



## Digital Art Works The Challenges of Conservation

16 juin - 23 septembre 2012

### Vernissage

Vendredi 15 juin  
à partir de 18h30

au CEAAC  
et à l'École supérieure des arts décoratifs

### Fermeture estivale

du 30 juillet au 1er septembre

QUAND ?

**Du 16 juin au 23 septembre 2012**

Vernissage le **vendredi 15 juin à 18h30**  
au Ceaac  
et à l'École supérieure des arts décoratifs

OÙ ?

**CEAAC**

Centre Européen d'Actions Artistiques Contemporaines  
7 rue de l'abreuvoir / Strasbourg  
Ouvert du mercredi au dimanche de 14h à 18h  
Fermé les jours fériés

et simultanément

**École supérieure des arts décoratifs**

Salle Prechter  
1, rue de l'Académie / Strasbourg  
Ouvert du mercredi au dimanche de 13h à 17h

QUOI ?

Le projet «**digital art conservation**» est né de la volonté d'exploiter l'expérience en matière de conservation d'art numérique acquise dans la région du **Rhin supérieur** et de la partager au niveau régional, tout en constituant aussi la base d'une contribution au débat international sur la conservation de l'art numérique. Ce projet de trois ans est cofinancé par le programme européen **INTERREG IV** Rhin supérieur.

Les résultats des études de cas ont été présentés au public sous la forme d'une exposition itinérante : d'abord installée au **ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe**, puis à l'**Espace multi-média Gantner à Bourogne**, elle sera enfin présentée au **CEAAC**.

Dix oeuvres (\*) seront montrées au public et une «zone de documentation» sera présentée à l'**École supérieure des arts décoratifs de Strasbourg**.

(\*) Liste des oeuvres :

- Jodi, *OSS●●●●*, 1999
- Antoine Schmitt, *Still Living*, 2006
- Hervé Graumann, *Raoul Pictor*, 1997
- Samuel Rousseau, *Sans Titre - Papier peint vidéo*, 2003
- Nicolas Moulin, *Viderparis*, 2002
- Marc Lee, *TV Bot 1.0*, 2004
- Herbert W. Franke, *several works*, 1979-1992
- Michael Naimark, *Karlsruhe Movie Map*, 1991/2009
- Nam June Paik, *Internet Dream*, 1994
- Jeffrey Shaw, *The Legible City*, 1988-91

# Zone de documentation à l'ÉSADS

L'École supérieure des arts décoratifs de Strasbourg accueille la **partie documentaire de l'exposition «Digital Art Works. The challenges of conservation»** qui a lieu au CEAAC.

«Digital Art Works» présente **dix oeuvres d'art numérique choisies parmi les collections publiques du Rhin supérieur** dans le cadre du projet digital art conservation (ZKM, Karlsruhe; Espace Multimédia Gantner, Bourogne; Musée d'art moderne et contemporain, Strasbourg; FRAC Alsace, Sélestat; Maison des arts électroniques, Bâle). Elles ont fait l'objet d'une étude particulière afin de déterminer **quelle(s) stratégie(s) de conservation** serai(en)t la (les) plus appropriée(s) pour qu'elles puissent être montrées le plus longtemps possible en «bon état». Les œuvres présentes dans l'exposition sont accompagnées d'informations quant à leur conservation, et notamment d'**entretiens avec les artistes qui partagent leurs préoccupations et expériences en matière de pérennité**. Ce sont ces entretiens ainsi que des **éléments d'œuvres obsolètes** qui sont présentés à l'ÉSADS pour permettre de saisir les enjeux du projet en matière de conservation et de restauration.

Montrer la partie documentaire à l'ÉSADS renvoie à la mission de celle-ci au sein du projet «digital art conservation» dont elle est partenaire, c'est-à-dire **poser la question de la conservation au moment de la création** (et des multiples actualisations) d'une œuvre.

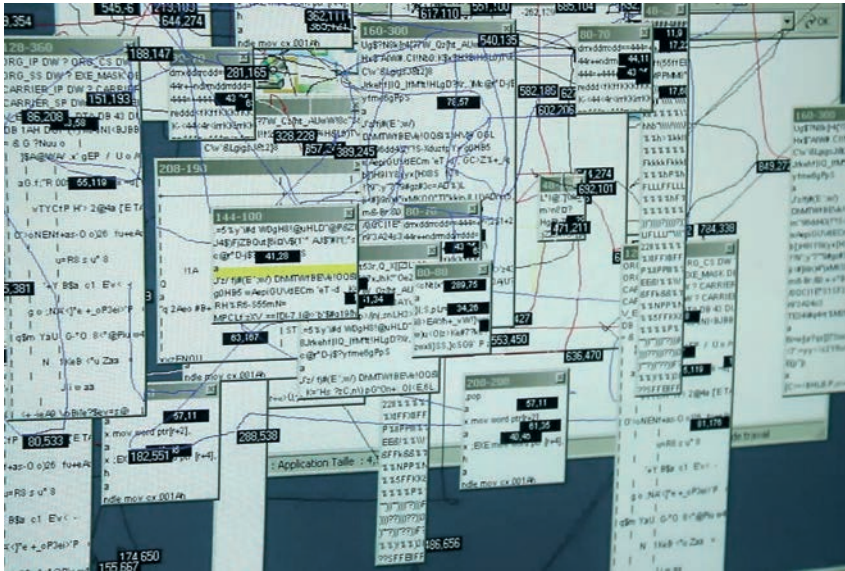
Est également présentée à l'ÉSADS une partie de la documentation du **projet de recherche mené par des enseignants et étudiants de l'école depuis 2010** dans le cadre de «digital art conservation». Plusieurs groupes de travail ont opéré des déplacements et «infidélités» par rapport à la notion de conservation, à travers différents modes de réalisation : séminaires, rencontres, tests grandeur nature de dispositifs de création et d'actualisation, entretiens, protocoles expérimentaux...

Avec les enseignants et étudiants associés au projet de recherche Digital Art Conservation.

enseignants : Eléonore Héllio, Anne Laforet, Jean-Christophe Lanquetin, Philippe Lepeut, Pierre Mercier, Francisco Ruiz de Infante, Bruno Tackels, Jérôme Thomas.

étudiants : Nicolas Bailleul, Mohamed Tayeb Bayri, Dounia Beghdadi, Lucas Bonnel, Christian Botale, Eve Chabanon, Paul Guilbert, Thomas Lasbouygues, Silvio Milone, Claire de Pimodan, Félix Ramon, Samuel Rivers-Moore, Kevin Senant, Victor Schmitt, Claire Serres, Valentine Siboni, Erwan Soumhi, Kaya Tasman, Lucille de Witte...

# JODI



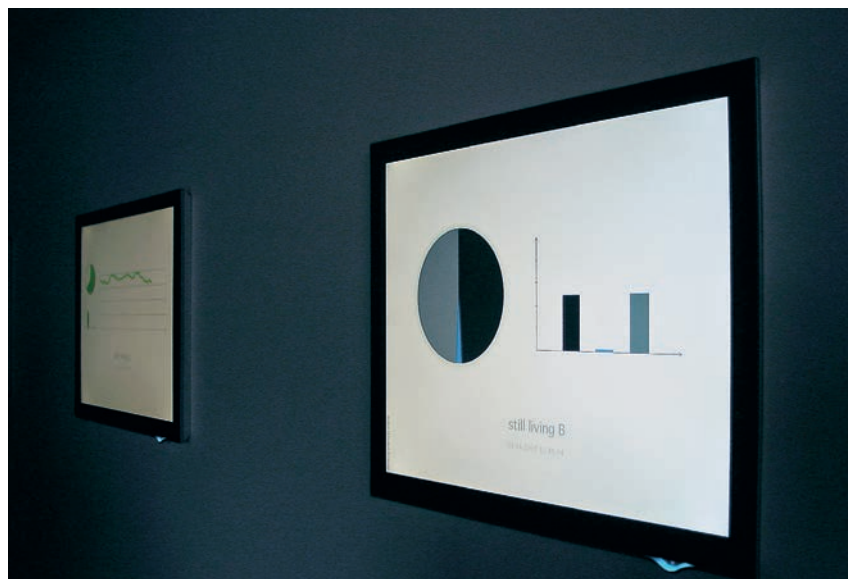
Jodi, OSS••••, 1999

OSS/•••• est une œuvre sur cédérom du duo d'artistes Jodi (Joan Heemskerk et Dirk Paesmans) composée des trois programmes •••• ••••, #Reset et %20. La version dans la collection de l'Espace Multimédia Gantner date de 2005, et est une mise à jour de la version originale datant de 1999.

//

Les deux artistes de Jodi font partie des premiers artistes associés au net art, la création par et pour Internet : ils créent des œuvres en ligne depuis les années 1990, et plus récemment également des œuvres logicielles ou des détournements artistiques de jeux vidéo.

# Antoine Schmitt



Antoine Schmitt, *Still Living*, 2006

*Still living* est une série d'œuvres d'Antoine Schmitt créée en 2006 qui est composée à l'heure actuelle de dix éléments. L'Espace Multimédia Gantner en a acquis trois pour sa collection : H, I, J. Chaque élément est indépendant des autres et autonome, sans interaction hors de l'œuvre, à part le jour et l'heure de l'ordinateur qui apparaissent à l'écran, soulignant l'exécution du programme en temps réel.

Ces installations sur écran représentent des graphiques issus du monde de l'entreprise et de la Bourse : courbes, camemberts, barres... Ces graphiques sont en mouvement, animés par des forces internes, des algorithmes conçus par l'artiste.

//

Antoine Schmitt est un artiste plasticien français qui utilise le code comme matériau de travail pour explorer la notion de mouvement et son rapport avec la forme depuis les années 1990. A l'origine ingénieur programmeur en interactions homme-machine et en intelligence artificielle, il développe une série d'installations - des dispositifs sur écran, en ligne ou dans la ville - souvent minimalistes.

*Still living* est une de ses pièces les plus formalistes, et les plus politiques dans le regard que la série porte sur la quantification du réel et du vivant.



# Hervé Graumann



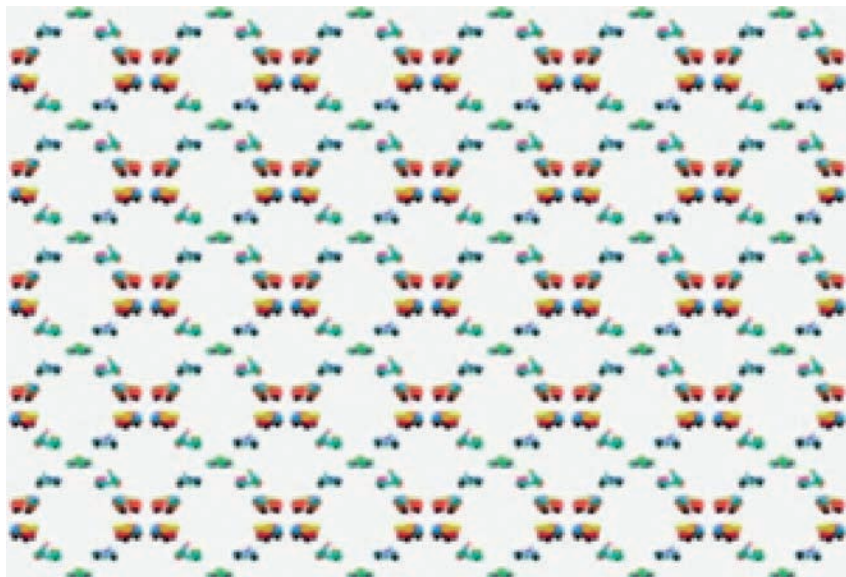
Hervé Graumann, *Raoul Pictor*, 1997

L'installation met en scène Raoul Pictor, personnage animé, dans une activité de création. On aperçoit à l'écran le peintre à l'œuvre dans son atelier. Au bout d'un certain temps, Raoul Pictor quitte l'écran, sa toile achevée sous le bras. L'œuvre quitte le monde virtuel pour pénétrer la réalité de la salle d'exposition : la création graphique est imprimée sur une imprimante couleur installée à proximité de l'écran. C'est une pièce unique, générée de manière aléatoire par un programme à partir d'une multitude de couleurs et de motifs possibles. Une fois l'impression lancée, toutes les données concernant l'œuvre disparaissent, rien n'est conservé sur le disque dur. L'œuvre devient ainsi une création unique. Comme il se doit, le motif imprimé est signé, daté et numéroté et le visiteur peut l'emporter. Une mention imitant une signature de la main du peintre fait allusion, avec humour, à la peinture de la Renaissance qui a introduit la notion de « main de maître ».

//

L'artiste suisse Hervé Graumann a étudié l'art à Genève ; il y occupe aujourd'hui un poste de maître de conférence. Ce sont les machines qui constituent l'œuvre qui lui ont inspiré *Raoul Pictor cherche son style...* D'après lui, le personnage fictif d'un artiste qui agit automatiquement trouve sa raison d'être aujourd'hui encore. Presque 20 ans après avoir créé le personnage de Raoul Pictor, l'artiste le fait revivre en adaptant l'œuvre aux technologies actuelles de l'iPhone/iPad.

## Samuel Rousseau



Samuel Rousseau, *Sans Titre - Papier peint vidéo*, 2003

*Sans titre (papiers peints vidéo)* est une installation vidéo immersive que l'artiste français Samuel Rousseau enrichit depuis 2003 en l'actualisant régulièrement. Les quatre motifs muraux qui font partie de la collection du FRAC Alsace constituent cette étude de cas. Les « papiers peints vidéo » sont des animations simples, ludiques qui, projetées comme motifs sur des surfaces murales déjà existantes, se multiplient et se transforment ainsi en des papiers peints animés et lumineux. Lors de chaque installation, l'artiste prépare la projection de manière à ce que les surfaces murales délimitées choisies soient remplies de façon exacte. Les caractéristiques spécifiques du mur, ainsi que le mobilier et tout autre objet qui réduisent ou couvrent sa surface, sont pris en compte. Les animations recouvrent et font vivre uniquement les surfaces murales nues. Des fleurs colorées se fondent les unes dans les autres, des voitures d'enfant tournent en rond, les pupilles des yeux de bouddhas roulent. Ainsi, l'œuvre d'art est introduite de façon ludique dans la salle qui l'attend déjà et la fait vivre de manière inattendue.

//

Samuel Rousseau travaille avec la vidéo numérique depuis les années 1990. Depuis lors, il cherche à repousser les limites du format 4:3. Il présente ses clips courts dans des lieux inattendus, fait disparaître les objets immobiles et la configuration des lieux dans des fictions animées. Ses oeuvres ont fait l'objet d'une exposition personnelle au CEAAC de novembre 2011 à février 2012.

# Nicolas Moulin



Nicolas Moulin, *Viderparis*, 2002

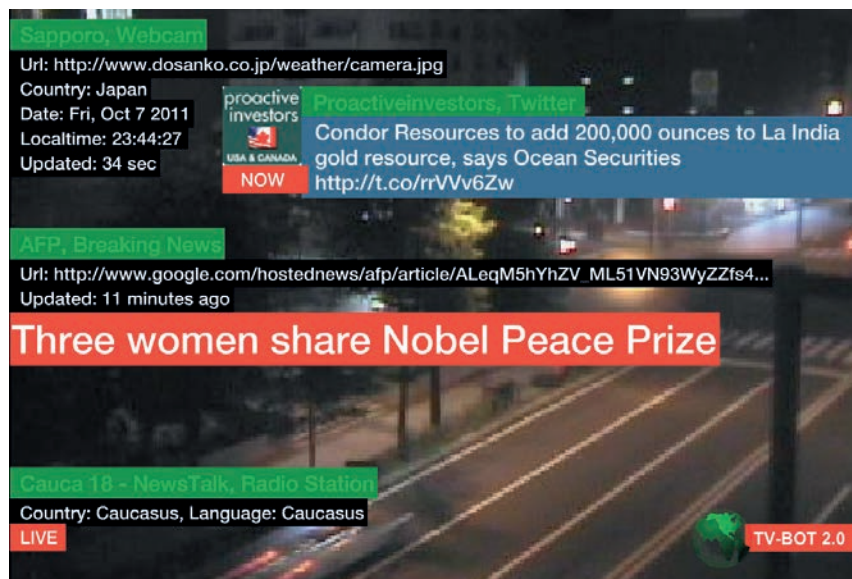
*Viderparis* est une œuvre basée sur une projection dans laquelle des paysages de rues inhabituels et fictifs reflètent un Paris futuriste vidé de ses habitants. L'artiste a minutieusement retravaillé 50 clichés de la ville dont il est lui-même l'auteur, pour y effacer toute trace de vie humaine. Dans les rues, les bâtiments sont condamnés par des murs en béton, il n'y a ni voitures, ni enseignes, ni arbres. Une bande son oppressante accompagne cette promenade imaginaire au cours de laquelle le spectateur devient acteur. L'atmosphère créée par l'artiste est celle d'un film de science-fiction : son travail doit faire office de métaphore de la « mort clinique » vers laquelle, selon Moulin, l'humanité se dirige. Cependant, la succession aléatoire des images fait en sorte qu'à la différence d'un film, on ne reconnaît pas ici d'histoire définie par un début et une fin. Le mot *vider* apparaît dans le titre *Viderparis* et évoque à la fois le dépeuplement de la ville mais reprend aussi le terme latin *videre* – voir.

//

Nicolas Moulin a fait ses études à l'Académie des Beaux-Arts de Cergy-Pontoise. L'architecture et les paysages sont les thèmes centraux de ses créations artistiques. L'histoire du XXe siècle, particulièrement la chute de l'Union soviétique, de même que la littérature de science-fiction ont influencé son imaginaire dès sa jeunesse. Depuis quelques années, N. Moulin travaille régulièrement sur une collection d'images de paysages qu'il présente déjà en partie sur Internet.



# Marc Lee



Marc Lee, *TV Bot 1.0*, 2004

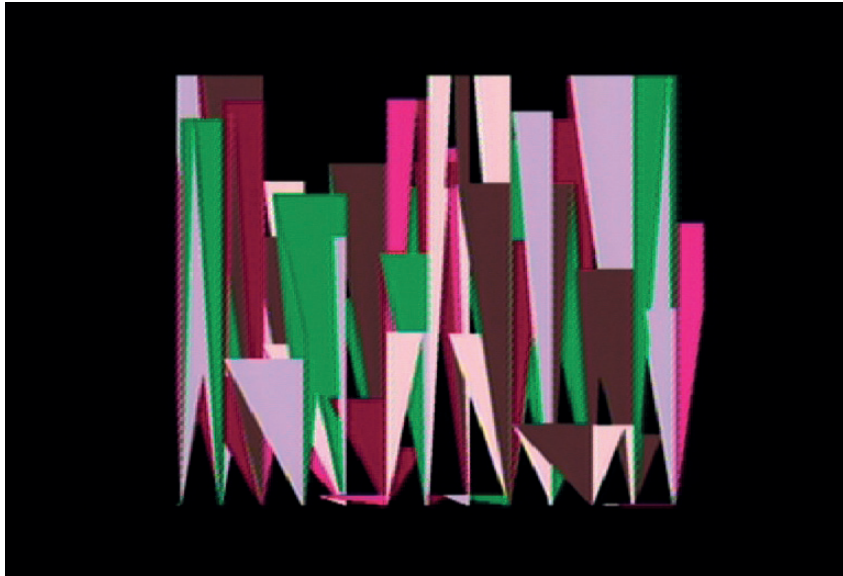
Le travail de l'artiste suisse Marc Lee intitulé *TV Bot* est une chaîne de télévision en ligne qui puise uniquement des documentaires actuels dans le flux d'informations d'Internet. Ces derniers ne datent jamais de plus d'une heure. Ils sont ensuite diffusés sous un format adapté à un navigateur web et peuvent être consultés à une adresse réticulaire dédiée (HYPERLINK „<http://www.1go1.net/index.php/Main/TV-BOT?userlang=de>“<http://www.1go1.net/index.php/Main/TV-BOT?userlang=de>).

Il s'agit d'un processus automatisé, aucune équipe de rédacteurs n'est chargée de la sélection des contenus, retransmis apparemment dans un ordre aléatoire par des flux continus télévisés ou radiophoniques, par des images diffusées par des cybercaméras et par des titres qui font référence à des textes. Seul compte le critère de « l'actualité ».

//

Marc Lee remet en question la valeur de l'information diffusée par les chaînes dont la référence permanente est l'actualité et le taux d'audience, en les surpassant dans le volume de l'actualité transmise. Dans ses travaux qui comprennent également des installations spatiales, l'artiste numérique suisse se consacre principalement à Internet et à ses structures. L'artiste qui est aussi développeur de logiciels, décompose les mécanismes du web souvent difficiles à comprendre pour l'utilisateur ordinaire, lui permettant ainsi d'y poser un regard critique.

# Herbert W. Franke



Herbert W. Franke, *ORCHID*, 1979-1992

Cinq programmes informatiques artistiques en partie interactifs réalisés par Herbert W. Franke, un des pionniers de l'art informatique, font partie des études empiriques de ce projet. Ces derniers ont été conçus et programmés par Franke entre 1984 et 1992 et seront pour la première fois présentés à un public de musée dans le cadre de l'exposition *Digital Art Works. The Challenges of Conservation*.

//

Comme Frieder Nake, Georg Nees et Max Bense, Herbert W. Franke fait partie des pionniers de l'art informatique dans les pays germanophones. Le co-fondateur du Festival Ars Electronica à Linz a été formé aux sciences naturelles et humaines. Après avoir fait des expériences avec des images conçues électroniquement à partir du milieu des années 1950, Franke créa son premier graphique informatique en 1967. Jusqu'à présent, il a travaillé en tant que publiciste, chercheur et artiste.

# Michael Naimark



Michael Naimark, *Karlsruhe Movie Map*, 1991/2009

Grâce à un dispositif de commande fixé sur un socle, le spectateur peut simuler un trajet dans le vaste réseau ferroviaire des transports publics de Karlsruhe sur le film projeté devant lui. Cependant le mouvement dans l'espace représenté n'est possible que vers l'avant et vers l'arrière, jusqu'à ce que le tramway atteigne un carrefour permettant au spectateur de tourner à gauche ou à droite. La hauteur de la projection est définie de manière à donner au spectateur l'impression d'être présent dans l'espace représenté. La vitesse du tram peut être portée bien au-delà de sa vitesse de croisière réelle. Deux versions de Karlsruhe Moviemap sont présentées ici.

À la différence de la version originale de 1991, celle de 2009 est stéréoscopique : observés avec des lunettes 3D, les paysages de rues projetés donnent une plus forte impression de profondeur.

//

Selon M. Naimark, la navigation virtuelle n'est pas synonyme d'interactivité, mais elle consiste à se mettre à la recherche des traces d'un voyage composé par l'artiste. Naimark a utilisé le réseau ferroviaire comme cadre rédactionnel donné pour une installation qui devait explorer le paysage urbain local. Après avoir participé au projet *Aspen Moviemap*, réalisé à la fin des années 1970 à l'Institut de technologie du Massachussetts, Naimark s'est consacré à sa propre série de moviemaps dans différentes villes.

# Nam June Paik



Nam June Paik, *Internet Dream*, 1994

Le « mur vidéo » *Internet Dream* réalisé par Nam June Paik est un assemblage de 52 moniteurs. Sur le grand écran ainsi formé, des images électroniques provenant de trois sources vidéo défilent. Les quatre plus petits écrans, au centre, tous constitués de neuf moniteurs, reproduisent la même image issue de la première source, présentée sous un angle différent. 16 moniteurs encadrent cet entrelacs et montrent en alternance une des deux images provenant des autres vidéos. À l'origine, cette œuvre a été commandée par RTL Télévision à Cologne pour la réception des bureaux de la chaîne de télévision. Celle-ci ayant déménagé à Berlin, elle a fait don de cette œuvre au ZKM de Karlsruhe.

*Internet Dream* fait partie de l'œuvre tardive de l'artiste d'avant-garde influent qu'était Nam June Paik.

//

A partir de la fin des années 1980, N.J.Paik a réalisé une série de « murs vidéo » aux dimensions toujours plus impressionnantes dont le *Fin de Siècle* (1989), une installation vidéo comptant 201 moniteurs. Pionnier de l'art vidéo, Paik voyait dans la télévision

la possibilité d'une participation active du spectateur d'une part et le potentiel d'une promotion de l'entente interculturelle d'autre part. Ainsi, après ses débuts dans la musique expérimentale et après avoir été auteur de happenings dans le cadre du mouvement Fluxus, N.J. Paik se consacra de plus en plus à la télévision dès le milieu des années 1960. Il se livra tout d'abord à des expériences électromagnétiques avec les téléviseurs, puis au développement des technologies vidéo (il conçut l'un des premiers synthétiseurs vidéo avec le concours de l'ingénieur Shuya Abe), avant de s'intéresser à la transmission par satellite à partir du milieu des années 1980.



# Jeffrey Shaw



Jeffrey Shaw, *The Legible City*, 1988-91

*The Legible City* est l'une des œuvres phares de l'artiste des arts médiatiques australien Jeffrey Shaw. Elle est considérée comme une référence dans l'art interactif des médias des années 1990. Dans cette installation, le visiteur a la possibilité d'entreprendre, en pédalant sur un vélo placé dans une salle obscure, un trajet virtuel à travers des images de synthèse projetées des villes de Manhattan, Amsterdam et Karlsruhe. Les bâtiments de ces villes sont constitués de grosses lettres en trois dimensions qui s'assemblent aussi pour former des mots et des phrases en relation littéraire ou historique avec le lieu. Ainsi, la découverte de la ville devient également une expérience de lecture que chaque visiteur peut entreprendre à sa guise. À cette occasion, l'effort réel et physique fourni sur le vélo est transformé en trajet virtuel.

//

Depuis le début de sa production artistique, Jeffrey Shaw s'attache principalement à briser la distance traditionnellement installée par l'institution artistique entre l'œuvre d'art et le spectateur. C'est en ce sens que les principes du Expanded Cinema, un mouvement des années 1960 et 1970 qui s'est intéressé à la participation du spectateur, revêtent une grande importance dans les premières œuvres de Shaw. Dans toute son œuvre, Shaw, qui a tout d'abord étudié la sculpture, témoigne de sa préférence pour la forme d'expression sculpturale immersive.



# Remerciements

Ce projet, auquel participent cinq institutions partenaires dont deux françaises et deux suisses, **a été initié par le ZKM - Centre d'Art et de Technologie des Médias de Karlsruhe, une institution de référence qui se consacre à la recherche sur l'art et la technologie des médias.** Elle abrite la collection d'œuvres d'art numériques la plus importante au monde, ce qui explique son intérêt pour la recherche portant sur les conditions et les techniques qui permettront à cette collection d'être conservée à l'avenir. Ce dossier de presse a été très largement inspiré de la plaquette constituée par le ZKM à l'occasion de l'exposition.

//

**Vidéo Les Beaux Jours** (\*) est coordinatrice du projet « digital art conservation » pour la région Alsace. Elle a mené, avec l'assistance de Nelly Massera – artiste vidéaste – **l'inventaire des œuvres d'art numérique présentes dans les collections publiques de la région Alsace** et réalisé, en collaboration avec l'équipe de restaurateurs du ZKM, les études de cas de trois œuvres, au Frac Alsace et au Musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg.

Vidéo Les Beaux Jours est coorganisatrice de l'étape strasbourgeoise de l'exposition itinérante Digital Art Works présentant les dix œuvres étudiées dans le contexte de ce projet.

(\*) Depuis 1989, Vidéo Les Beaux Jours participe activement à la valorisation d'œuvres audiovisuelles et cinématographiques en proposant dans divers lieux des projections de films et la rencontre avec leurs auteurs. L'association apporte conseils en programmation et est investie dans la formation des médiateurs culturels et enseignants. Située à la Maison de l'image, elle anime un centre de ressources constitué d'une vidéothèque de consultation spécialisée dans le cinéma documentaire, l'art vidéo et la production régionale, ainsi qu'un centre de documentation. Vidéo Les Beaux Jours est soutenue par le CNC et par la DRAC Alsace en tant que pôle régional d'éducation artistique et de formation au cinéma et à l'audiovisuel, ainsi que par la Ville de Strasbourg, la Région Alsace, l'Acisé et la SCAM.

## - L'Art numérique à Strasbourg -

L'exposition Digital Art Works. The Challenges of conservation étant dédié à l'art numérique, il semble pertinent d'évoquer ici deux des acteurs strasbourgeois qui rejoignent, par leurs actions, les thématiques abordées par le projet digital art conservation : L'Ososphère, implanté solidement dans le territoire alsacien et Le Plage Digitale, projet fraîchement arrivé sur la scène strasbourgeoise.



L'Ososphère persiste et signe / Événement pluridisciplinaire autour des cultures numériques et du renouvellement de la forme de la ville, l'Ososphère reviendra fin septembre et se déploiera dans l'espace urbain, proposant exposition, concerts, performances, croisières sonores et autres interventions artistiques dans des lieux remarquables de Strasbourg.

Pour plus d'informations : [pavillon@ososphere.org](mailto:pavillon@ososphere.org) / [www.ososphere.org](http://www.ososphere.org)



La Plage Digitale a ouvert ses portes le 23 avril 2012, devenant ainsi le premier espace de coworking strasbourgeois. L'une des singularités de La Plage Digitale est son projet de s'ouvrir aux artistes et organismes culturels avec le souhait de devenir un catalyseur de rencontres entre les opérateurs et réseaux de l'économie numérique et ceux de la culture et des entreprises créatives. Début 2014, La Plage Digitale quittera ses locaux actuels dans le bâtiment Rives de l'Etoile pour s'installer dans l'entrepôt Seegmuller, où il formera l'un des volets importants du pôle culturel et créatif appelé à s'y développer dans un espace de 2000 m<sup>2</sup>.

Fondé en 1987, le CEAAC a pour vocation de développer l'art contemporain en Alsace, tant du point de vue du soutien à la création que de celui de sa diffusion. Des expositions sont accueillies au **Centre d'art** depuis 1995. Depuis 2010, le choix des expositions est confié à un commissaire invité pour une durée d'un an modulable.

Par ailleurs, des **installations artistiques** réparties sur tout le territoire de la région présentent les projets de nombreux artistes et contribuent à une meilleure visibilité de l'art contemporain. Poursuivant un idéal de démocratisation de l'accès à la culture et à l'art, l'aspect de **pédagogie et de médiation** constitue un pan essentiel dans l'activité du CEAAC. Des visites accompagnées d'ateliers sont organisées pour les publics scolaires et l'équipe pédagogique du CEAAC accueille également des groupes adultes qui souhaitent bénéficier d'un accompagnement dans la découverte de l'art actuel. L'**Espace international** présente le travail de jeunes artistes étrangers accueillis en résidence par le CEAAC et d'artistes alsaciens soutenus lors de leur séjour à l'étranger. Enfin, l'**édition** de catalogues d'exposition et de livres publiés à l'occasion d'installations hors les murs prolongent ce travail de sensibilisation et de diffusion. Le CEAAC a une expertise reconnue notamment par les collectivités territoriales.

### CEAAC - Centre Européen d'Actions Artistiques Contemporaines

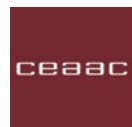
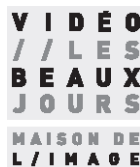
7 rue de l'Abreuvoir 67000 Strasbourg

+33 (0)3 88 25 69 70

info@ceaac.org / www.ceaac.org

Ouverture du mercredi au dimanche de 14h à 18h, fermeture les jours fériés  
Visites commentées et accueil scolaire sur rendez-vous au 03 88 25 69 70 // services gratuits

Une exposition organisée par :



Haute école des arts du Rhin  
ÉCOLE SUPÉRIEURE  
DES ARTS DÉCORATIFS  
DE STRASBOURG

Avec le soutien de :

