

29.10.2011–12.02.2012

Digital Art Works The Challenges of Conservation

Une exposition au ZKM | Musée des Médias

Comment sauvegarder des données numériques de façon permanente si un nouvel ordinateur portable est déjà obsolète lorsqu'on franchit la porte du magasin ? Ce phénomène pose également des problèmes à l'art : que se passe-t-il avec l'art médiatique si l'environnement Internet pour lequel il a été conçu change ? A-t-on le droit de montrer sur un iPad des travaux développés initialement pour PC ? L'exposition « Digital Art Works. The Challenges of Conservation » au ZKM | Musée des Médias analyse les questions de la collecte, de l'exposition et de la conservation d'œuvres d'art basées sur ordinateur et dévoile le travail déjà réalisé autour de la conservation numérique.

Depuis quelques décennies, la numérisation facilite le traitement et le partage des données, qui doivent être accessibles à quiconque, à tout moment et en tout lieu sur Internet. Cependant, la conservation des contenus numérisés est foncièrement dépendante d'une adaptation toujours plus éphémère aux nouvelles technologies. Ainsi, la pérennisation de la mémoire culturelle semble intrinsèquement précaire. Depuis janvier 2010, le ZKM | Karlsruhe coopère avec au total cinq partenaires français et suisses dans le cadre du projet de recherche européen *L'art numérique dans les collections du Rhin supérieur. Conservation - Restauration - Pérennisation*, ou *digital art conservation*, et tente de développer des stratégies pour la conservation d'œuvres d'art numériques. Le projet est né principalement de la volonté de consolider l'expérience accumulée dans le domaine des arts médiatiques dans la région du Rhin supérieur en l'élargissant à une échelle régionale, de la partager, de créer des réseaux et de fournir, sur cette base, une contribution au débat international.

Sur la base de dix études empiriques ont été élaborés des concepts de préservation à long terme de ces œuvres d'art particulièrement fragiles à cause de l'évolution technologique rapide. Les dix exemples empiriques, de même que d'autres œuvres de la ZKM-Collection, constituent le noyau dur de l'exposition « Digital Art Works. The Challenges of Conservation ». Ils mettent en lumière le vaste spectre couvert par la problématique de la conservation de l'art numérique et font état de sa nécessité. Inscrites dans un vaste programme didactique, ce sont les œuvres d'art en tant que telles qui occupent la place centrale : les visiteurs de l'exposition découvrent des classiques comme « Internet Dream » de Nam June Paik ou « The Legible City » de Jeffrey Shaw, côtoyant les récentes séries de hacks du duo d'artistes néerlandais Jodi ou la poésie-diagramme du Français Antoine Schmitt. « Digital Art Works » prend ainsi également en compte un genre artistique représentatif de notre temps comme sa vie propre au sein ou hors du musée.

L'exposition est accompagnée d'un vaste programme qui s'adresse autant aux jeunes qu'aux adultes. De plus, un cycle de conférences sera

Communiqué de presse

Octobre 2011

**Digital Art Works
The Challenges of
Conservation**

Lieu
ZKM | Musée des Médias

Durée
29.10.2011–12.02.2012

Présentation presse
Jeu. 27 octobre 2011, 11 h,
ZKM | Musée des Médias

Vernissage
Ven. 28 octobre 2011,
19 heures, ZKM_Foyer

Attachées de presse
Dominika Szope
Directrice du Service Presse et
Relations publiques
Tél. : +49 (0)721 / 8100 – 1220

Denise Rothdiener
Service Presse
Tél. : +49 (0)721 / 8100 – 1821

E-mail : presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Centre d'Art et de
Technologie des Médias
Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe
Allemagne

Ce projet est cofinancé par
l'Union européenne - Fonds
européen de développement
régional (FEDER)



Dépasser les frontières, projet
après projet



organisé sur des questions particulières soulevées dans l'exposition, telles que « Comment puis-je sauvegarder mes photographies numériques ? » ou « Le hack comme art (de vivre) ».

Par ailleurs, les 24 et 25 novembre 2011 un colloque du projet de recherche *digital art conservation* se déroulera à Strasbourg.

digital art
conservation

Partenaires du projet :
Conseil général du Territoire de
Belfort – Espace Multimédia
Gantner ;
École supérieure des arts
décoratifs de Strasbourg ;
Haute école des arts de Berne ;
Vidéo les Beaux Jours,
Strasbourg ;
ZKM | Karlsruhe

Le projet *digital art conservation* :

Le projet *digital art conservation* se consacre en premier lieu à l'exploration et la présentation des méthodes de conservation. S'appuyant sur la longue expérience du ZKM | Karlsruhe, sur l'exposition « Digital Art Works », sur deux colloques et sur la publication d'un ouvrage à l'issue du projet, les chercheurs souhaitent contribuer au débat international sur la conservation. Le projet se poursuit jusqu'en décembre 2012 et est cofinancé par le programme de l'Union européenne INTERREG IV Rhin supérieur.

Lors de la conférence internationale d'experts « The Digital Oblivion » organisée dans le cadre du projet *digital art conservation* au ZKM | Karlsruhe à l'automne 2010, les participants ont débattu de la question de l'avenir du patrimoine culturel numérique, en particulier de celle de la conservation de l'art médiatique numérique. Quelles sont les retombées d'une évolution technologique toujours plus rapide pour les artistes, les collectionneurs et les conservateurs ? Les critères qui ont jusque-là présidé en matière d'art et de sa collection – authenticité, longévité et valeur immanente des œuvres – sont-ils applicables aux œuvres médiatiques numériques ? Les premiers résultats seront présentés au cours de l'exposition « Digital Art Works. The Challenges of Conservation ».

Commissaires : Bernhard Serexhe, Chiara Marchini Camia, Arnaud Obermann

Après son passage au ZKM, l'exposition « Digital Art Works. The Challenges of Conservation » sera présentée à Bourogne (Espace Multimédia Gantner, 25 février–28 avril 2012) puis à Strasbourg, France (CEAAC, 16 juin–23 septembre 2012).

Pour plus d'informations :

<http://www02.zkm.de/digitalartconservation/>

Programme de manifestations

Jeu. 03.11.11

L'ordinateur personnel – Le PC a 30 ans

Conférence de Boris Jakubaschk

ZKM_Salle de Conférences, 18 heures

L'ordinateur personnel a complètement changé le travail de bureau, mais aussi considérablement influencé la manière dont on s'informe – dans sa vie privée ou professionnelle –, dont on communique et dont on travaille de façon créative. À l'aide de spécimens en état de marche, la conférence retrace la genèse du premier PC d'IBM et présente ses

ancêtres mais aussi les descendants qui ont pesé sur son développement.

L'ingénieur Boris Jakubaschk est développeur et travaille à Karlsruhe. Il consacre depuis 20 ans une partie de son temps libre à collectionner des ordinateurs historiques et à documenter leur histoire. Depuis de nombreuses années, le ZKM expose une petite partie de sa collection en marge du volet de l'exposition « Monde des jouets ». Il dispense des cours, notamment sur l'histoire informatique, à l'Académie des beaux-arts de Stuttgart dans la filière « Conservation des nouveaux médias et information numérique ».

Mer. 30.11.2011

Introduction à la sauvegarde à long terme des images numériques

Conférence de Sven Schönauer

ZKM_Salle de Conférences, 18 heures

Impossible d'étudier un ensemble de données sans outil de travail. L'image numérique existe depuis plus de 30 ans. Beaucoup ont été perdues – les images qui ont survécu servent de modèles aux stratégies contemporaines d'archivage à long terme des données. Nous avons appris des erreurs du début. Au fil du temps, de nombreux développements ont été intégrés à des technologies qui paraissent aujourd'hui naturelles. L'une d'entre elles, objet de nombreuses discussions en ce moment, est le « cloud » (informatique en nuage ou infonuagique). Les principes fondamentaux de la numérisation et de la gestion des couleurs sont utiles à la création d'un fonds iconographique comme à son évaluation. Sélectionner le bon format de fichier ou sauvegarder sur un support adéquat sont des techniques, simples, de la conservation.

Sven Schönauer est un spécialiste en administration des médias. Il est employé depuis 15 ans par la société recom GmbH & Co.KG – l'une des sociétés en postproduction artwork et studio en CG intégrée les plus renommées et les plus performantes d'Europe depuis une vingtaine d'années, possédant des bureaux à Stuttgart (siège administratif), Berlin et Londres. Sven Schönauer enseigne de surcroît la technologie de la prise d'images à l'Académie des beaux-arts de Stuttgart dans la filière « Conservation des nouveaux médias et information numérique ».

Mer. 14.12.11

Hacker : un art (de vivre)

Conférence de Sven Braun

ZKM_Salle de Conférences, 18 heures

« Hacker c'est quand on peut chauffer l'eau de la purée toute faite avec la machine à café. » (Wau Holland)

Sven Braun, né en 1991, obtient le bac en 2010. Il effectue jusqu'à l'été 2011 une année de service social culturel au sein de l'équipe de communication du ZKM | Centre d'Art et de Technologie des Médias Karlsruhe, et a entamé à l'automne 2011 des études de sciences

politiques et d'informatique à l'université technique de Darmstadt. Membre de l'association Entropia e.V. et du Chaos Computer Club de Karlsruhe depuis 2007. Depuis 2008 il fait diverses communications sur la politique en matière d'Internet et sur la protection des données sur la toile, notamment dans le cadre de la campagne « Le chaos fait école »

Mer. 18.01.12

8mm d'éternités. Du format super-huit analogique à la copie numérique

Conférence d'Anna Leippe

ZKM_Salle de Conférences, 18 heures

Le film en super-huit a 80 ans d'histoire derrière lui et est par conséquent devenu l'un des grands piliers de notre mémoire visuelle et culturelle. La numérisation semble être la solution idéale pour protéger les films tout en continuant à les diffuser. Mais des difficultés inattendues surgissent. Le super 8 était le média des amateurs et les œuvres d'exigence professionnelle sont extrêmement rares. L'archivage doit donc se rabattre sur un marché des plus hétéroclites, que ce soit sur le plan de la qualité ou des technologies. Cette conférence évoquera les spécificités requises par la préparation et la réalisation de la numérisation du film en super 8 et proposera un aperçu des diverses « possibilités de développement ».

Assistante-cameraman diplômée, Anna Leippe est née en 1976 et a travaillé pendant huit ans pour diverses productions cinématographiques (35mm, 16mm et vidéo). Elle a commencé des études de sciences de la culture en 2004 à l'Université européenne Viadrina de Francfort sur l'Oder, dont elle est sortie licenciée (bachelor) en 2007. En 2010, elle a obtenu le master de « Conservation des nouveaux médias et information numérique » de l'Académie des beaux-arts de Stuttgart. Parallèlement à ses études, elle a commencé à travailler pour la Maison du film documentaire (Haus des Dokumentarfilms). Elle s'occupe principalement de la documentation et de la conservation du fonds de films et de vidéos du département de la collection cinématographique régionale du Bade-Wurtemberg.

Mer. 08.02.12

La conservation des jeux sur ordinateur et le rôle de l'émulation

Conférence d'Andreas Lange

ZKM_Salle de Conférences, 18 heures

La plupart des œuvres d'art numérique, comme les jeux sur ordinateur, ont une nature complexe et requièrent souvent une interaction avec le destinataire. Cela conduit, sur le plan technique mais également conservatoire, à poser une analogie des conditions et des finalités de la conservation des œuvres d'art numérique et des jeux sur ordinateur et jeux vidéo. Les émulateurs sont un outil de sauvegarde central des artefacts numériques complexes, développés essentiellement au sein de la communauté des joueurs de jeux rétro et repris aujourd'hui par les institutions. C'est ainsi qu'a été lancé en 2009 le projet de recherche européen KEEP (www.keep-project.eu) dont l'objectif est de pouvoir

utiliser les programmes créés par la communauté de gamers dans un contexte social et culturel plus large. Andreas Lange, directeur du Musée des jeux sur ordinateur (Computerspielmuseum) et membre du consortium KEEP présentera l'état actuel de la recherche et les perspectives futures.

Andreas Lange (né en 1967) a étudié les sciences de la religion et du théâtre et dirige depuis 1997 le Musée des jeux sur ordinateur de Berlin. Auparavant, il a été expert à partir de 1994-95 auprès de l'Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), une institution allemande indépendante d'évaluation des jeux vidéo. Andreas Lange a notamment été commissaire des expositions pong.mythos (depuis 2006) et de « Jeux vidéo. L'évolution d'un outil » (2011). Il a rédigé plusieurs ouvrages dont « Spielmaschinen » (Berlin, 2002) et « pong.mythos » (Berlin, 2006). Il a publié des articles dans différents ouvrages collectifs dont « Game on. The History and Culture of Videogames » (Londres 2002), « M_ARS. Art and War. » (Autriche 2003), « See? I'm real... Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill' » (Allemagne 2005) ou encore « Space Time Play » (Suisse 2007). Il fait régulièrement des communications dans un cadre scientifique et extra-universitaire, est membre de l'académie allemande du prix Deutscher Entwicklerpreis (prix allemand du développeur) et du jury du prix allemand Games Awards Lara. Andreas Lange est chef de projet du Musée des jeux sur ordinateur au sein du projet de recherche européen KEEP, porte-parole de l'association AG Emulation des deutschen Kompetenznetzwerk zur digitalen Langzeitarchivierung nestor (émulation du réseau de compétences allemand sur l'archivage numérique à long terme nestor) et est professeur invité du Jilin Animation Institute (Chine).