

24.09.2011–08.01.2012

## **Hiroshi Kawano. Le philosophe devant l'ordinateur**

Une exposition au ZKM | Musée des Médias, Salle de Projet

Dès ses débuts, l'art numérique fut un domaine qui a soulevé des questions relatives à la notion d'auteur et à l'originalité. Aussi, il a souvent contrarié l'appréciation classique de l'art : le programmeur est-il l'artiste ? Ou peut-on aller jusqu'à prétendre que c'est l'ordinateur l'artiste ? Quelle est la logique suivie par la création d'art générée par ordinateur ? Le Japonais Hiroshi Kawano a constaté dès le début des années 1960 que l'informatique et les modèles scientifiques qui y sont associés poussent à remettre en question les fondements de l'esthétique. Il n'était ni un artiste qui découvrait l'ordinateur comme thème et nouveau moyen de production, ni un ingénieur qui trouvait son chemin vers l'art par le biais de ce nouvel outil. Kawano est un philosophe qui a quitté son bureau pour un centre de calcul, afin de tester de manière expérimentale des modèles théoriques sur la logique de la production artistique. Le ZKM lui consacre aujourd'hui sa première rétrospective.

Le philosophe japonais Hiroshi Kawano (\* 1925) est l'un des principaux pionniers au monde à s'être approprié la technologie informatique pour l'appliquer au domaine artistique. L'exposition au ZKM | Musée des Médias compte de nombreux documents et œuvres qui n'ont encore jamais été présentés ailleurs qu'au Japon. Elle puise dans la prodigalité des archives Hiroshi Kawano, qui se trouvent au ZKM depuis le début de l'année 2010. La rétrospective souligne le rôle particulier joué par Kawano dans le cercle des pionniers de l'art numérique.

Dès septembre 1964, Kawano a publié dans la revue spécialisée japonaise *IBM Review* les premières œuvres générées par ordinateur, « Designs », qu'il avait calculées à l'aide d'une machine OKITAC 5090A à l'université de Tokyo. Le jeune philosophe qui donnait alors des cours d'esthétique au Metropolitan College of Air Technology s'est intéressé à la machine de traitement de l'information, l'ordinateur, après avoir étudié le néokantisme, le symbolisme, la sémiotique et finalement la théorie de l'information. À l'aide de cette technologie, il produit des créations générées par ordinateur destinées à différents genres artistiques: images, poèmes, sculptures et musique. La décision de Kawano de léguer ses archives au ZKM s'explique notamment par la place de Max Bense dans son parcours scientifique. C'est ce philosophe des sciences allemand qui lui a insufflé l'élan décisif pour combiner esthétique et technologie informatique.

Une publication en allemand et en anglais accompagne l'exposition. Elle contient des contributions de Hiroshi Kawano, Yoshiyuki Abe, Jungkwon Chin, Simone Gristwood, Akemi Ishijima, Jungyeon Ma et Margit Rosen.

**Commissaire :** Margit Rosen

## **Communiqué de presse**

Août 2011

**Hiroshi Kawano**  
Le philosophe devant  
l'ordinateur

**Lieu**  
ZKM | Musée des Médias,  
Salle de Projet

**Vernissage**  
Ven. 23 septembre, 18 heures,  
ZKM\_Foyer

**Durée**  
24.09.2011–08.01.2012

**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](mailto:presse@zkm.de)  
[www.zkm.de/presse](http://www.zkm.de/presse)

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

La publication est réalisée  
grâce à l'aimable soutien de



**JAPAN FOUNDATION**

**Biographie : Hiroshi Kawano** [\* 1925, Fushun, Chine]

Kawano a étudié la philosophie et la philosophie des sciences à l'université de Tokyo. Dès 1935, ce jeune Japonais né en Chine rentre au Japon. À partir de 1955, après avoir travaillé comme assistant de recherche à la Faculté des Lettres de l'Université de Tokyo, il enseigne dans différentes universités, notamment à l'université de Tokyo, au Tokyo Metropolitan College of Air Technology, au Tokyo Metropolitan College of Technology, au Tokyo Metropolitan Institute of Technology, à l'université de Nagano, à la Tohoku University of Art and Design, à la Tama Art University et à l'université Nihon. Son intérêt pour la sémiotique l'amène au début des années 1960 à découvrir les textes de Max Bense et l'esthétique de l'information. En septembre 1964, il publie les premières images générées par ordinateur. Suivront des expériences avec la littérature générée par ordinateur et, dans les années 1970, la musique générée par ordinateur.

Pour plus d'informations :

[http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader\\$7662](http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader$7662)