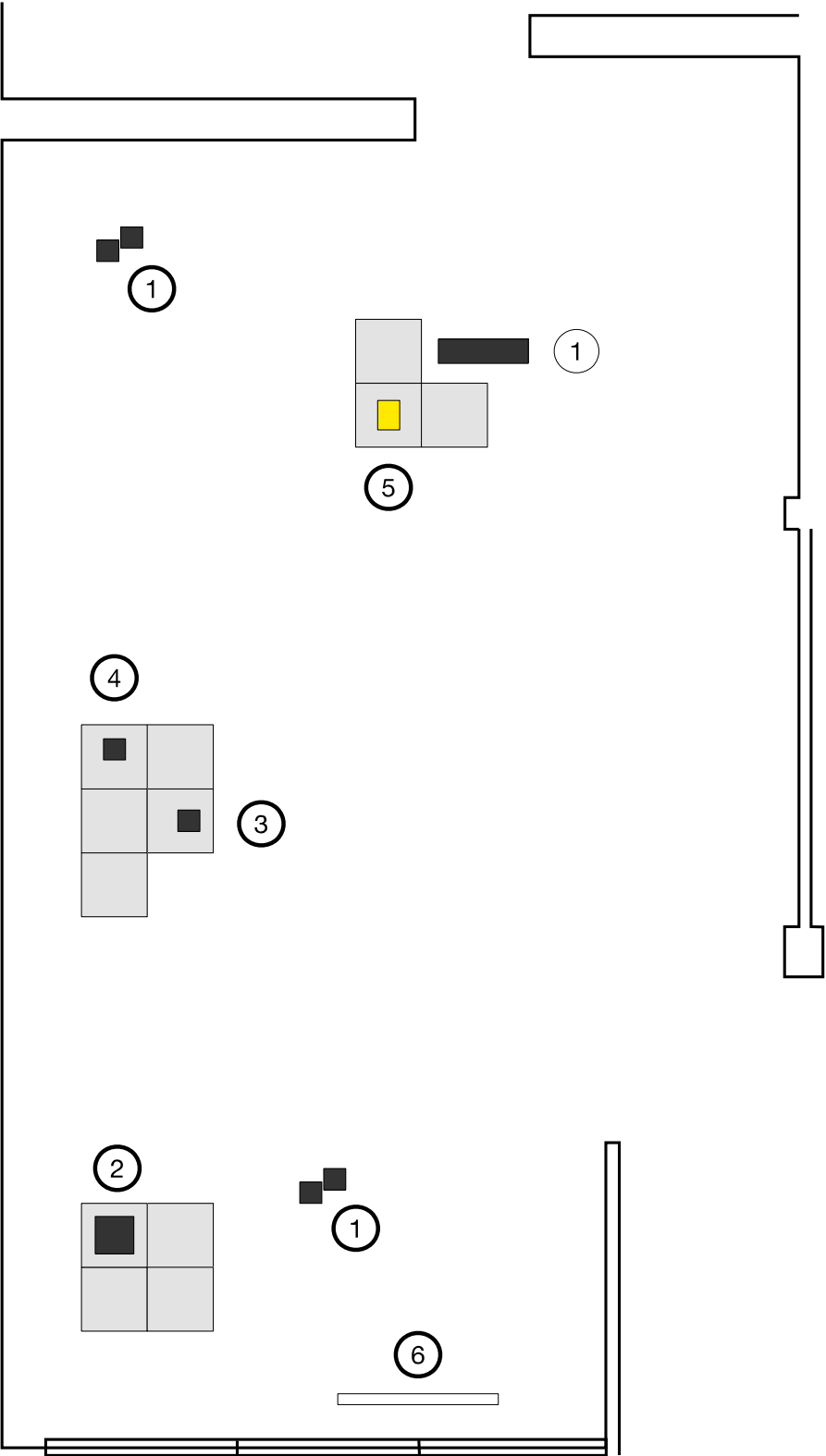


PLAN DE L'EXPOSITION



1. Breath from Breath:

Matt a enregistré sa propre voix en disant chaque son phonétique individuelle de l'anglais parlé. Le système utilise ces sons pour essayer de dire des mots à partir d'un vocabulaire qu'il a écrit en essayant différentes combinaisons de sons jusqu'à ce qu'il en trouve une bonne. Dans les autres enceintes, au sol, un paysage sonore fait d'enregistrements de terrain, de vieilles musiques plissées yiddish et de ses propres archives répond en créant un environnement sonore pour la voix désincarnée. Le rack de serveur modifié et étendu, le long câble Ethernet bleu et les haut-parleurs verticaux confèrent à la pièce une présence sculpturale.

2. Halted Moment, Executable

Une nouvelle de Jorge Luis Borges est réinterprétée à travers un algorithme qu'il a écrit sur la base de l'expérience du personnage principal de l'histoire. Au cours d'une année complète, l'histoire, qui commence brouillée, est lentement réassemblée dans le texte original, une lettre à la fois. Chaque période de 24 heures, le système essaie un nouvel ordre pour les mots, mais il faudra une année complète pour y parvenir. Dans l'histoire, un dramaturge de Prague pendant la Seconde Guerre mondiale est arrêté par les nazis et condamné à mort. Devant un peloton d'exécution, il prie pendant un an pour terminer l'œuvre de sa vie, une pièce qu'il n'a pas encore écrite. Le vœu est exaucé et il reste figé devant le peloton d'exécution avec seulement ses pensées pour finir d'écrire la pièce. Dès qu'il a terminé, le temps est dégelé et il est instantanément abattu et tué.

3. Allegory

Il utilise le vocabulaire de *Mindstorms*, le livre sur LOGO, et le sonnet de Wordsworth "Le monde est trop avec nous" (qu'il a écrit pour déplorer la révolution industrielle) pour écrire des déclarations sur d'autres façons dont le monde pourrait être. Une machine à imaginer des futures différentes.

4. DO WHILE TRUE

Une médiation sur les motifs, la répétition et le temps. Créé à l'aide du langage de programmation LOGO, c'est ainsi qu'il a appris à coder lorsqu'il avait environ 7 ans. LOGO représentait une idée très différente de ce que les ordinateurs pourraient être, une idée qui consistait davantage à apprendre et à comprendre le monde qui nous entoure grâce à la créativité plutôt qu'à la culture informatique axée sur le travail et la consommation que nous avons maintenant.

5. Paths

Un livre de poésie et de collage rassemblant ses pensées et ses écrits sur les idées du reste des œuvres, ainsi qu'une partie du matériel de ses recherches pendant qu'il les créait.