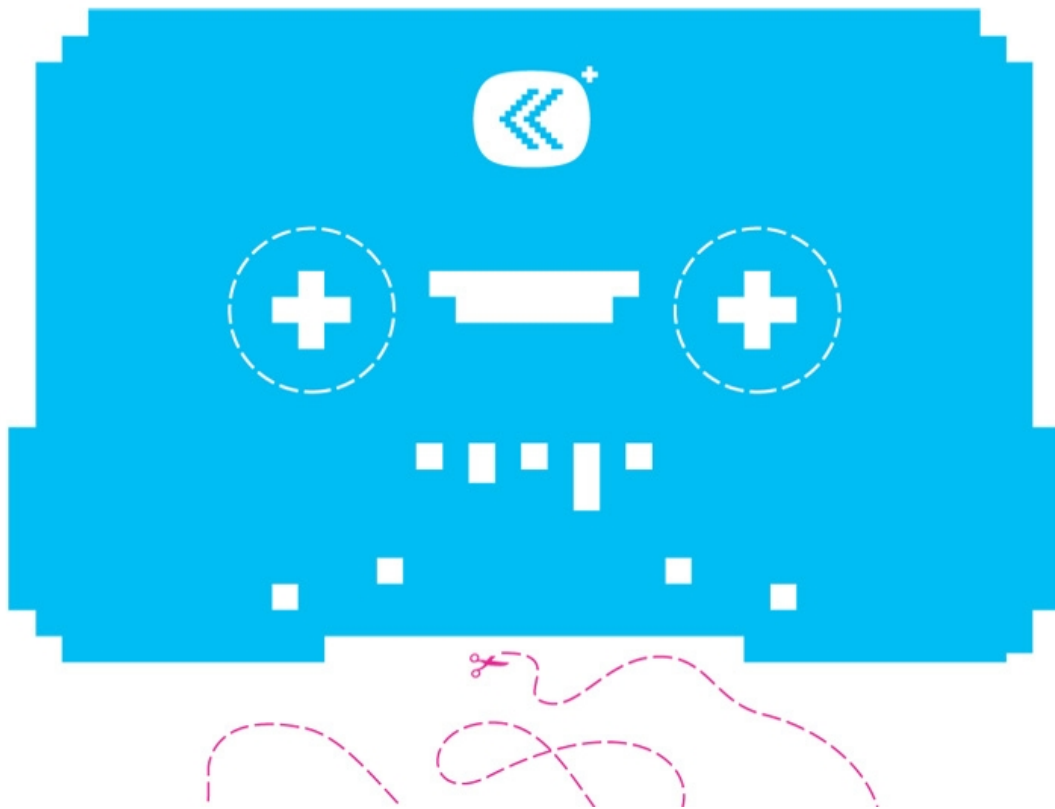




REMAKE

Rethinking Media Artworks in a C(K)ollaborative Environment





REMAKE

Rethinking **M**edia **A**rtworks in a C(**K**)ollaborative **E**nvironment

Depuis juin 2010, PiNG est engagé dans le projet **REMAKE**, à l'initiative de l'association Atrak'Art et du festival Multiplace à Bratislava (Slovaquie), en co-organisation avec la Maison des Arts de Brno (République Tchèque), la fondation Alt'Art à Cluj (Roumanie) et The Lost Horse Gallery à Reykjavik (Islande).

Le principe : re-penser les oeuvres d'« art médiatique » en proposant à des artistes européens un travail de création visant à re-produire, ré-interpréter et re-contextualiser ces oeuvres, en s'appuyant sur des oeuvres pionnières de l'histoire de l'art numérique.

En 2012, l'ensemble des oeuvres produites lors du projet REMAKE seront présentées dans une exposition qui se tiendra du 6 mars au 15 avril à la Maison des Arts de Brno, en République Tchèque.

Le projet REMAKE est soutenu par le Programme Culture 2007-2012.





RÉSIDENCE DE MANUEL SCHMALSTIEG

Du 4 au 28 octobre 2010, PiNG a accueilli en résidence Manuel Schmalstieg et Carole Thibaud, dans le cadre du projet REMAKE.

Manuel Schmalstieg a développé une collaboration avec la vidéaste Carole Thibaud se traduisant par un projet de recherche à long terme intitulé **Kontinuum n+n** (faisant suite au projet « 1+1=1 » initié par Carole Thibaud en 2009, avec le soutien de PiNG). L'objectif étant de produire une documentation complète sur l'entité collective **Netochka Nezvanova** (NN) active sur le web de 1999 à 2003 et connue également pour être l'auteur controversé du logiciel audio-visuel nato. 0+55.

Le projet **Kontinuum n+n** a fait l'objet de deux présentations publiques durant la résidence : lors d'une nocturne au musée des Beaux-Arts de Nantes et lors d'un OPENAtelier.

Manuel Schmalstieg a été accueilli pour un deuxième temps de résidence en octobre 2011 à la Maison des Arts de Brno, lieu de l'exposition REMAKE en 2012, afin de développer le projet **Kontinuum n+n** in situ. A cette occasion, il a participé à un séminaire « Archives, Mémoire & Performance » où il a notamment proposé le re-enactment d'une conférence de Netochka Nezvanova.

Cette résidence a été réalisée avec le soutien de Pro Helvetia, Fondation Suisse pour la Culture.

swiss arts council

prohelvetia



remake



DMA

Dispositif de **M**édiation **A**ugmentée

Développé par **PiNG** et **Thomas Bernardi**, le projet **DMA** est un Dispositif de Médiation Augmentée conçu afin d'engager un espace de réappropriation des technologies numériques par les musées, galeries et autres lieux d'Art.

Le point de départ de cette expérimentation a été l'exposition *Le Théâtre des passions*, présentée au musée des Beaux-Arts de Nantes en mai 2011. Une application sur téléphone portable permettait de re-découvrir les tableaux de l'exposition, grâce à une caméra et une base de données : la caméra « scanne » les tableaux pour en réperer des *points-clés* sur lesquels il suffit de cliquer pour lire ou écouter un texte explicatif. Ces points-clés avaient été défini grâce à un travail en collaboration avec la commissaire de l'exposition, et une médiatrice du musée.

Cette expérimentation est la première étape d'une réflexion menée par PiNG, autour de la médiation augmentée dans les musées. Il s'agit de développer la médiation entre les visiteurs et les oeuvres grâce aux moyens offerts par les nouvelles technologies.



PING



RÉSIDENCE DE LIA PERJOVSCHI

Du 3 au 16 octobre 2011, PiNG a accueilli l'artiste roumaine Lia Perjovschi, en résidence dans la salle rouge du 38Breil transformée pour l'occasion en « info room » : espace d'investigation sur la place du remix dans l'histoire de l'art.

Lia Perjovschi se qualifie de "détective" en art. Au fil des années elle a collecté et archivé des données sous forme de timelines (frises) et mindmaps (cartes mentales) analogiques qu'elle expose (Cabaret Voltaire Zurich, MUMOK Vienna, Sydney Biennale, Walker Art Center Minneapolis, Centre Pompidou, Tate Modern London...) et diffuse sous forme de publications (print et pdf).

Pour cette résidence, elle a procédé au remake de son propre travail – une publication éditée en 2004 – "Subjective Art History : from modernism to today (1800-2004)" en en proposant une nouvelle version : "**Subjective Media Art History : from modernism to today (1800-2011)**" qui vient "zoomer" sur des événements, artistes, œuvres clés auxquels s'ajoutent de nouvelles données "art et technologies" avec la complicité de Catherine Lenoble.

Cette résidence est soutenue par le Programme Culture 2007-2013 et l'Institut Culturel Roumain.



Nicolas Schöffer

Nicolas Schöffer est né le 6 septembre 1912 à Kalocsa en Hongrie.

Après un doctorat de droit et des cours de peinture aux Beaux-Arts de Budapest, il s'installe en 1936 à Paris où il fréquente l'École nationale supérieure des Beaux-Arts. Il commence alors à développer un art pictural fondé sur un répertoire de formes élémentaires.

À la fin de 1947, une rupture radicale, d'ordre technologique, se produit : Schöffer tente alors une « intégration dynamique et constructive de l'espace dans l'œuvre plastique », théorisée sous le nom de « spatiodynamisme » et dont les premiers résultats sont exposés en 1950, à la galerie des Deux-Îles.

Dans les années 50, ses recherches le conduisent vers la sculpture à laquelle il intègre ses travaux sur l'espace, la lumière et le temps. Prônant un art interactif et ancré dans la vie sociale, souvent à l'échelle de la ville, il crée des sculptures monumentales, parfois d'une hauteur de 52 mètres, telle la « Tour cybernétique de Liège » en 1951. C'est en 1956 qu'il crée « CYSP 1 » ; il invente ainsi l'art cybernétique qui permet l'établissement d'un « dialogue entre l'œuvre et son public », entre l'œuvre et son environnement.

L'artiste meurt en 1992 dans son atelier de la Villa des Arts à Montmartre, à l'âge de 80 ans.

De la peinture à la sculpture, en passant par l'urbanisme, l'architecture, l'écriture ou le graphisme, Nicolas Schöffer est un artiste majeur de la seconde moitié du XXe siècle. Sculpteur et plasticien, il a été l'un des pionniers de l'art interactif, en réalisant les premières œuvres temps réel de l'histoire de l'art.

Nicolas Schöffer est aussi l'auteur de concepts et de nouvelles théories sur l'art - comme le « spatiodynamisme », le « luminodynamisme » ou le « chronodynamisme » - développés notamment dans les ouvrages *Le Spatiodynamisme* en 1955, *La Ville Cybernétique* en 1972, ou *La Théorie des Miroirs* en 1981.





"La sculpture peut se réaliser selon trois procédés: celui qui consiste à prélever la matière dans un bloc compact, celui qui consiste à façonner une matière molle pour créer des formes, enfin celui qui consiste à fabriquer ce que l'on veut réaliser." Nicolas Schöffer

Créée en 1956 par Nicolas Schöffer, **CYSP 1** (nom formé des premières lettres de **CY**bernétique et **SP**atiodynamique) est la première "sculpture spatiodynamique" dotée d'une autonomie totale du mouvement.

Nicolas Schöffer a réalisé cette composition spatiale en acier et duraluminium, à laquelle a été adjoint un cerveau électronique mis au point par la S.A. Philips. La sculpture, équipée de micros, de radars et de capteurs photosensibles, réagit à son environnement lumineux et sonore, déclenchant ainsi la mise en mouvement de son ossature, et son déplacement dans l'espace.

CYSP 1 est une oeuvre pionnière croisant aussi bien la sculpture, la peinture, la chorégraphie, la musique et le cinéma. Elle regroupe de nombreux éléments des oeuvres interactives que nous connaissons aujourd'hui : captation du mouvement, temps réel, etc.



GLOSSAIRE

REMAKE : re-faire, re-fabriquer.

Art médiatique : fait référence aux œuvres d'art dont le fonctionnement fait appel à un composant technologique. Le terme « média » s'applique à tout matériel de communication servant à transmettre et à stocker de l'information.

Workshop : atelier, session de travail durant laquelle un groupe de personnes s'engage dans l'étude ou la réalisation d'un projet (créatif, technologique, etc).

Médiation augmentée : développer le lien entre les visiteurs et les oeuvres grâce aux moyens offerts par les nouvelles technologies.

re-enactment : acte de performer un événement artistique, social, historique afin de le remettre en scène, le reconstituer depuis un autre endroit pour mieux en faire entendre les résonances aujourd'hui.

Performer : de l'anglais *to perform*, faire une performance.

Spatiodynamique : Selon Nicolas Schöffer « l'intégration constructive et dynamique de l'espace dans l'œuvre plastique. ».

Cybernétique : Science qui étudie les mécanismes de communication et de régulation dans les machines et chez les êtres vivants.

Temps réel : En informatique, un système temps réel est un système qui contrôle un procédé physique à une vitesse adaptée à l'évolution du procédé contrôlé.

Art interactif : forme d'art dynamique qui réagit à son public et/ou à son environnement.

