

La perte du code

L'artiste créant des œuvres numériques est rapidement confronté aux questions de conservation en raison de l'obsolescence rapide des machines et des logiciels. L'artiste peut dès le début de la création de son œuvre, penser aux stratégies de création pour assurer son accessibilité et sa préservation future.

Dans le cas présent, Annie Abrahams n'a peut-être pas pensé à la préservation du logiciel CAD car celui-ci n'avait pas le statut d'œuvre. Il s'agissait d'avantage d'un outil auquel elle était attachée et avec lequel elle travaillait. Les logiciels et les machines ont tendance à disparaître derrière l'œuvre qu'ils créent car ils sont considérés comme moindre par les artistes. Ainsi, Annie Abrahams n'a pas réalisé de sauvegarde, ni de mise à jour sur ses nouvelles machines personnelles. Quand elle s'est séparée de l'Amiga, il ne restait du logiciel que le code imprimé sur 150 pages papier. L'artiste était persuadée de les avoir conservées jusqu'à notre demande dans le cadre du projet HAL. Aujourd'hui, le logiciel n'existe plus. Il ne reste que la documentation : les images imprimées ou numériques produites par le logiciel, les catalogues d'expositions et le site internet de l'artiste.

Passé le premier vertige, le message éblouit d'optimisme : il n'y aurait rien qui demeure, ni rien d'unitaire mais d'innombrables possibilités resteraient à extraire - comme on extrait d'une carrière - d'un espace-temps à d'innombrables dimensions, dont l'une ou moins est déclarée personnelle. Annie Abrahams explore ces possibilités, ces devenirs à défaut de tout saisir d'un chaos dont elle identifie le champ et auquel elle apporte le corps de la peinture.

À partir de cet univers que le peintre a ouvert et saturé à la fois, le sculpteur entre en action, ou l'architecte, scénographe du potentiel. Les perspectives se multiplient comme autant de fictions d'espace ; le chantier n'est qu'expectative.

Rien ne demeure... aussi Annie Abrahams esquisse et bâtit dans l'urgence des abris, des refuges, des architectures de nécessité, des espaces dans lesquels son propre corps a des existences possibles. L'ordinateur est l'un des outils qui permet ce jeu avec le nombre, l'infinité s'y conçoit, mais ne présume ni de l'efficacité, ni du passage à l'acte. Rien n'est obturé, rien n'est limité. Fluidités et décisions.

Pour Ocre d'Art, et parmi d'autres propositions, Annie Abrahams conçoit des incongruités, ce qu'elle appelle ses «Incongruités». Elle les réalise aussi, puis les démonte. Cela n'était qu'une possibilité antérieure à l'ouverture de l'exposition. L'exposition est ainsi elle-même une éventualité, ou du moins elle est en lutte avec tous ces matériaux du possible qui ne sont pas advenus.

Gérard LAPLACE
Carton d'invitation Ocre d'Art

LOGICIEL CAD - Annie Abrahams



Dans le cadre du projet H.A.L.8999, consistant en l'étude d'œuvres d'art médiatiques, de leur préservation à leur réception, nous avons travaillé sur une pièce d'Annie Abrahams.



Le logiciel CAD en fonctionnement sur Amiga 500

Le logiciel CAD, un outil de création

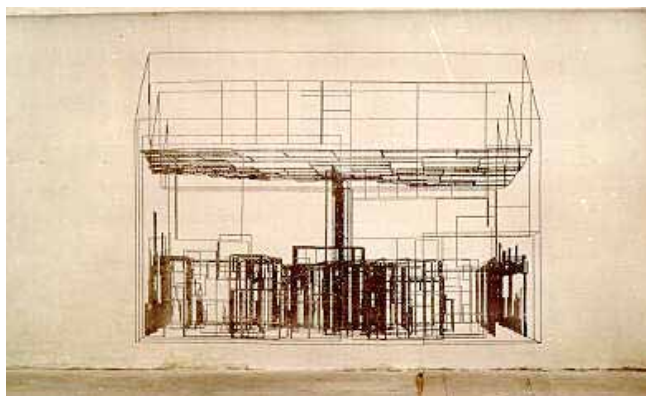
Le logiciel a été conçu pour répondre aux problématiques d'exposition que l'artiste rencontrait dans son travail. Son utilité était multiple. Dans un premier temps il servait de base de données. Le logiciel permettait de stocker toutes les informations pratiques sur ses œuvres peintes (dimension, système d'accrochage....) mais aussi les informations sur les espaces d'exposition (dimensions, cloisons, fenêtres...). Dans un second temps, le logiciel lui donnait accès à plusieurs possibilités d'accrochages, lui permettant ainsi de gagner un temps précieux dans l'espace réel d'exposition. Le logiciel a été utilisé pour plusieurs expositions, il existe 8 possibilités d'accrochages pour Ocre d'Art, 16 possibilités pour Paraplufabriek et 16 possibilités pour ESCA.

Cet objet est un logiciel CAD conçu spécifiquement pour l'artiste dans le cadre de sa recherche plastique. Un logiciel CAD est un logiciel de modélisation appelé également CAO (Conception Assistée par Ordinateur). Il est utilisé par les architectes afin de calculer un dessin permettant la visualisation partielle ou complète d'un espace. Ce logiciel, permettant à l'artiste de simuler des espaces d'exposition, lui fournit plusieurs possibilités d'accrochages. Il contient toutes les données et dimensions de ses œuvres.

Il a été conçu par J.R de Weille sur un Amiga 1000 dans les années 1980. Cet outil a accompagné et a été utilisé par l'artiste durant de nombreuses années témoignant d'une méthodologie de travail correspondant à une période de l'œuvre d'Annie Abrahams.

L'artiste

Annie Abrahams est née en 1954 aux Pays Bas et vit en France depuis 1987. Son travail porte sur la performance en réseau. Elle est connue pour ses œuvres net art et ses expériences en écriture partagée; à travers lesquelles elle questionne les possibilités et les limites de la communication.



(De haut en bas)
mur de rechaotisation, Ocre d'art, Châteauroux;
mur de rechaotisation, galerie ESCA, Milhaud;
mur de rechaotisation Paraplufabriek

Un logiciel au statut complexe

Mais le logiciel n'est pas qu'un simple "outil pratique" pour rentabiliser un temps précieux, il est tout d'abord une démarche de construction artistique dans un univers d'exposition virtuel. L'exposition ESCA témoigne de cette démarche car le spectateur pouvait lui-même explorer cet espace potentiel. De plus il intervient aux deux moments clé de l'exposition, lors de la conception mais aussi durant la phase suivant l'exposition. L'artiste utilise les différents possibles pour créer une forme lors d'une temporalité qu'elle appelle la "rechaotisation". Elle superpose les possibles pour faire référence à ses tableaux chaotiques et faire renaître sa création. Pour elle, "personnellement c'est très important de conclure la mise en ordre ; la construction, avec un acte, qui ramène la totalité à une image plus complexe, à quelque chose de plus proche de (ses) tableaux chaotiques".

Le logiciel a également servi d'outil pour créer des œuvres physiques, en jouant sur les distorsions de l'espace muséal et les différentes constructions d'accrochages créées pour les expositions. Ses images, étranges et inattendues, "sont intéressantes comme images graphiques classiques, mais elles sont aussi le symbole des possibilités inconnues de la technique. Ces images ne sont pas 'gratuites'; elles sont toujours basées sur une entité dans la réalité, en l'occurrence sur les tailles physiques de l'espace et les tableaux".

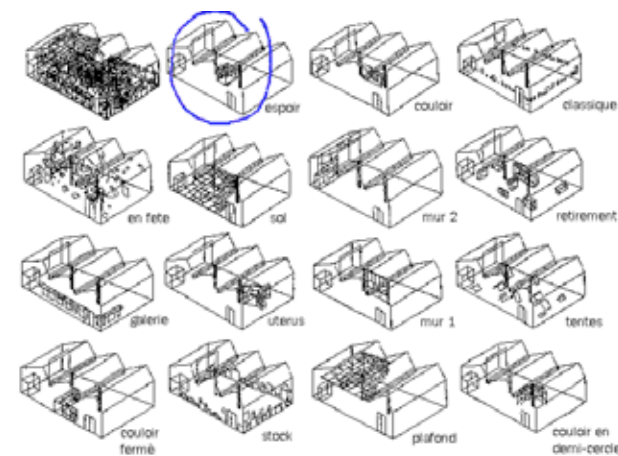
Le logiciel a été réalisé spécialement pour l'artiste par J.R. de Weille, son mari. Il a donc été conçu dans un environnement intime dans l'attente de correspondre et de faciliter un travail qui concernait un artiste mais aussi son couple. L'artiste affectionne particulièrement ce logiciel car il est un témoin de sa pratique artistique et est l'une de ses inspirations puisqu'il a permis de réaliser des œuvres graphiques.

Lors de nos échanges, l'artiste a exprimé son désir de réutiliser ce logiciel dans le cadre de son travail alors qu'il existait d'autres logiciels récents pour réaliser la même performance. Ce logiciel a donc une valeur ajoutée qui est son histoire dans le parcours de l'artiste et de ce fait il n'a pas seulement le statut d'un outil de travail, c'est aussi un objet complexe qui a, à notre sens, plusieurs statuts selon le contexte où il est placé.

- Dans un premier temps, c'est un outil de réflexion pour l'accrochage des œuvres créées. Cet outil permet de réaliser des espaces d'exposition, l'artiste appelle ses propositions d'accrochage des "possibles". Ils pourraient être créés par n'importe quel logiciel de conception d'espace.

- Dans le contexte technologique de l'artiste, il peut être considéré comme un outil qui fait sens, c'est-à-dire qu'il ne s'agit pas d'un outil lambda mais que l'utilisation de cet outil a une importance particulière dans le protocole de fabrication de l'œuvre. Les images électroniques du logiciel sont modifiées et matérialisées sur papier. Ce sont ces tirages qui font œuvre.

- Dans un contexte d'exposition, il peut être considéré comme une œuvre car l'Amiga 1000 est le support d'œuvres graphiques grâce à l'écran. L'écran nous permet de visualiser des œuvres d'une esthétique particulière car les images visibles ne sont pas les mêmes que les images imprimées. De plus le logiciel permet au spectateur d'interagir avec les images dans l'espace. Le spectateur peut s'immerger dans l'espace d'exposition créé par l'artiste grâce au programme qui donne accès à la visite d'une exposition «virtuelle».



16 «Possibles» de l'exposition Paraplufabriek et la réalisation du possible «espoir» (entouré en bleu) composé de 39 tableaux

Déroulement de l'étude

Notre travail a surtout consisté en des échanges -téléphoniques ou par mail- avec l'artiste Annie Abrahams et des recherches complémentaires.

Annie Abrahams avait, lors de notre correspondance, émit le souhait de travailler de nouveau avec le logiciel CAD. De ce logiciel il ne restait que le code en langage de programmation C, imprimé sur environ 150 pages A4.

Nous avons cherché à acquérir l'ordinateur sur lequel fonctionnait le logiciel. Celui-ci avait été conçu pour Amiga 1000 mais une photographie de l'artiste témoignait du fonctionnement du logiciel sur Amiga 500 (fabriqué en 1987); c'est donc sur cette machine que notre choix s'est porté.

L'artiste devait nous faire parvenir la version imprimée du code du logiciel après signature de la convention d'accueil d'une œuvre pour le projet de recherche HAL.

En raison du grand nombre de pages de code, nous avons prévu de scanner les feuilles de code et d'utiliser un OCR (Reconnaissance Optique de Caractères) afin de récupérer les caractères dans un logiciel de traitement de texte. Nous avons ensuite réfléchi au moyen d'entrer le code sur l'Amiga 500. Il fallait dans un premier temps transférer le texte dans le logiciel de traitement de l'époque (supposé WordPerfect version 4.1) puis l'enregistrer sur disquette.

L'envoi du code n'a pas eu lieu. Annie Abrahams pensait avoir conservé le code mais elle ne l'a pas retrouvé.