

NICHONS

— NOUS DANS L'INTERNET

Revue semestrielle imprimée
Biannual printed magazine

#10 / 2019

LANGUAGE AS STILL LIFE

Beryl Korot is a renowned artist based in New York working with video. She speaks with Valerie Amend of bitforms gallery about the influence of the loom and its link with programming.

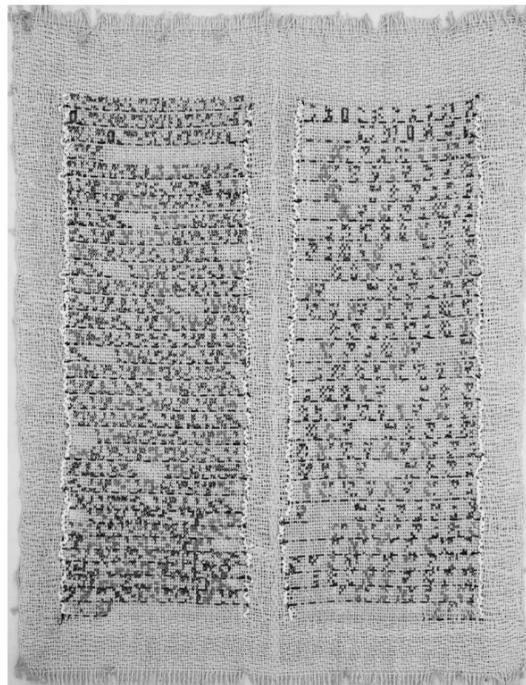
Conversation – Valerie Amend & Beryl Korot



Beryl Korot, *Dachau* 1974, artist talk for students, Broward College, Florida, 1975

Valerie Amend — Throughout your practice, you have brought the ancient and modern worlds of technology into conversation with the application of structures inherent to the loom. Can you elaborate on your discovery of the loom as an ancient programming tool?

Beryl Korot — New York City/1974/downtown: I spend mornings sitting at a small table in Sutters bakeshop in Greenwich Village making weavers notations. The magazine *Radical Software*, which focused on the alternate television movement and which I co-founded and co-edited for the previous 4 years, has been put to rest. While editing the magazine in 1972/3 I make my first video works. Simultaneously, I am introduced to the handloom by my friend, Marilyns Downey, a weaver and wife of the Chilean video artist Juan Downey. Marilyns suggests I go to the YMCA on 51st Street in NYC to study weaving with American weaver Claire Freeman. I do that and in a short period of time learn to weave. I am fascinated by the loom and its creation of abstract patterns based on numerical structures. I am quickly drawn to learn more about this ancient tool while creating new video works and I sit on the subway studying people's clothing and realize that those sitting opposite me, wearing twill cloth jackets, have no idea that they are wearing 4/3/2/1 patterns. If ever I have an epiphany it is during that period of time when I simultaneously have intensive experience working with one of the most ancient of communications technologies, the loom; one of the most modern, video; and the most prevalent, print. It is a revelation to me to realize that the information in all 3 is encoded and decoded in lines, though at greatly different speeds and through very different processes. Time is a component of all 3 in terms of how information is encoded, stored and retrieved. While instant storage and retrieval systems characterize modern technology, tactility and human memory remain earmarks of more ancient tools. This connection of ancient to modern becomes a crucial foundation for my work, and at the time I apply the insights gained learning loom programming to the programming of multiple channels of video.



Babel 1, 1980, pigment on handwoven linen.

I am drawn to video experiments that challenge the delivery system of broadcast tv itself. Multiple channel installations (common now) forced people out of the traditional tv viewing space (prevalent at that time) and into a public space where the small tv box can be multiplied and stacked, and time can be played against itself from channel to channel. By physically juxtaposing information horizontally or vertically you can extend the scale of an image and play in a very physical way with specific time qualities and rhythm. At a time when people were extolling the newness of the medium I was looking for precedence. People assume that I must have been a weaver first who came to video afterwards since the loom is an older technology and why would anyone go "backwards". But, in fact, the conversations with my friend while working on *Radical Software* and making my first single channel videos, awakens me to the loom, to its stature in the history of ideas and its role as a really early communications medium. The punch card technology of the Jacquard loom in 1800 is the absolute forerunner to the modern day computer, more commonly known now that the computer is so central to modern life. The minimum number of threads to bind a cloth is 4, called a plain weave or tabby structure. Threads (1 and 3) and (2 and 4) form the interlocking thread combinations to bind the cloth. When applied to my first video work, *Dachau 1974* channels (1 and 3) and (2 and 4) form the interlocking paired video images which move in time to take the viewer through the space of this former concentration camp recorded in 1974 as a strange type of tourist site. Each pair of channels is edited with slightly different rhythms of image and grey pause. From outside the camp's walls to inside, barracks far away and close up... paired images take the viewer on a journey through this site. It is a wordless work but the ambient sound of murmuring voices and shuffling feet of tourists is crucial. The narrative structure applied to the multiple video screens is based here not on literary devices or words, but on visual structures suggested by the organization of threads on the loom itself.

VA — The correlation you've identified within computing, weaving, and printing assembles a unique study of encoded histories. How do you view the relationship between encoding and narrative? Do you view your work as an exposure or analysis of this visual language?

BK — In part my work is an investigation into the relationship between image and word, pattern and text. In the case of the multiple channel video works, it elucidated an ancient narrative structure inherent to both loom and video technologies.

Text and Commentary (1977) continued the exploration begun in *Dachau 1974* but here I literally wove the work for the camera. A dialog is created between 5 channels of video, 5 weavings, a 30 minute pictographic score of the video and traditional hand drawn weavers notations. How do we know anything from just one source? Each element here describes or visualizes the same information but encoded into different communication systems. The same event or story is told in different ways, but within the descriptive limitations of each medium — a subtext to the bygone tactile world of loom technology facing off with the image making capacities of the camera. In installation the viewer sits between the 5 weavings and a wall containing the 5 video monitors which face one another about 10 feet apart. The weaving process is revealed on video from close ups of hands tying threads to a warp beam, to feet treading harnesses raising and lowering pre-programmed threads, sometimes seen from above. The close up development of pattern line by line seen on the tv screens occurs simultaneously with the invisible scanning of 525 video lines at 30 frames per second. The weavers notations in the same room elucidate the pattern in the weavings with feet and hand instructions reminding us that this sophisticated technology



Installation view, *Text and Commentary* (1976-1977), Museum of Modern Art, New York, 2017-2018.

of the ancient world, the precursor to the computer, was anchored (sometimes literally) to the human body.

The roots of the word weave (texo) and text (textus) share the same latin root and are familiar now. They weren't when this early work was made, and I often wonder what people think about now beyond that linguistic fact. For me, at the time, it set off an exploration of using the grid structure of woven cloth as a source for creating my own language, an analog to the roman alphabet. It made me think about the first pattern created line by line on the loom thousands of years ago as an early expression and precursor to the actual encoding of words on a page (or stone or papyrus) to be read. Language as still life, sensing the tactile world becoming more remote, I immersed myself in 1980 in creating works based on this abstract language. Language as our interior landscape, what does thought look like? I wove my own canvases on which I placed the markings of my language beginning with a translation of the Tower of Babel text, an early text about technological innovation and its impact on human behavior. This was a way of contemplating the shape of language itself, what thought looks like, devoid of specific meaning. Small packets of information (words) placed on the grid of the handwoven canvases with space in between as the necessary voids

to delineate meaning, as rests in music to delineate time, on or off, 0 or 1, under/over: without which just noise.

VA — In tracing the appearance of thought, I'd love to further discuss your works that examine the Tower of Babel, specifically *Babel 1*, *Babel 2*, and *Babel: The Seven Minute Scroll*. Within these works, you explore language as a source for both analog and digital mediums. The implementation of your own language creates a direct discourse between video and weaving. *Babel 1* (1980) and *Babel 2* (1980) render narrative into a system expressed via hand-woven linen. *Babel: The Seven Minute Scroll* (2006 - 2007) further elucidates how you transform the Roman alphabet into a gridded structure. The use of animation guides the viewer in comprehending both English words and pictograms. How does working across mediums, particularly from ancient to modern technologies, allow you to further examine thought?

BK — At the time I was thinking about the shape of language, and how drawn pictographic images ultimately became letters signifying

earth was of one language and of one speech. And it came to pass as they journeyed from the east, that they found a plain
 and there. And they said one to another, Come, let us build us a city and a tower whose top may reach to heaven; and
 we had for mortar. And they scattered abroad upon the face of the whole earth. And the Lord came down to see the city and the tower which
 they had built. And the Lord said, Behold, the people is one, and they have all one language; and this begin to do: now nothing will
 be able to do that which they have schemed to do. Come, let us go down and confound their language, so that they may not understand one another.
 And the Lord scattered them abroad from there upon the face of all the earth, and they ceased to build the city. Therefore is the name of the city Babel.
 And the Lord did there confound the language of all the earth; and from thence did he scatter them abroad upon the face of all the earth.

those images. For example, in Hebrew the word for house is also the name of a letter that looks like a house, the letter b or bet. So there's that image/sound/shape interconnection I found so illuminating as one thinks about the relationship between spoken and written language. Somewhere in the back of my mind was also the book *The Shape of Time* by George Kubler which I read while I was a student. I think that book shaped my thinking in general about looking back to see how forms evolved through extended periods of time. I was also looking at the Torah, or 5 books of Moses, and was intrigued by the story and commentaries of the Tower of Babel text as an early story about technological invention, uses and misuses. Coming out of years as co-editor of *Radical Software* I developed a kind of mindset towards technology... fascinated and excited and concerned at the same time at the power of the new tools and the rate of change impacting the social environment. Also, at the loss of the human hand in making works of art: that shift away from the close relationship between hand and eye.

The world of Babel in Mesopotamia, approximately 3000 BC, refers to a period of time when humankind was moving from a herding society to one more agricultural and urban. Where are we now... analog to digital? Then it was a world impacted by bitumen used as mortar between fired bricks as society transitioned from a God centered to a more human centered world, and where larger numbers of people gathered in one place to live. And about the same time is the actual development of written language, a truly transformative communications technology. The unity expressed in the first line of its text "and the whole earth was of one language and of one speech" is displaced at the end of the story by a scattered race of humans who no longer understand one another. The abstract coded language itself can be contemplated as pure form as it reveals the universal shape of all language: small packets of information sepa-

rated by spaces and placed in a linear manner, whether horizontal or vertical, language as still life to which I've already referred.

The first 2 handwoven canvases (*Babel 1* and *Babel 2*) simply translate the Babel story into my coded grid language. The language here can be contemplated as purely abstract markings visualizing how we organize thought. The handwoven linen is the ground onto which the grid language is painted: tactile, not virtual. When I made *Babel: The Seven Minute Scroll*, 26 years later, I actually created the scroll in the computer and then animated it. Large black grid squares replace the smaller markings of the language painted on the linen threads, but here they float on top of the English text, clearly as a separate entity. One language is superimposed on another, and the squares themselves in some cases become a space in which I draw small figures to tell the Babel story once again. The discrete layering possibilities in the digital realm here create a dialog with the original scroll from which it is animated. The large black coded grid squares replace the phonetic alphabet as we move to a world where visual language has re-emerged with such dominance. The work implies that there are many languages for describing the world. Does it necessitate confusion, or greater richness so that in time we come to a more comprehensive understanding?

VA — The grid is a unifying force, inviting information and meaning alike. Your recent inquiry of tactile materials, the digital embroideries 2012-17, found new formats—thread in combination with drawings on paper. Do you implement the grid language into these works? What is programmed or encoded into these materials? What are you working on now?

BK — Actually, let's rethink "thread." In the early 70's when I began to make my first video works we talked about threading the video

tape recorder. The tape passed the erase head, wrapped around the head drum, passed the sound and control track heads and set in between the pinch roller and capstan. The tape was magnetic and if you didn't thread the machine properly you could not record or playback properly.

In 2010, after an exhibition of my video works at the Aldrich Museum (1977-2010), two works (*Florence* and *Etty*) used real time video imagery from snowstorms and windstorms and boiling water as the source of the imagery. These moving images were cut into vertical and horizontal thread like structures to create the image. In front of these structures words floated from the top of the screen to bottom at different time rates, sometimes falling in-between the threads of this very flat space.

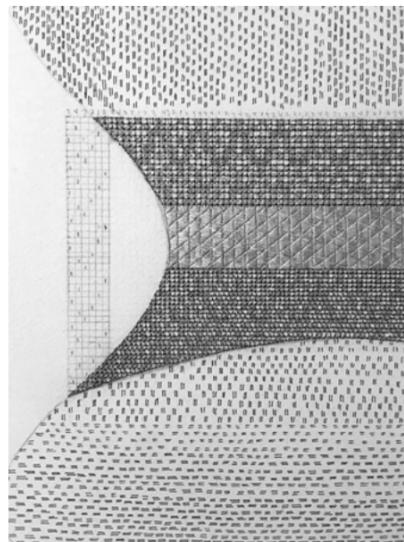
Though weaving and drawing was evident in a work like *Text and Commentary* (1977), and after in the 1980's with my embedded language painted on the grid of handwoven and traditional canvas, basically that pursuit was the road not taken. But the real break from mostly screen based work was in 2010 in that Aldrich exhibition when I installed *Text and Commentary* which I hadn't seen in over a decade.

Beginning with a group of drawings derived both from the abstract weavers drafts from *Text and Commentary* in ink and pencil, and afterwards a group of drawings called *Curves* which reference the human torso, my preoccupation with the relationship between the handmade and the machine made moved in a new direction. Threads sewn on the surface of the paper with a digital sewing machine interact with the drawings which sometimes reference the numerical system of abstract pattern. Instead of building up surface with pigment, here programmed threads on a sewing machine allow the original drawn markings to be seen in a new way, adding surface and depth and even transparency to the layer below. The

sewing machine is programmed to sew the paper in predesignated areas. The kind of stitching, its shape, and degrees of being open or closed to the drawing beneath alters perception of the hand drawn aspects of the work. While satisfied with the end result, the sewing machine is not my tool. Rather, it is the loom which served as the basis for decades for my screen based work as a thinking tool.

Currently, it is the act of weaving itself and the myriad of programmed possibilities inherent to the loom that sustains my interest. It creates the fabric onto which we paint, or for some the tablecloths on which we eat, or the space suits that let us travel into outer space. Long cast solely as a craft within the fine arts field (in the West, that is) it is now gaining currency in part because of its programming aspects and relationship to the computer. For thousands of years it produced works of enduring beauty while at the same time protected those living in castles or much more humble dwellings from the wind and cold.

As for my current work, I constructed a very primitive loom which allows me to use different materials to weave. I work with my computer and several other tools to generate the imagery. With some preparation in my studio beforehand it gives me the flexibility as to where to work, whether in a rental apartment far from home or in the studio. When I am early in the process of making new work I don't talk much about it. But it's wonderful to be as excited to be in the studio now as when I was a young woman. In a sense the new work continues the thinking of the earlier work, and its relative portability, as it continues to engage the dialog between machine and hand.



Détail, Curves # 5, 2017, brochage numérique, encre, crayon de papier et fil.

VOIR LE LANGAGE COMME UNE NATURE MORTE

Artiste new-yorkaise reconnue, Beryl Korot travaille avec la vidéo. Elle s'entretient avec Valerie Amend, de la galerie bitforms à propos de l'influence du métier à tisser et de son lien avec la programmation informatique.

Conversation — Valerie Amend & Beryl Korot
Traduction — Aurélien Ivars

Valerie Amend — Dans votre pratique artistique, vous avez créé un dialogue entre les technologies anciennes et modernes grâce à des structures propres à la technique du tissage. Vous avez découvert que le métier à tisser était un outil de programmation très ancien, pouvez-vous nous en parler ?

Beryl Korot — En 1974, à New York, *Downtown*, je passais des matinées entières à une petite table de la pâtisserie Sutters, à Greenwich Village, à dessiner des schémas techniques pour le tissage. Cela faisait quatre ans que j'étais cofondatrice et corédactrice en chef du magazine *Radical Software*, consacré aux approches artistiques et alternatives de la télévision, mais sa publication s'était arrêtée. J'ai réalisé mes premières œuvres d'art vidéo en 1972/1973, alors que je travaillais sur ce magazine. C'est à cette époque que mon amie tisserande Marilyns Downey, femme de l'artiste vidéo chilien Juan Downey, m'a fait découvrir le métier à tisser. Elle m'a conseillé d'aller au YMCA de la 51^e rue, à New York, pour étudier le tissage avec Claire Freeman, tisserande américaine. J'y suis allée et en peu de temps, j'ai appris à tisser. J'étais fascinée par le métier à tisser, par la production de motifs abstraits à partir de quadrillages numérotés. Tout en travaillant sur de nouvelles œuvres vidéo, j'étais très attirée par cette ancienne machine, et je voulais en savoir davantage. Dans le métro, je scrutais les vêtements des gens, et je réalisais que ceux en face de moi, avec leurs vestes en sergé, étaient bien loin de savoir qu'ils portaient un motif 4/3/2/1.

Si j'ai eu une révélation dans ma vie, c'est bien à cette époque, où je travaillais de manière intense à la fois avec le métier à tisser, une des plus anciennes technologies de communication ; avec la vidéo, une des plus modernes ; et avec l'imprimerie, la plus répandue. J'ai réalisé qu'avec les trois techniques, l'information est encodée et décodée sous forme de lignes. C'était une révélation, même si les procédés et les rythmes sont très différents. Et dans les trois cas, le temps joue un rôle important dans la manière dont l'information est encodée, stockée et récupérée. Alors que les nouvelles technologies se distinguent par leur instantanéité, l'aspect tactile et la mémoire humaine sont des paramètres plutôt liés aux machines les plus anciennes. Cette connexion entre ancien et moderne est devenue un point de référence déterminant dans mon œuvre, et ce que j'ai appris avec la programmation du métier à tisser, je l'ai appliqué à la programmation d'écrans vidéo.

J'aime les expérimentations vidéo qui remettent en cause le système de télétransmission en lui-même. Les installations à plusieurs écrans (fréquentes de nos jours) ont tiré les gens hors de l'espace traditionnel de visionnage de la TV (qui prévalait à l'époque) pour les pousser dans un espace public où le petit écran peut être multiplié et empilé, et où le temps peut être déformé d'un moniteur à un autre. En juxtaposant les informations à l'horizontale et à la verticale, on peut élargir le champ d'une image et jouer avec elle de façon très physique, en variant la temporalité et le rythme. À une époque où les gens vantaient la nouveauté de la TV, j'étais attirée par quelque chose de plus ancien.

Les gens pensent que j'ai commencé le tissage avant la vidéo sous prétexte que c'est une technologie plus ancienne, et qu'il serait absurde de « revenir en arrière ». En réalité, ce sont les discussions que j'ai eues avec mes amis pendant mon travail pour *Radical Software* et la réalisation de mes premières vidéos qui m'ont amenée au tissage, à sa place dans l'histoire des idées, et à son rôle en tant qu'ancien moyen de communication. En 1800, la carte perforée du métier Jacquard est le véritable précurseur de l'ordinateur moderne. On le sait mieux depuis que l'ordinateur occupe une telle place dans la vie moderne.

Il faut au minimum 4 fils pour confectionner un tissu, c'est ce qu'on appelle une armure « toile », selon le mode d'entrecroisement des fils le plus simple. Les fils 1 et 3 d'un côté et 2 et 4 de l'autre se croisent

alternativement. Appliqué à ma première œuvre vidéo, *Dachau 1974*, ce sont les écrans 1 et 3 d'un côté et 2 et 4 de l'autre qui forment deux paires d'écrans qui s'alternent. Tournées en 1974, ces images emmènent le spectateur dans cet ancien camp de concentration, étrange lieu de tourisme. Chaque paire de films est montée avec des rythmes légèrement différents et des pauses sans images. On voit l'extérieur et l'intérieur du camp, les casernes de loin et de près... Le spectateur visite les lieux grâce à ces paires d'écrans. C'est une œuvre sans mots, mais l'ambiance sonore, avec les murmures et les pas des touristes, est cruciale. La structure narrative appliquée aux écrans ne repose pas sur des techniques littéraires ou sur des mots, mais sur des structures visuelles inspirées par l'entrecroisement des fils sur le métier à tisser.

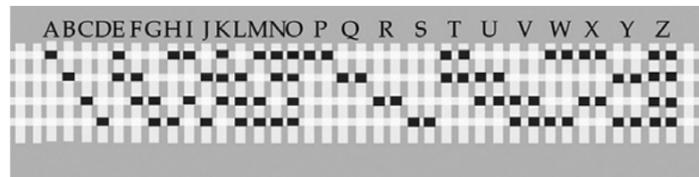
VA — La corrélation que vous faites entre ordinateur, tissage et imprimerie est une manière originale de rassembler des histoires transmises par du code. Comment voyez-vous la relation entre code et narration ? Est-ce que vous considérez votre travail comme un déchiffrement ou une analyse de ce langage visuel ?

BK — Mon travail étudie notamment la relation entre l'image et le mot, entre le motif et le texte. Dans le cas des installations à plusieurs écrans, il permet d'explicitement une ancienne structure narrative qui est inhérente au métier à tisser comme aux technologies vidéo.

Text and Commentary (1977) poursuit l'exploration commencée avec *Dachau 1974*, mais là, j'ai réellement tissé l'œuvre pour la filmer. C'est un dialogue entre 5 écrans, 5 tissages, une transcription dessinée de 30 minutes de vidéo, et des notations traditionnelles à la main permettant de réaliser le tissage. Comment peut-on connaître quoique ce soit en se limitant à une seule source d'information ? Chaque élément de l'installation décrit ou représente ainsi les mêmes informations, mais codées selon plusieurs systèmes de communication. Le même événement ou la même histoire est raconté de différentes manières, en fonction des limites descriptives de chaque support. Sous-entendu : le monde tactile d'antan du métier à tisser est confronté à la capacité de création visuelle de la caméra. Dans l'installation, le spectateur s'assoit dans un espace de trois mètres entre 5 pièces de tissus et 5 écrans sur un mur. Le travail du tissage est montré en vidéo, où l'on voit des mains attacher des fils à une ensouple, ou bien des pieds qui actionnent des pédales pour soulever ou abaisser les fils selon le mouvement préprogrammé, parfois vus de haut. La construction des motifs ligne par ligne, en gros plan sur les écrans, se fait simultanément au balayage invisible des 525 lignes du moniteur, à 30 images par seconde. Les notations techniques, exposées dans la même pièce, expliquent le motif en cours d'élaboration, et les instructions pour les mouvements des pieds et des mains nous rappellent que cette technologie sophistiquée d'antan, annonciatrice de l'ordinateur, était très attachée (parfois littéralement) au corps humain.

Les mots « tisser », *texto*, et « texte », *textus*, (*weave* et *text* en anglais) ont la même racine latine. On n'en avait pas forcément conscience quand j'ai fait cette œuvre au début de ma carrière, et je me demande souvent ce qu'en pensent les gens aujourd'hui, au-delà du fait linguistique. Mais à l'époque, c'est ce qui m'a poussée à m'inspirer de l'armure des tissus, de leur trame, pour créer mon propre langage, par analogie à l'alphabet latin. C'est ce qui m'a fait réaliser que le tout premier motif créé il y a des milliers d'années sur un métier à tisser, ligne par ligne, était une forme primaire et annonciatrice de la manière dont les mots sont encodés sur une page (ou sur une pierre ou du papyrus) pour être lus.

En considérant le langage comme une nature morte, une forme figée, et en sentant que la dimension tactile du monde s'amenuisait, je me suis consacrée en 1980 à la création d'œuvres reposant sur cette vision abstraite du langage. Une fois le langage vu comme notre



Babel code, 1980.

paysage intérieur, à quoi peuvent ressembler nos pensées ? J'ai alors tissé mes propres toiles sur lesquelles j'ai tracé mon langage, en commençant par traduire le texte de l'histoire de la tour de Babel, un texte ancien qui parle de l'innovation technologique et de ses conséquences sur le comportement humain. C'était un moyen de pouvoir contempler la forme même du langage, de la pensée, vidée de tout son sens. De petits paquets d'information (des mots) placés sur la trame quadrillée d'une toile tissée à la main, avec les espaces nécessaires à la démarcation du sens, comme les pauses en musique pour marquer le temps, marche/arrêt, 0 ou 1, par-dessous/par-dessus, sans lesquels il n'y aurait que du bruit.

VA — À propos de cette représentation de l'apparence de la pensée, j'aimerais que l'on parle un peu plus de vos œuvres consacrées à la tour de Babel, en particulier de *Babel 1*, *Babel 2*, et *Babel : The Seven Minute Scroll*. Dans ces œuvres, vous explorez le langage en tant qu'origine de moyens de communication tant analogiques que numériques. L'implémentation de votre propre langage crée un dialogue direct entre la vidéo et le tissage. *Babel 1* (1980) et *Babel 2* (1980) présentent un système de narration exprimé par du lin tissé à la main. *Babel : The Seven Minute Scroll* (2006–2007) révèle encore un peu plus la manière dont vous poussez l'alphabet latin vers une forme de quadrillage. L'utilisation d'images animées amène le spectateur à saisir à la fois les mots en anglais et les pictogrammes. Comment le travail sur plusieurs supports artistiques, issus de technologies à la fois anciennes et modernes, vous amène-t-il à réfléchir un peu plus sur la pensée ?

BK — À l'époque, je réfléchissais à la forme du langage, et à la manière dont des pictogrammes dessinés ont fini par devenir des lettres exprimant le sens ces images. En hébreu, par exemple, le mot « maison » est aussi le nom de la lettre qui ressemble à une maison, la lettre b ou beth. Il y a donc cette interconnexion entre image, son et forme, qui pour moi était une révélation quand on pense à la relation entre le langage écrit et parlé. J'avais également en tête le livre *Formes du temps*, de George Kubler, que j'ai lu quand j'étais étudiante. Il a influencé ma façon de réfléchir à l'évolution des formes tout au long de l'Histoire. Je me suis aussi penchée sur la Torah, l'histoire de la tour de Babel et les commentaires qui en sont faits m'ont intriguée. C'est un des premiers textes qui parlent d'inventions technologiques et de leurs utilisations, bonnes ou mauvaises. Après des années en tant que rédactrice de *Radical Software*, j'avais développé une sorte de penchant pour la technologie. J'étais à la fois fascinée et préoccupée par le pouvoir des nouvelles techniques, par le rythme avec lequel elles modifient l'environnement social, et par la disparition de la main humaine dans la création des œuvres d'art, cette dissolution de l'étroite relation entre la main et l'œil.

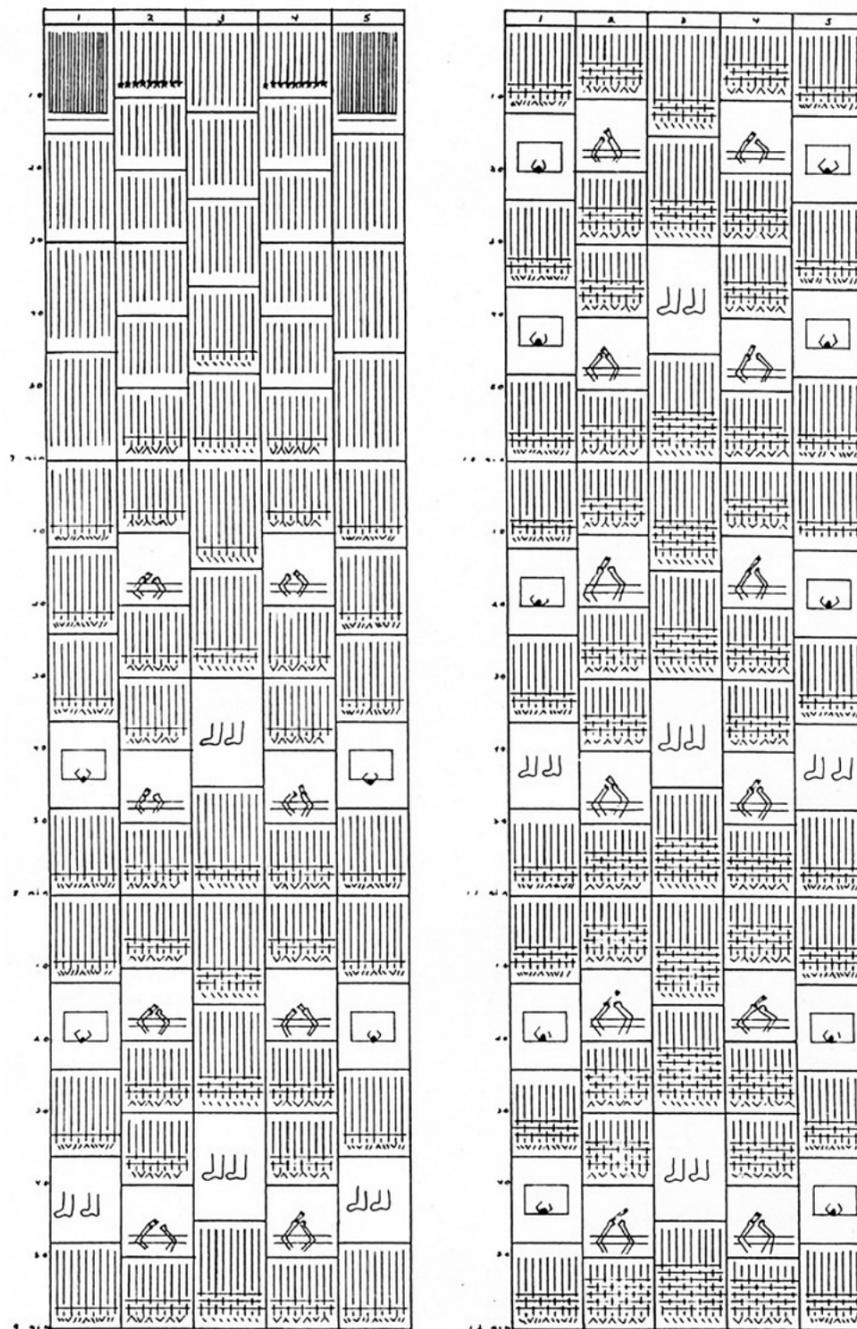
À l'époque de Babel, en Mésopotamie, il y a environ 3 000 ans avant notre ère, l'humanité passe d'une société d'éleveurs à une société plutôt tournée vers l'agriculture et la ville. Où en sommes-nous maintenant, quand on pense au passage de l'analogique au numérique ?

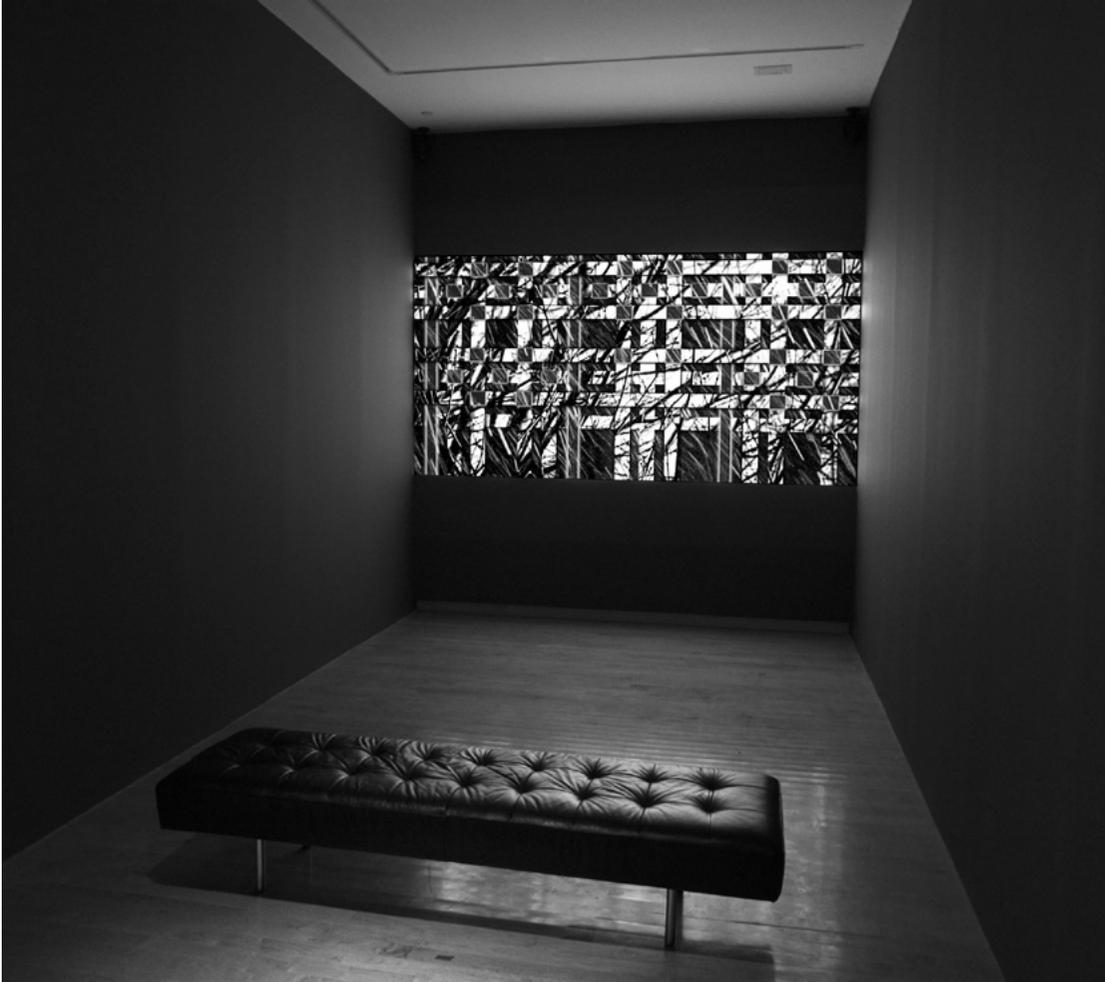
À l'époque, le changement venait de l'utilisation nouvelle du bitume comme mortier entre des briques de terre cuite. Les préoccupations centrales de la société évoluent de la religion à l'être humain, et un grand nombre de gens se rassemblent pour vivre au même endroit. L'écriture, technologie de communication révolutionnaire, fait vraiment son apparition à peu près au même moment. L'unité décrite à la première ligne du texte de Babel, « Toute la terre avait une seule langue et les mêmes mots », laisse place à des êtres humains dispersés sur terre et qui ne se comprennent plus entre eux. Le code abstrait du langage peut être envisagé comme une forme pure, révélatrice de la forme universelle de toutes les langues : de petits paquets d'informations séparés par des espaces et agencés en lignes horizontales ou verticales. Une façon de voir le langage comme une sorte de nature morte, comme je l'ai déjà évoqué.

Les deux premières toiles tissées à la main (*Babel 1* et *Babel 2*) traduisent simplement l'histoire de Babel dans mon langage codé sur quadrillage. Ici, le langage peut être contemplé comme des marques purement abstraites, représentant notre façon d'organiser nos pensées. Le lin tissé à la main est le support sur lequel est peint le langage codé. C'est un support tactile, non virtuel. Quand 26 ans plus tard, j'ai fait *Babel : The Seven Minute Scroll*, j'ai fait défiler l'image sur ordinateur et je l'ai animée. De grands rectangles noirs remplacent les petites marques du langage que j'avais peintes sur les fils de lin, sauf que là, ils flottent au-dessus du texte anglais, en étant clairement séparés. Les langages se superposent, et parfois, les rectangles eux-mêmes deviennent un espace où je dessine de petits personnages qui racontent à leur tour l'histoire de Babel. La possibilité de superposer différents calques qu'offre le numérique permet de créer un dialogue avec le rouleau original sur lequel il est animé. La grande trame de rectangles noirs est un code qui remplace l'alphabet phonétique, et la vidéo évolue vers un univers où le langage visuel reprend la position dominante que l'on connaît aujourd'hui. L'œuvre sous-entend qu'il existe de nombreux langages différents pour décrire le monde. Si avec le temps, nous voulons tous mieux nous comprendre, cela va-t-il imposer une plus grande confusion, ou bien une plus grande richesse ?

VA — Cette notion de quadrillage est une force unificatrice, où l'information et le sens interviennent de la même manière. Vos récentes recherches sur les matériaux tactiles, avec vos broderies numériques (2012–2017), explorent de nouveaux formats – combinaisons de fils, de dessin et de papier. Avez-vous intégré votre langage codé sur quadrillage dans ces œuvres ? Quelle est l'importance de la programmation ou du code ? Et sur quoi travaillez-vous actuellement ?

BK — Permettez-moi de reparler du mot « fil », *thread* en anglais. Au début des années 1970, quand j'ai commencé mes premières œuvres vidéo, le terme « *threading* » signifiait mettre en place la bande vidéo sur l'enregistreur. La bande devait passer par la tête d'effacement, le tambour supérieur, la tête de lecture du son, la tête d'asservissement, les galets et le cabestan. La bande était magnétique, et si vous ne faisiez pas cette mise en place correctement, on ne pouvait ni enregistrer ni lire d'images.

Partition graphique des minutes 7 à 12, *Text and Commentary*, 1977, collection Museum of Modern Art, New York.



Etty, 2009-2010, Installation de projection vidéo, Aldrich Museum, Ridgefield Connecticut, 2010.

En 2010, après avoir exposé deux de mes œuvres vidéo au Aldrich Museum (1977 - 2010), j'ai utilisé des images de tempêtes de neige, d'ouragans et d'eau en ébullition dans deux autres œuvres vidéo (*Florence* et *Etty*). Ces images en mouvement ont été découpées comme les fils d'un tissu pour composer une image d'ensemble, et des mots passent devant, en traversant parfois l'écran de haut en bas à des rythmes différents, entre les fils de cet espace très plat. Bien que le tissage et le dessin aient une place évidente dans une œuvre comme *Text and Commentary* (1977) et ensuite, dans les années 1980, dans mon langage codé sur la trame de toiles traditionnelles tissées à la main, je n'ai pas poursuivi cette voie et j'ai opté pour la vidéo pendant un temps. La vraie rupture avec la plupart de mes œuvres vidéo s'est ensuite faite en 2010, quand j'ai exposé *Text and Commentary* au Aldrich Museum alors que je n'avais pas revu cette œuvre depuis 10 ans.

En repartant des notations abstraites des tisserands de *Text and Commentary*, à l'encre et au crayon, et de mes dessins baptisés *Curves*, allusion au torse humain, mes préoccupations pour la relation entre ce qui était fait à la main et fait à la machine a pris une nouvelle direction. J'ai cousu des fils sur du papier avec une machine à coudre numérique, et je les ai mêlés à du dessin en faisant parfois référence au système de notations chiffrées utilisé en tissage pour décrire des motifs abstraits. Au lieu d'ajouter du pigment sur une surface, les fils tissés selon la programmation de la machine à coudre numérique permettent de voir le dessin d'une nouvelle manière, en ajoutant du relief au papier et en créant des jeux de transparence. La machine est programmée pour tisser certaines zones prédéfinies. Ce type de coutures et leurs formes plus ou moins ouvertes ou fer-

mées par rapport au dessin altèrent la perception du tracé fait à la main. Je suis contente du résultat, mais la machine à coudre n'est pas mon outil de prédilection. Mes œuvres vidéo réalisées depuis des dizaines d'années reposent plutôt sur le métier à tisser, en tant qu'outil de réflexion.

En ce moment, c'est l'acte du tissage en lui-même et la myriade de programmations possibles inhérentes au métier à tisser qui ne cessent de m'intéresser. C'est ce qui permet de créer les toiles sur lesquelles on peint, les nappes sur lesquelles on mange, ou les combinaisons des astronautes. Pendant longtemps, le tissage n'a été vu que comme un artisanat par rapport aux beaux-arts (du moins en Occident). Aujourd'hui, il gagne en importance, notamment grâce à sa capacité de programmation et son lien avec l'ordinateur. Pendant des milliers d'années, il a permis de créer des œuvres d'une éternelle beauté, tout en protégeant du vent et du froid ceux qui vivaient dans des châteaux comme ceux qui vivaient dans des abris plus sommaires.

Quant à l'œuvre qui m'occupe actuellement, j'ai construit un métier très primitif qui me permet de tisser différents matériaux. Je travaille avec mon ordinateur et d'autres moyens pour créer les graphismes. Avec un peu de préparation dans mon atelier, j'arrive à avoir une certaine liberté de déplacement, et je peux aussi travailler loin de chez moi, en louant un appartement. Je n'en parle pas beaucoup, car je n'en suis qu'au début. Mais c'est merveilleux de retrouver l'enthousiasme de ma jeunesse. Dans un sens, cette nouvelle œuvre s'inscrit dans la continuité des précédentes, et le fait qu'elle puisse être relativement transportable permet de poursuivre le dialogue entre le travail à la machine et à la main.