



Avant-propos

Avant-propos et remerciements

Bernhard Serexhe

« *Are you born digital?* » Telle pourrait être, dans un avenir proche, la question cruciale que l'on pourrait poser à propos de la conservation de l'art de notre temps et à sa mise à disposition pour les générations futures. Convaincu que c'est là un point important et nécessaire, mais n'ayant aucune certitude cependant quant à la manière d'y parvenir, le ZKM | Centre d'Art et de Technologie des Médias Karlsruhe a initié en 2010 le projet de recherches *digital art conservation*, dont les résultats sont désormais publiés en trois langues, afin qu'ils puissent être partagés à l'échelon international par toutes les personnes concernées et intéressées¹. La tâche première de ce projet est de comprendre les conditions actuelles de conservation – ou de non-conservation – de l'art numérique présent dans les collections, ainsi que de proposer et tester des stratégies en vue d'une conservation ultérieure.

Les possibilités illimitées du numérique étant apparemment très souvent perçues comme outil ou remède destiné à la culture analogique, il convient de préciser ici que le projet *digital art conservation* ne porte aucunement sur la sauvegarde numérique de l'art en général – autrement dit sur la conservation par numérisation – mais bien sur la conservation de l'art numérique : de l'art, donc, qui est soumis d'emblée à la codification numérique ou dont le mode de présentation initial relève de processus numériques. La problématique d'ensemble que constituent la conservation et la transmission à la postérité de l'art intrinsèquement numérique d'aujourd'hui soulève un des questionnements majeurs du XXI^e siècle pour toutes les institutions culturelles, que celles-ci s'en tiennent à des critères d'évaluation, structures et objectifs traditionnels ou qu'elles veuillent anticiper sur le progrès technologique en se constituant en nouvelle avant-garde.

Le projet *digital art conservation* est né de l'urgence de cette interrogation qui concerne foncièrement l'art numérique ; lancé par le ZKM | Karlsruhe, il a été mené avec cinq partenaires internationaux. Son but consistant à développer des stratégies de conservation de l'art numérique ainsi qu'à en vérifier la teneur, le sens et la faisabilité dans un échange international avec commissaires, conservateurs, musées publics et collections privées, il s'agissait

1 Le titre retenu pour ce projet, se voulant internationalement compréhensible, est *digital art conservation*. Le titre officiel dans sa version allemande est : *Digitale Medienkunst am Oberrhein. Konservierung – Restaurierung – Zukunftssicherung* et dans sa version française : *L'Art numérique du Rhin supérieur. Conservation – Restauration – Pérennisation*.

de mesurer la déontologie conservatoire à l'aune des possibilités conservatoires réelles de l'art numérique. Ce faisant, l'évaluation des différentes stratégies se devait de ne pas céder trop vite à la pression – effective ou supposée – de l'innovation qui pourrait être préjudiciable à la sacro-sainte « authenticité », mais le désir légitime de préserver cette « authenticité » ne devait pas non plus causer la perte de l'œuvre sous prétexte de défaillance technique. Il est désormais largement acquis que l'art numérique a un caractère très souvent performatif et, partant, éphémère, et que pour conserver ses fonctionnalités techniques – son comportement donc – le mieux est d'en adapter constamment la technique à la « situation d'exécution » donnée. Mais il ne faut surtout pas renoncer pour autant à définir clairement l'origine historique de l'œuvre d'art et sa classification, ni non plus « améliorer » techniquement ou esthétiquement les œuvres. Elles doivent conserver aussi longtemps et fidèlement que possible leurs caractère, comportement et esthétique d'origine ; elles doivent pouvoir témoigner de l'époque et des circonstances de leur création.

Dans les conditions actuelles, la théorie et la pratique étant encore insuffisamment développées, le projet *digital art conservation* a d'emblée délibérément renoncé aux effets d'annonce et à la mise au point de consignes et solutions idéales, même si le temps imparti pour la conservation de bon nombre d'œuvres numériques est désormais compté. Toutes les institutions partenaires qui ont participé au projet avaient (et ont) conscience qu'un travail de fond, théorique et pratique, reste à fournir pour pouvoir élaborer les principes de conservation de l'avenir.

Ces angles d'approche ont articulé le projet en différentes missions et volets qui correspondent chacun à une partie de la présente publication : identification des œuvres numériques dans les collections du Rhin supérieur, réalisation de dix études de cas autour des œuvres sélectionnées, interviews avec les artistes ainsi que deux rencontres internationales de spécialistes, reprise des contenus du projet dans les cursus de deux écoles supérieures d'art (Strasbourg et Berne), production et présentation de l'exposition itinérante *Digital Art Works. The Challenges of Conservation*² en quatre lieux de la région concernée par le projet.

Tandis que les partenaires procédaient, chacun pour leur secteur, au recensement des œuvres d'art numériques présentes dans les collections du Rhin supérieur, les deux symposiums donnèrent la possibilité de poursuivre

2 ZKM | Centre d'Art et de Technologie des Médias Karlsruhe (Allemagne), 29 octobre 2011-12 février 2012 ; Espace multimédia gantner, Bourogne (Territoire de Belfort, France), 25 février-28 avril 2012 ; CEAAC (Centre Européen d'Actions Artistiques Contemporaines), Strasbourg (France) et École supérieure des arts décoratifs de Strasbourg (ESADS), Strasbourg (France), 16 juin-23 septembre 2012 ; Maison des arts électroniques de Bâle (Suisse), 18 janvier-31 mars 2013.

l'étude et les échanges interdisciplinaires chez les spécialistes des institutions partenaires : l'un de ces symposiums, *The Digital Oblivion. Substance et éthique dans la conservation de l'art numérique* (ZKM | Karlsruhe, 4-5 novembre 2010) rassemblait des théoriciens et conservateurs qui ont analysé les conséquences qu'auront les actuels changements systémiques de la mémoire culturelle sur la conscience du temps et de l'histoire, mais aussi sur l'image du sujet et du monde à l'ère du numérique. Les questions abordées quant à la conservation de l'art numérique touchaient au changement de temporalité et de matérialité, à une nouvelle évaluation de la documentation et de l'archivage ainsi qu'à la méthodologie. L'autre symposium, *Digital Art Conservation. Practical Approaches : Artistes, Programmeurs, Théoriciens* (École supérieure des arts décoratifs de Strasbourg (ESADS), 24-26 novembre 2011) fut l'occasion pour artistes, programmeurs et théoriciens de discuter des questions de pratique conservatoire que soulevaient aussi bien leur propre pratique professionnelle que les cas d'études retenus pour le projet. On a veillé lors de ces rencontres à ce que les débats et appréciations, non seulement s'inscrivent dans une perspective strictement scientifique, mais soient également portés par une démarche interdisciplinaire et des questionnements d'ordre éthique, artistique, conservatoire et pratique. Par l'approche et le ton des contributions publiées, le présent ouvrage entend restituer la diversité qui caractérise les intervenants et leurs disciplines d'origine.

Afin de garantir davantage l'application du droit dans l'exécution de mesures conservatoires, il nous importait en outre de considérer ici pour la première fois des aspects juridiques ayant trait à l'art numérique à proprement parler. Les partenaires du projet sont donc particulièrement redevables à l'Institut für Informations- und Wirtschaftsrecht/Zentrum für angewandte Rechtswissenschaft (ZAR) (Institut de droit de l'information et des affaires/Centre des sciences juridiques appliquées) de l'Institut de technologie de Karlsruhe (KIT) sous la direction de Thomas Dreier.

Pour la réalisation de l'exposition *Digital Art Works. The Challenges of Conservation*, nous remercions l'Espace multimédia gantner à Bourogne et sa directrice Valérie Perrin, mais aussi Vidéo Les Beaux Jours à Strasbourg et ses responsables Marie-Michèle Cattelain et Catherine Mueller, ainsi que le CEAAC (Centre Européen d'Actions Artistiques Contemporaines), à Strasbourg, dirigé par Évelyne Loux, et enfin la Maison des arts électroniques à Bâle, dirigée par Sabine Himmelsbach.

Tous nos remerciements vont à l'administration du programme INTERREG IV Rhin supérieur à Strasbourg ainsi qu'à toutes celles et ceux travaillant dans les institutions partenaires. Que soient remerciés également les intervenants des deux symposiums et les auteurs de cette publication ainsi que toute l'équipe éditoriale du ZKM | Karlsruhe pour son vaste travail de relecture et de coordination.

Nous adressons notre reconnaissance particulière à Arnaud Obermann, Preservation Manager du projet, qui a su mettre aussi toutes ses compétences dans l'encadrement des études de cas. Un grand merci à Chiara Marchini Camia qui, chargée de coordonner le projet dans son ensemble, a brillamment accompli sa mission, avec un engagement sans relâche. Arnaud Obermann et Chiara Marchini Camia ont en outre apporté leur contribution de commissaires adjoints à l'exposition *Digital Art Works. The Challenges of Conservation*.

Le projet de recherche *digital art conservation* est mené conjointement par les institutions partenaires suivantes :

Responsable du projet

ZKM | Centre d'Art et de Technologie des Médias Karlsruhe (Allemagne).

Partenaires

École supérieure des arts décoratifs de Strasbourg (ESADS) (France).

Espace multimédia gantner, Bourogne (France).

Vidéo Les Beaux Jours, Strasbourg (France).

Haute écoles des arts de Berne (HEAB) (Suisse).

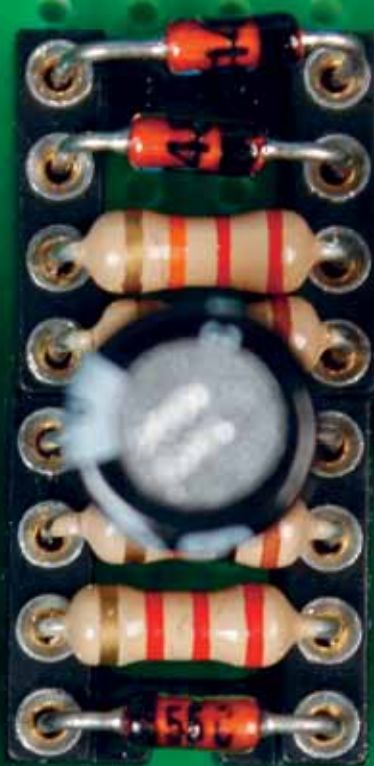
Maisons des arts électroniques de Bâle (Suisse).

Partenaires associés

La Laiterie, Le Festival des Artefacts, Les nuits électroniques de l'Ososphère, tous à Strasbourg (France).

Le projet a bénéficié du soutien du programme INTERREG IV Rhin supérieur cofinancé par l'Union européenne/Fonds européen de développement régional (FEDER) ; il a couvert une période de 36 mois (du 1^{er} janvier 2010 au 31 décembre 2012).

Traduit de l'allemand par Martine Passelaigue



Études de cas

Herbert W. Franke

Hervé Graumann

JODI

Marc Lee

Nicolas Moulin

Michael Naimark

Nam June Paik

Samuel Rousseau

Antoine Schmitt

Jeffrey Shaw



Michael Naimark
Karlsruhe Moviemap
1991

Installation interactive
Vue de l'installation à l'occasion de *Digital
Art Works. The Challenges of Conservation*,
ZKM | Musée des Médias

© ZKM | Karlsruhe
Photo: ONUK

Michael Naimark (né en 1952 à Detroit, USA)

Karlsruhe Moviemap

1991, 2009

ZKM_Collection, Karlsruhe

Matériel

Version 1991 (original)

- Apple Macintosh IIsi (Mac OS)
- Apple Macintosh Portrait Display
- Lecteur de disque laser Pioneer LD-V8000
- Projecteur vidéo

Version 1991, état 2006

- Apple Power Mac G5 (Mac OS)
- Moniteur TFT
- Projecteur vidéo

Version 2009 (réinterprétation)

- PC (Linux)
- Écran tactile
- 2 projecteurs vidéo
- Toile argentée
- Lunettes 3D polarisantes

Logiciel

Version 1991 (original)

- Logiciel développé par l'auteur (Christoph Dohrmann)

Version 1991, état 2006

- Environnement Max/MSP (Matthew Biederman)

Version 2009 (réinterprétation)

- Logiciel développé par l'auteur (Martin Schmidt)

Stratégies de conservation

- Migration
- Réinterprétation

Documentation

- Esther Neumann
- Arnaud Obermann
- Claudia Röck

Concept et mesures de conservation

- Mirco Frass
- Daniel Heiss
- Christian Nainggolan
- Arnaud Obermann

Texte

- Chiara Marchini Camia
- Esther Neumann
- Arnaud Obermann

L'installation interactive *Karlsruhe Movie-map* (1991, 2009) simule un trajet en tramway à travers la ville de Karlsruhe. Avant même que ne débute le projet *digital art conservation*, cette œuvre avait fait l'objet de deux séries de mesures de conservation différentes. La première série de mesures relevait de la migration et visait à conserver le travail d'origine (datant de 1991). La seconde intervention conservatoire consistait en une réinterprétation et donna une version totalement nouvelle, dont l'apparence autant que les fonctionnalités divergeaient fortement du travail d'origine. L'étude de cas a permis de documenter les premières mesures de conservation, tout en élaborant d'autres démarches pour conserver l'œuvre.

Description de l'œuvre

La version originale de *Karlsruhe Moviemap* a vu le jour en 1991. En 2009, une initiative du ZKM | Karlsruhe engageait une réinterprétation (voir glossaire p. 601-602) de l'œuvre qui, bien qu'ayant été réalisée sur la base du concept initial, a consisté toutefois en une version modifiée de l'installation ; celle-ci a donc subi une actualisation technologique qui vaut aussi pour son contenu.

Dans la première version de l'œuvre, le spectateur se trouve dans une pièce noire aux commandes d'un dispositif monté sur un socle et avec lequel il dirige l'enchaînement des images projetées, ces images restituant la vue qu'a le conducteur du tram sur les rails devant lui. Dans ce trajet virtuel à travers Karlsruhe, le tramway peut avancer ou reculer, bifurquer à gauche ou à droite, ou bien continuer tout droit. Sur un petit moniteur CRT (voir glossaire p. 601), à côté du dispositif imitant un tableau de commandes, l'observateur peut suivre sa position dans le réseau ferroviaire.

Pour la version d'origine de *Karlsruhe Moviemap*, les vues destinées à la projection avaient été prises au moyen d'une caméra 16 mm avec dispositif d'arrêt sur image fixée sur une rame spéciale qui circulait dans les deux sens sur l'ensemble du réseau ferré. La caméra était reliée au tachymètre du tram et, selon les endroits, prenait une vue toutes les deux, quatre ou huit minutes. Les images projetées apparaissent certes à la même cadence que la vitesse contrôlée par le spectateur, mais elles sont fixes dans leur enchaînement.

Michael Naimark
Karlsruhe Moviemap
 (réinterprétation)
 2009
 Installation interactive
 Vue de l'installation à
 l'occasion de *Digital Art*
Works. The Challenges of
Conservation, ZKM | Musée
 des Médias
 © ZKM | Karlsruhe
 Photo : ONUK



À chaque point du réseau ferré ne correspond qu'une seule image, montrée autant de fois que le spectateur passe par ce point pendant son trajet virtuel. Les alentours, les passants, les automobilistes et l'éclairage sont donc toujours les mêmes. En effet, le trajet simulé n'a pas lieu en temps réel, même si le fait de commander les images filmées le suggère¹. *Karlsruhe Moviemap* est un film dont le spectateur peut certes faire dérouler les séquences dans la direction (en avant ou en arrière) et à la vitesse de son choix, mais uniquement dans le parcours préfixé du tram.

La deuxième version de l'œuvre, réalisée en 2009 par le ZKM | Institut des Médias Visuels, est stéréoscopique. Pour cette réinterprétation de l'installation, le réseau ferré de la régie des transports de Karlsruhe a de nouveau été photographié, avec deux appareils numériques cette fois. La double projection et l'utilisation de lunettes 3D génèrent une vue stéréoscopique sur une perspective donnée des rues de Karlsruhe. Cet effet se perçoit le mieux lorsque l'on est directement aux commandes du dispositif, en position centrale devant la surface de projection. Grâce aux prises de vues numériques haute définition, l'impression d'immersion est plus importante que dans la première version de l'œuvre. En plus des nouvelles vues en HD et de la technique de projection stéréoscopique, cette nouvelle version, contrairement à la première, propose aux spectateurs d'actionner un véritable tableau de commandes, et la position du tram dans le réseau est chaque fois représentée sur un écran tactile au moyen d'un plan interactif de la ville. En termes de conservation, il s'agit ici d'une réinterprétation, qui reprend certes le concept de la version de 1991, mais dont la teneur – le matériau visuel – et l'apparence générale se démarquent nettement de la précédente.

Positionnement historique et théorique

Depuis les années 1970, Michael Naimark travaille à la croisée de deux types de recherches, technologiques et artistiques, même si ses créations portent avant tout sur le développement des techniques de représentation de l'espace. Après avoir passé en 1974 un Bachelor of Science en Cybernetic Systems à l'université du Michigan et, en 1979, un Master of Science en Visual Studies and Environmental Art au Massachusetts Institute of Technology (MIT), il élabore au Center for Advanced Visual Studies (CAVS) du MIT, en tant qu'élève d'Otto Piene, des projecteurs rotatifs pouvant restituer, pendant la projection, le mouvement de la caméra au moment des prises de vues. Il intègre ensuite, au sein de l'Architecture Machine Group, sous la direction de Nicholas Negroponte, l'équipe de recherche travaillant sur *Aspen Moviemap* (1978-1980).

1 Les visites au ZKM | Musée des Médias ont montré que l'installation éveillait souvent auprès du public l'idée que le circuit – comme dans un jeu informatique – pourrait être modifié en temps réel.



Dispositif ouvert de l'installation *Karlsruhe Moviemap* (version 1991)
 Les composants utilisés à l'origine - Apple Macintosh Portrait Display (en haut), Apple Macintosh IIsi et lecteur de disque laser Pioneer LD-V8000 (en bas) - sont nettement visibles
 © ZKM | Karlsruhe

originaux et de supports d'information. La documentation relative au projet a été l'occasion de répertorier toutes les pièces de l'installation (état 2006). Après la réalisation d'une image disque (voir glossaire p. 600), les fichiers indispensables à l'œuvre, comme par exemple le fichier vidéo intégré *VBKjpeg* en format MOV (format du conteneur vidéo de QuickTime) ont pu être analysés et repris dans la documentation.

Outre le recensement du type de média, du support mémoire, de la taille et de l'extension du fichier, d'autres informations concernant les données ont pu être relevées avec le logiciel libre (voir glossaire p. 601) MPEG Streamclip¹², par exemple la fréquence d'images (29,97 images par seconde, norme du standard NTSC (*National Television System Committee*), la taille de l'image (640 × 480 pixels) et le codec utilisé pour créer le fichier (SheerVideo)¹³.

Conservation

La version initiale de *Karlsruhe Moviemap* (1991) se composait notamment de l'équipement suivant :

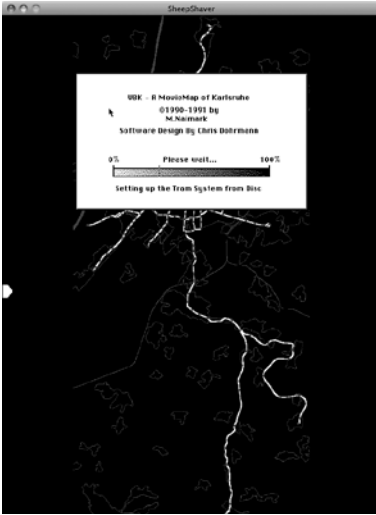
- Apple Macintosh IIsi (fabriqué de 1990 à 1993) ;
- Apple Macintosh Portrait Display (fabriqué de 1989 à 1992 ; écran monochrome CRT 15 pouces) ;
- lecteur de disque laser Pioneer LD-V8000.

Mis à part le projecteur, tous les éléments ont été disposés dans une console. Excepté le levier et les touches de commande, seul était visible dans cette console l'écran format portrait indiquant la position actuelle sur la carte du réseau ferré. L'installation a été présentée jusqu'à fin 2005 en utilisant un logiciel développé par Christoph Dohrmann et plusieurs composants matériels spécifiques. Naimark utilisa l'ordinateur comme intermédiaire pour lire sur lecteur de disque laser le trajet choisi par le spectateur au moyen d'une touche. Il a utilisé ici les avantages d'un disque laser (voir glossaire p. 600) en format CAV (*constant angular velocity*) qui offre la possibilité de sélectionner des images individuelles (frames) et de les éditer en haute définition.¹⁴

12 Le très utile logiciel MPEG Streamclip permet à l'utilisateur d'éditer, reproduire et aussi conserver des données vidéo et audio. Cf. Squared 5 - MPEG streamclip for Mac and Windows : www.squared5.com (consulté le 25/6/2013).

13 Le terme « codec » se compose des mots anglais *compressor* et *decompressor*. Le codec permet de comprimer les données audio et vidéo.

14 Dans le cas présent, l'image projetée a été fortement conditionnée par l'ensemble des caractéristiques du format CAV choisi, facteur dont il faut également tenir compte lors de la numérisation du disque laser. Cf. également « 5.7 What is the qualitative difference between CAV and CLV ? » in : *The Laserdisc FAQ* : www.blamld.com/Laserdisc/FAQ (consulté le 25/6/2013).



Capture d'écran du programme original (version 1991)

Pendant deux ans environ, à partir de février 2006, l'installation originale a été remaniée. La partie interne de *Karlsruhe Movie-map* a été complètement remplacée – ou, comme dirait Michael Naimark, « une transplantation du cerveau a été opérée sans aucune incidence sur le corps lui-même ¹⁵ ». Les différentes opérations ont été effectuées par Matthew Biederman, qui a procédé à une réingénierie du concept original en remplaçant des composants instables ¹⁶. À la place du logiciel développé par Christoph Dohrmann, Biederman a utilisé l'environnement graphique propriétaire (voir glossaire p. 601) Max/MSP du designer de logiciels Cycling'74 ¹⁷ et son extension pour la conversion en vidéo Jitter. Les données vidéo stockées sur disque laser ont été numérisées et intégrées dans Max/MSP ¹⁸.

Afin de sélectionner des images individuelles – ce qui était rendu possible auparavant par l'utilisation du disque laser au format CAV – on est passé, lors de la numérisation, au I-Frame-only-Codec ¹⁹ SheerVideo propriétaire ²⁰, format de compression (voir glossaire p. 599) « codifiant » les frames en « images individuelles autonomes » ²¹. Lors de la constitution du fichier vidéo, on a choisi de préférence une taille de fichier réduite, afin de faciliter la restitution avec Max/MSP ou éventuellement Jitter. Le taux de compression, accepté par l'artiste lui-même pour assurer un fonctionnement correct, et la moindre qualité qui en résulte, expliquent la médiocrité des images projetées. Des artefacts (voir glossaire p. 599) dus à la compression, comme par exemple des blocs artefacts, sont reconnaissables même pour un œil non expérimenté.

Le raccordement de l'ordinateur aux unités de contrôle (levier et sélecteur) a été réalisé avec deux Teleo boards ²². Le moniteur format portrait a été également remplacé, car on avait constaté que la présentation répétée de l'œuvre avait provoqué une brûlure d'écran (*screen burn-in*) de la carte d'origine. On l'a donc remplacé par un moniteur TFT industriel adéquat, ce qui a entraîné cependant une légère modification de la console de contrôle originale.

15 Matthew Biederman, *op. cit.*, 2006.

16 *Ibid.*

17 Cf. : <http://cycling74.com> (consulté le 25/6/2013).

18 La numérisation n'a été effectuée ni au ZKM | Karlsruhe, ni par Matthew Biederman lui-même. Ceci a été confirmé par Biederman au cours d'un échange d'emails en janvier 2012.

19 Toni Steller, Uwe Fleischer, « Grundbegriffe der Film- und Videotechnik », in: Andreas Vogel (éd.), *Digitalisierungsfibel. Leitfaden für audiovisuelle Archive*, transfermedia, Potsdam, 2011, p. 56.

20 Cf. BitJazz Inc., « SheerVideo » : www.bitjazz.com/en/products/sheervideo (consulté le 25/6/2013).

21 Keith Jack, *Video Demystified. A Handbook for the Digital Engineer*, Newnes, Burlington (MA), 2007, p. 585.

22 Les Teleo boards sont des cartes entrée-sortie du fabricant MakingThings, équipées entre autres d'un microcontrôleur et de ports analogiques et numériques. Cf. : www.makingthings.com (consulté le 29/8/2012).

Karlsruhe Moviemap

Entretien avec Michael Naimark, première partie

Rebecca Picht

Extrait de l'interview du 5 mai 1997, ZKM|Karlsruhe

Considérez-vous *Karlsruhe Moviemap* comme une œuvre aboutie ? Cela vous dérangerait-il si dans l'avenir quelqu'un d'autre développait le projet plus avant ?

Michael Naimark : Comme vous le savez peut-être, lorsque nous avons initialement démarré ce projet, nous avons largement évoqué le fait d'y adjoindre une série d'entretiens. Nous avions de nombreuses idées différentes et certains d'entre nous croyaient être en présence d'un squelette sur lequel nous avions la possibilité de venir ajouter des choses, geste qui s'apparente à peindre une moustache à Mona Lisa. Il me semble qu'il existe deux écoles de pensée en la matière : certaines propriétés sont primordiales pour moi, comme la sensation d'intrication entre ce que vous faites et ce que vous réalisez, ainsi que celle d'être capable de se déplacer à des vitesses bien supérieures aux vitesses humaines, de projeter les choses à une échelle susceptible d'initier une présence inquiétante. Voilà ce qui m'importe. Si quelqu'un s'en servait comme point de départ pour initier quelque chose d'autre, je suppose que je serais flatté. Vous savez, je ne vois aucune raison pour laquelle ça ne serait pas le cas.

La ville évolue constamment. La perception de l'œuvre est elle également sujette à évolution ?

Oui, je veux dire que j'y ai un peu pensé et c'est marrant puisque dans vingt ou cinquante ans, il n'y sera plus question de Karlsruhe, mais du Karlsruhe d'avant. Et je ne sais pas si... Je veux dire que les gens, les enfants, le regarderont et les parents diront : « Voici ce vieux bâtiment qui n'existe plus » – enfin je suppose. Et de nouveau je ne peux, nous ne pouvons, qu'émettre des hypothèses.

Cela signifie-t-il que dans le temps, le caractère documentaire de l'œuvre prendra de l'importance ?

En ce qui concerne le *Karlsruhe Moviemap* ? Je pense qu'il s'apparentera de plus en plus à un matériau d'archives. À Paris, la RATP voulait par exemple concevoir une « movie map » fonctionnelle. Il s'agissait en réalité d'un drôle de chevauchement entre le soutien apporté à un artiste – puisque cela faisait partie intégrante d'une commission artistique impliquant plusieurs artistes – et le caractère utile de l'œuvre. La facilité d'utilisation du *Karlsruhe Moviemap* décroît chaque jour, puisque des éléments viennent s'ajouter et que les constructions évoluent. Alors oui, le contexte évoluera et en fera une vieille antiquité poussiéreuse déployant de vieilles images.

Traduit de l'anglais par Jérôme Hansen



Vue de l'exposition
*Digital Art Works. The
Challenges of Conservation,*
ZKM | Musée des Médias.

© ZKM | Karlsruhe
Photographe : ONUK



Vue de l'exposition
*Digital Art Works. The
Challenges of Conservation*,
ZKM | Musée des Médias
Au premier plan :
Michael Naimark
Karlsruhe Moviemap
(réinterprétation)
2009
© ZKM | Karlsruhe
Photographe : ONUK





Vue de la salle de documentation de l'exposition *Art Works. The Challenges of Conservation*, ZKM | Musée des Médias.
© ZKM | Karlsruhe
Photographe : ONUK

