombre du réseau. Les avancées de l'astrophysique concernant l'existence de la matière et l'énergie noire nourrissent ce travail.

Quelle sera la prochaine étape du « Disque dur papier » ? Après l'affiche, le livre et l'installation, que te reste-t-il à explorer ?

Je voudrais, dans la suite du livre de « La Jetée », travailler à la création d'une bibliothèque qui contiendrait la totalité du code binaire du film « 2001 Odyssée de l'espace », de Kubrick, en qualité DVD. Cela nécessiterait l'impression d'une centaine de volumes... Je voudrais aussi aller plus loin dans cette notion de sauvegarde pour ajouter à cette bibliothèque le code du lecteur vidéo, puis le code du système d'exploitation de la machine. Evidemment, il y a une limite, celle du hardware de l'ordinateur, mais je ne suis pas à la fin de ma réflexion... Le paradoxe, c'est que ce sont des algorithmes qui contrôlent les robots qui créent des machines... et donc du code. On pourrait imprimer le code des algorithmes qui permettent aux robots de fabriquer... du matériel.

Il y aura toujours des informaticiens pour recréer un lecteur vidéo ou un système d'exploitation, mais il n'y aura jamais plus de Chris Marker pour refaire « La Jetée ». Il est indispensable de différencier le patrimoine artistique, unique, du patrimoine culturel au sens large. En ce sens, le risque est certes la non-reproductibilité, mais surtout la non-re-création.

Thèmes souvent largement écho aux problématiques de la mémoire, de l'homme augmenté (ou diminué ?) de ses oripeaux technologiques. Tu as toujours été à la fois versé dans les nouvelles technologies et très critique à leur endroit. Pourquoi ?

Je suis informaticien, de formation et... d'adolescence. J'ai dès le départ beaucoup mêlé l'affect et le code informatique. Je me suis construit d'un point de vue psychanalytique avec l'ordinateur devenu un objet fort de transition. Je ne suis pas dans la fascination technologique, j'ai un rapport très étrange avec l'ordinateur et le réseau. Du coup, j'ai aussi beaucoup de recul. L'art, arrivé plus tard dans ma vie, m'a permis de multiplier les domaines de recherche qui me sont chers (la science physique, la philosophie, la biologie, la littérature...) et d'être le liant identitaire de mes obsessions.

Que penses-tu de l'évolution de l'art et plus précisément des créations en relation avec les nouvelles technologies ces dernières années ? Ta présence à Beaubourg, dans un festival qui s'intitule « Hors Pistes », est-elle la reconnaissance institutionnelle qui te manquait ? Penses-tu que les artistes travaillant les médias ont désormais toute la visibilité qu'ils méritent ou doit-on encore lutter pour que leurs créations soient reconnues en dehors du petit milieu de l'art numérique (si tant est que ce milieu existe vraiment !!!) ?

Si je fais partie des défricheurs, je n'en suis pas moins ravi de voir aujourd'hui de plus en plus de jeunes artistes plasticiens s'emparer du médium et l'intégrer à la palette de leurs possibles. Le monde de l'art contemporain a toujours manqué de critiques pour analyser et intégrer les artistes dits « numériques ». Tout se fait lentement, sans moyens, avec beaucoup de fausses promesses et peu de médiateurs sérieux. Le monde des galeries commence à s'ouvrir à « nous », les musées, à l'image du centre Pompidou, ont un peu d'avance. Il faut donc absolument continuer à se battre, en travaillant plus et mieux. J'ai confiance en la capacité du système marchand à intégrer l'art techno, dès lors que celui-ci aura une valeur marchande potentiellement viable. Le passage à l'Internet des objets peut sans doute permettre cela.

Petite question technique pour finir : en 2007, le « Disque dur papier » proposait un stockage de l'information mais en réservait la restitution à l'apparition de scanners permettant de zoomer l'infiniment petit du code sur papier. Tu disais alors que « subsiste le risque que cette machine du futur ne puisse pas lire ce code, on a au moins résolu le problème du support ». Est-ce qu'aujourd'hui cette machine existe ? Autrement dit, puis-je, en scannant le « Disque dur papier-La Jetée », recomposer le codage du film de Chris Marker ?

Le pop'lab est beaucoup plus gourmand en terme de diminution de la taille du code que le livre. Donc, non, les scanners pour ce « Disque dur papier » n'existent pas encore : Par contre, pour la série des livres, j'ai veillé scrupuleusement à ce que le scan puisse permettre une reversion du code vers l'ordinateur. Mes projets sont conceptuels mais changent la réalité. Il essaie de créer des tensions entre le désir et le devenir. Je mets un point d'honneur à continuer dans cette voie.

ET aussi

Jean-Christophe Norman trace sa ligne d'art fiction
David Guez au futur antérieur
« Wadley », le cinéma hallucinogène est en marche
Nous sommes tous des Internets
Une robotique-fiction signée Mizio pour affronter le réel en 2013

LES + LUS

Mouchette passe le mur du musée
A Hors Pistes, David Guez code sur papier "La Jetée" de Chris Marker
Hadopi mon pur fr amour
Keith Haring sous toutes ses coutures
RepRap, la machine répliquante qui fait peur aux capitalistes

poptronics

pop'art

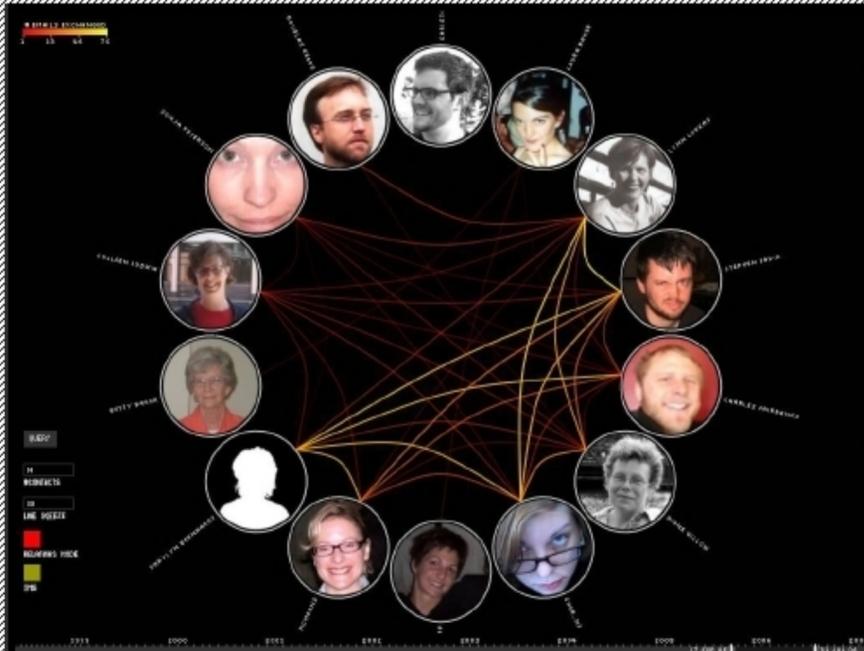
pop' top

<< janvier 2008 >>

01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31					

< abonnement >

Interlligence, le dernier projet réseau de David Guez passe par le mail.



"Ma carte" visualise les mails de Christopher Paul Baker, ses amis, ses contacts, son moi-mail. Au contraire, David Guez propose d'entrer en contact avec des inconnus. © <http://christopherbaker.net/projects/mymap> Christopher Paul Baker

< 05'09'07 >

Un inconnu vous a laissé un message

Ce serait comme l'invitation dans une chambre noire qui flotterait dans le cyber-espace. Il y aurait des échanges textuels mais aucune transaction. On y engagerait anonymement la conversation avec des inconnus, nombreux. Elle pourrait se poursuivre à deux, sur un mode plus secret. Le mail, la forme d'expression la plus basique et la plus partagée sur le Net, serait le médium. L'Interlligence, dernier projet de David Guez, net-artiste émérite et collaborateur de poptronics, est présenté sur le mode provoc par son auteur comme « les backrooms de l'altérité ».

Plateforme, matrice, service, jeu, œuvre d'art... Il n'est pas aisé de circonscrire la chose qui se pose comme une sorte de peer to peer du courrier électronique. Le principe est limpide, simplissime même. On s'inscrit sous pseudo sur www.interlligence.net en donnant son adresse e-mail. Celle-ci entrée dans la base de données, il est possible d'adresser un mail à d'autres inscrits, sélectionnés aléatoirement dans la base. Le message est envoyé à echo@interlligence.net. De un à dix correspondants au maximum reçoivent le message. Certains répondront peut-être, et la correspondance se poursuivra alors à deux. Votre message peut tout aussi bien ne pas trouver d'écho. La zone d'incertitude et de hasard qui fonde l'Interlligence permet des échanges non cadrés.

« Le point de départ était l'envie d'envoyer un mail à quelqu'un que je ne connaissais pas », explique David Guez. « Je ne voulais pas de discussion en temps réel ni d'échanges avec des proches. » Bien sûr, il y a la possibilité des chats, des jeux, des sites de rencontres, les forums, les amis des amis sur Facebook. Mais, si on n'avait ni l'envie de rencontrer quelqu'un, ni de parler d'un sujet convenu avec d'autres avertis, ni de faire des relations publiques professionnelles... mais d'avoir accès à autre chose.

« Il me semble que la finalité d'un monde de machines connectées est bien cette possibilité de ne plus jamais être seul tout en respectant le silence et la retenue des autres. L'Interlligence serait ainsi ce médiateur d'un réseau social non contraignant, c'est-à-dire cet outil de mise en relation en temps différé qui transcende les thématiques : parler de tout, poser toutes les questions, répondre soi-même aux questions d'autrui, cet "autre" du réseau qui prend soudain vie devant soi », poursuit David.

A voir ses préoccupations sur poptronics ([Boot-05'](#) sur les séductions dangereuses du Web 2.0), l'Interlligence fait un pied de nez aux cadeaux potentiellement empoisonnés des marchands du Web 2.0. D'ailleurs, le fil rouge de toutes les œuvres de David Guez, depuis ses débuts, est que chacune à leur manière pose la question de l'utopie du réseau. L'Interlligence fait partie d'un méta-projet, plus vaste et englobant, l'actualisation d'un « hypermoi qui récapitulerait dans un grand mouvement notre rapport intime au réseau. » Selon son auteur, « ce projet est une tentative affirmée de mise en place d'un réseau aérien et fragile dont l'écume des pensées collectives traverse le temps et l'espace, d'un instant. » Métaphysique et stimulant.

laetitia sellam *poptronics*

'commenter' 'imprimer' 'envoyer'

ET AUSSI

2008, le net-art dans ses œuvres
Sur le Net, à la vie à la mort
2008, et si le disque ne tournait plus rond ?
Martine piratée, Martine libérée
Le Net n'est plus tendance, il est folklorique

LES + LUS

2008, le net-art dans ses œuvres
2008, le Net prend un sacré coup de vœux
Justice dévoile son goût variétoche
Silence, Henri Chopin s'est tu
Katers17, starlette du Net

liens promotionnels

Annonces Google

Sécurité réseau assurée
Détection des attaques du réseau Assurez la continuité des activités
www.ArborNetworks.com

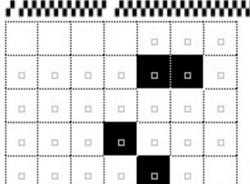
Tableau déco personnalisé
à partir de vos photos, d'un thème Magel'art réalise votre toile..
www.magelart.com

Coûts Logistiques
Comment les réduire et dégager de la marge pour votre entreprise
www.stratlog.eu

Partenaire Euro Relais
Devenez partenaire d'Euro Relais et gagnez de l'argent
partner.eurorelais.org

Financement Projet
Découvrez plus de 450 subventions européennes
www.welcomeurope.com/subvent

POPTRONICS



< abonnement >

"**Manifeste du monde ZEROUN**" (lire zéro un ou zéroun, au choix !) de David Guez, ou « Comment utiliser le Land art, la génétique ou la rétro bio-ingénierie pour sauver notre mémoire collective à l'ère du numérique".

Ce manifeste a été rendu public le 15/11 aux **Labos d'Aubervilliers**, dans le cadre du projet "**Degré 48**" (la latitude d'Aubervilliers), réalisation en résidence d'écriture de Daniel Foucard. L'auteur, en référence au "degré 41" du poète Iliadz, revue futuriste qui a publié nombre de manifestes proches de l'esprit Dada, a commandé à des artistes amis une série de "manifestes", révélés à raison de trois par mois.

Prochaine édition, **Manifeste#8** le 6 décembre à 20h aux Laboratoires d'Aubervilliers, avec le collectif graphique **L'agence du doute**, 41, rue Lécuyer, Aubervilliers, entrée libre.

□



"Arbres binaires", une approche artistique du Manifeste ZEROUN par David Guez, ou comment pérenniser nos cultures numériques, en utilisant des supports naturels de stockage du code. © DR

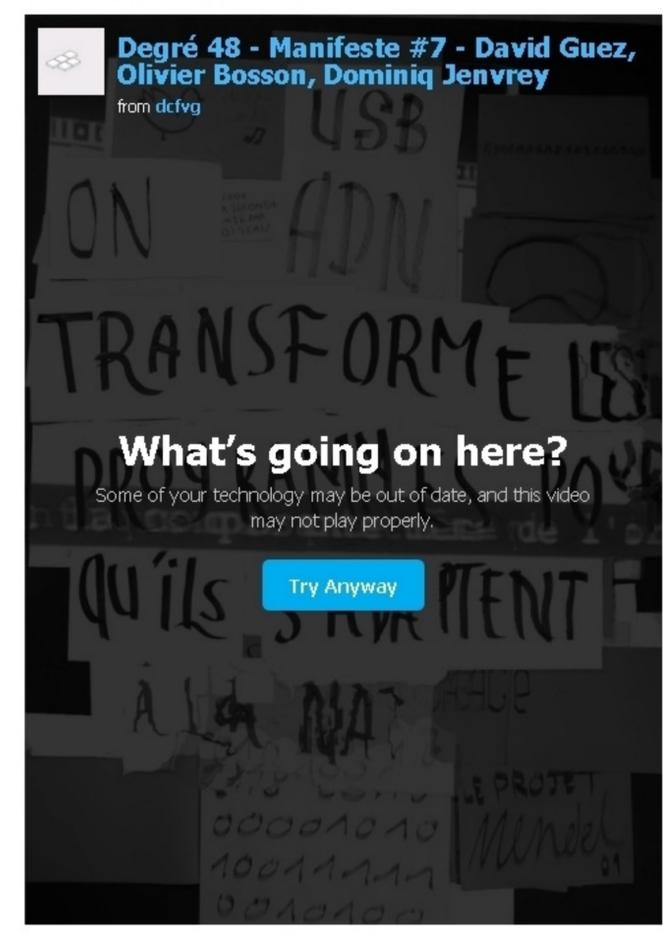
< 29'11'13 >

Manifeste du monde ZEROUN, par David Guez

Pierre, papier, bits ? Pourquoi séparer les mondes physiques et numériques, alors que tout (ou presque) passe désormais par le numérique et que notre mémoire collective et individuelle est digitalisée ? **David Guez**, net-artiste proche de Poptronics, était le 15 novembre l'un des trois artistes invités à dévoiler son "Manifeste du monde ZEROUN, Comment utiliser le Land art, la génétique ou la rétro bio-ingénierie pour sauver notre mémoire collective à l'ère du numérique", aux Laboratoires d'Aubervilliers, dans le cadre du très joli projet "Degré 48" de Daniel Foucard.

L'auteur, en résidence d'écriture aux Laboratoires, propose à des artistes de tous les champs (performance, écriture, net, vidéo, graphisme...) de réfléchir à l'actualisation du fameux Manifeste, ce totem de l'Histoire de l'art. Une fois par mois, deux ou trois d'entre eux sont invités à présenter le fruit de leur réflexion, qui peuvent être aussi hilarantes que la conférence en faux semblant d'Olivier Bosson, ou prospectives que celle de David Guez. Le tout sous le g.u.i., c'est à dire l'œil et les mains d'un collectif de graphistes qui font de la soirée un happening typographique post-lettriste, pour une conception d'affiches vivantes, mobiles, uniques et bâties à chaud (à partir de grilles des manifestes des avant-gardes passées, comme ils s'en expliquent ici). Autant dire que l'ensemble fait souffler un vent de fraîcheur dans le design graphique, comme dans la performance.

Manifeste#7 - David Guez, Olivier Bosson, Dominiq Jenvrey - "Degré 48" - collectif graphique g.u.i. - 2013 :



Dans le travail de David Guez, la mémoire et l'oubli, le futur et les visions qu'il accompagne sont centraux. D'ailleurs, le projet de "Manifeste ZEROUN" prend sa source dans le "Disque dur papier", le tout premier pop'lab de Poptronics, ce magazine en PDF ouvert aux artistes pour imaginer une passerelle entre le monde (soi-disant) réel et le monde de l'écran. Il y posait déjà le principe que le numérique n'avait pas trouvé le support idéal de stockage et d'archivage (disquettes, Floppy, disque dur externe, clé USB, tous ces formats vieillissent à vue d'œil). Depuis, poursuivant ses réflexions, il a gravé le MP3 de Neil Armstrong sur sa "STELE BINAIRE" ou imprimé le code de "La Jetée", le film de Chris Marker, dans un énorme pavé de 1000 pages.

Avec le "Manifeste du monde ZEROUN", David Guez pose une nouvelle pierre dans le jardin de la conservation numérique. Et propose d'imaginer d'aller taguer des arbres, de construire des monuments de pierre dans nos forêts pour réunir les mondes "++" et "réel". Lisez son manifeste, c'est un régal d'anticipation !

MANIFESTE DU MONDE ZEROUN - DAVID GUEZ

L'apparition de l'ordinateur et du code binaire a projeté la civilisation dans une course à l'aplatissement du réel. On entend par aplatissement du réel un acte de digitalisation volontaire et involontaire, massif et local. On entend par digitalisation un acte de transformation de l'information déposée depuis la nuit des temps sur divers supports de données (la pierre, le livre, la peau, les plantes, la corde...) en un code universel compris, codé et décodé par la Machine Universelle M.U. et stocké par cette même M.U. :

LE CODE BINAIRE

Des zéros et des uns - **LES ZEROUNS** - alignés dans les calculateurs et les registres de la M.U. qui transforment le **MONDE REEL** en **MONDE ZEROUN**.

On entend par information tout message organisé par l'homme, l'animal ou la nature qui se transmet dans le temps à un autre homme, animal ou à la nature, toute pulsation ayant un sens ou structurant un sens : le contraire du bruit et du chaos.

On englobera ainsi et aussi l'hypothèse sub-atomique et quantique qui postule que l'information est la composante même de l'organisation des structures physiques existantes, et donc, du monde réel.

Ainsi, l'apparition de la M.U. dans les années 1940 a déclenché la plus grande entreprise de mise à plat du monde réel et sa première mission corollaire de comptage et d'indexation de ce même monde.

Ce phagocytage du réel s'est accompagné de facto par son inscription et sa concentration sur ces nouveaux supports électroniques et magnétiques, qui, au fil des années, et de façon exponentielle depuis l'avènement du micro ordinateur et du WWW en 1990, ont permis de stocker massivement la totalité de l'histoire.

Mais cette préhistoire de la digitalisation est aujourd'hui terminée et laisse place à une digitalisation en temps réel de l'information, une digitalisation du temps réel et une digitalisation du réel.

Une nouvelle étape débute : l'information est créée avec le numérique, transportée par le numérique et stockée dans le numérique.

Et même s'il est encore possible en 2013 de trouver des exemples de médias déclinés en dehors ou en complément du digital tel que le livre, l'évidence technologique, économique, politique, puis sociologique ne fait et ne fera de ces exemples que des exceptions.

Le couple M.U./WWW est parvenu à un tel niveau d'infiltration du réel et de son organisation qu'il génère de l'information intra M.U., qui se nourrit et s'entretient d'elle-même, créant une inflation informationnelle sans commune mesure dans l'histoire de l'humanité et dans celle, individuelle, des hommes.

De plus, cette perte du réel s'est accentuée avec la digitalisation du réel lui-même : des scanners 3D et des outils de cartographie reconfigurent le présent "en train de se faire" en statues de poussières d'une finesse telle qu'elles rentrent à la projection d'illusions concrètes et parfaites : un réel augmenté ou REEL++.

Mais LA ZEROUNISATION ne s'arrête pas là : l'ultime avatar de la M.U. se présente en la M.U.++, un appendice technologique et mécanique de la M.U., un robot ou une imprimante 3D qui fabrique du REEL à partir des ZEROUNS.

Ainsi, le monde réel s'engouffre dans la M.U. sans question particulière pour fabriquer du REEL++.

On pourrait toujours objecter que cette réification MU++ du REEL en un avatar ZEROUN composé de sable concassé ou de fibre de plastique permet de prolonger le REEL, mais nous rétorquerons que le résultat est un média de basse qualité, pauvre en toute chose, une sorte de poche vide : un REEL-.

On pourrait aussi objecter que le REEL est une illusion que le ZEROUN arrivera parfaitement à imiter et qu'imiter parfaitement une illusion revient à en créer une nouvelle instanciation, augmentée des avantages du couple M.U./ZEROUN :

UN MONDE++

L'objectif de ce manifeste n'est pas de lutter contre la M.U., le REEL++ et le MONDE++, mais d'en montrer les dangers et les aléas.

L'objectif est donc de remettre en jeu du lien entre la M.U. et le REEL, au cas où la M.U. viendrait à boguer ou se brûler aux radiations des orages magnétiques. Le REEL++/MONDE++ étant une composante de la M.U., il ne nous sera d'aucun secours en cas de disparition.

Ainsi, d'une façon simple et évidente, nous appartenons au MONDE REEL, nous pensons et naviguons dans et avec le MONDE REEL et nous sommes fabriqués de la même éventuelle illusion que le MONDE REEL.

Ainsi, nous nous attacherons à toutes les créations, toutes les organisations, toutes les procédures qui permettent de fixer et de vitrifier l'information, toutes les entreprises artistiques, scientifiques, conceptuelles, toutes les œuvres de l'esprit qui s'attellent à organiser le monde réel en vue d'un stockage pérenne du monde ZEROUN et de sa restitution en cas de disparition.

david guez □

SHOW OFF EN NUMÉRIQUE

PAR DAMIEN SAUSSET

— Show off poursuit son aventure. Exit le port des Champs-Élysées, c'est dans le Haut Marais que l'événement se tient dans deux lieux différents. Sous l'impulsion d'un commissaire, Dominique Moulon, Show off s'est tournée vers l'art numérique, remplaçant les stands de galeries par un parcours rassemblant une cinquantaine d'artistes. Si plusieurs propositions laissent le spectateur dubitatif par un côté faussement spectaculaire, d'autres démontrent que cet art inclassable génère des œuvres fortes. C'est notamment le cas avec Société Réaliste,



Au premier plan : Christian Globensky, *Valise-paradis*, installation portable et interactive, 3 exemplaires, 35 x 31 x 12 cm, 2004.
Derrière : Société Réaliste, *Universal Position*, fer, inox peint, découpe au laser. 20 x 110 cm (x 2).
Exemplaire 1/3, ed3 +AP, 2012.

Christian Globensky, David Guez, Miguel Chevalier... Quelques découvertes méritent attention, comme le tandem Albertine Meunier & Julien Levesque, avec une pièce basée sur l'idée de la rencontre. De même, Grégory Chatonsky démontre que les nouvelles technologies peuvent élargir notre perception du monde. L'ensemble est complété de performances, projections... ■

SHOW OFF, jusqu'au 21 octobre, 7, rue des Filles du Calvaire et 7, rue Froissart, 75003 Paris,
<http://showoffparis.fr>



Centre Pompidou, 2016. Photo : Manuel Braun.

DIMANCHE 6 MARS, UNE JOURNÉE ÉVÉNEMENT AU CENTRE POMPIDOU

> Le Centre Pompidou organise une journée événement, dimanche prochain, le 6 mars, entre 11 h et 20 h sans interruption, en accès libre et pour tous, petits et grands. Dès l'entrée sur la piazza, des médiateurs accueilleront les visiteurs avec une énigme. Dans le forum, l'installation *Email 2067* de David Guez permettra d'envoyer un message dans le futur sous la forme d'un e-mail retardé dans le temps. Dans le cadre de l'exposition « Work /

Travail / Arbeid » de la danseuse et chorégraphe Anne Teresa De Keersmaecker (lire *Le Quotidien de l'Art* du 1^{er} mars), un atelier ouvert dès 6 ans sera animé par deux danseurs de la compagnie Rosas (Femke Gyselinck et Jason Respilieux). L'on pourra visiter par ailleurs les coulisses de ce bâtiment iconique, habituellement interdites aux visiteurs. Des visites seront également organisées au 5^e étage dans les collections permanentes du musée avec un guide mystère, conférencier, moine bouddhiste, régisseur d'œuvres, artiste, physicaliste... Une formation de l'orchestre Divertimento mettra aussi en musique une sélection d'œuvres de la collection. Entre 16 h et 17 h, l'artiste Gérard Fromanger accueillera les amateurs dans son exposition. Des comédiens proposeront des lectures autour de Paris dans la coursière au niveau 6. Trois visites thématiques sont aussi au programme avec des chercheurs, interrogeant « la place des femmes dans l'art moderne », « la libido et l'art moderne » ou les concepts « nihilisme et modernité ». Deux ateliers ont été conçus pour les petits autour de « Mon Œil », la web-série du Centre Pompidou pour les enfants. L'artiste Jean-Yves Jouannais construira avec les enfants des châteaux de sable, aux côtés de Dale Murdock, champion du monde de châteaux de sable. Les enfants pourront aussi, de 14 h à 18 h, assister à la réalisation d'une émission de radio.

<http://www.facebook.com/centre/221041828251010/>

L'art contemporain se réinventera par le virtuel. Fort de ce constat, des dizaines d'artistes apparaissent ces dernières années dans le circuit, pour la plupart formés aux nouvelles technologies. Ils s'appellent David Guez, Ziv Schneider, Mark Farid, Sara Vogl ou encore Adelin Schweitzer, et tous ont choisi d'explorer la réalité virtuelle. Fisheye est allé à leur rencontre.

TEXTE : MAXIME DELCOURT

Réalité virtuelle, l'échappée belle

DAVID GUEZ >>
CELUI QUI VEUT CHANGER
NOTRE RAPPORT AU MONDE

« La réalité virtuelle est un espace encore vierge, un nouveau terrain de jeu pour les artistes, l'équivalent du Web au croisement des années 1990/2000. » Fort de ce constat, David Guez, fondateur du collectif VRLab, qui « propose de réunir de façon plus ou moins informelle des artistes, chercheurs, critiques, penseurs autour des questions que pose la réalité virtuelle », voit en ce médium le possible futur de l'art contemporain. Une façon d'engager le spectateur vers de nouvelles esthétiques, de questionner notre rapport à la vision, au corps, à l'espace, au temps ou à l'environnement. « Je pense que la réalité virtuelle va complètement transformer notre rapport au monde et à l'autre, nous faire entrer dans des illusions tellement parfaites que les enjeux se passeront aussi au niveau cognitif et psychologique. » Dans ces conditions, comment douter de la démocratisation d'une telle technologie ? Alors que les principaux

casques du marché arrivent en 2016 en version grand public pour moins de 300 euros et que les grands acteurs du marché investissent lourdement dans ce secteur (Sony avec la PlayStation, Facebook avec Oculus Rift, Google avec Magic Leap, Microsoft avec HoloLens), comment douter de cette révolution visuelle qui arrive ? Pour David Guez, c'est bien simple, « la technologie est quasi prête, et les investisseurs, déjà engagés. Internet et les réseaux sociaux offrent également sur un plateau plusieurs millions d'utilisateurs déjà prêts à s'interconnecter dans de nouveaux mondes parallèles. » Actif sur tous les fronts, David Guez développe d'ailleurs actuellement trois projets artistiques : Lévitacion, Multivr et Homni, une application de réalité virtuelle multi-utilisateur pour smartphone permettant de se transporter dans le regard des autres.

www.guez.org

ZIV SCHNEIDER >>
CELLE QUI VEUT
RÉHABILITER L'ART

Au sein cette nouvelle génération d'artistes, l'Israélienne Ziv Schneider fait figure d'exemple et de dissidente, tant le territoire qu'elle occupe depuis ses débuts semble étranger à tout effet de mode. Son

projet, nommé A Museum Of Stolen Art, est né lors d'un travail de fin d'études à l'ITP (Tisch School of the Arts) de New York. L'idée ? Mettre à disposition la collection la plus recherchée du monde, comprenant des œuvres et des sculptures disparues et répertoriées dans les archives du FBI et d'Interpol. « Je suis fascinée par la frontière qui existe entre l'art et les différentes motivations qui incitent les gens à piller une œuvre. Je suis également intéressée par l'idée qu'une œuvre d'art volée puisse se trouver n'importe où, que l'on puisse tomber par hasard sur une partie de cette œuvre. » Dans son musée des œuvres volées, que l'on parcourt à l'aide d'un casque de réalité virtuelle, trois expositions sont d'ores et déjà créées : « Le pillage de l'Afghanistan », « Le pillage de l'Irak » et « Célèbres peintures volées ». Cette dernière comprend notamment des tableaux des maîtres flamands Rembrandt et Vermeer, et du Français Edgar Degas, dérobés au Isabella Stewart Gardner Museum en 1990. Quant à la technique utilisée, Ziv Schneider se veut plutôt claire : « Il y a différentes façons de mettre en place un projet de réalité virtuelle. Beaucoup utilisent des moteurs de jeu qui ont une intégration avec des logiciels tels que Google Cardboard ou Oculus Rift, ce qui est mon cas. Mais vous pouvez également créer différentes expériences de navigation et les exécuter sur différents appareils mobiles. » Consciente que le casque Oculus « ne donne pas encore lieu à une expérience parfaite », l'artiste, qui a utilisé une manette PlayStation pour créer les mouvements, prévoit actuellement de développer une version de son musée sur Internet.

www.zivschneider.com





MARK FARID >>
CELUI QUI VEUT VIVRE DANS
LA PEAU D'UN AUTRE

Vivre la vie d'un autre. C'est le pari fou que s'est lancé Mark Farid pour l'automne prochain. Son idée ? Se doitrer durant 28 jours dans un espace clos (un lit, une salle de bains, des toilettes), enfiler un casque Oculus Rift et mener le quotidien d'une autre personne à l'aide d'images défilant sur l'écran et préalablement enregistrées. « Je veux savoir ce qu'il va se passer au fur et à mesure des jours et des semaines. Je veux comprendre les effets que cela peut avoir sur mes articulations, sur ma psychologie et mes fonctions mentales. Pour avoir déjà testé cette pratique durant 24 heures, je peux l'affirmer : le fait d'adapter les gestes d'une autre personne, de devoir faire ce qu'il fait au moment où il le fait est un véritable questionnement sur soi-même. On n'est pas forcément celui que l'on croit. » Pour l'Anglais, particulièrement influencé par les expériences immersives de George Harris, artiste américain spécialisé dans l'abstraction et le social realism, cette expérience nommée Seeing I est surtout une métaphore pour décrire la civilisation actuelle, rythmée par et autour de multiples écrans. « L'approche de la réalité virtuelle n'est pas propre à un pays, mais à une civilisation. Toutes les personnes vivant dans une société occidentale, qu'elles se baladent dans la rue, dans un parc ou dans une nature spécifique, subissent les évolutions technologiques. Notre identité tend à être perpétuellement modifiée,

NTSSENT ASPECORRE-
PRO OD CIT ULLUPATUR
ALMATUR



sinon uniformisée. » Au point de considérer la réalité virtuelle comme un possible futur pour la population ? D'abord parce que « les ordinateurs ont considérablement changé notre vie ces vingt dernières années », mais aussi parce que la réalité virtuelle tend à se démocratiser. « Il suffit de regarder Facebook. D'une certaine manière, c'est déjà de la réalité virtuelle. C'est si addictif que beaucoup se contentent d'une vie au sein de cet environnement. »

www.seeing-i.co.uk

SARA VOGL >>
CELLE QUI VEUT
VIVRE SES RÊVES

Si Sara Vogl et Mark Farid s'accordent pour prédire le rôle futur de la réalité virtuelle dans nos vies quotidiennes, un détail permet toutefois de distinguer leurs travaux respectifs : quand l'Anglais s'intéresse à ce qui constitue réellement un individu – ses gènes ou ce qui l'entoure –, l'Hambourgeoise, associée au motion designer Nico Uthe, préfère explorer les rêves. Sur un mode ludique. Ces derniers mois, elle a ainsi contribué au développement d'un jeu vidéo permettant de faire vivre ses rêves à d'autres. Inspiré de ce que l'on nomme couramment les « rêves lucides », Lucid Trips permet ainsi « d'explorer des univers que nous n'avons jamais vus, des paysages et des situations qui n'existent que dans nos rêves ou dans celui des autres. Dans le jeu vidéo, tout est accessible : on peut regarder à 360 degrés et découvrir perpétuellement un nouveau monde. Il n'y a aucunes limites. » Si ce n'est celles

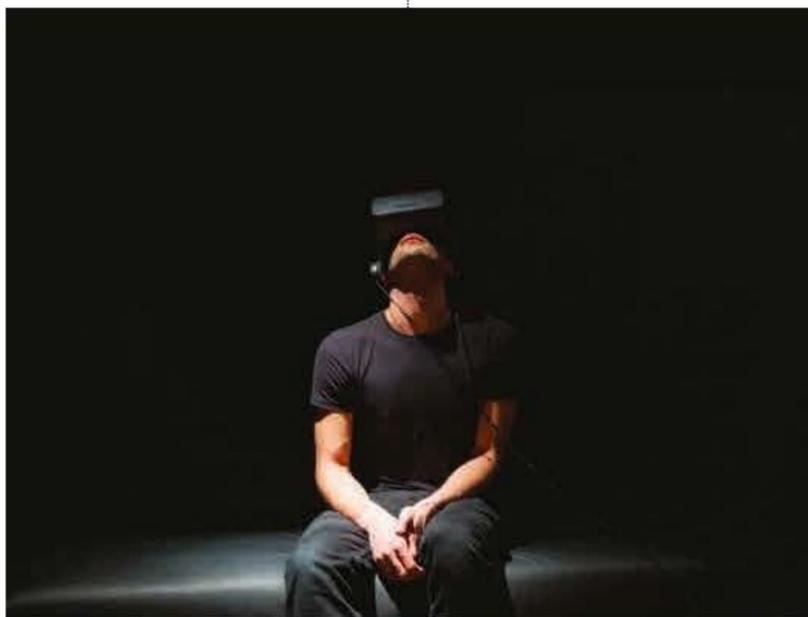
liées à la technologie. Car si Sara Vogl avoue travailler actuellement sur une nouvelle version du jeu, destinée au grand public, elle reconnaît également que « la technique liée à la réalité virtuelle n'est pas encore parfaite. On ne peut pas encore se croire dans une nature réelle ». Même si cela tend à s'en rapprocher : « C'est un nouveau médium pour aborder les choses du quotidien et pour dessiner les possibilités du futur, les possibilités d'investir un nouveau monde, une autre réalité. Lorsque toutes ces nouvelles technologies seront accessibles au grand public, on risque d'assister à une véritable révolution. Que ce soit pour l'art contemporain, le jeu vidéo ou encore le tourisme, la réalité virtuelle permet d'aborder de manière complètement différente notre rapport à la narration. »

www.lucidtrips.com

ADELIN SCHWEITZER >>
CELUI QUI FAIT DU CINÉMA
INTERACTIF DE PROXIMITÉ

Né en 1978, Adelin Schweitzer est ce qu'il aime appeler « un enfant de sa génération ». Une génération nourrie à la science-fiction, aux premiers jeux de rôles et au cyberpunk. Autant dire que le Marseillais, diplômé de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence en 2004, est de ceux qui aiment les machines. Et surtout ce qu'elles peuvent apporter : « Selon moi, la réalité virtuelle permet d'aller explorer d'autres univers, de s'enrichir et de revenir dans le monde réel avec un regard différent, un peu moins énoncé, sur notre quotidien. Je ne la vois pas comme une aliénation du corps, même si de telles dérives pourraient arriver. La réalité virtuelle peut être un fabuleux instrument de contrôle : prenez un très bon simulateur de guerre, ajoutez-y de la réalité virtuelle, et vous allez créer de très bons petits soldats. » La référence à la guerre n'est pas anodine : depuis 2013, Adelin Schweitzer a créé le collectif les Dronards avec qui il réalise ce qu'il appelle du « cinéma interactif de proximité ». L'idée ? Créer un film de drones sur les drones, une œuvre où le médium est également le sujet étudié. Comparable à ce qu'il avait mis en œuvre pour A-Reality, ce projet, présenté au festival Pli, est né dans la Drome : « On se servait du drone, qui était à cent mètres de nous, pour que les gens nous racontent les mythologies de leur territoire. L'idée, c'était de raconter l'histoire d'un drone qui débarque dans un pays pour collecter des informations, faire des rencontres et apprendre à connaître le lieu et sa population. » Aussi complexe que cela puisse paraître, Adelin Schweitzer refuse toutefois de parler de technologie de niche. Pour lui, la réalité virtuelle concerne « tous les artistes intéressés par la question numérique ».

www.deletere.org



11 Septembrie 2006

Fiu de deputat, baut la

FFW

Actualitate

Politica

Economie

Comentarii

Exclusiv

Sport

Cultura

Glorie&Televiziune

Colectia Cotidianul

Intra in carti!

Arhiva prima pagina PDF

Titlurile Editiei RSS

Suplimente Cotidianul

Casă & teren.

Bani & afaceri.

Media & cultură.

Show-biz

Cultura si natura

Bani din imagine

Razboiul audientelor

Arte si carte

● Cultura pentru toti

Pe val

Intelegi mai mult

Dosariada

Generatia asteptata

Verdict: Aderare

Special

3 MINUTE DE CULTURA

Cultura pentru toti

● Mesaje din trecut

Ioana Calen

(87 vizualizari)

[Print](#) [Trimitete articolul prin e-mail](#) [Scrie opinia ta](#)

* Daca v-a trecut vreodata prin cap sa va sinucideti si nu ati facut-o pentru ca nu ati gasit cea mai buna varianta de scrisoare de adio, acum s-a inventat solutia ideala. Acesta este un inceput cinic pentru un text, dar toti oamenii care au aflat despre „2067” s-au gandit la acelasi lucru. Artistul francez David Guez a realizat un proiect de net performance, numit „2067”, prin intermediul caruia puteti trimite mesaje catre diversi oameni si le puteti programa astfel incit sa ajunga la orice data vreti, dar nu mai tirziu de 50 de ani. Acest program poate fi un substitut perfect pentru masina timpului, atita vreme cit putem opera asupra viitorului, chiar la nivel virtual. Este accesibil pe <http://2067.hypermoi.net>.

* Sint, evident, beneficii practice ale acestui proiect. Puteti trimite prietenilor mesaje de felicitare de zilele lor de nastere sau de sarbatori pentru urmasorii 50 de ani sau puteti trimite newsletter-uri care sa ajunga la o anumita data. Incarcatura artistica vine insa la pachet cu toata gama de reactii si emotii pe care un astfel de mesaj le poate provoca. Puteti trimite mesaje unor oameni apropiati, iubitorilor, copiilor sau parintilor. Puteti transmite emotii „de la fata locului” dintr-o perioada indepartata, mesaje de justificare a unor actiuni pe care urmeaza sa le faceti sau puteti, pur si simplu, sa scrieti un mesaj in care sa vorbiti despre emotiile si gindurile voastre din prezent si sa le trimiteti copiilor vostri, la data la care vor implini virsta voastra de acum. Impactul unui astfel de mesaj poate fi spectaculos. Artistul/programator lucreaza la noi variante imbunatatite ale proiectului, prin intermediul carora se vor putea trimite astfel de mesaje cu imagini si chiar filmulete.

* Acest proiect se vrea, printre altele, o ilustrare a comprimarii timpului si o incercare de a transforma Internetul intr-o capsula temporală. Acest tip de arta new media conceptuală se adreseaza tuturor celor care vor sa experimenteze noi tipuri de relatie cu timpul, cu rețeaua, cu oamenii. „Faptul de a te juca cu timpul si cu mijloacele de comunicare trimitind un mesaj in viitor este o metoda de a incepe o forma de corespondenta in care dorinta si asteptarea isi vor juca rolul si ar putea fi chiar manifestarea unui «eu» necunoscut, din afara noastra si din afara sferei noastre de control”, a spus David Guez.

* La prima vedere, proiectul suna fascinant, dar in anumite situatii poate provoca fiori pe sira spinarii, pentru ca, odata mesajul transmis, nu te poti razgindi. Este ca o jucarie excentrica din filmele de groaza care se intoarce impotriva copilului. Pentru ca in perioada dintre momentul trimiterii mesajului, pina cind acesta ajunge la destinatie, mesajul isi poate pierde valabilitatea. De aceea, folosirea acestui program implica un exercitiu de asumare a unor ginduri, emotii, sentimente pe care le-ai avut la un moment dat si care vor ajunge la destinatar intr-o perioada in care probabil nici nu-ti vei mai aminti de ele.



SHOW OFF 2012



Después de hacer una [pausa para comer](#) en el bucólico entorno de la *Place des Vosges*, tocó poner rumbo a la 7ª edición de **SHOW OFF**, que se celebró los días 17 a 21 de octubre, y de la que no guardábamos un muy buen recuerdo de su [pasada edición](#), tanto por sus reducidas dimensiones como por la filosofía "una galería, un stand, un artista". No obstante, según indicaban en su [página web](#), la muestra contaría con un nuevo director artístico, **Dominique Moulon**, y un nuevo enfoque, lo que hizo que le diéramos un voto de confianza y quisiéramos comprobar, por nosotros mismos, esta anunciada renovación.

Para empezar, el primer cambio lo encontramos en su ubicación, pasando de celebrarse en una carpa bajo el puente de Alejandro III, en uno de los márgenes del Sena, a hacerlo en dos espacios en el barrio del *Marais*: **Room 7.1** (7 rue Froissart) y **Room 7.2** (7 rue des Filles du Calvaire). Si bien este traslado no era un factor a priori determinante, hay que reconocer que lo agradecemos al coincidir, en apenas 500 metros, con las ferias [YIA ART FAIR 2012](#) y [Slick Paris 2012](#), lo que nos facilitó enormemente cuadrar las visitas y reuniones de los 4 días que estuvimos en París.

Por otra parte, el segundo cambio implicaba un importante riesgo para la organización, al transformar completamente su formato original al enterrar, desconocemos si de una forma permanente, los *Solo Shows* en favor de una muestra basada, en esta ocasión, en el **Arte numérico** (o **Arte digital**). Nada más entrar en cualquiera de los dos espacios, sorprendía no encontrar los típicos *stands* con galeristas dispuestos a resolver cualquier duda. En su lugar las obras estaban ubicadas como si de una exposición colectiva se tratara y era el personal de la propia organización, convenientemente identificado, quien se ofrecía muy amablemente a contestar las posibles preguntas que surgían sobre las piezas mostradas y, llegado el caso, llamar a la persona coordinadora del espacio en cuestión si lo que se deseaba conocer el precio de la obra. Esta disposición estaba íntimamente ligada a la naturaleza del tema en torno al que giraba este año la feria, ya que este tipo de arte no es una disciplina muy popular y no existe un nutrido número de galerías que lo incluyan dentro de su oferta, lo que dejaba sin sentido invitar a éstas a favor de invitar a los propios artistas. En este aspecto queremos aprovechar estas líneas para felicitar a la organización tanto por el cambio de formato como el tema escogido para esta edición.

De todas las obras vistas, podemos destacar, para el espacio ubicado en la *Rue Froissart*, dos piezas de **David Guez** (París, Francia, 1967) que jugaban con el tiempo y que consistían, la primera, en una peculiar radio a la que el artista había remplazado la línea de las frecuencias por una línea temporal, que empezaba en el año 1990 y finalizaba en el 2011, y que al desplazar el selector permitía escuchar diferentes melodías correspondientes al año en cuestión; y la segunda, en un curioso teléfono que permitía grabar mensajes de voz para ser escuchados, tanto por uno mismo como por otras personas, en el futuro. En este espacio también comentar la instalación de **Christa Sommerer** (Alemania, 1964) & **Laurent Mignonneau** (Francia, 1965), que constaba de un bello motivo marino elegantemente enmarcado y que tenía, en su parte inferior, un pequeño dispositivo electrónico con un sensor de presencia y una impresora conectada que iba escupiendo, de forma ininterrumpida, el importe de la obra a medida que éste iba incrementándose así que detectaba la presencia de nuevo público observándola, concepto totalmente válido desde el punto de vista de la sociología del arte.



- Novice
- » Slovenija
 - » Svet
 - » Črna kronika
 - » Gospodarstvo
 - » Kultura
 - » Znanost in okolje
 - » Informacijske tehnologije
 - » Telekomunikacije
 - » Računalništvo
 - » Mobilniki
 - » Komentar
 - » Zanimivosti
 - » Aktualno

[SiOL.net/Teme / Novice](#)

ponedeljek, 11.09.2006 ob 08:57

Skok v prihodnost

Elektronska pošta je postala naš vsakdanji način komunikacije, ki nam, sicer vse manj koristno (predvsem zaradi nezaželene elektronske pošte, virusov ipd) služi tako pri opravljanju službenega kot zasebnega. Poenostavlja komunikacijo med zaposlenimi, zbližuje oddaljene sorodnike in služi kot mehanizem dvorjenja pri mladostnikih.



V biti torej, predstavlja vez med ljudmi v danem času in prostoru. Seveda je njegova glavna prednost prav neke vrste neodvisnost od časa in prostora, saj elektronska pošta ni ovirana s strani časovnih razlik in prostorskih razdalj. Prav to je izkoristil David Guez, francoski novodobni umetnik, ki je s pomočjo standarda elektronske pošte vzpostavil posebni spletni portal, imenovan 2067 - dostopen na naslovu <http://2067.hypermoi.net/>.

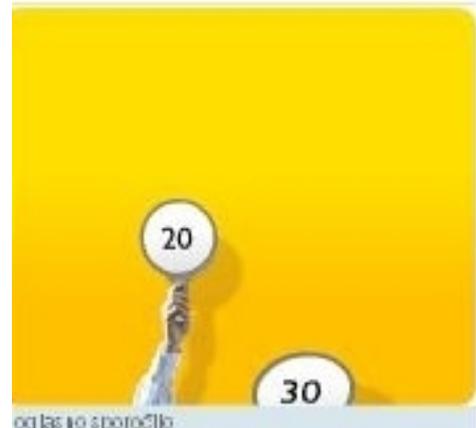
Ne glede na to, da gre za svojevrstno "umetniško delo" bistvo portala ponuja možnost povezovanja s prihodnostjo preko elektronske pošte. Na navedenem naslovu je namreč možno oblikovati in poslati elektronsko pošto poljubnemu naslovniku z izbranim časovnim zamikom. Nesojeni srednješolski ljubezni lahko torej danes napišete elektronsko poštno sporočilo (kjer se dodobra izpovete), ki ga bo prejela čez natanko 50 let. Guezov cilj je prikazati stisljivost časa in internet prikazati kot neko novodobno obliko sporočila v steklenici.

Avtor tudi pravi, da cilj storitve ni koristiljubje, temveč ponujanje neke "zabavne" storitve. Navzlic iskrenim in neškodljivim namenom avtorja, tovrstna storitev lahko korenito vpliva na odnose med ljudmi. Predstavljajte si, da čez 50 let prejmete elektronsko sporočilo, v katerem vam pravkar preminula življenjska sopotnica elektronsko prizna, da vaš sin v resnici ni vaš. Resnično krut primer, a povsem mogoč. Internet bi tako lahko kaj hitro postal učinkovito in neboleče orodje za doseganje katarze.

Ali ne? Seveda pri idealiziranem opisu projekta pozabljamo na povsem pragmatične ovire. Te seveda ne bodo nastopile v primeru, da se bomo odločili naj elektronsko sporočilo doseže naslovnika čez 2 meseca, ko bo standard elektronske pošte zagotovo še v uporabi. Kaj pa se bo zgodilo čez 30 let pa ne more napovedati nihče. Že sam internet bo zagotovo dočkal korenite spremembe, kar bržkone pomeni tudi redefinicijo ključnih storitev. Glede na trenutno stanje uporabnosti elektronske pošte njen obstoj za obdobje naslednjih 50 let ni ravno zagotovljen. Tudi v primeru, da bi bil, je potrebno upoštevati praktične omejitve elektronske pošte same: zaseden elektronski predal, neveljavno ali spremenjeno ime naslovnika in podobno. Sicer pa: bi verjeli elektronskemu sporočilu čez petdeset let, ki je bilo sestavljeno in poslano danes? Povsem možno bi reflektno sporočilo prenesli v koš - če tega ni storil že vaš program za zaščito pred nezaželeno elektronsko pošto.

Piše: Bojan Amon

- Ostali članki iz kategorije:
- » [Skok v prihodnost](#)
 - » [O prihodnosti glasbene in filmske industrije](#)
 - » [Mobilna Slovenija](#)
 - » [Moč ljudem](#)
 - » [Nekaj, a ne preveč](#)
 - » [Terorizem in informacijska tehnologija](#)
 - » [Skesana P2P omrežja](#)
 - » [Don Kihot](#)
 - » [Najbolj obiskana spletna stran je...](#)
 - » [Morski splet](#)
 - » [Klasifikacija internetnih uporabnikov](#)
 - » [Konec "papirja in svinčnika"?](#)
 - » [Hasta la Vista, Bill](#)
 - » [Nezadržan napad informacijske tehnologije](#)
 - » [Spletni panoptikon](#)
 - » [Ponovno rojstvo televizije](#)
 - » [Bitka za nadzor](#)
 - » [Delo na daljavo](#)
 - » [Spam: top 10](#)
 - » [Do idealnega partnerja prek spleta](#)
- [» kakšna sta](#)



- Teme
- » Novice
 - » Trendi
 - » Sportal
 - » Avtomoto
- Fotogalerija

36. teden: Križnar je doma



Hitri dostopi

David Guez, vers le futur et au-delà

n° 18 - octobre 2010 - 7,5 €
strada

LE MAGAZINE DE LA CRÉATION HORS LES MURS

Grâce à lui, nous pouvons écouter les sons du passé ou envoyer des mails dans l'avenir. Et ce n'est qu'un début, car David Guez entend bien nous extraire du triptyque « homme-réseau-écran ». Son outil pour cela : la mobilité.

David Guez est bien connu du/des réseau(x). Il l'exploite et l'expérimente depuis le milieu des années 1990 avec des projets artistiques questionnant le temps, les médias, l'usage collaboratif d'Internet, la psychologie, sous forme de sites Web reliés à des installations et parfois des performances. Pour l'artiste *« il s'agit de poser l'idée que le réseau va nous survivre et que du point de vue factuel de son utilisation, il y a des lignes de temps qui se mettent en place et qui nous englobent hors de notre propre vision. »* L'enjeu de son dernier projet, « 2067 Telecom » est de *« trouver différentes façons de décliner la notion du temps au sein d'un art connecté, créer des machines à remonter le temps ».*

Destinataire : la postérité. L'artiste a imaginé cinq dispositifs : l'e-mail dans le futur, qui existe depuis 2006-2007 ; sa version vocale et land-art, avec l'installation de cabines téléphoniques où il est possible de laisser des messages

vocaux dans le futur ; une variante pour smartphones ; un poste radio dont il a changé la ligne des fréquences par une ligne temporelle permettant d'écouter une sélection de musique ou de morceaux sonores de 1900 à nos jours ; enfin une horloge dont la fonction est d'enregistrer en permanence l'espace sonore et dont une manipulation des aiguilles permet de remonter le temps et d'écouter des trames sonores du passé.

Baguette magique. Avec « 2067 », David Guez navigue ainsi entre l'espace public physique et l'espace public virtuel : *« J'essaie de faire des passages, de proposer des projets qui puissent s'inscrire dans ce que j'appelle un "Land Art numérique". Il y a une certaine jouissance à sortir du Web tel qu'il existe*

dans le triptyque homme-réseau-écran ; la mobilité peut être vue comme un outil pour parcourir le monde, une baguette magique qui va augmenter un morceau de réalité, ajouter des sens au réel, les détourner, connecter les gens entre eux dans l'espace public de façon différente. » Une boutique « galerie en ligne » va proposer des objets (radios, téléphones 2067 permettant de laisser un message dans le futur depuis son domicile...) à la vente aux particuliers ou en location aux institutions publiques. Une exposition de la radio, de l'horloge et du site est prévue à la Gaité Lyrique en février 2011, mais à terme David Guez envisage de proposer l'ensemble dans une sorte de salon 2067. ● E.D.

www.guez.org

www.2067telecom.net

« Le réseau va nous survivre, (...) il y a des lignes de temps qui se mettent en place et qui nous englobent hors de notre propre vision. » David Guez



DOSSIER

→ A la une

EN DIRECT DES WEB TÉLÉS

Soyez "self-média" !

Ainsi, sur le site de Teleweb, on ouvre un compte, qui fera aussi office de page personnelle, puis on utilise le compte de son fournisseur Internet habituel en créant un lien hypertexte. Qui plus est, le site teleweb.org se veut le porte-parole du "self-media", un courant qui vise à réveiller le créateur-diffuseur qui sommeille en tout internaute. "Chacun demeure libre de montrer ce qu'il veut,

souligne David Guez, le promoteur du site, *et c'est le public qui sera juge finalement. Nous supprimons les intermédiaires...*" Et ça marche : les quinze premiers jours, cent "webTV" s'y sont créées. Ouvert depuis fin avril, teleweb.org propose même un guide en ligne assez instructif pour réaliser sa télé sur le Réseau (matériel, logiciels, cartes d'acquisition...).

Plus en amont, l'intérêt de passer par Teleweb ré-

side dans le fait que celle-ci veut devenir un portail, donc fédérer de nombreuses "chaînes". C'est ainsi que le site propose depuis peu une formule d'assistance complète en direction des grands néophytes : "Pour une somme modique, environ 100 F, on se chargera de l'encodage et de la mise en ligne. L'internaute n'aura qu'à nous faire parvenir une cassette VHS par exemple."

Certains, enfin, se sentent mûrs pour passer der-



Télérama n° 2628 – 24 mai 2000

. Tv-art.net va encore plus loin dans cette tentative de créer « *un véritable média artistique* » avec 300 extraits d'art vidéo et des reportages sur les arts visuels, des projets d'artistes pour le web (Olga Kisseleva, Fulvia Nicolini, Yann Toma...), et tout récemment un portail de télélibres (Teleweb) dans lequel chaque structure artistique indépendante peut diffuser programmes, performances et vidéos. Plus radical encore. Pa-

jeudi 8 février 2001

à la une

→ A la une

Butinages

CD-Rom et DVD

Jeux

Anneaux

A l'aide

Mon agenda ●

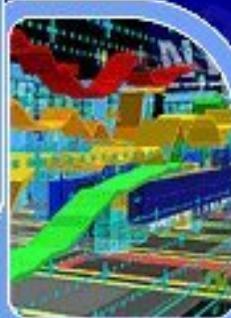
Alertez-moi ●

S'inscrire ●

Recherche ■

Plan ■

Courrier ■

**Portrait****David Guez,
le libéré des chaînes**Il suffit de lui demander
pour qu'il héberge votre télé**Butinage****Architecture
/ Internet**Un nouvel
espace
à construire**Zoom****Fast connection**Visite dans le premier
fast-food internet de France



Quelques-uns des 180 salariés de CanalNumédia. Ils sont graphistes, critiques de jeux, développeurs, intégrateurs, etc. Moyenne d'âge : moins de 30 ans.

→ tiques, elles se distinguaient des hypermarchés généralistes, comme TF1 ou France 2. Sur canalweb.net, par exemple, on a pu suivre des talk-shows vidéo consacrés à des sujets aussi pointus que les comics, les échecs ou la musique californienne.

Oh ! bien sûr, on ne voyait pas toujours grand-chose (pas souvent, même) sur son ordinateur domestique, quand celui-ci ne « plantait » pas à cause de la connexion, mais ça laissait entrevoir de jolies perspectives d'avenir. Même d'authentiques animateurs télé, comme Michel Field, ont succombé au charme, en créant la (web)TV de leurs rêves (alatele.com).

Comme les autres start-up, les web-TV font beaucoup parler d'elles, surtout parce qu'elles « lèvent » des millions et parce qu'elles communiquent très bien. Car, côté contenu, ce n'est pas brillant : Michel Field a inauguré sa chaîne avec une interview d'Edouard Balladur d'une heure (génial !). La pionnière, CanalWeb, propose des talk-shows interminables et des programmes dignes de l'atelier vidéo d'une MJC, en répétant partout : normal que vous n'appréciez pas, nous sommes des incompris, comme le furent les pionniers de Cognacq-Jay, qui ont inventé la « vieille » télé. Et puis il y en a eu d'autres, clicvision.com, nouvo.com, alors qu'on attendait plutôt du « nouveau.com » : de nouvelles formes d'écriture, de nouveaux formats. En vain.

Aujourd'hui, l'époque n'est plus à l'euphorie Net-économique, et les grandes manœuvres des télés et radios classiques risquent fort de briser les velléités (essentiellement financières) de ces jeunes pousses. Aux Etats-Unis, Pseudo, le modèle qui a inspiré CanalWeb, a récemment fait faillite, comme beaucoup de brûleurs de cash, ce qui propulse l'opérateur français dans la position de « premier opérateur mondial de télévision sur le Net », comme dit Jacques Rosselin, son fondateur. Mais l'échec du pionnier américain ne l'empêche

pas d'y croire encore, de partir à la recherche d'annonceurs et de conclure des partenariats pour le développement de web-TV en régions. L'essentiel est de jouer la montre en espérant l'arrivée rapide du haut débit, qui pourrait faire que le projet soit économiquement rentable, ce qui n'est pas gagné : contrairement à la télé, plus il y a de trafic « télénautique », plus ça coûte cher en bande passante. En attendant, CanalWeb vient de monter sur le satellite pour diffuser ses programmes : selon son fondateur, ce n'est pas un reniement, mais un moyen de s'exposer davantage. AlloCiné, une chaîne d'informations sur le cinéma dérivée du serveur vocal AlloCiné, avait ouvert la voie en s'installant dans la lucarne magique.

Alors, la web-TV a-t-elle un avenir ? Va-t-elle être confisquée par les grandes groupes médias ? Pas forcément. Selon Xavier de Moulins, le Net-chroniqueur de Canal+, « la vraie interactivité qu'offre le web, c'est que chacun puisse publier et dire ce qu'il a à dire ». Cette conception, l'artiste David Guez y souscrit : « Avec les nouvelles technologies, dit-il, chacun peut inventer son propre média, fabriquer sa propre télévision sans passer par les chaînes. Pour ça, j'ai créé teleweb.org, un portail de web-TV où chacun peut s'exprimer. En cinq mois, cinq cent cinquante télés (des télés locales, une télé sur la culture berbère, etc.) ont vu le jour : ça déchire ! On m'a proposé de racheter le portail (parce que je dois perturber le modèle économique : c'est gratuit, il n'y a pas de pub), mais ce projet artistique doit tomber dans le domaine public. »

Reste à connaître l'usage que fera le citoyen consommateur des nouvelles technologies et des interfaces graphiques : on n'a pas fini de parler de la fracture numérique ●



Retrouvez tous les liens vers les sites mentionnés sur www.telerama.fr

Butinage

www.tf1.fr

Événement : des extraits du procès Barbie et des émissions de la chaîne Histoire visibles à la carte.

www.france2.fr

Une interface tristounette mais la nouvelle formule est pour bientôt, nous dit-on.

www.france3.fr

« Service minimum » sur le web pour la Trois.

www.lacinqieme.fr

Informations pratiques et forums dérivés des émissions. Pas mal dans son genre.

www.arte-tv.com

Un site convenable d'après les programmes de la chaîne. On attend plus d'audace.

www.m6net.fr

De la musique, des bagnoles et les Six minutes locales, qui font la fierté de la chaîne. On rampe pas mal pour accéder aux différentes rubriques.

www.canalplus.fr

Lancement de la nouvelle version en novembre.

www.paris-premiere.fr

Informations sur les sorties à Paris. Pas évident de trouver la bonne adresse, un comble.

www.radio-france.fr

Portail qui regroupe toutes les radios publiques.

www.rtl.fr

Le site vitrine de la station.

www.europeinfos.com

Le site d'Europe 1, autoproclamé « premier site d'info en continu sur Internet ».

www.canalweb.net

Des talk-shows à foison sur la pionnière des web-TV.

www.nouvo.com

Panorama de chroniques sérieuses ou drôles, en exclusivité sur le Net. Pas très nouveau.

www.allocine.fr

A l'attention des consommateurs de ciné.

www.teleweb.org et **www.tv-art.net**

De la télévision libre ou réservée aux artistes.

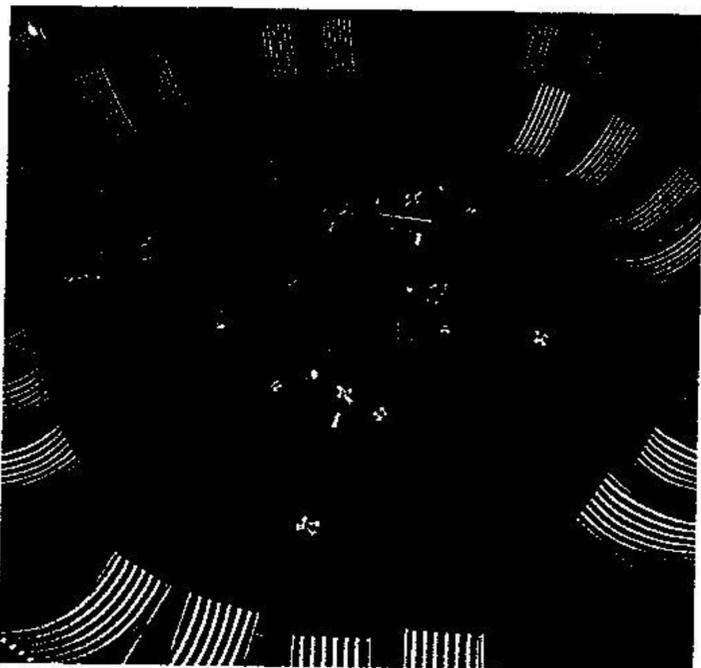
www.wcaster.com

Un bouquet de chaînes dont les programmes sont réalisés en animation Flash. Lancement du site : janvier 2001.

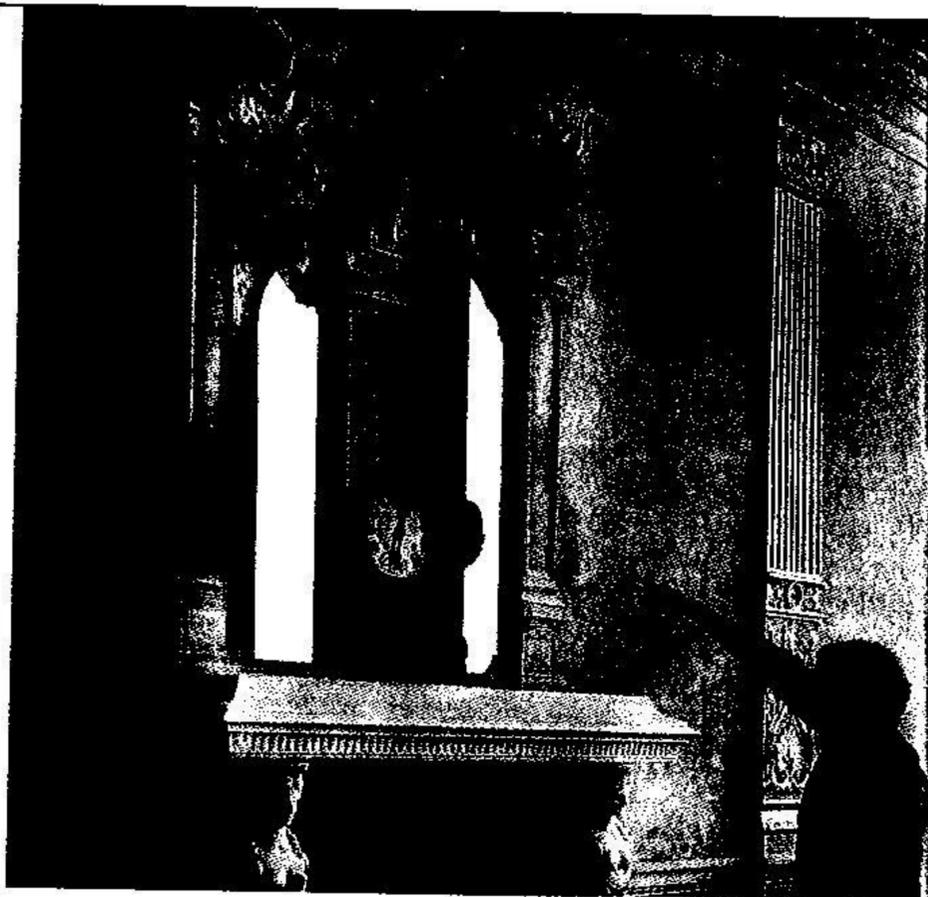
www.citoyenne-tv.net

Objectif affiché : « Rendre accessible au citoyen une information sur laquelle il puisse s'exprimer et contribuer ainsi au dialogue. »

A la carte



DR



Mix

Le match des installations interactives

En marge de la production artistique et de ses formats coutumiers, Benoît Fourchard et David Guez proposent des installations-spectacles, interactives ou immersives. Le but ? Nous faire vivre des expériences sensorielles, intimes ou collectives, inédites et singulières.

Thierry Voisin

Benoît Fourchard

L'artiste. Comme l'écrivain Romain Rolland, il croit volontiers que le hasard sait toujours trouver ceux qui savent s'en servir. Et n'hésite pas à le saisir quand surgit une idée, qu'elle soit de lui ou d'un autre. Il se met alors au service du projet, endossant, selon la nécessité, l'habit d'auteur dramatique, de marionnettiste et/ou de comédien.

L'installation. Allongé sur un transat, dans une semi-pénombre, le public est encerclé par la voix d'un comédien et le son de saxophones, aérien ou hypnotique, qui lui révèlent les mésaventures d'une fillette de 10 ans piégée par l'énigmatique Maxwell. *"Je fais confiance aux mots. Je les murmure, je ne les déclame pas. C'est un spectacle sans image et tout en imaginaire, qui vous fait perdre contact avec la réalité."*

La démarche. A chaque spectacle, sa démarche, son format, son écriture. *"Je ne fais pas de préfabriqué."*

Au sein de sa compagnie, Les Fruits du hasard, créée en 2000 avec sa complice Coco Bernardis, il crée des spectacles qui impliquent le public dans une histoire, le plaçant hors du temps, hors des codes traditionnels de la représentation.

"La Méthode Maxwell", du 3 au 5 et du 10 au 12 fév., ven. et sam. 20h30, dim. 17h, le Local, 18, rue de l'Orillon, 11°, 01-46-36-11-89. (6-12 €).

David Guez

L'artiste. Homme de réseau, David Guez travaille sur Internet depuis 1995. Son premier projet s'appelait d'ailleurs *Le Livre des liens*. Obsédé par le temps, la mémoire et la sauvegarde de la connaissance, il multiplie – sans se précipiter toutefois – les installations, les performances et les objets multimédias.

L'installation. La série "2067" propose de vivre des expériences, intimes et/ou collectives dans le temps. *Radio NextGen* ouvre une ligne de fréquences depuis 1900 tandis que *2067 Télécom* et *2067 email@futur* permettent de laisser un message vocal ou un courriel dans le futur, destiné à soi-même ou à un autre.

La démarche. Chacun de ses projets cultive le lien, social ou médiatique, sachant qu'Internet est un extraordinaire moyen d'échange. Convaincu que son art doit demeurer ouvert à tous, il questionne sans répit les valeurs de liberté publique et individuelle. Il propose constamment de véritables alternatives aux réseaux sociaux existants.

Série "2067", du 1^{er} fév. au 25 mars, du mar. au sam., 14h-20h, dim. 14h-18h, Gaité lyrique, 3 bis, rue Papin, 3°, 01-53-01-51-51. (5-7 €). Dans le cadre de l'exposition "2062".

Sur le site de David Guez, chacun peut créer son propre média

Le libéré des chaînes

Télérama n° 2665 - 7 février 2001



David Guez dans sa cuisine-bureau. « Avec le numérique, on peut court-circuiter l'audiovisuel classique, trouver des contre-modèles à TF1. »

David Guez héberge pas moins de huit cents chaînes sur teleweb.org ! Avec un credo : contrer le système marchand. Rencontre avec un touche-à-tout qui n'est pas près de toucher des stock-options.

Dans un système marchand, on l'appellerait « monsieur le pdg ». Il aurait des stock-options, et aussi un beau bureau dans un quartier chic. Au lieu de ça, il s'est installé chez lui, dans sa cuisine, et ce sont les prostituées du bas de la rue qui assurent le comité d'accueil ! Bienvenue chez David Guez, 33 ans, un (anti)magnat de la télévision sur Internet, qui n'œuvre pas pour le fric, mais pour l'amour de l'art. Depuis l'ordinateur, installé

en face de son évier, il pilote teleweb.org, un site Internet qui regroupe huit cents chaînes amateurs, dont une centaine est régulièrement alimentée en programmes frais.

Pour passer sur Teleweb, pas la peine de s'appeler Delarue ou Pernaut. Des comiques inconnus diffusent leurs caméras cachées, un certain Pierrot a créé sa télé militante, un groupe de percussions, la Purata, a ouvert son canal. Même Télé Bocal, la télé libre diffusée dans les cafés de l'Est parisien, a trouvé refuge dans ce site portail, où l'on trouve un peu de tout et beaucoup de n'importe quoi : des amateurs de musique légère italienne, des amoureux de la culture berbère, des qui n'ont pas grand-chose à dire.

Qu'est-ce qui les rassemble ? Une foi militante, et un penchant gaucho alternatif. « Vous ne voulez pas d'un Internet uniquement marchand ? Vous avez envie de créer votre propre média indépendant ? Alors Teleweb est fait pour vous, explique David Guez. Au-

jourd'hui, grâce aux nouvelles technologies, on peut court-circuiter le secteur audiovisuel classique (producteur, diffuseur...) et trouver des contre-modèles à TF1 ou à Multimania. » Sur teleweb.org, on vous explique la marche à suivre, pas à pas.

Tellement bien d'ailleurs que certaines start-up Internet ont approché David Guez pour lui proposer de racheter la moulinette informatique, celle qu'il a développée pour faire tourner son site. Il les a fermement envoyés promener : « Je ne suis pas un marchand. Je considère Teleweb comme une œuvre artistique publique, un truc qui à terme doit appartenir à tous. » Mais qui est donc ce David Guez ? Un doux rêveur ? Un artiste conceptuel ? Un jusqu'au-boutiste post-dadaïste ? Seule certitude : un type qui gagne sa croûte en donnant des cours du soir en informatique à des personnes âgées, parce qu'« être salarié dans une boîte privée, ça bloque ta liberté ».



→ Au départ, David Guez est informaticien : à 22 ans, il fabrique des décodeurs Canal+ pour l'Afrique. Un beau jour, il quitte le « système » pour faire de l'art. Autodidacte, il touche à tout : la trompette, l'écriture, le théâtre, la sculpture, d'abord dans son atelier-cuisine (celle-là même qu'il a aujourd'hui transformée en régie télé !) puis dans les squats, aux Pays-Bas : « C'est là-bas que j'ai découvert les beaux-arts. »

Il se plonge alors dans l'histoire de l'art, se lance dans la peinture (petit succès) et découvre les écrits sur l'esthétique relationnelle de Nicolas Bourriaud (codirecteur du Palais de Tokyo) : c'est la révélation. « La rencontre

parfois contre qui je combats ». Bien sûr, il vient de trouver des contacts pour adapter Teleweb à l'étranger (Allemagne, Espagne), mais il aimerait bien que les internautes se prennent un peu plus en main. Qu'ils s'emparent du site. Ça lui laisserait le temps de passer à son prochain grand chantier : la création d'un Napster de la connaissance, d'une méga-encyclopédie en ligne partagée, où l'on trouverait autant l'explication d'E = mc² que la recette du gâteau au chocolat.

« Je suis en train d'apprendre un nouveau langage informatique pour créer cet organisme abstrait de partage. Le principe : tu me poses une question, je te réponds, je la garde

“On pourrait créer un nouveau monde, avec d'autres protocoles que le www, et tout recommencer à zéro. Ce serait excitant, non ?”

et le partage, des notions finalement très religieuses, c'est ce qu'il y a de plus important pour moi dans l'art. Le système des galeries et le milieu ultralibéral de l'art contemporain, ça ne m'intéresse pas. » Un poor lonesome cow-boy, ce David Guez, le Lucky Luke d'un art provisoire et nomade.

Cela fait maintenant deux ans que David Guez s'intéresse aux médias. En février 1999, il lance le site précurseur de Teleweb, tv-art.net, un espace audiovisuel expérimental réservé à la création contemporaine. Neuf mois plus tard, il met en orbite son Bewac (canal audio web), une sculpture sonore composée de messages téléphoniques laissés sur un répondeur géant, mis à disposition des internautes. Merci l'hypertexte ! Jamais à court d'idées nouvelles, notre artiste projette d'organiser des cybersouks, des soirées d'échanges autour du numérique à Paris. Il a laissé tomber l'idée d'une installation de « web freaks », des bêtes en Lego dotées d'une webcam qu'il aurait placées partout dans Paris.

« Depuis un an, le numérique est devenu une culture, observe David Guez. L'autre jour, j'étais au restaurant avec des amis, et ils ont parlé informatique tout le repas, à discuter sur les avantages de telle ou telle webcam et de tel ou tel player. Ça devient une culture de masse. Il est donc temps que les artistes se saisissent de ce truc, pour réfléchir dessus. Aujourd'hui, tout le monde est largué. »

Lors de notre dernière rencontre, David Guez était un peu abattu (« Je me demande

en mémoire, et j'en fais profiter les autres. Comment ? Si un internaute pose la même question que toi, comme la réponse est désormais dans la base de données, ça lui répond automatiquement. En fait, tu te constitues ton propre moteur de recherche, ton propre réseau, pas pollué par une pub Poulain si tu demandes la recette du gâteau au chocolat. »

Laissez-le théoriser, et voilà qu'il reprend soudain du poil de la bête : « Internet, ce n'est pas que le web. Le web, ce n'est qu'une couche du Net. Qui nous empêcherait de faire un autre monde, avec d'autres protocoles que le www, et tout recommencer à zéro. D'un point de vue esthétique, c'est excitant, non ? » Il garde ça dans sa tête, un jour ça donnera quelque chose, c'est ça le bonheur d'être artiste.

Un truc qui le tracasse aussi, c'est son projet d'hypervidéo (de l'hypertexte, mais avec des images), qui mettrait en scène un homme chaotique « parce que, si on regarde bien, nos actes ne sont pas cohérents, pris un à un. C'est nous qui donnons un sens à ça ». Visiblement, David Guez n'est pas encore prêt à accepter une proposition d'emploi ●

Jean-Philippe Pisanias

Dernière minute : on retrouve David Guez fin mars, à Paris, au Folie's Pigalle, pour l'inauguration du plateau télé de tv-art.net où viendront s'exprimer différents artistes. Les internautes pourront suivre les performances en direct.

www.teleweb.org

www.tv-art.net

www.tv-art.net/bewac/

Butinage

Le mal de l'espace

@@@ Voici une danse spatiale, de ballet aérien, curieuse à souhait, plutôt émouvante. Un lieu « agréé pour réfléchir et déranger ses perceptions ». pro.webmaster.online.fr/art-multimedia/fichiers/art-cosmoflashbis.htm

Photographies

@@@ En 1861, Nicéphore Niepce rassemblait les images et les premiers appareils photo du monde. En l'an 2001, le musée de cette étonnante collection s'affiche sur le Net. www.museeniepce.com/visi/index_virt_fr.html

Pour les enfants

@@ Collectez quelques jeux éducatifs. Au menu, des recettes de cuisine spéciales petits ou des images à découper. De bonnes idées pour les jours de pluie... www.tomiltoo.com

Mystère mystère...

@@@ Pour résoudre le mystère du temple de Sekhmet, le cerveau d'un être humain est nécessaire et suffisant... en tout cas d'après l'auteur. Tous à vos clics et un peu de persévérance ! www.ktt.fr/chasse/index_old.html

Activités d'hiver

@@ L'hiver, pour les enfants, il n'y a pas plus amusant que la construction d'un bonhomme de neige. Grâce au web, on ne risque pas de se geler les mains. www.castlearcana.com/christmas

Portrait-robot

@@ La fantastique chevelure de Leonardo DiCaprio, le regard de braise de Winona Ryder et la bouche suave de Ricky Martin... Le résultat de ce cocktail de têtes est édifiant. www.corynet.com/faces

En mille morceaux

@@ Hendrik a un chien et une maison perdue au fin fond de l'ex-RDA. Mais c'est surtout grâce à sa collection hallucinante de Rubik's Cube qu'il est connu sur la Toile. Découvrez-la en ligne dans son Puzzle-Museum. www.puzzle-shop.de/start-museum.html



Les séries télé

Vous aimez les séries télé ?

Faites le portrait de vos héros préférés et envoyez vos textes sur www.telerama.fr. Les meilleurs seront publiés dans un hors-série que nous concoctons sur le sujet.

Les études sur les désirs des **internauts** démenties par les faits

Cause toujours

Depuis que la bulle spéculative autour des valeurs Internet a éclaté, et que la folie start-up s'est dissipée, on commence à entrevoir les vraies attentes des internautes. « *Le moteur du Net est la découverte. Son idéal, la liberté individuelle* » : tel est l'un des cinq constats de l'e-Observatoire, un baromètre de l'usage du Net par les Français mis en place par les pubeux de l'agence BBDO. Plutôt que d'être abreuvés de ser-

David Guez propose de dialoguer en ligne, avec l'image et le son. Mais, contre toute attente, les « chatteurs » ne se précipitent pas.

vices (météo, informations boursières ou achats en ligne), les internautes rechercheraient une « *prise de pouvoir personnel* » du Réseau. Ajoutez à ça la difficulté des entreprises « classiques » à trouver une rentabilité sur le Net, et l'on comprendra que le P2P – traduire *peer to peer*, l'échange de personne à personne sur le modèle Napster – ait repris du poil de la bête !

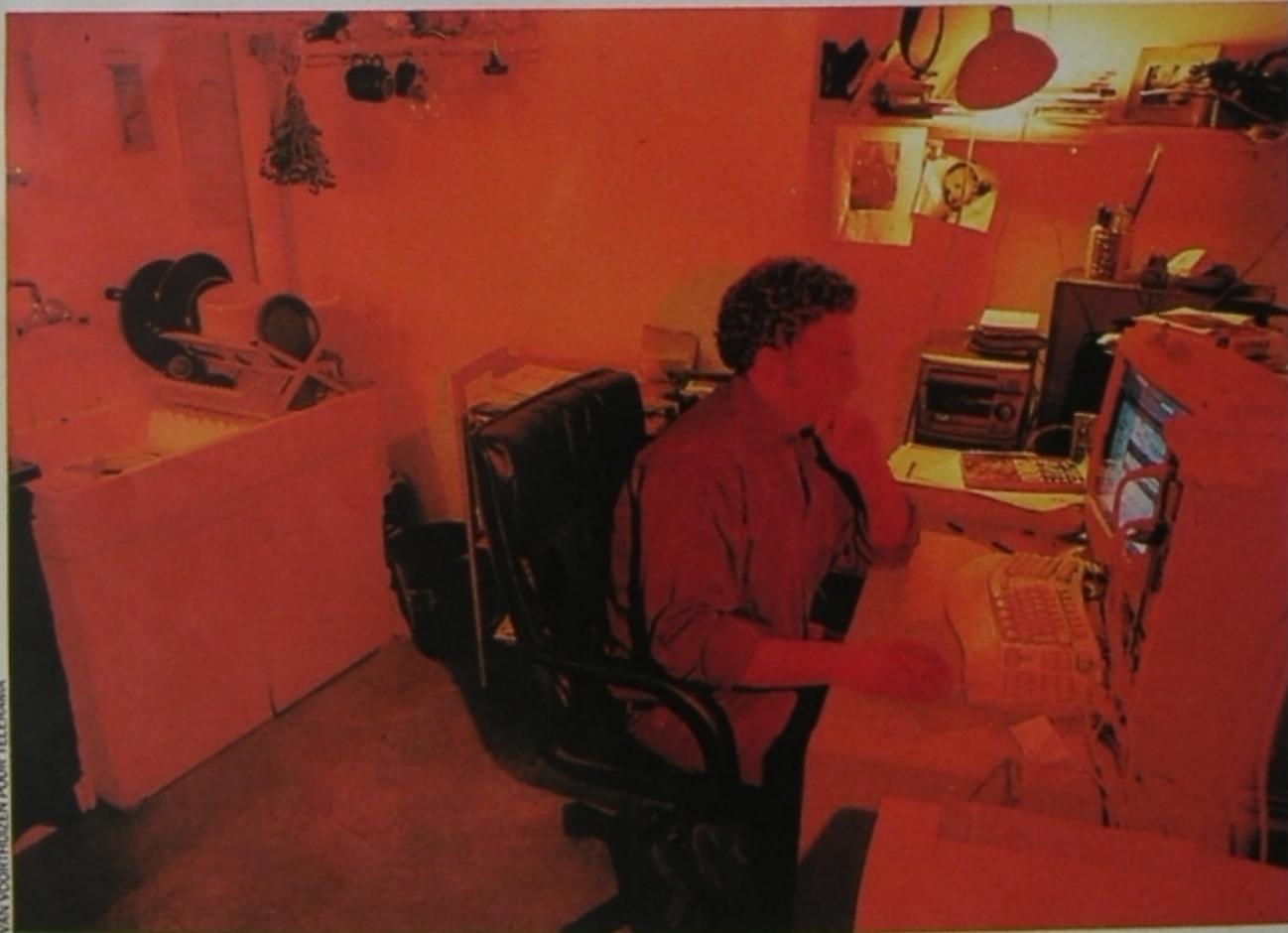
De quoi ravir David Guez, activiste du Réseau. Sa dernière trouvaille, *videofluxus.net*, permet de discuter en direct et à plusieurs, par la vidéo, le son et le texte, de ce que je veux, quand je veux, avec qui ça intéresse. Mode

d'emploi : je télécharge le *plug-in*, que j'installe sur le bureau, et hop ! j'organise ou j'assiste à une « *vidéosession* ».

Sans étude marketing, David Guez va dans le sens de la marche : « *Sur Internet, on est libre et autonome* », « *la curiosité monte* », « *une mine d'or, on peut trouver l'introuvable* », soulignent les internautes interrogés par BBDO.

Ils sont pourtant peu nombreux à se rendre sur le site de David Guez. Car la « *liberté* » promise suppose de maîtriser le langage informatique... Il faudra encore du temps pour que l'utopie d'un Internet communautaire se réalise.

Jean-Philippe Pisanias



VAN VOORTHUIZEN POUR TELERAMA

En direc

Les ca sont c

Pierre a repris de face : « *Quand m truc. Des piquets plus laid que ces s'est regardés. D tasient plus que oohhh, des harie que les allées ne sont un peu rabo jardins, pas seu siasme. Partout, romarin sur quel passent leur été sées. Tous rêven cré remplacé par par les CM2, ou ne, en plein Paris* » « *Mes parents, a qu'ils m'expédia couple qui me gé moche que le vé regardais bêche part désherber. Moi qui suis née de mon grand-pè en poquet, à sav tomne, à me gliss à travers une for osé demander à radis. (Fin.)*

lundi 5 février

[Première visite](#)[Chaînes perso](#)[Salles perso](#)[Mon agenda](#)[Alertez-moi](#)[Recherche](#)[Courrier](#)[Abonnements](#)

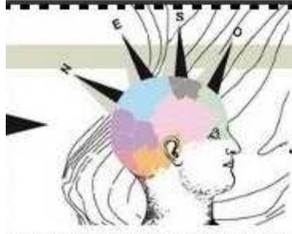
Multimédia

Web-télé

Le libéré des chaînes

Le site de David Guez
abrite gratuitement
800 chaînes amateurs.
Portrait d'un philanthrope.





Vous êtes ici : Accueil > Culture > David Guez, l'art numérique contre l'absence de mémoire vive

David Guez, l'art numérique contre l'absence de mémoire vive

Mots clés : art | citoyenneté | Rennes | Ille-et-Vilaine | feuilleton | portrait | Vern-sur-Seiche | Bouillants #5 |

Taille de la police | Imprimer | [Twitter](#) | [Facebook](#) | [Email](#) | [Ajouter un commentaire](#)



David Guez et la radio 2067.

Pionnier de l'art numérique en France, défenseur des médias libres, fasciné par la notion de réseau, David Guez est venu à la rencontre du public à la Laiterie de Vern-sur-Seiche (35). À travers son parcours, il a offert à l'occasion du **festival Bouillants** un éclairage unique sur le monde numérique que nous croyons si bien connaître aujourd'hui : ses premières années, ses évolutions, mais aussi ses épisodes conflictuels et ses limites en terme de mémoire collective. Écouter David Guez, c'est un peu comme assister à un cours d'histoire. Sortez vos cahiers !

Mardi 7 mai, 20 h. La Laiterie de Vern-sur-Seiche, QG du festival Bouillants, s'apprête à accueillir David Guez. Comment définir cet artiste dont les œuvres numériques parcourent le monde, de New York au Centre Pompidou ? D'un côté, le

pionnier, le visionnaire que la notion de réseau obsède et qui lance l'une des premières télévisions sur le web dans les années quatre-vingt-dix. De l'autre, l'artiste engagé qui s'imprègne de problématiques sociales, interpelle sur le danger du numérique pour la mémoire collective et met au point des méthodes alternatives pour assurer la pérennité des connaissances humaines.

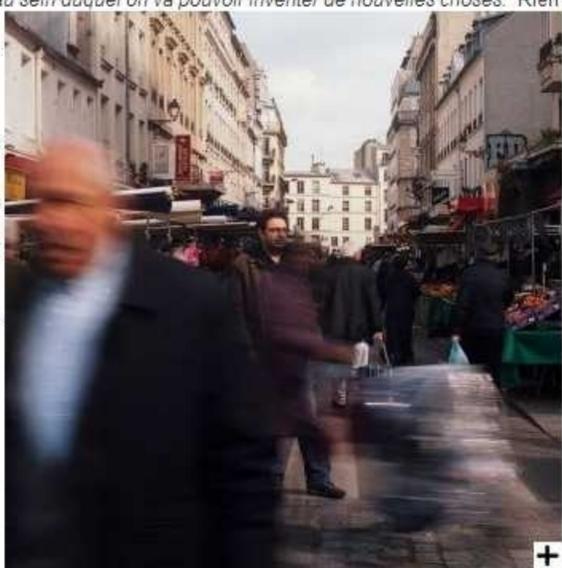
Mais avant de voir sa conscience s'éveiller face aux limites du tout-numérique, le jeune David Guez fut d'abord un adolescent fasciné par l'essor des nouvelles technologies. Né à Paris en 1967, il acquiert son premier ordinateur à 13 ans. Sur ce modèle ZX81, version annonciatrice des bécasses actuelles, il se lance rapidement dans la programmation : "J'étais séduit par ce sentiment de liberté, cette perspective d'un espace vierge au sein duquel on va pouvoir inventer de nouvelles choses." Rien d'étonnant, donc, à voir le programmeur en herbe devenir informaticien quelques années plus tard. Un choix de carrière rapidement remis en cause par la découverte d'un autre univers, celui des arts plastiques : "à 22 ans, je prends des cours de dessin à Paris. Une révélation. Du coup, je pars aux Beaux-Arts d'Amsterdam et là, je bascule complètement dans l'art plastique : peinture, sculpture..."

En 1996, David effectue son retour à Paris en tant que peintre. "Avec les premiers navigateurs et les premiers forfaits, le web commence alors à devenir grand public. À ce moment-là, l'art numérique est présent dans d'autres pays mais arrive seulement en France." Plutôt que de choisir entre sa sensibilité numérique et ses pratiques plastiques, David opte pour le compromis : au Web Bar, premier lieu consacré au web à Paris, il expose plusieurs installations hybrides, comme ce lit de fleurs sur lequel sont diffusées les images échangées sur la toile par les internautes.

Les ancêtres de Youtube et Dailymotion

1999. Animé par une volonté de s'engager socialement et politiquement, l'artiste délaisse l'art plastique pour se consacrer intégralement au numérique. "Le réseau est un espace dans lequel on peut avoir une vision politique et la décliner comme nul part ailleurs", estime-t-il. Naissent alors deux outils que les moins de vingt ans ne peuvent probablement pas connaître mais qui constituent néanmoins les ancêtres des actuels Youtube et Dailymotion. Avec *tv-art.net*, David lance d'abord une des premières télévisions sur le web, consacrée aux artistes : "Je prends ma caméra et je pars à leur rencontre. Bon nombre d'entre eux occupent aujourd'hui les devants de la scène." *tv-art.net* diffusera pas moins de 500 documents vidéos.

David passe ensuite à la vitesse supérieure avec la mise en ligne de radios et télévisions libres, façon *Do it yourself* : pendant quatre ans, *teleweb.org* permet à chacun de s'exprimer au cœur de son propre média. "On s'est retrouvé avec 2 000 télévisions et radios. C'est là que j'ai véritablement compris la force du réseau."



DotRed, le virtuel au service du réel

"Ce qui me dérange avec les jeux vidéo, c'est que quand l'on y meurt, on ne meurt pas vraiment", ironise David Guez pour illustrer sa volonté de créer un jeu vidéo qui aurait une prise sur le monde réel, via les réseaux sociaux. Avec *DotRed* (2008), David proposait à l'internaute d'acheter une parcelle virtuelle de Paris, modélisée en interface 3D, à partir de deux euros. Les fonds récoltés étaient ensuite reversés à des associations œuvrant en faveur du logement (le DAL, Jeudi Noir, Les Enfants de Don Quichotte,...).

Présentation complète du projet : <http://www.quez.org/media/texte/dotred-livret.pdf>

Le temps réel, dangereux pour la mémoire ?

Après un break de deux ans marqué par la découverte de nouveaux univers comme le bouddhisme ou la métaphysique, David revient aux affaires en 2004. "Le web a changé. Les politiques commencent à prendre les choses en main, certains artistes confirment leur présence. On passe à la deuxième phase du web, avec du flux en temps réel puissance 10."

Pour l'artiste, ce flux en temps réel soulève des problématiques, et notamment celle de la mémoire. Comment se souvenir alors que tout va plus vite ? La numérisation à tout-va est-elle vraiment la solution ? "Tout numériser pour être certain de tout conserver, personnellement, je n'y crois pas. Avec ce système, on marche sur des brindilles. Il appartient aux artistes de trouver des moyens alternatifs." C'est ainsi que naît la **série 2067** (actuellement présentée en médiathèque dans le cadre de **Bouillants #5**), dont les déclinaisons permettent d'envoyer e-mails et appels téléphoniques à son soi futur, d'enregistrer une ambiance sonore pour mieux la conserver ou encore d'écouter la musique d'une année passée.

Dès lors, David multiplie les installations destinées à préserver les connaissances et le souvenir : avec *Humanpedia* (2009), il invite les internautes à mémoriser une section de la célèbre encyclopédie collaborative afin d'assurer la pérennité de son contenu. Avec ses *Disques Durs Papiers* (2013), il stocke le code de fichiers numériques... sur les pages d'un livre ! Une version binaire du film *La Jetée*, de Chris Marker, est d'ailleurs exposée à la

Laiterie.

Graver des "1" et des "0" sur des arbres



Des 1 et des 0 au format tellement réduit qu'une loupe est indispensable : c'est la version binaire du film *La Jetée*, de Chris Marker.

et le CD-Rom, je sais qui je choisis..."

Qu'est-ce qui sauvegarde le mieux les choses ? Dans la tête de David Guez, la question résonne sans cesse et conditionne les futurs projets de l'artiste. "La réponse à cette question, c'est le gène, l'ADN. Les codes ADN et binaires ne sont pas si différents. Dans un ADN, on pourrait stocker mille fois Wikipedia. Au MIT (Institut de technologie du Massachusetts, États-Unis), ils ont déjà réussi à intégrer un MP3 dans un gène, et on parle déjà de l'ADN comme support de stockage industriel..."

En attendant la concrétisation de cette éventualité, c'est vers la nature que David souhaite se tourner dans un avenir proche. Objectif : intégrer du langage numérique... sur l'écorce d'un arbre, en y gravant des "1" et des "0" en lieu et place de cœurs et d'initiales d'ados. "Le plat et le creux, le sombre et le lumineux : le binaire se retrouve déjà dans la nature. Quant à notre monde numérisé, il devient de plus en plus plat : avant, on se contentait de numériser le passé. Maintenant, le présent est directement numérique, avant même d'exister physiquement. J'ai déjà effectué des recherches et il serait possible de stocker un peu plus de 100 kilo-octets sur un arbre. Il est un médium faible, mais pérenne. En cas de cataclysme, entre l'arbre

Conflits autour de la télé libre

"En constatant le succès de *teleweb.org*, je me suis dit qu'il était effectivement possible de créer quelque chose de puissant avec trois fois rien", témoigne David Guez. "Il m'est arrivé de me retrouver dans des conférences à côté de grandes chaînes de télé pour défendre l'idée d'un espace libre." Mais à l'époque, ce succès dérange en haut-lieu. Il refuse des propositions de rachat, tentatives à peine masquées de fermer définitivement le site. Les mastodontes de l'audiovisuel voient d'un mauvais œil le développement d'un outil à la fois artisanal et révolutionnaire : "J'ai même reçu des menaces de la part de personnes qui ne connaissent que leur propre modèle, qui refusaient de comprendre celui-ci et s'opposaient à la liberté qui va avec." Quatre ans après le lancement du site, David jette l'éponge : "c'était un vrai projet de réseau, mais au final j'avais le sentiment de me battre seul. Tout cela nécessitait aussi du suivi, de la gestion. Pour moi, c'était compliqué. Je n'étais plus un entrepreneur comme j'avais pu l'être plusieurs années auparavant. J'avais choisi de me concentrer sur les idées."

[Archive] Novembre 2000, premier souci juridique pour *teleweb.org* et appel à l'aide de David Guez : http://listes.artlibre.org/copyleft_attitude/2000/msq00419.html

Les projets de David Guez exposés pour Bouillants #5 :

- Cam 2067 : www.bouillants.fr/fiches/cam2067

- Disque dur papier : www.bouillants.fr/fiches/disque-dur-papier

Son site web officiel : www.quez.org

À voir aussi

- Rennes une manif pour légaliser le cannabis
- Connaissances et croyances en guerre sur la Toile
- Art numérique : la fraîcheur des étudiants rennais s'invite au festival Bouillants
- Chapitre 3 : Destination danger
- Festival Bouillants #5 : temps va la cruche à lait...

Mis en ligne le 28 mai 2013

Arnaud Roizen - Journaliste

Voir tous ses articles
aroizen@terristoires.info



"Ne regardez plus la télé, faites-la !"

Ce slogan, lancé par le mouvement des télélibres, s'applique aujourd'hui à toutes les Web-TV. À l'inverse des chaînes classiques, médias de masse formatés aux grilles ultra-consensuelles, la télé du Net ne donne que dans l'hyper thématique, ou *narrow-cast* pour faire branché. La richesse de ces télé réside dans leur diversité. À chacun sa méthode pour dénicher de nouveaux programmes... Ainsi, CanalWeb et La Citoyenne co-produisent les émissions qu'elles hébergent en se contentant, la plupart du temps, de mettre l'infrastructure technologique à disposition des animateurs. Nouvo et ClicVision, dont les modèles se rapprochent davantage des télé classiques, ont décidé d'acheter certains des

Ci-dessous : David Guez refuse le modèle "start-up". Il a créé Teleweb pour éviter la surenchère d'intermédiaires entre les créateurs de télé et le public. Il définit sa démarche comme celle d'un artiste créateur de contenu.

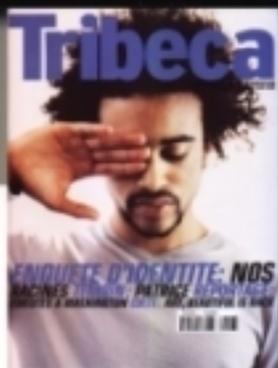
programmes qu'elles diffusent. De ce fait, elles attirent un grand nombre de pros de l'audiovisuel (venus de NRJ, France Télévision, M6, MCM ou encore Canal +...), lassés de réaliser, en vain, pilote sur pilote pour les chaînes traditionnelles... Tous ont l'impression de retrouver l'ambiance, la frénésie, la liberté, l'énergie, bref... l'esprit pionnier des radios libres, où certains, d'ailleurs, avaient fait leurs premières armes. La Web-TV demeure, pour quelque temps encore, un formidable moyen d'expression, un super canal pour se concocter sa télé. C'est d'ailleurs dans cette voie que s'est engagé Teleweb, qui propose à chaque internaute de créer sa propre télé (ou radio) libre. Le site explique le b.a.-ba des techniques pour créer son "Self Média" audiovisuel muni d'un simple ordinateur de bureau (et puis d'une caméra). En quelques semaines, plus de deux cents téléwebs persos se sont montés de cette façon...

juillet 2000



Ci-dessus : L'ambiance des studios n'a rien à voir avec le côté high-tech des télé classiques. Ici, l'atmosphère serait plutôt au bricolage, sinon au déconnage... Ce qui n'enlève d'ailleurs rien au professionnalisme de la chose : à quoi ça sert de se la jouer quand on réinvente la télé ?





Juin 2000 - extrait

David Guez qui vient de lancer un outil qui propose des self made télés. En deux semaines d'existence, 84 télés se sont créées sur www.teleweb.org. Pour y arriver il faut des idées, un minimum de matos et lire les instructions du site. " Je raisonne par rapport aux auteurs, ma démarche est artistique " insiste David, imperméable à sa famille qui le harcèle pour qu'il monte une start-up. " L'argent n'est pas mon truc. Je veux créer une œuvre participative, que les gens montent, ensemble, un bouquet pour se connaître. " Plusieurs fois dragué par Canalweb " qui voulait m'attirer en me disant que c'est compliqué d'assurer seul techniquement " David fait la tournée des centres d'art pour propager l'idée que tout le monde peut s'y mettre. Celui qui vit entre " des potes informaticiens qui sont riches et des potes artistes qui crévent la dalle ", pense qu'il arrivera, grâce à la passerelle auteur-spectateur, à créer une nouvelle économie pour les auteurs.

Deux ans qu'il cogite sur les médias et qu'il laisse des traces de neurones sur la toile : une télé par et pour les artistes www.tv-art.net, un système de coup de fil qui diffuse de la musique sur un site et aujourd'hui un festival de création en ligne. Ses œuvres sont éphémères, il se fiche des concurrents, son but est de transmettre, réaliser un fantasme que seul Warhol pouvait s'offrir.

- Bölüm Seçiniz

NEWS IN ENGLISH

Gündem

Para & Piyasa

Ekopolitika

Dünyadan

Girişim

Fokus

Söyleşi

Karşı Yorum

Yaşam

Kültür

Yurt Haberleri

Yorum

Son Dakika

- Yazı Tipi Seçiniz

Hürriyet KURUMSAL

ARŞİV / ARAMA

- Ana Kategori Seçiniz

- Alt Kategori Seçiniz

Ara

DETAYLI ARAMA

BUGÜNÜN HABERLERİ

YORUMLAR

- Yazar Seçiniz



JALE ÖZGENTÜRK
Miami'de evi olan sendikacı...



İHABİ YAĞCI
Bir muhasebe...



BATURALP CANDEMİR
Dış şoklar, duyarlılık ve c...



MELİH AKOSMAN
İyimser hava yerini tedirgi...

POLİTİKA-TOPLUM | BİLİM, TEKNOLOJİ

Elektronik mesajı 50 yıl saklamak mümkün

07.09.2006 / Aslı Tunç / Haber



David Guez, yeni medya araçlarını kullanarak günümüz teknolojilerini ve onların insanla olan ilişkilerini sorgulayan Fransız bir sanatçı. Elektronik mesajların yaşantımıza vazgeçilmez biçimde girdiği bir dönemde Guez, gelecekte bu mesajların alacağı biçimi merak ederek son derece ilginç bir proje geliştirmiş. 2067 adını verdiği bu projede istediğiniz herhangi bir kişiye önümüzdeki 50 yıl içinde belirli bir tarihte alınmak üzere <http://2067.hypermoi.net/> web sayfasından bir mesaj atıyorsunuz. Bu mesaj, alınmasını istediğiniz tarihe kadar internet ortamında saklanıyor. Bu mesajları Guez dahil kimse göremiyor ve istenilen tarihte saat gece yansını vurduğunda mesaj kişinin elektronik posta kutusuna düşüyor. Bu kavramsal sanat çalışması ücretsiz ve herkese açık. Son iki ay içinde 1000 tane e-postanın web sayfasına kaydedildiği belirtiliyor. Bu projeye katılanlar genelde kendilerini bir zaman makinesine binmiş gibi hissettiklerini söylüyorlar. Ancak kimsenin yüreği anlaşılan bir yıl sonrasında daha öteye mesaj yazmayı kaldıramıyor. İlerisini düşünmek ve geleceğin belirsizliği insanları fazlasıyla ürkütüyor. Katılımcılar en fazla bir yıl sonrası için yakınlarına doğum günü kutlaması ya da birkaç ay sonraki önemli işleri için hatırlatma mesajları atıyorlar. Azınlıkta olmakla beraber kimi katılımcılar web sayfasını ertesi yıl sevdiği kişiye onu geçmişte düşünüyorduğunu göstermek ya da şu anda içinde bulunduğu pişmanlığı gelecekte itiraf etmek için de kullanıyor. 50 yıl sonrası için bir e-mail mesajı atma fikri bile duygusal olarak yıpratıcı olabilir.

Guez'in 2067 projesiyle temel hedeflerinden biri internetin zaman anlayışını nasıl değiştirdiğini ve zaman kavramını nasıl bir şişeye hapseder gibi sıkıştırabildiğini göstermek. Guez'e göre internet kolektif hafızamızı biriktirdiğimiz bir depo, adeta bir anı kumbarası. Geleceğe mesaj atmak artık bizden çıkıp giden bir bilinmez ve kontrolümüzün olmadığı bir zaman diliminin parçası olmak anlamına geliyor. Sanal ortam çoktan tüm korkularımızın, fantezilerimizin, tutkularımızın ve karanlık noktalarımızın aynası olurken <http://2067.hypermoi.net/> sitesi sırlarımızı koruyan bir kaleye dönüşüyor. Geçmişten gelen bir mesaj farklı zaman dilimleri arasında kurulan bir telepatiye dönüşüyor. Artık internet, sanatçılara zaman, aidiyet, yalnızlık ve tarih gibi kimi kavramları farklı şekillerde sorgulama ortamı sağlıyor. "İnternet sanatı" çerçevesinde 1990'ların ikinci yarısından bu yana Guggenheim gibi dünyanın pek çok saygın müzesi sabit koleksiyonlarının içine yeni medya ile yapılan sanatları dahil etmeye başladı. Guez'inki gibi projeleri ise belli bir kategoriye sokmak son derece güç. Ancak başdöndürücü hızdaki teknolojinin sanat kalıplarını ve insanoğlunun bu yeni evrendeki var oluşunu yeniden tanımladığı da bir gerçek.

Yazara E-posta Arkadaşıma Gönder Sayfayı Yazdır Yorum Gönder



İLİŞKİLİ KATEGORİLER

- Bilim, teknoloji
- Haberleşme

referans

ara

Türkiye'nin en zengin dijital arşivi

Powered by **v::daco**

AYIN EN ÇOK OKUNANLARI

- Findıktan bilgisayar parçaları üretirsek gelişiriz
- Ortak teknoloji geliştirecek şirketlere 2,5 milyon dolar
- Patent Ligi Şampiyonu Kupasını Arçelik aldı
- Trabzon'da kök hücre ve gen laboratuvarı hazırlığı
- En küçük ve hafif 'renkli' lazer yazıcı eylülde piyasada
- CeBit ile birleşen Bilişim Zirvesi'nde hedef rekabette artış
- Bilgi toplumlarında yaşam kalitesi yüksek olur
- Saadet'in 'spam'lerinden kurtulma yolları
- Para maymununun bile ahlakını bozar
- Altın günlerinin yerini botoks günleri aldı

ABONELİK

