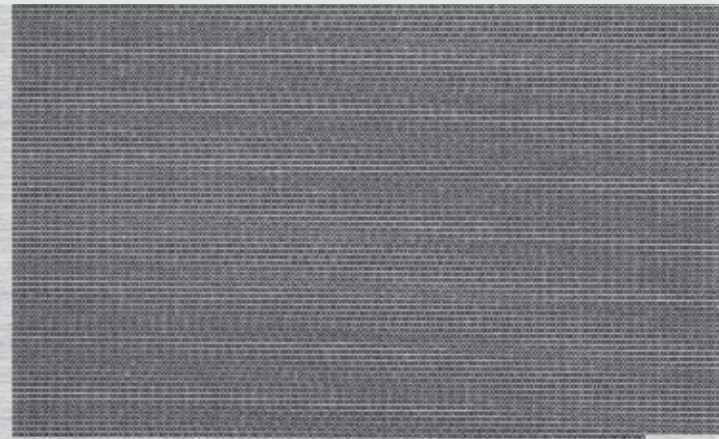


STÈLE BINAIRE  
Eurosignal 1974 -1997 ~ mp3  
David Guez



STÈLE BINAIRE  
Space invaders ~ mp3  
David Guez

DAVID GUEZ

## STÈLES BINAIRES

2015

La série des *Stèles Binaires* est l'impression sur support pérenne (granit ou aluminium) du code binaire (système de numération composé de 0 et de 1 permettant le fonctionnement de l'informatique) de différents fichiers issus du patrimoine mondial (le premier pas de Neil Armstrong sur la Lune, le son du jeu Space Invaders...). Ainsi, chaque plaque devient la sauvegarde matérielle d'un fichier virtuel, dans le cas où celui-ci viendrait à disparaître (bug ou obsolescence du système).



# 1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

## PRÉSENTATION

### CONTENU

Les **Stèles Binaires** acquises par l'Espace multimédia gantner sont en aluminium. Elles sont au nombre de 6 et contiennent chacune la traduction en langage binaire de fichiers image (.jpg) ou son (.mp3). Les fichiers à conserver sur les **Stèles Binaires** ont été choisis par l'équipe de l'Espace multimédia gantner.

#### Stèle 1: Neil Armstrong – Premier pas de l'Homme sur la lune – jpg

Il s'agit de la version binaire de la célèbre photo de Buzz Aldrin près du drapeau américain lors de l'atterrissage de la mission Appollo 11 sur la Lune en juillet 1969.

#### Stèle 2: Eurosignal 1974 – 1997 – mp3

Eurosignal est un ancien système européen de radiomessagerie, en service entre 1974 et 1997. Les émissions étaient réalisées entre 87,3 et 87,5 MHz en FM, si bien que sa modulation caractéristique était souvent audible sur les récepteurs de radio FM. Un récepteur Eurosignal pouvait se voir allouer jusqu'à quatre numéros d'appel. Il comprenait un signal acoustique et quatre signaux optiques qui indiquaient lequel des quatre numéros avait appelé. L'appel des abonnés Eurosignal se faisait par téléphone.

#### Stèle 3: Space invaders – mp3

Space Invaders est un jeu vidéo développé par la société japonaise Taito conçu et programmé par Tomohiro Nishikado, sorti en 1978 sur borne d'arcade. Il s'agit du premier jeu shoot them up. Le principe est de détruire des vagues d'aliens au moyen d'un canon laser en se déplaçant horizontalement sur l'écran. Il fait partie des classiques du jeu vidéo au même titre que Pac-Man et d'autres de ses contemporains.

#### Stèle 4: HAL9000 – I'm sorry Dave, I'm afraid I can't do that – mp3

Dans 2001, l'Odyssee de l'espace de Stanley Kubrick (1968), HAL est le système informatique embarqué du vaisseau habité Discovery One. Système avancé d'intelligence artificielle il est capable de participer avec fluidité à une conversation et est apte à prendre des décisions de manière autonome. HAL prononce cette phrase quand il surprend une conversation évoquant son éventuelle déconnection. Lors d'une sortie hors vaisseau des astronautes, HAL refusera d'ouvrir une des portes permettant de revenir dans le véhicule.

#### Stèle 5: Julian Assange – jpg

Julian Assange (1971-), est un informaticien et cybermilitant australien. Il est le fondateur de WikiLeaks organisation non-gouvernementale dont l'objectif est de publier des documents, des analyses politiques et sociales à échelle mondiale. Sa raison d'être est de donner une audience aux lanceurs d'alertes et aux fuites d'information, tout en protégeant ses sources. Plusieurs millions de documents relatifs à des scandales de corruption, d'espionnage et de violations de droits de l'homme ont été publiés sur le site Internet depuis sa création.

#### Stèle 6: Minecraft – Lucas – jpg

Cette stèle a été imaginée dans le cadre du « Teenage space club » de Février 2015. Les teenagers ont réfléchi à ce qu'ils souhaitaient conserver dans le temps (fichier son ou image) puis ont réalisé leur propre Stèle Binaire grâce à un programme sur Internet, nommé « la broyeuse binaire », permettant de transformer leur fichier numérique en format pdf contenant le code binaire. Une des stèle à ensuite été choisie pour être réalisée. Minecraft est un jeu emblématique de notre époque. C'est un jeu vidéo de type « bac à sable » (construction complètement libre) qui plonge le joueur dans un univers généré aléatoirement. Le jeu intègre un système d'artisanat axé sur l'exploitation de ressources naturelles, puis sur leur transformation en produits artisanaux.

## PISTES DE REFLEXION

Cette œuvre nous amène à nous questionner sur la façon dont notre société conserve les souvenirs de son époque. Le volume de données numériques générées par nos sociétés ne cesse d'augmenter. Les moyens de les stocker (CD, DVD, Disque dur) ont une durée de vie limitée. Les stèles binaires offrent une solution alternative au tout numérique, un retour aux premières formes de conservation de l'information, pour éviter à notre époque de perdre la mémoire.

## CONNEXIONS

Des connexions peuvent être établies avec des artistes travaillant sur la mémoire comme Christian Boltanski, Sophie Calle ou Annette Messager ou avec des artistes travaillant sur la visualisation du code binaire comme Ryoji Ikeda. Un parallèle peut être fait aussi avec des artistes et œuvres issus de notre collection notamment Suzanne Treister avec « *No Other Symptoms - Time Travelling with Rosalind Bordsky* » (1999) ou « *Hexen 2.0: Le Tarot* » (2013). Et avec notre exposition « *Anachronisme: machines à perturber le temps* » (2016). Dans l'Histoire les **Stèles binaires** ne sont pas sans rappeler la Pierre de Rosette tant par son esthétique que par son usage. La Pierre de Rosette est un fragment de stèle gravée de l'Egypte antique portant trois versions d'un même texte qui a permis le déchiffrement des hiéroglyphes. L'inscription qu'elle comporte est un décret promulgué par le pharaon Ptolémée en 196 av. JC. Elle a été découverte par un soldat français en 1799 lors de la campagne d'Egypte de Napoléon Bonaparte.

## LE TITRE

**Stèles binaires:** par définition une stèle est un monument monolithe dressé, généralement plat et porteur d'inscription, symboles, gravures ou sculptures, de nature commémorative, funéraire religieuse ou géographique. Les premières stèles datent de l'Egypte antique (-3150 av. JC). Ce mot est donc très fortement lié à l'Histoire et la mémoire de l'Humanité. Quant au mot binaire, il est lié à notre histoire contemporaine, à l'Informatique (1962 première utilisation du mot informatique en France). Ces deux mots mis côte à côte rassemblent 5000 ans d'Histoire. Le code binaire est le langage symbolique et universel de notre époque.

---

## PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Depuis 1995, David Guez réalise des projets artistiques avec deux moteurs fondamentaux.

La notion de "lien" : lien social, lien entre les différents médiums et entre les différentes pratiques, lien associé à une idée de l'altérité où les nouvelles technologies seraient le moyen d'échanger avec l'autre.

La notion de "public", au sens le plus ouvert du terme : "un art ouvert et disponible à tous les publics" et au sens politique et social : "un art qui questionne les libertés publiques et intimes et qui propose des alternatives".

Ces deux approches lui ont permis d'inventer des "objets" et des "matrices" qui questionnent des sujets contemporains et leurs liens avec les nouvelles technologies. Il s'agit de thèmes aussi variés que les médias libres, la psychanalyse, le rapport au temps, les usages collaboratifs de l'Internet, les problèmes d'identité, de pertes de liberté et les questions d'archivage.

Les derniers projets - *Série 2067, Humanpédia, Disque dur papier, Stèles binaires, Etalon kilo-octet* - se concentrent plus spécifiquement sur les thématiques du temps et la mémoire. Ces projets ont été produits et présentés dans de nombreux lieux artistiques contemporains (Gaité Lyrique, Centre Pompidou, Jeu de Paume, Le Plateau, Centre Barbara, Nuit blanche Paris, Beaux arts de Lyon...).

## 2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

---

### COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

Les stèles sont en format A4, elles s'exposent comme un tableau ou sur un support plat.

---

### S'INTERROGER

- Qu'est ce que le code binaire, à quoi cela sert ?
- Pourquoi avoir choisi l'aluminium ou la pierre comme support ?
- Comment récupère-t-on le fichier original à partir de la stèle ?
- Pourrait-on imaginer une autre façon de conserver les fichiers numériques ?

---

### ATELIERS

- **Créer sa propre stèle binaire** : Choisir un fichier que l'on souhaite conserver pour toujours, le transformer en stèle binaire grâce à la broyeuse binaire en ligne de David Guez.
- **Garder en mémoire** : sauvegarder sous une forme matérielle de son choix, une publication numérique qui nous est chère et qui est visible à ce jour sur les réseaux sociaux. Matériel mis à disposition : peinture, crayon, papiers de couleurs, ciseaux, colle, stylos.
- **Conserver c'est aussi faire des choix de priorité** : prélever sur les réseaux sociaux, sous forme d'enregistrements sonores, ce qui nous paraît intéressant à conserver. Construire à partir de ces fragments une phrase sonore.



### 3 POUR ALLER PLUS LOIN

---

## GLOSSAIRE

**Code binaire** : Système de numération utilisant la base 2. On nomme couramment bit les chiffres de la numération binaire. Ceux-ci ne peuvent prendre que deux valeurs, notés par convention 0 et 1. C'est un concept essentiel de l'informatique. Les processeurs des ordinateurs actuels sont composés de transistors ne gérant chacun que deux états. Un calcul informatique n'est donc qu'une suite d'opérations sur des paquets de 0 et de 1, appelés octets lorsqu'ils sont regroupés par huit.

**Obsolescence** : L'obsolescence est le fait pour un produit d'être dépassé, et donc de perdre une partie de sa valeur en raison de la seule évolution technique, même s'il est en parfait état de fonctionnement.

**Radiomessagerie** : ou paging en Anglais) est un service d'envoi de messages par radio à des utilisateurs. Les messages peuvent être numériques (codes chiffrés) ou alphanumériques (courts textes). Ces systèmes ont été introduits dans les années 1960 aux États-Unis. Ils ont connu leur apogée dans les années 1980 et 1990.

**Shoot them up** : *Un shoot them up* (aussi écrit *shoot 'em up* ou contracté *shmup*, littéralement « abattez-les tous ») est un type de jeu vidéo dérivé du jeu d'action dans lequel le joueur dirige un véhicule ou un personnage devant détruire un grand nombre d'ennemis à l'aide d'armes de plus en plus puissantes, au fur et à mesure des niveaux, tout en esquivant leurs projectiles pour rester en vie.

**Intelligence artificielle** : L'intelligence artificielle est le nom donné à l'intelligence des machines et des logiciels. Elle se veut discipline scientifique recherchant des méthodes de création ou de simulation de l'intelligence.

**Cybermilitant** : Un cybermilitant est une personne qui pratique son militantisme politique par le biais d'Internet.

**Lanceurs d'alertes** : Le lanceur d'alerte désigne une personne ou un groupe qui estime avoir découvert des éléments qu'il considère comme menaçants pour l'Homme, la société, l'économie ou l'environnement et qui de manière désintéressée décide de les porter à la connaissance d'instances officielles, d'associations ou de médias, parfois contre l'avis de sa hiérarchie.

**Matrices** : Matrice est issu du mot latin *matrix*, lui-même dérivé de *mater*, qui signifie « mère ». La matrice est un élément qui fournit un appui ou une structure, et qui sert à entourer, à reproduire ou à construire. La matrice en informatique est un tableau de données à deux entrées.

---

## RESSOURCES DOCUMENTAIRES

Disponibles à l'Espace multimédia gantner :

Civilisation de l'écriture (La) [texte imprimé] / Druet, Roger, Auteur; Grégoire, Herman, Auteur; Barthes, Roland, Préfacier, etc.; Richaudeau, François. - [Paris] : Fayard; Dessain et Tolra, 1976. - 312 p.: ill. en noir et en coul., couv. ill.; 32 cm. Bibliogr. p. 308. Index. - ISBN 978-2-213-00266-8 Ecritures : miroir des hommes et des sociétés [texte imprimé] / Mandel, Ladislav. - Reillanne : Atelier Perrousseau, 1998. - 239 p.: ill.; 22 cm. Publ. à l'occasion du Forum de l'écriture à la Chartreuse de Villeneuve-lez-Avignon, Centre national des écritures du spectacle, 15 mai-31 août 1998. ISBN 978-2-911220-03-6 instruments de l'écriture (Les) : de l'outil confidentiel à l'objet public [texte imprimé] / Robert, Bernard, Auteur. - Paris : Alternatives, impr. 2008. - 1 vol. (143 p.): ill., couv. ill.; 24 cm. - (Ecritures). Bibliogr. p. 142-143. - ISBN 978-2-86227-572-7 mémoire, outil et objet de connaissance (La) [texte imprimé] / Meulemans, David, Directeur de publication, rédacteur en chef. - Paris : Aux forges de Vulcain, impr. 2008. - 1 vol. (316 p.): ill., couv. ill. en coul.; 22 cm. - (Sciences; 1). Notes bibliogr. - ISBN 978-2-953025-90-3 Disponible dans une autre bibliothèque ou en librairie: Le sombre abîme du temps [Texte imprimé] : mémoire et archéologie / Laurent Olivier. - Paris : Éd. du Seuil, DL 2008. - 1 vol. (301 p.) ; couv. ill. en coul., 21 cm. -(La couleur des idées). ISBN : 9782020966375.

---

## WEBOGRAPHIE :

Sur l'artiste et l'oeuvre : <http://guez.org>

La broyeuse binaire de David Guez : <http://guez.org/broyeuse>

Teenage Space Club sur le thème des Stèles Binaires : <http://tsc.communaute-emg.net/2015/03/05/steles-binaires>