

Samon Takahashi (FR, 1970-)

2007



Type d'œuvre
Jukebox numérique
interactif pour
1 utilisateur /
Application sur
ordinateur

Spécifications
techniques
Adobe Flash

Programmation
et réalisation
Clément Lyonnet

Date d'acquisition
2008

Support de
conservation
Serveur

Langue
français

Conditions
d'expositions
Ordinateur
20 pouces minimum
ou vidéoprojection,
casques, souris,
pas de clavier

Type of work
Interactive digital
jukebox for 1 user /
Computer application

Technical specifications
Adobe Flash

Programming
and production
Clément Lyonnet

Acquisition date
2008

Preservation medium
Server

Language
French

Exhibition requirements
Computer (20-inch
minimum) or video
projection, headphones,
mouse, no keyboard

Samon Takahashi est acteur, compositeur, plasticien et artiste conceptuel, ses œuvres tentent souvent de créer des langages entre ses différentes pratiques, sous forme de grammaire ou de classification.

L'Enchanteur est un juke-box numérique créé dans le cadre de la commande publique « Le lycée enchanté », de Saadâne Hafif, au lycée Pierre-Bourdieu de Fronton (Haute-Garonne).

Fonctionnant sur un ordinateur, l'œuvre dispose d'une interface de navigation minimale favorisant une utilisation poétique et non pratique de l'interface. Des cercles de couleurs s'affichent sur l'écran, qui chacun représente une rubrique. En entrant dans une rubrique, des numéros flottants nous sont donnés à voir, et derrière chaque numéro, un morceau de musique à écouter grâce à un casque stéréo. Une fois une piste lancée, pour ne pas rompre l'enchantement, il est impossible de ne pas l'écouter en entier, et lorsqu'elle est terminée il n'y a pas de lecture automatique de la prochaine piste. Chaque écoute doit être un choix, même s'il est arbitraire car le titre du morceau n'apparaît qu'une fois celui-ci lancé. L'œuvre compte 1200 entrées provenant en grande partie d'enregistrements sur vinyle, mais aussi de disques compacts, de cassettes ou d'enregistrements numériques.

L'Enchanteur, comme base de données musicales, réunit des musiques des quatre coins du monde classifiées dans 32 rubriques aux titres jubilatoires. Ces titres ne sont pas explicites, mais sont des indices, des évocations de ce que l'on pourra y trouver (Demix Roussos, Pas Crête, Rock Voisin, Musiques Acerbes...). À l'intérieur de ces rubriques des morceaux de musique moderne, contemporaine, underground, expérimentale, improvisée... tous liés par une thématique qui diffère d'une catégorie à l'autre, leur conférant une identité propre. L'humour est ainsi utilisé afin de démystifier l'écoute de ces musiques parfois considérées comme difficiles d'accès.

Le titre des rubriques ainsi que le choix des morceaux figurant dans l'œuvre sont purement subjectifs, dépendant des goûts personnels de l'artiste, de la rareté de l'enregistrement, de son caractère historique ou de la variété des formes et des styles de musique. Samon Takahashi propose ainsi non pas l'histoire de la musique mais une histoire de la musique.

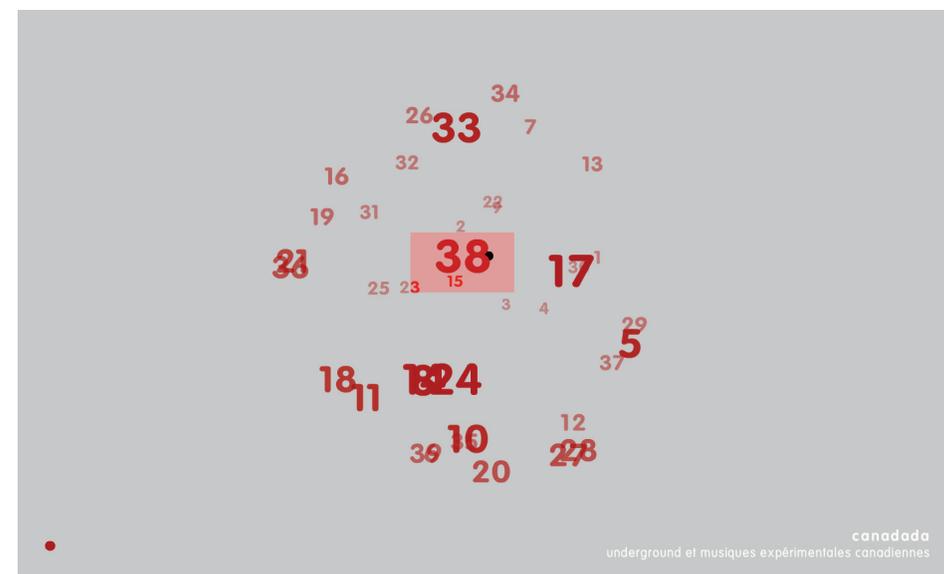
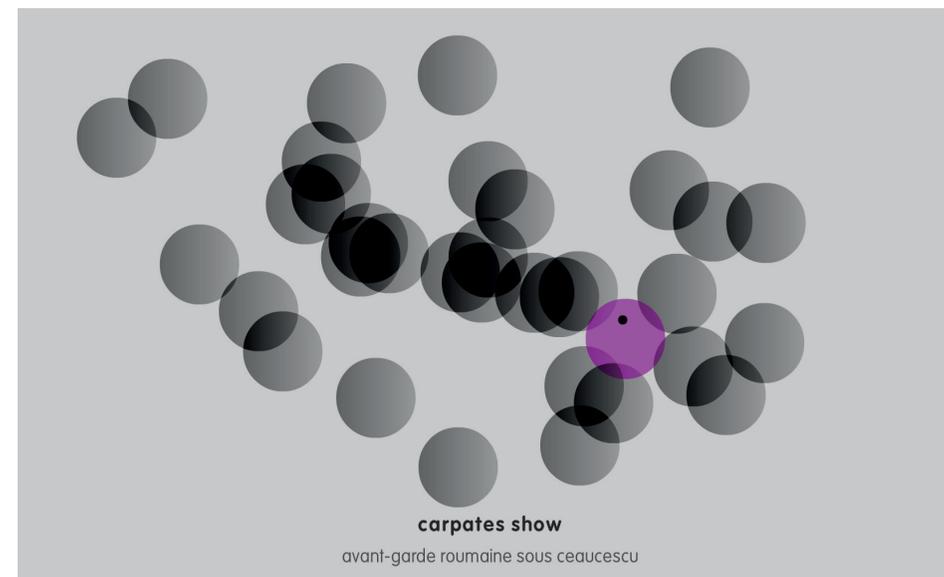
Samon Takahashi is an actor, composer, plastic and conceptual artist. His works often attempt to create languages between his different practices, in the form of grammar or classification.

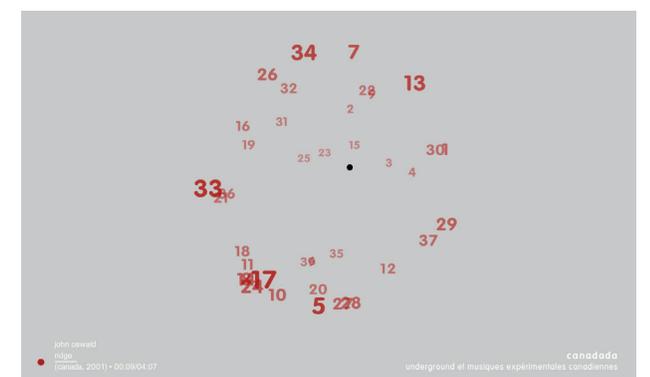
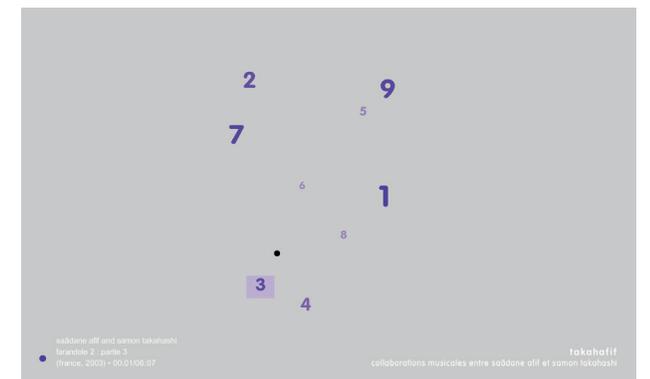
The Enchanter is a digital jukebox created as part of the public commission, "The Enchanted High School" by Saadâne Hafif, in the Pierre-Bourdieu High School of Fronton (Haute-Garonne).

Presented on a computer, the work has a minimal navigation interface facilitating a poetic and non-practical use of the interface. Circles of color appear on the screen, each of which represents a rubric. When a rubric is selected, floating numbers appear, and behind each number, a piece of music, to be listened to using stereo headphones. Once the track has started, in order to not break the sequence, it is impossible to not hear the whole thing, and when it ends, the next track does not automatically play. Each track must be listened to as a choice, even if it is arbitrary since the title of the track only appears once it has begun to play. The work contains 1200 entries, largely from vinyl recordings, but also from compact discs, cassette tapes or digital recordings.

The Enchanter, as a musical database, gathers music from the four corners of the world, classified in 32 rubrics with exhilarating titles. These titles are not explicit, but are clues, evocations of what could be found there (Demix Roussos, Not Crete, Neighboring Rock, Acerbic Music, etc.) Inside these rubrics, we find musical pieces that are modern, contemporary, underground, experimental, improvised, etc., all connected by a theme that differs from one category to another, giving them their own identity. Humor is thus used to demystify the act of listening to this music, at times considered baffling.

The title of rubrics along with the choice of pieces appearing in the work are purely subjective, depending on the personal tastes of the artist, the rareness of the recording, its historical character or the variety of musical forms and styles. Samon Takahashi thus offers not the history of music, but a history of music.





Opera Calling

doc. 37

!Mediengruppe Bitnik (CH, 2003-)

2007



Type d'œuvre

Vidéo

Spécifications techniques

Vidéo format AVI, HD
1920/1080, 25img/s,
DIVX 4, Son AC3 48KHz

Date d'acquisition

2010

Support de conservation

CD-Rom + copie
sur serveur

Durée

8'52"

Langue

Allemand sous-titré
français

Certificat

oui

Condition d'exposition

Vidéoprojection
dans une salle
sombre

Type of work

Video

Technical specifications

Video in AVI format,
HD 1920/1080, 25img/s,
DIVX 4, AC3 48KHz audio

Acquisition date

2010

Preservation medium

CD Rom + server copy

Length

8'52"

Language

German, subtitled
in French

Certificate

Yes

Exhibition requirements

Video projection
in a dark room

Créé à Zurich en 2003 par Carmen Weisskopf et Domagoj Smoljo, le collectif !Mediengruppe Bitnik pratique le hack artistique. Ils testent les limites des systèmes technologiques, notamment ceux de transmissions de données en direct. Ils les infiltrent, les occupent pour les manipuler et les détourner afin d'en proposer de nouveaux usages, de nouvelles manières de les percevoir.

En 2007, les artistes installent frauduleusement des audio-bugs à l'intérieur de l'opéra de Zurich. Ils captent le son de l'opéra qui est retransmis à un serveur téléphonique hacké par le collectif. Un programme informatique - l'Opera calling machine - redistribue ces données en contactant aléatoirement par téléphone les habitants de Zurich. Plus de 4 000 foyers sont contactés les uns à la suite des autres pour une retransmission totale de 90 heures d'opéra. L'interlocuteur se voit ainsi délivrer le concert au creux de l'oreille. Libre de l'écouter ou non, sitôt qu'il raccroche, un nouveau numéro est appelé.

L'œuvre *Opera Calling* est une vidéo présentant sur fond noir un enregistrement sonore sous-titré d'un de ces appels téléphoniques. Cette œuvre réunit par le média deux lieux distincts et deux représentations simultanées, celle de l'opéra et celle de la vie d'une famille discutant de ce qu'elle est en train de vivre et d'entendre.

Avec cette œuvre, les !Mediengruppe Bitnik nous replongent dans l'histoire du média téléphonique comme diffuseur de contenu. En effet le premier usage prévu par Graham Bell de son invention à la fin du XIX^e siècle, et ensuite repris par le Théâtrophone de Clément Ader en France, l'Électrophone à Londres et le Telefon Hirmondó à Budapest au début du XX^e, était d'être une source centrale de transmission et de diffuser de la musique, des informations, des sermons ou des représentations musicales et théâtrales.

La réimplémentation de ce service par le hack artistique des !Mediengruppe Bitnik leur permet d'illustrer l'un des principes fondamentaux du hacking lui-même, celui de la liberté d'information et du partage de contenu à tous, gratuitement. Principe antagoniste au fonctionnement de l'opéra en Suisse qui, même si le pays consacre 80 % de son budget culturel à l'opéra en 2007, continue de proposer des places onéreuses excluant de fait une partie de la population.

En parallèle de l'œuvre les artistes ont publié un «How to», manuel permettant à qui le souhaite de créer une installation similaire.

Created in Zurich in 2003 by Carmen Weisskopf and Domagoj Smoljo, the !Mediengruppe Bitnik collective practices the artistic hack. They test the limits of technological systems, especially those from live broadcasts. They infiltrate them, take over them in order to alter and rework them to create new uses, new ways of perceiving them.

In 2007, the artists fraudulently installed audiobugs inside the Zurich opera. They captured the sound of the opera, which was broadcast through a phone server that the collective had hacked. A software program - The Opera Calling Machine - redistributed this data by randomly calling the inhabitants of Zurich. More than 4000 homes were contacted one after another, making for a total of 90 hours of opera transmission. The interlocutor thus had the concert delivered into his ear. Free to listen or not, as soon as he hung up, a new phone number was called.

The work *Opera Calling* is a video presenting a sound recording over a black background, subtitled with one of these phone calls. This work collects two distinct places and two simultaneous representations through the medium, that of the opera and the life of a family discussing what it is experiencing and hearing.

With this work, the !Mediengruppe Bitnik places us right back into the history of telephones as disseminators of content. Indeed the first use that Graham Bell imagined for his invention at the end of the 19th century, which was then taken up by Clement Ader's Theaterphone in France, the Electrophone in London and the Hirmondó Telephone in Budapest at the start of the 20th century, was to be a central source for broadcasting and distributing music, news, sermons and musical or theatrical performances.

The reimplementation of this service by the !Mediengruppe Bitnik's artistic hack allows them to illustrate one of the fundamental principles of hacking itself, that of freedom of information and sharing of content with everyone, free of charge. A principle that is antagonistic to the operation of the Swiss opera, which, even if the country contributed 80% of its cultural budget to opera in 2007, continued offer expensive seats that de facto excluded a part of the population.

Alongside this work, the artists published a "how to," a manual allowing anyone who was interested to create a similar installation.

But until they have found all the bugs,
they will keep on doing this

In a few moments you will be connected
live to the opera house.

Pour votre plaisir et votre divertissement
nous avons placé un micro à l'opéra de Zurich

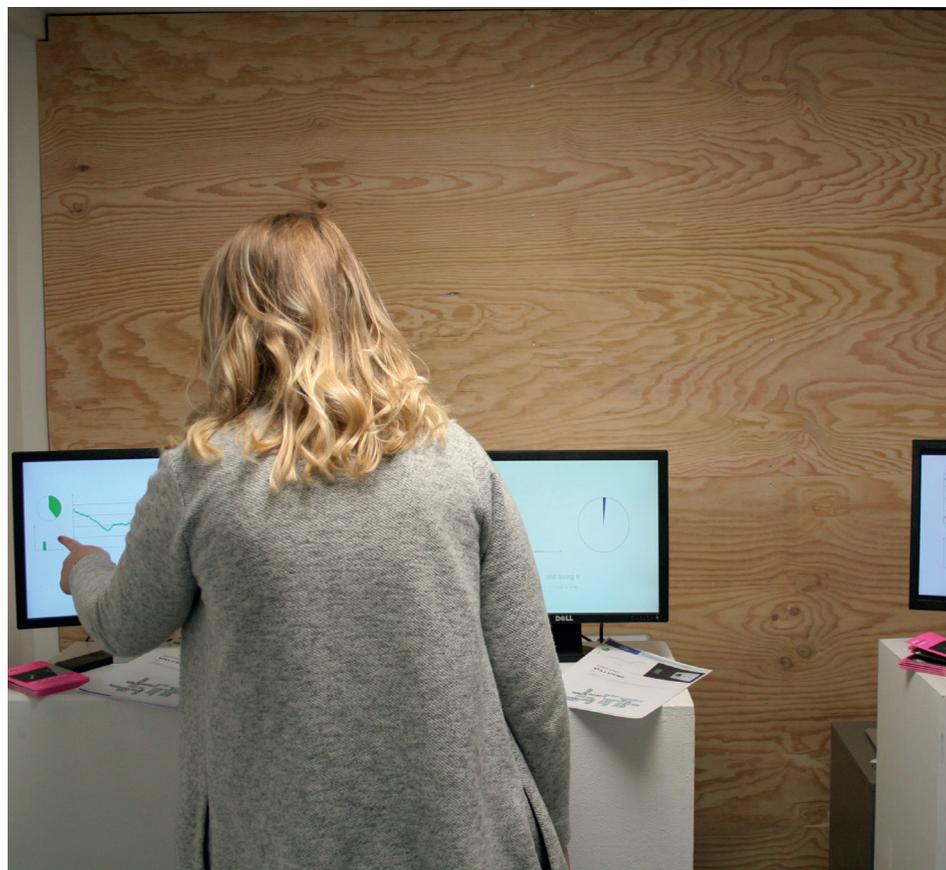
Dans quelques secondes
vous allez être connectés en direct de l'opéra

C'est grandiose!

Oui, ici quelqu'un chante, magnifique

Antoine Schmitt (FR, 1961-)

2006



Type d'œuvre

Installation
(non interactive)/
Application
sur Ordinateur

Spécifications
techniques

Adobe Macromedia
Director

Date d'acquisition

2009

Support de
conservation

CD + Clé USB + copie
sur Serveur

Certificat

oui

Condition d'exposition

Soit sur ordinateur
avec dispositif
invisible, soit en vidéo-
projection sur écran
plat ou un mur blanc,
sobre. L'esprit général
est celui d'un affichage
de communication
d'entreprise.
Le cadre ou l'écran
doit être sobre

Type of work

Installation
(non-interactive) /
Computer application

Technical specifications

Adobe Macromedia
Director

Acquisition date

2009

Preservation medium

CD + USB drive
+ server copy

Certificate

Yes

Exhibition requirements

Either on a computer
with a concealed
device, or as a video
projection on a flat
screen or plain, white
wall. The general spirit
is that of a corporate
communications display.
The frame of screen
must be plain.

Antoine Schmitt est un artiste plasticien français. Ses œuvres, sous la forme d'objets, d'installations ou de situations explorent l'esthétique du mouvement et de l'action. Il place le programme, matériau artistique contemporain, au cœur de ses créations pour révéler et littéralement manipuler les forces à l'œuvre. Il interroge inlassablement les interactions dynamiques entre nature humaine et nature de la réalité.

Still Living est une série de trois installations visuelles – sur dix au total. Ces installations sont présentées individuellement sur des écrans ou en vidéoprojections à taille humaine, de manière sobre et minimale.

Elles représentent des graphiques aux formes visuelles immédiatement reconnaissables (courbes, camemberts, bâtons). Ces graphiques sont en mouvement perpétuel, de façon autonome et infinie, sans son, ni interactivité.

Chaque pièce décrit une situation particulière :

Still Living, H

Deux minuscules valeurs rouges et bleues oscillent de façon proportionnelle à l'intérieur de la figure centrale, qui est un camembert. Elles semblent essayer de maintenir un équilibre instable et fragile au centre d'un grand tout indifférent.

Still Living, I

Deux courbes rouges et bleues se meuvent à l'intérieur du graphique, en occupent toutes les valeurs, tout l'espace. Elles sont opposées l'une à l'autre et parfois se rencontrent puis s'éloignent de nouveau à la manière d'une danse chorégraphiée.

Still Living, J

Une courbe verte avance et varie de façon très rapide. Ses mouvements frénétiques évoquent l'univers de la finance et simultanément une perpétuelle fuite en avant.

Les données affichées sont dissociées de toute information. Dans ces œuvres le spectateur est confronté à la manière dont les graphiques évoluent. Chaque graphique semble animé par des forces internes décrivant des mouvements inspirés de mouvements organiques. Ce sont des natures mortes (*still life*) mais vivantes (*still living*).

Avec *Still Living*, c'est la quantification du vivant qui est interrogée. La visualisation de données sous forme de graphiques est tellement omniprésente dans nos sociétés qu'ils en deviennent invisibles. Ils fixent pourtant une interprétation du réel, de la vie des gens de manière chiffrée. Ces installations engagées insufflent du vivant à ces graphiques en restituant un peu de l'humanité qu'ils représentent.

Antoine Schmitt is a French plastic artist. His works, in the form of objects, installations or situations, explore the aesthetics of movement and action. He places the program, a contemporary artistic material, at the heart of his creations to reveal and literally manipulate the force of the work. He tirelessly questions the dynamic interactions between human nature and the nature of reality.

Still Living is a series of three visual installations - out of ten in total. These installations are presented individually on screens or human-sized video projections, in a sober and minimal way.

They show graphs with immediately recognizable visual forms (curves, pies and bars). These graphs are in perpetual movement, autonomous and infinite, without sound or inactivity.

Each piece describes a particular situation:

Still Living, H

Two minuscule points, red and blue, oscillate proportionately inside the central figure, which is a circle. They seem to try to maintain an unstable and fragile balance at the center of an indifferent greater whole.

Still Living, I

Two curves, red and white, move inside the graph, occupy every point, the whole space. They are opposite one another and sometimes intersect and then sometimes separate again like a choreographed dance.

Still Living, J

A green curve advances and varies very quickly. Its frantic movements simultaneously evoke the world of finance and a perpetual escape forward.

The data displayed are dissociated from any information. In these works the spectator is confronted with the way the graphs evolve. Each graph seems animated by internal forces describing movements inspired by organic movements. These are still lifes, but still living.

With *Still Living*, it's the quantification of living that is examined. The visualization of data in the form of graphs is so omnipresent in our society that they become invisible because of it. They capture, however, an interpretation of the real, of peoples lives in a numbered manner. These engaged installations breathe life into these graphs by restituting a little bit of the humanity that they represent.

