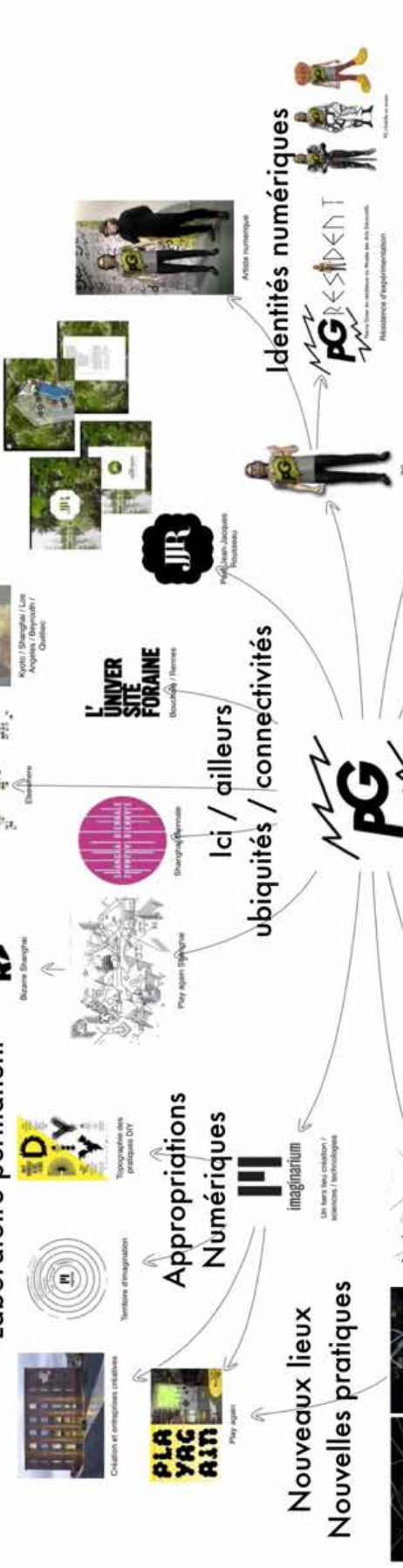




Cartes et paysages de données

Do it yourself Laboratoire permanent



Ici / ailleurs / ubiquités / connectivités

Identités numériques

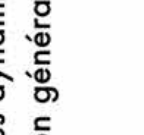
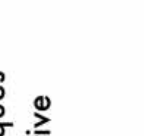
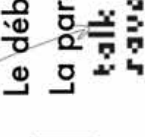
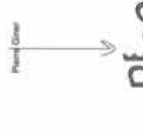
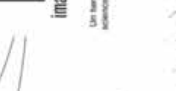
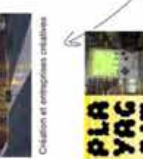
Culture live

Histoire participative des cultures médiatiques

Collections numériques partagées

Tous commissaires Tous usagers

Archives dynamiques Édition générative



PIERRE GINER VIT ET TRAVAILLE À PARIS ET AILLEURS

Artiste inclassable et facétieux, globe-trotteur impénitent, Pierre Giner a fait des nouvelles technologies, de la vidéo, de la téléphonie mobile, des sites web et des jeux vidéo, son espace d'expression.

Bien avant l'interdiction de la cigarette, Pierre Giner imaginait Ça dure un peu, une cigarette digitale qui se consume d'un clic, un classique du web et de l'art-réseau. Ensuite, il a réalisé Le bruit des avions, un singulier simulateur de vol en perdition (2002), keep the distance (2002-2007), un jeu de voiture hanté par l'imminence de l'accident, Elsewhere Japan, une dérive urbaine au Japon, paysage visuel et sonore saisie au travers d'un téléphone portable (2003, villa Kujoyama), Misc_spaces (2004) un musée virtuel réinventant la collection d'art contemporain du FRAC Champagne Ardennes, Talksaver, une transcription de la parole live en images pour la biennale de Venise (2005), Misc_stories, un dispositif multimédia sur le travail de l'architecte Patrick Bouchain pour le Pavillon Français à la biennale de Venise (2006) ou encore I-Dance (2005-2008) un dance floor numérique, laboratoire collaboratif artistique nomade, au sein duquel se croisent musiciens, chorégraphes et designers de mode.

En 2010, Pierre Giner est le commissaire artistique de MuseoGames, exposition consacrée au jeu vidéo dont il a imaginé la scénographie et le concept, présentée au Musée des Arts et Métiers de Paris.

En 2011, il crée CNAPn pour la présentation sur le web et pour l'exposition Collector au Tri Postal (Lille) des collections du Centre National des Arts Plastiques. Mobilisant les ressources technologiques et intellectuelles issues de la recherche en informatique, l'oeuvre est un générateur de collections, une sorte de jeu vidéo oulipien permettant au visiteur-joueur de s'expérimenter commissaire d'exposition. Début 2012, il imagine, inaugure et met en fonctionnement l'Imaginarium, à Tourcoing, un laboratoire créatif inédit, où se rencontreront et se réinventeront art, recherche, innovation, publics, dans un esprit d'échange et de création.

En 2013, il conçoit sur une carte blanche du CNAP, la scénographie et les déclinaisons numériques de l'exposition «des images comme des oiseaux» avec le photographe Patrick Tosani, qui réinvente le modèle de l'exposition de la photographie entre photo et image, physicalité et diffusion.

Courant 2014, il est invité en résidence d'expérimentation et de production au Musée des Arts Décoratifs à Paris, au Lieu Unique à Nantes et au parc Jean-Jacques Rousseau d'Ermenonville, pour y imaginer et développer des objets, dispositifs et programmations numériques spécifiques à chacun de ces lieux artistiques. Il invite son avatar PG, à prendre sa place au sein de ces projets.

A l'été 2014, pour Reveal, il a imaginé avec François Quintin l'«entrouverture» de la future Fondation Galeries Lafayette.

Annick Rivoire

TRAVAUX ET EXPOSITIONS

sélection

2015

- _ Ultima, Lieu Unique, Nantes.
- _ Pop Society, Hospice d'Havré, Tourcoing.
- Institut Français du Maroc, Marrachech.
- _ Résidence de recherche et de création
- Musée des Arts Décoratifs, Paris.

2014

- _ Grand Palace, Shuzhu, Chine.
- _ Vuitton Fashion Photography, Michel Mal-
lard, Vuitton, Singapoure.
- _ Reveal, Fondation Galeries Lafayette,
Paris.
- _ Nuit de Chine, Grand Palais, Paris.
- _ JJR app, Parc Jean-Jacques Rousseau,
Ermenonville.
- _ PG résident, Musée des Arts Décoratifs,
Paris

2013

- _ Des images comme des oiseaux,
La Friche Belle de Mai, Marseille 2013.
- _ PG parle, Forum d'Avigno
- _ Play Again, Imaginarium, Tourcoing,
- _ Fantastic Society, Lille 3000, Lille.
- _ Gaza, D'ici-La / Talk Saver, Frank Smith,
Maison de la Poésie, Paris.
- _ Opération Plomb durci, Frank Smith,
Fondation Cartier, Paris. Annulé

2012

- _ Inauguration et direction artistique
de l'Imaginarium, Tourcoing.
- _ Imaginarium Pavilion, Shanghai Interna-
tional Biennale of Arts, Shanghai.
- _ Dans l'ordinateur de Pierre Giner,
Imaginarium, Tourcoing,
- _ DIY, le laboratoire des bricoleurs,
Imaginarium, Tourcoing,

2011

- _ CNAPn, Commande Publique, CNAP.
- _ Collector, Tri Postal, Lille.
- _ Play Again, Art Hub, Shanghai
- _ Dans Los Angeles, Frank Smith,
site web et live, divers lieux.

2010

- _ Misc spaces II, CAAC, Sevilla.
- _ Museogames, une histoire à rejouer,
Musée des Arts et Métiers, Paris.
- _ Idance, 25 ans de la Géode, Paris.

2009

- _ ACR remix, Nuit Blanche 09, Jardin du
Luxembourg et Ligne 11, Paris.
- _ Idance, Sonorama, Besançon, Bucarest.
- _ Elsewhere Shanghai, Bizart, Shanghai,
Chicago, Seoul, Amsterdam.
- _ Création de Poptronics, poptronics.fr

2008

- _ Try Again, La Casa Encendida,
Madrid, Koldo Mitxelena San Sebastian.
- _ Idance, Montjuich de Nit,
Pueblo Espanyol, Barcelona.
- _ Idance, Bal d'Europe, Budapest.
- _ Elsewhere Paris, Dans la nuit des images,
Grand Palais, Paris.

2007

- _ Idance, Nuit Blanche 07,
Galerie Royale, Paris.
- _ Esquisse d'un accident, Plein phares,
Musée de l'automobile, Mulhouse.
- _ ArchiData, Pépinière biotechnologies,
Halle 13, commande intégral-Lipsky+Rollet
architectes, Nantes.

2006

- _ Misc Stories, Métavilla / Patrick Bou-
chain, Biennale Internationale d'Architec-
ture de Venise. Commande Publique, Afaa,

Dapa.

_ Elsewhere / Altrove, Festival de San Arcangelo, Rimini.

_ Inaugurations, Home Sweet Home, 25 ans du CCC, Tours.

2005

_ Talk Saver / Venise 05, Where art worlds meet, curated by Robert Storr, Biennale Internationale d'Art de Venise.

_ Idance, Festival International de Mode de Hyères, Villa Noailles. Bateau Blast, Festival de Cannes. FotoSeptiembre, Museo Universitario del Chopo.

_ Le Bruit des Avions, Nuit Blanche 05, Point Ephémère, Paris.

2004

_ Misc_spaces, 20 ans du FRAC Champagne Ardennes, Reims.

_ Boarding Pass, CCC, Tours.

_ Cinema, SAT, Montreal.

2003

_ Elsewhere / Japan, Ferme du Buisson, Noisiel.

_ Push, Galerie B-312, Montreal.

_ L'usage du Monde, Espace Paul Ricard, Paris.

2002

_ Résidence, Villa Kujoyama, Kyoto.

_ J'ai oublié le lieu, Fondazione Olivetti, Rome.

_ Somes crashes, Galerie Anton Weller, Paris.

_ Le Bruit des Avions, Sans commune mesure, Studio National du Fresnoy, Tourcoing.

_ Flight Simulator, Beaux Arts de Lyon.

_ La vie devant soi, Frac Languedoc Roussillon, Montpellier, Albis.

_ Keep the distance, Game over city, Frac Champagne Ardennes, Reims.

_ Ici / Ailleurs, centredumonde.net

2001

_ That's dancing, PS 1, New York.

_ Dévoler, Institut d'Art Contemporain, Villeurbanne..

2000

_ No parking tonight, Harvard University, Boston.

_ ça valait pas la peine de m'embrasser, je vous jure, Belluard Bollwerk International, Fribourg.

_ The Day of Dancing Floor, Chroniques du dehors et autres hypothèses, Rencontres Internationales de la Photographie, Arles.

1999

_ Never Walk Alone, Centre National de la Photographie, Paris.

_ L'entre de L'apprendre, commande publique, Cité des Sciences et de l'industrie, Paris.

1998

_ Ca dure un peu, La Chambre Blanche, Québec. Bruits secrets, CCC, Tours.

_ DirectStudioBar, CIPAC, Tours.

_ Sentimental Phone, GlassboxOpen, Glassbox, Paris.

1997

_ Ne me regarde pas comme ça, Frac Basse Normandie, Caen.

PIERRE GINER OU L'ART DE PÉRÉGRINER

Matthieu Recarte

Anagramme en ligne : entrez un prénom, un mot, une phrase ou des lettres

PIERRE GINER : 11 lettres

Les anagrammes de "pierre giner" avec 10 lettres :

pérégriner

- pierre giner
- reste "j"
- Scrabble : 13

«Commerce. Cette société internet met aux enchères les corps non souhaités par leurs occupants naturels» «Redistribution. Les lâchers de billets par avion au-dessus de Neuilly seront renouvelés. Le ministre du Budget se félicite de cette rénovation des modalités de subvention publique plus festive et moins administrative.» Singeant les fils d'info des sites d'actu, ces haïkus qui défilent sur la page d'accueil de Poptronics sont la discrète contribution que Pierre Giner a imaginée pour le lancement du site, auquel il a participé de très près (avec Anncik Rivoire, Elisabeth Leibovici, Christophe Jacquet, David Guez).

Artiste protéiforme, pionnier des nouveaux médias (avec «Ça dure un peu» en 1998, la cigarette digitale qui se consume d'un clic, un «classique» du web et de l'art-réseau), on peine à donner un âge à ce zébulon canaille, verbe haut et rire communicatif, les poches toujours pleines de pro

jets qui s'entrechoquent. Du simulateur de vol détourné «Le Bruit des avions»(2002) au jeu de voitures déviant «Keep the Distance» (2002-2007), en passant par la dérive urbaine saisie sur téléphone portable («Elsewhere Japan», 2003), Pierre Giner est partout chez lui depuis vingt ans, à l'affût des nouvelles technologies (vidéo, téléphonie mobile, site web, jeu vidéo, tablette numérique...) qu'il hybride pour mieux les interroger.

Car Pierre se pose beaucoup de questions sur ses images, la façon de les diffuser, d'organiser leurs collisions ou leur collision. Au point d'agacer parfois ses interlocuteurs, qui ne comprennent pas toujours que pour lui, un projet (se) vit jusqu'à la dernière minute. D'où des changements permanents, des adaptations, des réécritures et des prolongements. Pierre est un artiste de flux, artiste à l'affût.

De Tokyo à Montréal, de Séoul à Budapest, de Barcelone à Shanghai, ce globe-trotter impénitent ne cesse de compléter et d'augmenter ses différents travaux. Il (re) passe par le livre et la vidéo en poursuivant sa série «Elsewhere», requalifie les collections du Cnap avec «Cnap n», crée des applica-

tions pour smartphones en réalité augmentée («Fantastic Society», 2012) ou invente mille formes qui ne demandent qu'à sortir des dossiers de ses ordinateurs.

Il a vécu au Japon, s'est posé à Paris, mais passe le plus clair de son temps en Chine et en Corée, multipliant les rencontres («Ce qui me plaît chez les autres, c'est qu'à partir d'un même énoncé ils fassent autre chose») et les recherches, bâtissant une œuvre ouverte à tous les vents numériques dans laquelle ce grand lecteur d'Adorno n'oublie jamais de lier les dimensions populaire et intellectuelle. «Je ne crois pas que l'artiste soit supérieur à qui que ce soit, assure-t-il. Un artiste, c'est quelqu'un qui se permettrait de vivre à sa manière, qu'il tienne un bistrot ou soit écrivain. Je suis intéressé par tous les savoir-faire : celui du bricoleur comme celui de l'industriel ou du technicien. Cette question des rôles dans la société n'a aucune importance. Je défends une pratique oulipienne de la société et de la technique : redistribuer, reproduire, pour faire autre chose.»

Pour preuve, son outil de VJing «I dance» (2007), un dancefloor virtuel mutant, sorte de bal populaire du samedi soir augmenté, qu'il promène sur les places et dans les centres d'art du monde entier (ou pour l'anniversaire de la Géode) accompagné des meilleurs DJs. Une attention au public, à la culture dite populaire, à l'inclusion de son travail dans la vie, qu'il a cultivées auprès de celui qu'il appelle son «père» (et qui l'a fait son «fils adoptif»), l'architecte Patrick Bouchain.

Aujourd'hui connu et reconnu, il se définit comme «un tricoteur ou un passeur», reprenant le beau mot de Serge Daney. Artiste mais aussi curateur, scénographe, directeur artistique, ses multiples casquettes lui font rencontrer des mondes parallèles qu'il n'a de cesse de faire dialoguer. «Ça

m'intéresse de redistribuer des choses avec un certain degré de fantaisie que je me permettrais ou que je permettrais. Quand je travaille avec des entreprises à partir de leurs technologies, avec des stylistes à partir de leurs créations, j'essaie simplement de contribuer à créer un objet tiers, nouveau, qui serait le fruit de cette collaboration. J'essaie d'organiser des courants et de rester le spectateur du résultat. L'objet final est un objet dont nous avons été capables. Ce n'est pas forcément l'objet que je souhaitais : c'est ce qui apparaît si on se réunit.»

Co-commissaire de «Museogames» en 2010, la première exposition jouable dans une institution parisienne consacrée au jeu vidéo (il avait d'ailleurs associé Poptronics à l'aventure, il est depuis 2012 le directeur artistique de l'Imaginarium à Tourcoing, un «atelier des industries créatives» où il convie artistes bidouilleurs, bricoleurs, créateurs de jeux vidéo indépendants, curateurs, acteurs de l'économie collaborative... Des personnalités, artistes ou pas, qui sortent du cadre, furètent et questionnent la société.

Au carrefour des pratiques et des entités, Pierre peut aussi bien travailler avec des entreprises (à la Plaine Images de l'Imaginarium qui accueille des start-up dédiées aux nouvelles images), des poètes (voir sa collaboration ancienne avec Frank Smith, dont la lecture augmentée de «Gaza, plomb durci» a été récemment censurée par la Fondation Cartier) ou des institutions (le Centre national des arts plastiques, l'Atelier de création radiophonique de France Culture pour la Nuit Blanche 2009). Avec un enthousiasme communicatif, ce vrai gentil mais grand têtard met en acte cette devise d'un de ses auteurs favoris, Philip K. Dick : «Si ce monde vous déplaît, imaginez-en d'autres.»

c'était problématique, car cet ensemble numérique s'oppose au système de l'art tel qu'il est pratiqué et pensé en France : il n'y a pas d'unicité de l'œuvre, mais une multiplicité de formes. Cette opposition peut également naître à terme avec le travail d'un artiste quand il se situe dans un système de diffusion des œuvres. Je crois que l'œuvre n'est intéressante que si elle participe de la vie. Je ne sais pas si je suis artiste numérique, c'est une question qui ne m'intéresse pas. C'est has been de penser le numérique comme spécifique ou comme spécificité. Le numérique est partout : nous avons tous des téléphones, nous regardons tous la télévision, nous sommes tous ou presque connectés à Internet. Il y a une population mondiale de l'Internet, et c'est probablement la plus grande communauté au monde. Ce qui m'intéresse, c'est la superposition des mondes et des états, le fait d'être ici et ailleurs, d'être seul et d'être ensemble. Il y a une histoire de la réplique. Le monde s'augmente et se réduit dans la même temporalité. C'est une histoire des vitesses, une histoire des échelles, une histoire des mises en rapport. L'histoire des vitesses dans les images, par exemple, une histoire des images par la vitesse, soit comment passe-t-on du tableau à la photo, puis au cinéma et au jeu vidéo. Il y a aussi une histoire des flux qui vient s'ajouter à cette réflexion. Quand le train a été inventé, tout le monde pensait que c'était extrêmement dangereux et que le corps n'y résisterait pas. Après l'invention du train a suivi celle du cinéma. Lorsque nous sommes dans le train, les images défilent. Quand l'escalator a été inventé, il était au départ partie prenante d'un système forain. Nous ne savions pas encore à quoi il servirait, c'était juste une attraction qui permettait de monter, descendre, monter, descendre. Finalement, le moment où les choses prennent du sens, c'est quand il y a de la connexion, du lien, de la filiation. Le numérique s'est développé comme une bulle sup-

plémentaire, une bulle qui ne servait à rien puis qui a explosé. Aujourd'hui, nous pouvons vivre le manque du numérique, c'est assez intéressant. Le numérique n'est pas si différent de ces exemples, c'est seulement l'incarnation d'un espace spéculatif. Le lecteur était considéré comme perdu au moment de l'invention de la fiction, comme le joueur l'a été avec l'arrivée des jeux vidéo, cet autre monde duquel il ne pourrait plus s'échapper. Le monde de l'illusion le capterait, le disjoindrait. Cette disjonction est d'ailleurs intéressante, elle est l'extension de l'humain qui vit à l'échelle de son corps et à l'échelle de son corps augmenté. Ces jeux d'échelles, entre grand et petit, loin et proche, posent systématiquement problème au monde actuel. Que faire de l'individu, du collectif ? Il y a eu usure des rôles. Tout est à refaire.

IM : Même si nous arrivons à un stade d'usure, nous l'avons vu dans l'histoire, l'homme n'a de cesse de se réadapter et de créer.

PG : C'est l'histoire de l'humanité, l'homme reprend possession de ce qu'il y a à disposition et invente des dispositifs dont il n'a pas "encore" conscience de la capacité. Il doit faire des essais. La nouvelle société est une société du laboratoire. Si l'individu est émancipé et complètement libéré, il peut s'exprimer et s'expérimenter. C'est une grosse difficulté, car il a peur et trouve cela instable. La sophistication de nos sociétés est plus problématique à gérer que la simplification de nos sociétés. Il est toujours plus simple de recommencer à zéro ou de réinitialiser les choses plutôt que de réinventer dans la continuité.

IM : Dans réinitialiser, il y a "créer" ?

PG : Oui, l'idée de créer dès le départ, c'est très difficile. Nous sommes plutôt dans des recompositions permanentes de

l'humanité et de la société. Il est évident que la notion d'individu joueur est devenue fondamentale avec l'arrivée des jeux vidéo. Jouer est une action, ce n'est plus seulement une sorte de détour, d'abandon de responsabilité. C'est un type d'exercice lié à la liberté, à l'instruction et à l'individu. Jouer, c'est aussi le fait de recomposer pour tester. Il y a là une nouvelle dimension, une introduction à la distance induite par la superposition de deux modes, qui nous installe dans une position engagé/désengagé. J'ai beaucoup travaillé sur les jeux vidéo, au-delà du fait que cela m'intéresse, car ils sont inscrits dans une nouvelle économie de l'image.

En effet, si des personnes s'installent devant des jeux vidéo aussi longtemps, c'est que quelque chose s'y raconte pour les retenir ainsi. Cette nouvelle position du joueur est très importante dans son rapport à la culture, à l'histoire. Il s'agit plutôt d'un rapport d'expérience qu'un rapport au ludique. J'ai travaillé pour une série d'expositions sur les jeux vidéo. La première était celle pour le CNAM, où la question était non pas d'avoir un avis sur le jeu vidéo, et c'est pour ça que j'ai pris la commission de l'exposition, mais de commencer par le faire vivre. Ce qui m'intéresse, c'est d'être pris au milieu de points de vue afin de me faire mon propre point de vue, sociétal et contemporain, plus qu'académique d'ailleurs. C'est encore une histoire d'échelles, à plusieurs points de vue. Il y a un entraînement de l'humain à la perception, à la réception de l'information en mode multi canal, à la détermination et à l'identification.

IM : Cette notion de joueur est très forte dans une pensée actuelle du numérique. Parce qu'il fait partie de communauté(s), parce qu'il est connecté, parce que quand on pense aux jeux vidéo, on pense aux joueurs, on pense utilisateur mais on ne

pense plus usage, commercialisation ni produit. On pense expérience de l'utilisateur, au-delà des jeux vidéo. Qu'en pensez-vous?

PG : Même pour l'art, c'est un problème de penser à l'utilisateur. L'idée d'usager de l'art inverse la relation en admettant qu'il y a du besoin dans l'objet d'art, ce qui le désacralise complètement. C'est pourtant la dimension d'usage et de besoin qui est importante dans l'art, mais je ne sais pas si les œuvres sont importantes.

Pourquoi il y aurait de l'art ou il n'y en aurait pas ? Je ne sais pas dans quelle mesure l'art contemporain est nécessaire, mais s'il n'y a pas d'art, je m'ennuie. Tout comme le futur, je crois au futur, s'il n'y en a pas, je m'ennuie aussi. Le fait de se projeter est très important. La lecture de l'histoire devrait toujours se faire de manière contemporaine. Le fait d'introduire de la valeur dans l'histoire est une absurdité. Il n'y a pas de valeur, mais des moments d'activité, d'excellence. L'art en est le témoin. Le renouvellement des rôles est très important pour la société. Le fait d'aller quelque part et de supporter d'être considéré comme étranger m'intéresse. J'adore ce sentiment d'être étranger. J'ai fait des films uniquement en circulant à l'étranger. Lorsque j'étais au Japon, j'ai construit des films à partir de 8 000 séquences vidéo aléatoires. C'est intéressant, les artistes du numérique existent uniquement parce qu'il y a un matériau du numérique et qu'il y a du numérique : les bases de données, les textes, les images, les sons... Le numérique entre dans la vie quotidienne, offre la possibilité d'archiver, de relire différemment le cours des choses, on est obligé de se demander quels sont les matériaux, le contenu ? qu'est-ce qu'on collecte ? À quoi il sert ? Comment le numérique fait revue ? Comment publie-t-on et gère-t-on le contenu directement ?

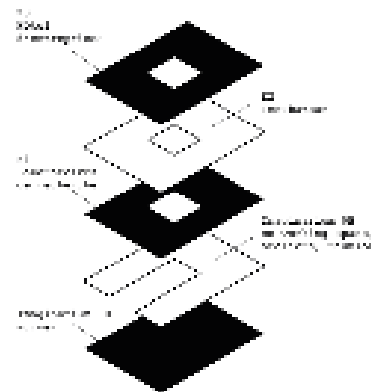
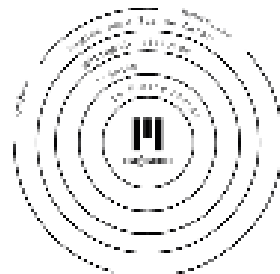
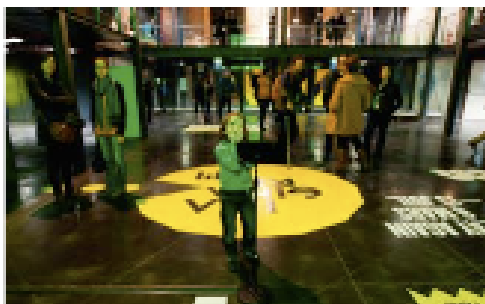
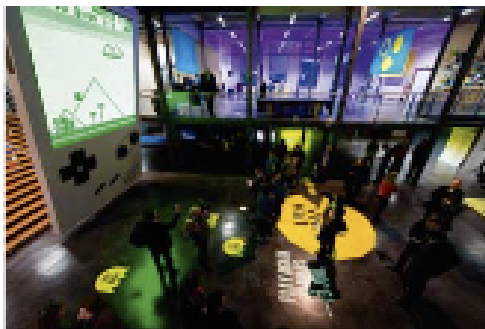
La question, effectivement, est celle de l'espace public, où les médias qui ne sont pas identifiés comme des espaces publics le deviennent. On devrait définir l'individu comme élément circulant au milieu de ces informations. Il faudrait aussi davantage parler d'interactions plutôt que d'interactivité. Il y a de nouveaux objets que l'on n'a pas vu encore ou que l'on a du mal à cerner, ils sont connectés. Ils remettent en cause les notions de bord, de frontière. Cela participerait de leur nature d'imaginer qu'ils sont extensibles. C'est une notion évoquée dans le design des seventies. Le

bord s'atténue et devient une interface. Il y a des porosités qui s'établissent. Qu'est-ce qui se passe si cette surface devient écran ?

On est entre la membrane et l'écran, ce qui nous sépare de l'autre et ce qui s'affiche, c'est ce qui nous permet de communiquer.

salutiner@gmail.com

www.pierreginer.net



PIERRE GINER, Imaginarium Society, 2005-2006
 Une exposition interactive permanente en France
 et à l'étranger. Elle est conçue pour être
 une école des médias et de l'imaginaire.
 Le site Internet de l'exposition est
 interactif, il offre une expérience virtuelle
 et propose des ateliers pour les enfants
 et les adultes. Le site est disponible en
 français et en anglais.



ÇA DURE UN PEU

Installation interactive
site web et flipbook
1998

« L'artiste s'adresse au globe entier grâce au rhizome planétaire, il propose une fantaisie qui aborde un tout autre registre bien différent du cow-boy ténébreux de la pub Marlboro, tout aussi insidieux, mais certainement pas une fumisterie. Car pousser à la consommation d'un produit nocif pour la santé sous la caution des bénéfices faramineux est sans doute l'une des plus grandes hypocrisies du siècle. Mais Pierre Giner n'est pas un moraliste bas de gamme. Il ne veut pas nous faire des leçons de morale. Il entend bonnement nous mettre face à nos propres responsabilités et face aux paradoxes et contradictions de la modernité. »

**Ami Barak,
in « Métronome », 2000**

1998, autant dire la préhistoire d'Internet, ce moment où, fasciné, le monde se découvre interconnecté et fait grésiller ses modems pour explorer ce nouveau territoire numérique. Le réseau est massivement investi, les pages personnelles clignotent de dizaines de GIF animés. Et les artistes, bien sûr, sont déjà là.

Pierre Giner est l'un des premiers en France à avoir créé une œuvre immatérielle en ligne. «Ça dure un peu» n'a rien d'une pièce ordinaire, c'est un site web qui semble rudimentaire (un titre, une image): lorsqu'on clique sur la cigarette, elle se consume. Alors qu'on pensait s'en griller une tranquille, la voix de l'artiste se fait entendre et raconte brièvement un fait divers. Des histoires de corps souffrants, des histoires de morts violentes. En fumant cette cigarette virtuelle, nous voilà face aux brûlures du monde, pris au piège de ces histoires glauques et de cette cigarette dont on sait qu'elle se finira sur un drame. Alors, on en rallume une, un peu gêné dans cette position de voyeur, déjà une figure archétypale du Net.

Pierre Giner ne fait pas que réinventer la pause cigarette à l'heure numérique ou annoncer les placards «Fumer tue» qui orneront les paquets quelques années plus tard. «Ça dure un peu» développe un langage propre au réseau, une interactivité anticipant la manière de communiquer à distance qui triomphera plus tard avec les vidéos virales.



...

RIRA BIEN QUI RIRA JUSQU'AU BOUT

Ami Barak

Une cigarette se consume inexorablement du bout jusqu'au filtre en un mouvement rythmé. La cendre ne tombe pas. Elle est là comme un alibi, défiant les lois de la gravitation terrestre, témoin des aléas de la sculpture contemporaine. Le principe de la forme est respectée car elle doit façonner l'objet comme un totem. A chaque cigarette brûlée correspond un texte. Un fait divers tel que véhiculé quotidiennement par la presse et puisé parmi les dépêches d'agences. Chaque petite histoire raconte une mort, un décès plus ou moins violent, plus ou moins hilarant, plus ou moins paradoxal et qui détonne à chaque fois. La cigarette du condamné, c'est ce qui vient à l'esprit sans trop tarder. Le mariage du texte et de l'objet est parfait et le fonctionnement impeccable, inexorable pourrait-on dire. Mais surgissent aussi des avertissements obligés du genre : " fumer provoque des maladies cardio-vasculaires ". La redite n'a ici rien de redondant, elle ne fait qu'indiquer la vacuité et le simplisme de cette mise en garde. Nous savons qu'en réalité elle n'alerte personne et n'empêche pas le fumeur de continuer à s'empoisonner. Et du temps à autre, la plaisanterie aussi fait surface. Un humour noir, assassin, il faut bien le dire. Avec une marge appréciable d'absurde. Le paramètre attitude est en place et la critique acerbe est sans pitié. Elle vise notre environnement surmédiatisé, le nivellement par le bas que les médias entreprennent systématiquement. Elle vise cette propension post-moderne qui veut annihiler toute hiérarchie des valeurs. Mais au-delà de cette dimension critique, volens nolens, l'oeuvre cache astucieusement un autre jeu. Car chaque parabole ressuscite à chaque fois le quotient vie, bien calé et sans prétention dans sa page de texte grâce à cette technique simple mais productive qu'est le

mécanique plaqué sur le vivant, selon la vieille formule bergsonienne. Dans la tradition duchampienne, le fais divers est un ready-made bien particulier. Il récuse d'emblée toute esthétique formelle et racoleuse et garde un attrait irrésistible car il est par définition décalé. Son choix éditorial n'est fiable que grâce à ce clin d'oeil entendu. Il ne trouve sa place dans les colonnes de la presse que parce qu'il est distancié. Le rédacteur sait que le lecteur sait qu'il n'est même pas question de détournement ou de récupération. Mais qu'il s'agit de distanciation à l'état pur. D'un acte artistique implicite sans prétention. Qu'on lui raconte quelque chose dont l'importance n'est pas dans l'événement mais dans sa morale sans nom. Dans son enseignement biaisé. Et c'est là que Pierre Giner réussit son coup. A la manière hitchcockienne il assure une deuxième chute à une assertion qui n'est censée être consommée qu'une seule et unique fois. Le réemploi salutaire. Le hors contexte qui remet le contexte à l'heure universelle.

Rappelons nous aussi les avatars de la communication luttant contre le tabagisme faisant face à la machine de guerre, aux moyens et surtout à la sophistication de ceux qui vendent l'herbe du diable. La preuve d'une certaine impuissance de tout le lobby anti- tabac c'est l'implication des pouvoirs publics et l'interdiction de la publicité sur le tabac dans la plupart des endroits publics ou supports média.

La sophistication est induite par la nature même du produit. La cigarette est l'un des objets du 20e siècle listé par Libération et qui a démarré en trombe au début pour devenir criminogène patentée à la fin. Objet d'opprobre et de mises en garde sur les risques encourus, la cigarette a encore des millions d'accros, victimes d'une image de soi et dépendants du taux vachard de la nicotine. Dans son histoire c'est celle des moeurs de ce siècle qui se reflète. Liée à la séduction féminine, au bout d'un fume-ci-

garett, elle a accompagné l'émancipation de la femme. Les réclames ont tout de suite visé l'idée d'exotisme avec le chameau de Camel et la belle andalouse des Gitanes, de rêve et de voyage mais aussi de terroir avec les fameuses Gauloises. Mais elle a fait et continue à faire dans le social car du petit-bourgeois au voyou et de la midinette à la dame de bonne famille et à la star de cinéma, le porte-cigarette démesuré aux lèvres avec cette pose fatale au visage enturbané d'un nuage voluté, elle a fait rêver les premières générations de femmes libérées. Ce fut la cigarette aussi bien que le pantalon qui a accompagné l'émancipation et l'égalité sexuelle. La futilité et la permissivité se sont concentrés symboliquement dans le petit tuyau de papier rempli de tabac coupé en fine julienne et auquel on met feu soit avec une allumette soit avec un autre accessoire dédié et inventé spécialement : le briquet.

Ca dure un peu, dit Pierre Giner, mais sur le plan de la métaphore cela brûle toujours telle la flamme éternelle. Et les versions instaurées par l'artiste fonctionnent chacune dans une autonomie surprenante. Ainsi l'installation vidéo exige une interactivité. " Allume-moi " est plus qu'une invitation, c'est une injonction. Le clic de souris fait passer le spectateur d'une histoire à l'autre. La cigarette se consume et la chronique grosse de conséquences s'enchaîne. Ca dure autant que le spectateur le décide, en fait. Et cela est plutôt rassurant. Devant les dégâts de la vie nous avons besoin de pouvoir encore décider de passer d'une histoire à l'autre car l'icône reste immuable. Dans la version papier l'aspect ludique est renforcé. Nous feuilletons le livret en deux temps. On lit d'abord puis on fait défiler les pages pour avoir l'effet animation car la cigarette se consume dans un mouvement cinématique en tournant les pages comme si on battait les cartes. Puis il reste la version netique. Dans toute sa plénitude multimédia, elle fonctionne comme un rappel

de type Memento mori, comme une Vanitas des temps modernes avec son ingrédient fumigatoire servant de remède. L'artiste s'adresse au globe entier grâce au rhizome planétaire, il propose une fantaisie qui aborde un tout autre registre bien différent du cow-boy ténébreux de la pub Malboro, tout aussi insidieux, mais certainement pas une fumisterie. Car pousser à la consommation d'un produit nocif pour la santé sous la caution des bénéfices faramineux est sans doute l'une des plus grandes hypocrisies du siècle. Mais Pierre Giner n'est pas un moraliste de bas de gamme. Il ne veut pas nous faire des leçons de morale. Il entend bonnement nous mettre face à nos propres responsabilités et face aux paradoxes et contradictions de la modernité.

Revenons à cette cigarette qui brûle en l'espace de quelques secondes. Le temps de cette action n'est pas, cela va de soi, le temps qu'un fumeur rapide mettrait pour fumer sa clope. La durée, comme d'ailleurs le titre l'indique, est brève. Davantage rapide. C'est un temps réinventé qui n'a de réalité que sa valeur symbolique. Un clin d'oeil qui illustre un petit texte, bref lui aussi. Succinct. Concentré. Une pilule. Une fois dit, on peut passer au suivant. Puis à un autre. Une sorte de boulimie s'empare de nous comme si la lecture de ces dragées nous semblait familière. Comme si c'était un rendez-vous à ne pas manquer. Il y a quelque chose d'un aveu sur le canapé en fin de compte. Une mesure du temps et du monde en même temps.

Ca dure un peu est un scénario qui re-contextualise les moeurs de notre temps. L'artiste expose les sous-entendus sans pour autant refaire un discours ou imposer une rhétorique. Le travail de Pierre Giner ne rassemble pas des énoncés dogmatiques sur les méfaits de notre civilisation. Son approche est syncrétique et utilise des signifiants dans un souci de créer un climat libre de toute univocité.

TALK SAVER

Where Art Worlds meet:
Multiple Modernities
and the Global Salon
Dispositif de capture
augmenté de la parole live
Biennale de Venise / 2005

« Pierre Giner, présente Talk Saver, outil de visualisation de la pensée d'un théoricien en amont de son discours. En temps réel, la retranscription du texte du conférencier est augmentée, grâce à un système algorithmique, de toutes les traces (images et textes) de cet auteur sur Internet. Ce métalangage est projeté dans le dos du conférencier pendant son discours. Un sous-texte/sous-titre vient éclairer/transformer l'écoute du spectateur en donnant accès à une pensée devenue multiforme. Le déplacement du texte vers un ailleurs pour en relever à la fois les présupposés et les nuances est au centre du projet de Talk Saver, explorant le cheminement entre la traduction et la translation »

**Cyril Thomas,
in « Sonde », Villeneuve lez
Avignon, 2010**

Dispositif

Dans un espace et un temps donnés, des intervenants viennent débattre (de la scène artistique internationale), montrer (des oeuvres), questionner (leur activité et leurs pratiques), rencontrer (des interlocuteurs). L'exercice de cette parole donne lieu au moment de son énonciation à du texte grâce à une transcription assurée par des logiciels informatiques de captation de la parole en direct. Les paroles-textes transcrites, traduites, éditées sont, dans l'instant, mises en ligne sur le web ainsi que vidéo-diffusées dans le lieu qui accueille le débat et dans l'espace public.

Fonctionnalité

Mise en ligne immédiate des contenus grâce à un logiciel de gestion et de synchronisation des flux d'informations (textes, sons, images fixes et en mouvement). Amplification des contenus par l'activation en direct de traducteurs automatiques des textes et de moteurs de recherche dynamique associés aux thèmes, concepts et items activés au cours de la discussion. Constitution d'une archive dynamique des contenus textuels et iconiques des interventions, selon une indexation en fonction du temps, des intervenants, des items et de matériaux complémentaires de manière à donner un accès en temps réel à l'ensemble des contenus du colloque. Mise en espace et scénarisation des conditions d'accès au site et aux contenus du colloque

Diffusion

Mise en ligne automatique des contenus sur le site www.talksaver.org qui apparaît en page d'ouverture sur le site de la Biennale
Mise en place et vidéo projection du prompteur sur grand écran dans le lieu du débat et dans l'espace.

[Talk_4ever] Venezia 05

Where Art Worlds Meet: Multiple Modernities and the Global South

by [Author Name]

2023

ARTS & CULTURE

THE ARTS AND CULTURE WORLD IS BEING REIMAGINED AS WE MOVE TOWARD A MORE INCLUSIVE AND DIVERSE FUTURE.

The field of art history has long been dominated by a narrow canon of Western art, one that has excluded the rich and diverse traditions of the Global South. This is no longer acceptable. It is time to expand our horizons and embrace the multiple modernities that have emerged in the wake of colonialism and globalization.

The art of the Global South is not just a matter of style and technique, but also of meaning and context. It is a reflection of the complex and often painful histories of these regions, and it offers a unique perspective on the world. We must learn to see these artworks not as exotic curiosities, but as powerful statements of identity and resistance.



ARTS & CULTURE

ARTS & CULTURE

an art world. The art world is a complex and often painful history, one that has excluded the rich and diverse traditions of the Global South. This is no longer acceptable. It is time to expand our horizons and embrace the multiple modernities that have emerged in the wake of colonialism and globalization.

I would like to see a world where art is not just a matter of style and technique, but also of meaning and context. It is a reflection of the complex and often painful histories of these regions, and it offers a unique perspective on the world. We must learn to see these artworks not as exotic curiosities, but as powerful statements of identity and resistance.

There is a need for a more inclusive and diverse art world, one that embraces the multiple modernities of the Global South. This is not just a matter of style and technique, but also of meaning and context. It is a reflection of the complex and often painful histories of these regions, and it offers a unique perspective on the world. We must learn to see these artworks not as exotic curiosities, but as powerful statements of identity and resistance.

ARTS & CULTURE

ARTS & CULTURE

ARTS & CULTURE

1	4
2	5
3	

1 / identité Gilles Beaujard

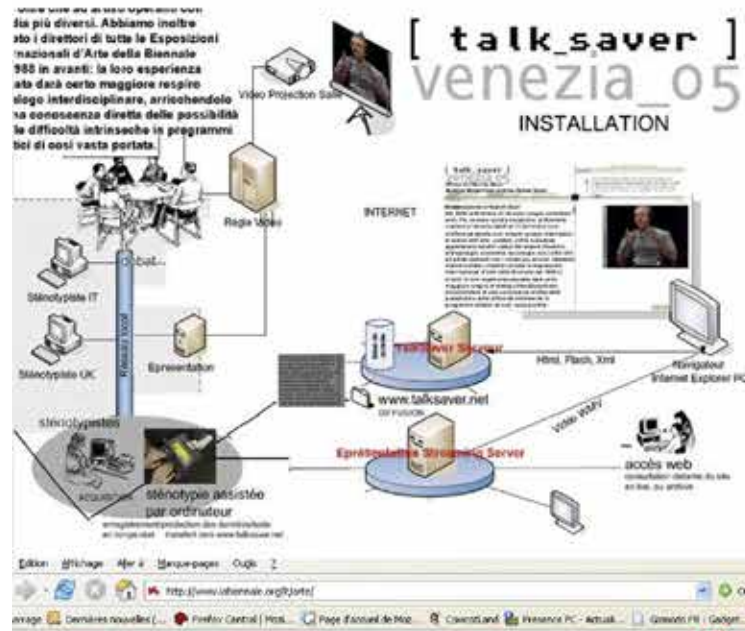
2 / "Talk Saver"
Schéma de fonctionnement

3 / "Talk Saver"
Site web de la Biennale de Venise
Ecrans

4 / "Talk Saver"
Intervention Robert Storr
Vidéo, appel images et liens
Ecran

5 / "Talk Saver"
Version 360
(en cours de développement)

talk saver



contatti | news | calendario | luoghi | news | partnership | biglietti | chi siamo | inglese

51. esposizione internazionale d'arte

...Bianco Arte...

Richiesta di progetto per una speciale Padiglione Africano
 Come parte integrante della 51. Esposizione Internazionale d'Arte (15 giugno - 22 novembre 2005), è stato chiesto e organizzato uno spazio nel cuore della Piazza Terzianamente per la realizzazione di uno speciale Padiglione Africano. La Biennale di Venezia, invita tutti i soggetti interessati che abbiano esperienza e una veduta d'insieme dell'arte contemporanea al Africa a studiare proposte per tale mostra entro il 31 ottobre 2004.

...Bianco Arte...

Medieval castles and Global Salon: due mondi dell'arte in discussione
 Il 4 aprile del 9 al 12 dicembre 2005, presso l'Ateneo Veneto di Scienze, Lettere ed Arti, il simposio internazionale Modernità medievale e Salon globale, dove i mondi dell'arte si incontrano, a cura di Robert Storr, direttore della 51. Esposizione Internazionale d'Arte, che si terrà dal 15 giugno al 23 novembre 2005, discuterà a confronto del Simposio con **[talk_saver]**.

[talk_saver] venezia 05
 Where Art Worlds Meet:
 Multiple Modernities and the Global Salon

...Bianco Arte...

 ...Bianco Arte...


[talk_saver]
venezia 05

Modernità molteplici e salon globale dove i mondi dell'arte si incontrano

ARCHIVES

12:00 - 12:30

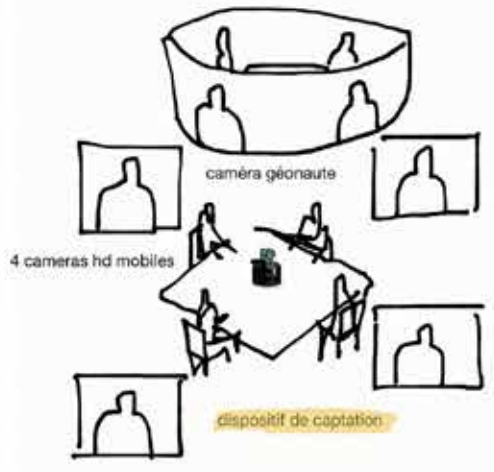
Robert Storr, Curatore scientifico del Simposio, Program Chair

day I | day II | day III | day IV

TRANSCRIPT

ate proposte. Quindi io mi sono cercato due avvocati del diavolo, se volete, due persone che sono più in disaccordo che in accordo con me, ed io spero che ci siano anche delle proposte da persone che hanno un modo di vedere diverso dal mio e proprio attraverso questo insieme di coincidenze e di disaccordi avviene un vero progresso. Vedete i margini fra due discipline, l'interfaccia fra due discipline, è uno Spazio vuoto in cui ciascuno pu dire la propria. Delle volte si creano attriti e questo mi va bene, ma in questo interstizio si possono provocare le cose che ti stimolano le più brillanti. Ora è questa sessione, due officina possibile. Non maniera informale. Quindi misura, lo interver, ma idee e a tempo debito camente agevolare il tutto del Pubblico, in ne si sono scoprate. lavorare nello stesso vivo, ma piuttosto di di vista pratico (tre) che avranno un periodo per la discussione. ci sono dei microfoni volanti e delle persone, assistenti o hostess, cui potete rivolgervi per porre domande e chiedere il microfono. Potete fare sia dichiarazioni che commenti e domande. Tuttavia tenete conto che abbiamo poco tempo, non dovete monopolizzare la scena. In effetti dovete fare delle domande o dei commenti che siano pertinenti a quello che è già stato detto in maniera da orientare la nostra conversazione sulla scia di quello che è già stato detto. Credo che dovremmo ascoltare con grande attenzione e rispondere

Participants listed: Ferruccio, Brecciale, Domenico Cirilli, Gianmario Formadelli, Bernabe, Forte, Giochi, Iredion.



viewer immersif 360

ELSEWHERE / AILLEURS KYOTO, SHANGHAI, LA,

Générateur, installation vidéo
sites web et photographies
depuis 2004

Ce qui est frappant, c'est cette façon d'utiliser des techniques sophistiquées sans jamais que les expériences suscitées ne soient "technologiques".

On sent bien que ce ne sont que des outils dont l'artiste expérimente le potentiel poétique et politique pour raconter des histoires, susciter des émotions.

**Jérôme Delormas
in « Elsewhere Kyoto », 2004**

Les appareils électroniques ont envahi notre quotidien. Il s'en est vendu 137 millions l'année dernière en France, dont 58 millions de téléphones mobiles. C'est cet objet que Pierre Giner, toujours à l'affût des pratiques populaires des technologies, a choisi pour créer «Elsewhere Japan» et interroger la photo de voyage et la généralisation des vidéos numériques maison. Fruit d'une fréquentation assidue de l'Asie par l'artiste (une résidence à la villa Fukuyama de Kyoto et des voyages répétés dans la région), ce projet décliné en installation multimédia et en livre rassemble dix mille courtes séquences vidéos créées avec un téléphone portable («le Super-8 du numérique» selon sa jolie formule) projetées de manière aléatoire sur écran. Trois bandes d'images qui dialoguent en mêlant la banalité de l'ailleurs (rues, paysages, enseignes lumineuses...) et l'intime du voyageur (ses rencontres, ses étonnements, ses manies...), montrant les clichés et les secrets du Japon entre Tokyo, Osaka et Kyoto. Un carnet de voyage immobile que Pierre Giner décrit comme «une tentative de mémorisation et de description qui rejoue l'expérience d'une mémoire instantanée, immédiate et ténue. Comme lorsqu'on se souvient intensément (et singulièrement) d'un visage, d'un geste ou d'une expression, juste après les avoir entrevus.»

Créée à la Ferme du Buisson en 2003 et accompagnée par la musique électro-acoustique de Playdoh, cette invitation à la dérive, cette rêverie sans début ni fin, est depuis devenue une série, déclinée au fil des étapes, à Shanghai, Los Angeles ou Québec.





IDANCE / GRAND PALACE

Art public, Vjing
depuis 2005, divers lieux

« Outil sans contenu qui génère des contenus, média instable, "I Dance" constitue un objet ni posé ni définitif, qui renouvelle l'in-situ avec le Web comme contexte. (...) "I Dance" est la modélisation d'une tentative d'épuisement de son propre modèle, par répétition et combinatoire, davantage que l'enregistrement ou la captation de mouvements ou de scènes, à la manière de l'écriture chorégraphique de Jérôme Bel ou des œuvres de Sherrie Levine. "I Dance" constitue une pure boucle de cinéma. »

**Pascale Cassagnau,
in « Future amnesia »**

Pierre Giner a perçu très tôt le potentiel des appareils communicants de poche. Lors d'un séjour en Corée, il tombe sur la drôle d'application de Space Illusion Inc., qui présente des chorégraphies miniatures associées à des chansons téléchargées. Il entame alors une collaboration avec l'entreprise coréenne et modélise ses propres personnages en 3D, qu'il fait évoluer avec le chorégraphe Christian Rizzo et habiller par de grands couturiers (Christian Lacroix, Issey Miyake...) ou qu'il emprunte à la pop culture (Spiderman, Goldorak...). Il «re-joue» l'application nomade pour créer une ambitieuse installation multimédia baptisée «I Dance».

Créé en 2005 au Festival international de mode de Hyères, «I Dance» devient une formidable machine à danser. Pierre Giner invite des DJ's renommés (Mr Scruff, Patrick Vidal...) et bâtit des soirées d'un nouveau genre, où il mixe ses images animées en direct sur des écrans gigantesques au rythme de la musique. «I Dance», qu'on a pu voir à la Nuit Blanche 2007 ou à la Géode, a depuis fait le tour du monde, provoquant de Séoul à Liverpool, de Barcelone à Bucarest, le même émerveillement.

Jouant à la fois de l'aléatoire du programme et de la synchronie avec la musique, constamment en évolution, cet outil à la fois hypertechnologique et immédiatement appréhendable par un public novice sort les musiques électroniques du ghetto des boîtes de nuit pour réinventer le bal populaire à l'aube du XXI^e siècle. Il est présenté ici dans sa version la plus générique, comme le parfait outil de VJing qu'il est.



1	5
2	
3	
4	

1 /
identité Gilles Beaujard,

2 /
Personnages de
Jurgen Frisch, Anne Valérie Hash, Christian
Lacroix, Alexandre Matthieu, Sébastien
Meunier, Issey Miyake, Mister Scruff, Chris-
tian Rizzo, Christian Wijnants
Commissariat Olivier Saillard
Nuit Blanche, 2008

3 /
Personnages de Christian Rizzo
Séoul, 2009

4 /
Personnages de Nuit de Chine,
Grand Palais, 2015

5 /
"Grand Palace"
Nuit de Chine
Grand Palais, 2015

iDANCE



iDance Séoul / Pierre Giner, Christian Rizzo





MISCELLANEOUS (SPACES)

Jeu vidéo
et dispositif d'exposition
Frac Champagne Ardennes
Reims, 2004

Miscellaneous (spaces) est une sorte de « document fictionné», ou peut-être de fiction documentaire, puisque ce ne sont pas les œuvres elles-mêmes mais leur documentation qui font matériau et sont montrées. Le soir du vernissage, certains artistes sont venus voir leurs œuvres comme un nouveau sacre de leur travail. Ils ont été déçus. Ce n'était pas l'enjeu de cet anniversaire-là. Mais plutôt une sorte d'ode, un hommage dans l'esprit du collectionneur qui présente sa propre collection, et éprouve un plaisir certain à se raconter lui-même à travers elle.

L'année 2004 était, pour nous, celle de la commémoration des vingt ans du Frac Champagne-Ardenne. Mon équipe et moi-même n'avions pas d'idée très nette de ce qu'il faudrait faire. Comment un seul événement pourrait rendre compte de deux décennies de création, 600 œuvres, une quarantaine de catalogues d'exposition, le quotidien d'une institution d'art contemporain d'une géométrie aussi variable que la nôtre... J'ai demandé à l'artiste Pierre Giner de s'associer à moi pour la conception de ce casse-tête.

« C'est simple, il faut tout montrer », me disait-il avec la joie d'un enfant qui vide à terre son gros sac de Lego. Ainsi, l'exposition Célébration ! confronterait la matérialité encombrante de la collection en transformant

l'espace d'exposition en réserve visitable, avec la projection dans l'imaginaire d'une exposition virtuelle infinie de toutes ces œuvres. Pour cela, il a créé un jeu vidéo, Miscellaneous (spaces), qui offre aux spectateurs munis du Joystick la possibilité de faire surgir de plateaux en plateaux les images des œuvres de la collection. Lorsqu'il avance, le joueur compose involontairement, et de façon tout à fait aléatoire, de nouvelles expositions.

Le jeu vidéo a fait l'objet d'une acquisition. Grâce au savoir-faire et à l'intelligence du Centre culturel pour l'enfance de Tinquieux dans la conception d'expositions itinérantes, Miscellaneous (Spaces) a pris une forme aux allures de stand témoin de la Foire de Paris. Le visiteur chausse des lunettes vidéo pour naviguer dans cette exposition sans fin, dont les rapprochements inattendus d'œuvres de la collection du Frac pourraient révéler des coïncidences, des sens cachés, des pensées ordinaires ou intimes.

François Quintin



1	2
	3

1 /
"Misc (spaces)"
Jeu vidéo, écrans

2 /
"Misc (spaces)"
Vue de l'exposition Célébration(s)

3 /
"Misc (spaces)"
Mobile d'exposition



OUS



MUSÉOGAMES

Dispositif jouable
Commissariat et scénographie
Musée des Arts et Métiers, Paris / 2011

« MuseoGames répond à merveille aux intentions de ses commissaires, trouver "un compromis entre l'histoire des techniques et celle de l'intégration des jeux dans la société". Et donne furieusement envie que lui succède une structure permanente. »

**Erwan Higuinen,
in « Les Inrocks », 10-2010**

C'était inédit en France: à l'été 2010, un musée respectable et ancien, le Conservatoire des Arts et métiers (Cnam) à Paris, consacrait 600 m² d'exposition au jeu vidéo. Son concepteur Pierre Giner a créé la scénographie de cet événement historique pour la pop culture, faisant de «MuseoGames, une histoire à rejouer», une expo tout sauf ordinaire.

Installé depuis trente ans dans le paysage culturel, le jeu vidéo a longtemps senti le soufre, avec ses salles d'arcade sombres, l'accusation tenace de rendre les joueurs violents et/ou asociaux, de dérégler les sens. Acteur majeur de l'industrie culturelle, il brasse aujourd'hui des milliards d'euros et touche tous les publics.

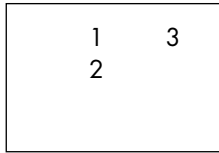
Comment exposer le jeu vidéo? Comment rendre compte de l'expérience du joueur? Pierre Giner relève le défi en présentant

25 consoles d'époque, de la Magnavox Odyssey de 1972 aux Playstation, Xbox ou Gamecube des années 2000, grâce à la collaboration des collectionneurs de MO5.COM, une association de retro-gaming. Autre nouveauté: ces antiquités techniques sont toutes jouables. «MuseoGames» s'organise autour d'une immense table entourée d'écrans projetant les parties en cours de «Mario», «Pong» ou «Lemmings», à côté d'arcades vintage et de bornes d'écoute où chercheurs, philosophes, industriels et créateurs remettent le jeu en perspective (sous la houlette du média Poptronics).

Son succès exceptionnel (plus de 50000 visiteurs, la plus forte fréquentation pour une exposition du Cnam), «MuseoGames» le doit peut-être à son commissariat partagé, entre un scientifique (Loïc Petitgirard), un acteur du jeu vidéo (Stéphane Natkin, fondateur de l'Enjmin, l'une des principales écoles françaises du jeu vidéo) et un artiste (Pierre Giner, donc). Qui souligne: «C'est une expérience spectaculaire et innovante autour de la muséification du jeu vidéo, qui, en convoquant les créateurs et observateurs du domaine, ne veut surtout pas le réduire à un objet mort.» Comment exposer le jeu vidéo? Comment rendre compte de l'expérience du joueur? Pierre Giner relève le défi en présentant 25 consoles d'époque, de la Magnavox Odyssey de 1972 aux Playstation, Xbox ou Gamecube des années 2000, grâce à la collaboration des collectionneurs de MO5.COM, une association de retro-gaming.

Annick Rivoire





1 /
identité Trafik

2 /
"Muséogames"
Application mobile

3 /
"Muséogames"
Dispositif jouable
Vues de l'exposition
Musée des Arts et Métiers
Paris





EAMUR
IS 3



ER
LMN
XYZ

?!
L



CNAP^N

Site Web et installation
Commande publique
Centre National des Arts Plastiques
/ 2011

« Entrer dans une collection par une œuvre, être une parmi les autres pour les approcher discrètement et provoquer des rencontres inattendues. (...) Cette expérimentation visuelle modifiera notre regard. La force des œuvres doit perturber le plan des joueurs en créant une situation opposée à celle qu'ils attendaient, les forçant à être en état d'éveil permanent, comme l'était le chasseur-cueilleur se déplaçant pour se nourrir. Le visiteur nomade du site choisira les œuvres de son exposition de la même façon. Peut-être que comme cela l'art apparaîtra naturellement. »

**Patrick Bouchain,
in « Cnap N (N milliards de collection) une expérience curatoriale de Pierre Giner », 2011**

Entre musée imaginaire et jeu sérieux, «CnapN» est emblématique de la façon de travailler «en collaboration» de l'artiste Pierre Giner. Ce générateur de collections, commande publique du ministère de la Culture, s'appuie sur les réserves numériques du Centre national des arts plastiques (Cnap) pour proposer une révolution sensible de l'exposition.

Le visiteur conçoit son parcours à partir d'un mot clé qu'il entre comme on cherche une information dans un moteur de recherche. Le programme explore alors la documentation inscrite dans les bases des acquisitions du Cnap (entre 1998 et 2008). S'ébauche alors une vraie-fausse architecture, où le mot transformé en mur s'habille de cimaises numériques, offrant au visiteur une exposition ultrapersonnalisée, une parmi «n» possibilités.

Cette génération infinie d'expositions clé en main bouscule le rôle des commissaires comme elle décompose le travail d'artistes réduits à quelques mots dans une base de données. Elle pose la question du statut de l'œuvre, de l'image au temps de sa reproductibilité. Elle-même s'étire comme une «méta-œuvre», de l'installation au site internet en passant par l'application mobile, du versant numérique jusqu'à «l'auto-book», ce document que le visiteur peut imprimer ou envoyer pour garder une trace papier de sa propre « re-collection ».

Si « Cnap N » donne le vertige (comme tout bon jeu vidéo qui se respecte: le «game over» est l'un des principes d'un genre où la machine «est plus forte que toi»), c'est qu'il ouvre des pistes inédites de démocratisation, de reproduction, de documentation autour de l'art et des collections publiques. «J'aime l'apparente naïveté des objets proliférants qui produisent un potentiel dont on sait qu'il n'est pas vrai, mais dont on accepte la possibilité qu'il puisse l'être, explique Pierre Giner. La fiction résulte de ce contrat préalable et implicite entre le spectateur et l'artiste.»



1	4
2	5
3	

1 /
Développements supports
papier et numérique

8 /
"Autobook"
catalogue Pdf génératif

9 /
"CNAPn"
Application mobile

10 /
Catalogue
de la commande publique

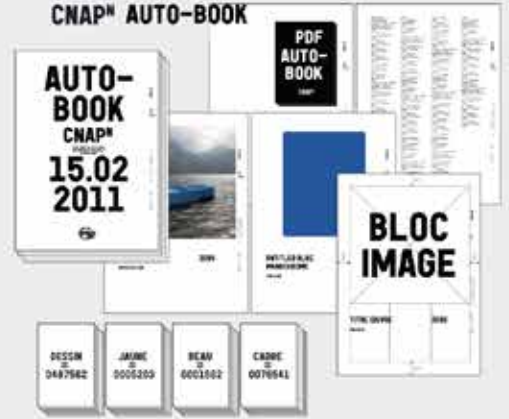
11 /
"CNAPn"
identité Trafik
écrans, site web

12 /
"CNAPn"
installation participative
Collector, Lille
2001

CNAP^N



CNAP^N AUTO-BOOK

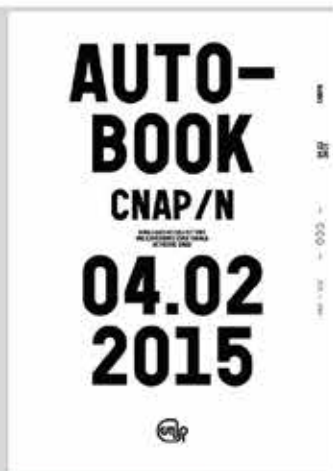
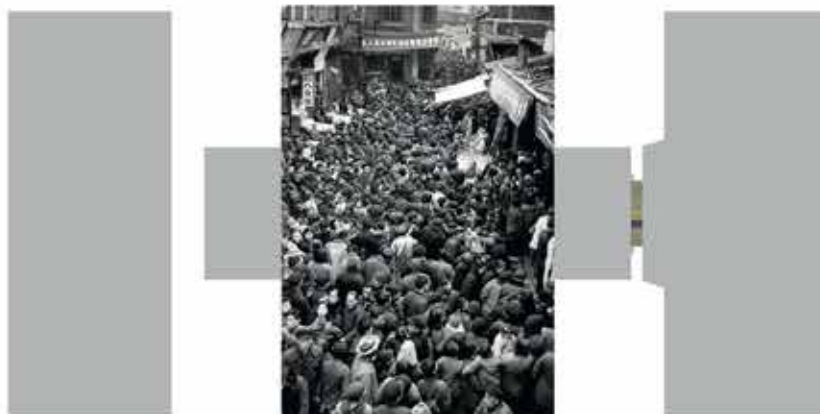


CNAP^N APPLICATION



CNAP^N ÉDITION





IMAGINARIUM

Inauguration, programmation,
direction artistique
Tourcoing / 2012 -2014

L'Imaginarium scelle la rencontre des images et de l'imaginaire. C'est ici que s'inventent et se fabriquent de nouvelles formes, de nouveaux usages, dans un esprit d'innovation, d'échange et de convivialité. C'est ici, sur 8000 m2 dédiés aux industries créatives, que mûrissent les prototypes et les objets communicants de demain.

Pour la première fois en France, un lieu propose une alliance idéale, constructive, nouvelle en somme, entre arts, recherche et industrie. Tout à la fois centre de recherche, hôtel d'entreprises, incubateur et espace de diffusion culturel, l'Imaginarium n'organise pas de hiérarchie entre ces différentes fonctions, mais parie au contraire sur leur rencontre, favorisant le mélange des genres et l'échange fructueux entre compétences, désirs et initiatives.

Ce projet ambitieux, tout à la fois artistique, culturel, social, économique, urbain et politique, veut contribuer à réinventer l'histoire industrielle locale, en s'inspirant de prestigieux précurseurs (du Bauhaus de Gropius à la Factory de Warhol) et d'initiatives contemporaines, tels l'arcade Babycastles à New York ou le Medialab du MIT à Boston, afin d'adapter les productions actuelles aux nouvelles technologies de l'information et de la communication. Au cœur des industries créatives se développent le jeu vidéo, les nouveaux cinémas (cinéma de poche, cinéma interactif...), la réalité augmentée, l'animation, les images de synthèse et la

3D, les interactions tactiles et gestuelles, le serious game, la 3G et le temps réel... Tous ces formats ont profondément changé nos modes de vie. Ils exigent que soient imaginés de nouveaux lieux comme de nouveaux outils pour les rêver, les concevoir, les diffuser, les produire. C'est ce défi qu'entend relever l'Imaginarium.

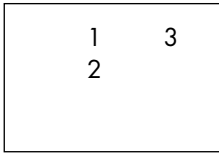
L'Imaginarium se veut la place publique, le tiers lieu collaboratif, événementiel et convivial de la Plaine Images. Ce projet exemplaire de requalification urbaine se déploie sur un ancien site industriel de près de cinq hectares, au sein de l'éco-quartier de l'Union. Aux côtés du Fresnoy-Studio national des arts contemporains et du Pôle Images Nord-Pas de Calais, des entreprises de pointe comme le leader français du jeu en ligne multijoueurs Ankama et de jeunes pousses innovantes ont investi ce territoire. Près de mille personnes y travaillent déjà. D'autres vont les rejoindre dans les mois qui viennent. Des chercheurs du CNRS, de l'Université Lille 1 et Lille 3 vont s'installer sur le plateau recherche de l'Imaginarium pour défricher les «visual studies». Et Pierre Giner, artiste jouant avec les nouvelles technologies depuis vingt ans, invité à assurer la direction artistique inaugurale de l'Imaginarium, en fera venir beaucoup d'autres. Game designers, graphistes, stylistes et net-artistes seront conviés à imaginer, avec les usagers, les écoles, les chercheurs et les entrepreneurs, des prototypes et des maquettes, des jeux et des installations, des débats et des ateliers, à destination du public le plus large possible.

Car l'Imaginarium est aussi l'espace de rencontre des industries créatives et des publics. Le nouveau contrat entre acteurs de l'innovation qu'il dessine est à découvrir pour cette première saison sous le nom de code de «+...».

Bienvenue à l'Imaginarium!

III GINA RIU

1911



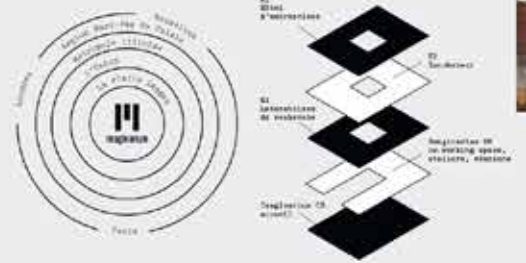
1 / identité Trafik

2 / éléments de communication

3 / "imaginarium"
batiment, intérieur, extérieur
site web et vues d'expositions

IIIIA GINA RIU

imaginarium **II**



DO IT YOURSELF
18 OCT. - 16 DEC.

le labo
des bricoleurs
numériques

Exposition
Ateliers
Rencontres
Débat





**IMA
GINA
RIU**
Imagination

Imaginarium Society

À vous de jouer

Agenda/Événements

Exposition

Partenaires

Infos pratiques

Partenaire

Twitter

PLANE
RANGER

Le coworking space

par Laurent - 28.11.2012

De lundi au vendredi, petites libérites de coworking space de l'Imagination.

Le coworking space est un lieu dédié aux travailleurs indépendants, aux entrepreneurs, aux étudiants.

Vous souhaitez travailler dans un espace inspirant et vous n'avez pas besoin d'un bureau à temps plein ? Vous souhaitez être au contact des entrepreneurs, chercheurs et artistes de l'impe tout en conservant votre autonomie ? Le coworking space est fait pour vous !

Siège au sein de l'Imagination, il est accessible quotidiennement de lundi au vendredi. Café, machine à café, espace restauration ouvert toute la nuit, WiFi, magazines et journaux à disposition, environnement inspirant... Tout est prévu pour vous servir dans les meilleures dispositions.



Non classé

« précédent » « suivant »

Créer son propre
synthé à partir d'un
circuit imprimé :
Atari Punk Console
En savoir plus

**IMA
GINA
RIU**
Imagination

Imaginarium Society

À vous de jouer

Agenda/Événements

Exposition

Partenaires

Infos pratiques

Partenaire

Twitter

PLANE
RANGER

Imaginarium Society, portraits en mode joueur

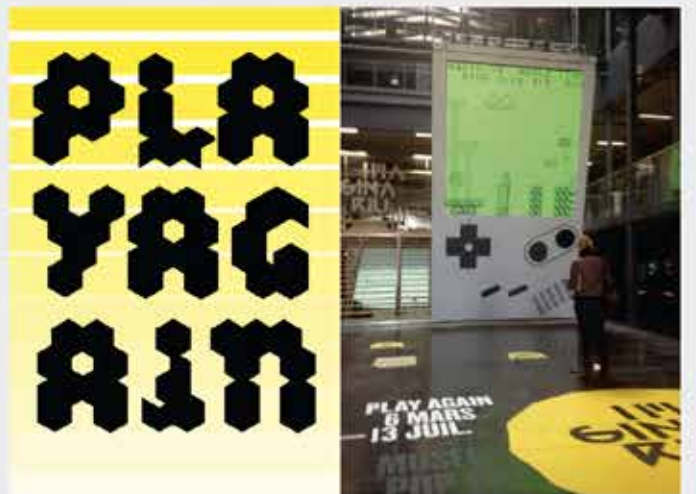
par Imagination - 13.02.2012



Imaginarium
Society

« précédent » « suivant »

À quoi tu joues,
Laurent Carlot ?
En savoir plus



DES IMAGES COMME DES OISEAUX

Dispositif général
et développements numérique
En collaboration avec Patrick Tosani
La Friche Belle de Mai,
Marseille 2013

Des images comme les oiseaux est une expérience du regard, le résultat d'une plongée prolongée d'un photographe contemporain, Patrick Tosani, dans une multitude de photographies récentes, à l'histoire desquelles il a lui-même contribué, de ce qu'il en garde et de ce qu'il s'en rappelle. Des images comme des oiseaux n'est pas une classique exposition photographique, mais une expérience du choix et du regard, un jeu sérieux, un pénétrable; une traversée dans les images (et le photographique) mises ensemble et en espace, à la surface desquelles nous pourrions glisser ou nous arrêter, hésiter ou revenir, de la première à la dernière, dans la combinaison des vis à vis, des juxtapositions, des allers retours et des montages, jusqu'au déploiement de toutes les constellations qu'elles dessinent et imaginent.

Des images dans l'espace

Ainsi la « scénographie » - l'écriture dans l'espace - des images comme des oiseaux, est conçue et imaginée comme un prolongement autour de nous d'un atlas d'images avec les photographies elles-mêmes. Elle est une construction progressive et séquentielle. Cette spéculation sensible sur les usages et

les formes de la présentation des photographies, les fait passer de la réserve au lutrin, à la règle, de leur accrochage à leur projection, du statut d'image-objet à celui d'image-écran. C'est aussi une proposition sur la présentation comme mise au présent d'un ensemble d'œuvres faisant œuvre, d'une collection publique rendue à son public, collectionneur sans trop le savoir. L'écriture de l'espace s'efface derrière l'écriture des images entre elles, leurs montages, cadrages dynamiques, en permanente recomposition dans l'espace et milieu des autres. Cut et continu, cadré et décadré, du proche au lointain, à chacun de puiser et partager dans la multiplication des regards des photographes et de leurs prises en un même endroit convoquées.

Les espaces des images

Le livre de Karl Sierek s'intitule dans sa version originale « Foto, Kino und Computer ». Il identifie le caractère fluide et voyageur des images, d'un médium à l'autre, leur perpétuation dans la circulation entre supports et formats. Pour pousser plus loin cette circulation infinie dans le flux et les dédales des images, l'exposition se clôt sur une application numérique qui prolongera pour le spectateur, sur smartphone et dans l'exposition, l'expérience du commissariat original. Comme pour finir, et pour recommencer, un générateur d'accrochage fera retour, boucle, nouvelle entrée sur l'atlas total redéployé dans l'espace du virtuel, à partir de l'archive digitale de la collection du CNAP. Ainsi, après avoir été exposé aux objets photographiques eux-mêmes, le visiteur passera le revers de l'exposition. Dans l'espace exactement ajusté de la projection du virtuel à la cimaise, des reproductions au réel de leurs formats originaux, il pourra revoir les œuvres présentées, et d'autres participant d'un choix augmenté, se re-disposer, s'associer autrement, produire d'autres montages, composer, recomposer d'autres partitions, d'autres paysages, infiniment.

Pierre Giner



1	4
2	
3	

1 / identité, graphisme Trafik

2 / principes de scénographie éléments d'édition,

3 / "images Atlas" application mobile

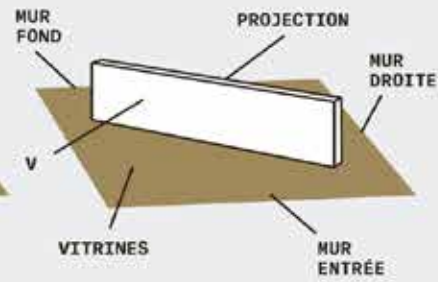
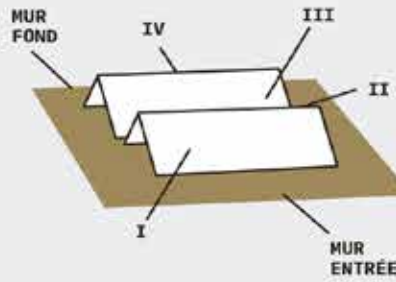
4 / images de l'exposition

DES IMAGES COMME DES OISEAUX

06. JUIL - 29. SEPT 2013

R+2

R+3





NUIT DE CHINE

Grand Palais,
Paris / 2014

Le 27 janvier 2014 est la date du 50ème anniversaire des relations diplomatiques entre la France et la Chine, initiées par le Général de Gaulle et par le président mao Ze-dong.

Le Général de Gaulle initiait il y a 50 ans une relation d'amitié pionnière avec la « Chine de toujours » du Président Mao Ze-dong. La France devenait ainsi la première puissance internationale à reconnaître la République Populaire de Chine.

Nuit de Chine au Grand Palais, placée sous le haut patronage de Monsieur François Hollande, Président de la République, est le premier événement de la célébration officielle du 50e anniversaire de cette relation diplomatique.

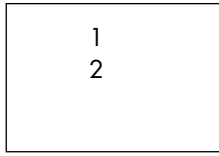
Sous la verrière de la grande Nef transformée pour la soirée, artistes chinois et français vont à la rencontre du grand public autour d'une mise en scène spectaculaire d'images, sons et lumières, sous la direction artistique de Patrick Bouchain, Thierry Dreyfus, Chen Weiya et Pierre Giner pour la création d'une image vidéo originale.

Réalisation de l'identité lumineuse, de la scénographie générale, du déroulé et des images projetée au centre de la nef du Grand Palais.

Séquences : Ouverture, Nuit du Cinéma, Galerie des Arts, Ailleurs, Nuit de danse, Final.

Avec la participation de Bartabas, Wu Mu Ye, Troupe Acrobatique de Shanghai (Cirque Phénix), Danseurs Étoile Du Ballet National de Chine et du Ballet de l'Opéra National De Paris, Ecole d'arts martiaux Shaolin de Tagou, Henri Scars Struck avec Jun Ling Wang, Yang Liying, Carsick Cars, et Patrick Vidal.





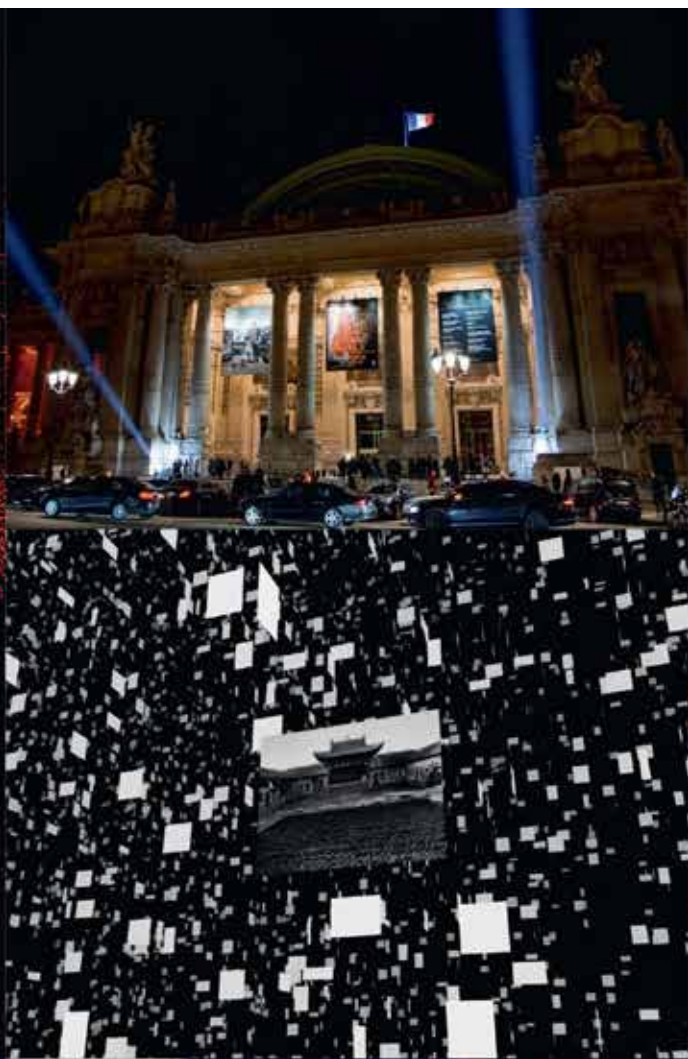
1 /
identité, graphisme Trafik

2 /
"Nuit de Chine"
projections 2 x 20m / 40 m
au centre de la nef du Grand Palais,
extraits des séquences Ouverture, Nuit du
Cinéma, Galerie des Arts, Ailleurs, Nuit de
danse, Final.



三
D

夜



REVEAL

Application et installation
Fondation
Galeries Lafayette / 2014

Au cœur de l'imaginaire quantique réside un principe de superposition qui s'énonce comme suit : si a et b sont deux états possibles d'un système alors a+b est également un état possible de ce système.

Reveal est le fruit de ce jeu d'additions, une manière de prendre un lieu entre ce qui s'y produit et ce qui s'y produira, entre ce qu'il est et ce qu'il sera.

Reveal est une forme potentielle, multiple et diffractée où se jouent ensemble le présent et le projet, le lieu et sa maquette, la maquette dans le lieu, la maquette à l'échelle du lieu, le lieu augmenté de ce qui s'y passe.

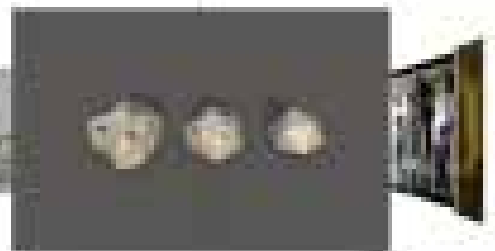
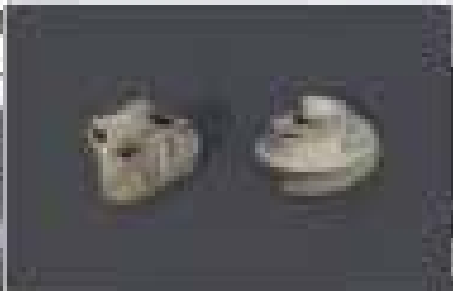
Le dispositif

Autour de la maquette du bâtiment, interprétée comme reliquaire contemporain, Pierre Giner dispose des caméras qui produisent des points de vue projetés en direct dans l'espace. Disposé en lieu et place de ce qu'il représente, Reveal est un dispositif qui confronte le visiteur au passé, au présent et au futur du bâtiment du 9 rue du Plâtre. Plongé à l'intérieur de la maquette, le public est ainsi invité à découvrir tout le potentiel créatif du projet de Rem Koolhaas, mis au service des artistes et de leurs productions.

L'application

Prenant acte du programme de préfiguration qui a permis à la Fondation d'accueillir de nombreux artistes dès avant son ouverture, Pierre Giner propose en outre une application qui permet au public de circuler à l'intérieur du bâtiment à travers les archives de Lafayette Anticipation. Le projet artistique et le projet architectural, ainsi mêlés, s'éclairent l'un l'autre pour mieux se définir. L'application Reveal permet aux visiteurs d'imprimer leur propre catalogue de l'événement dans la « printing room » de la Fondation.

Alexis Jakubowicz



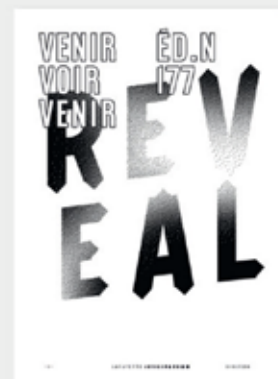
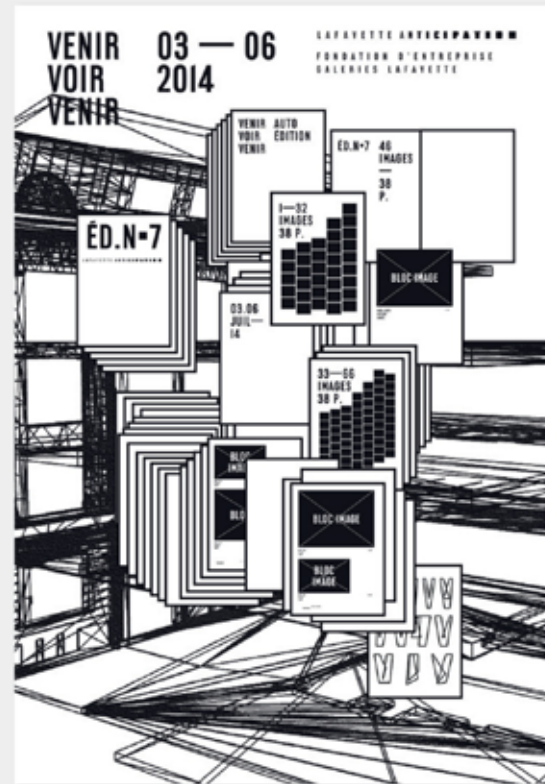
1	2
	3
	4

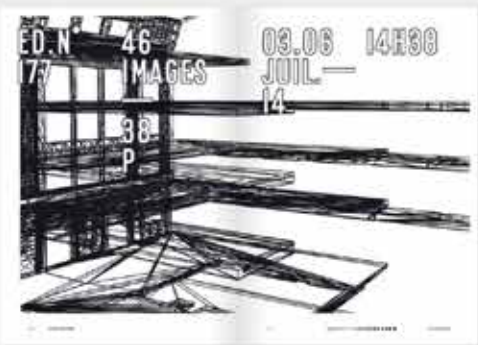
1 /
"Reveal"
Identité, Trafik

2 /
"Reveal" / 1
Dispositif de visite
Installation interactive
Maquette OMA, maquette numérique
images, webcams, projections
Fondation Galeries Lafayette
Paris, 2014

3 /
"Reveal" / 3
Installation interactive
Dispositif d'édition
maquette numérique, images,
documentation, projection,
imprimante Riso
Fondation Galeries Lafayette
Paris, 2014

4 /
"Reveal" / 3
Edition générative
Format A5, 16 à 32 p
Application interactive,
imprimante Riso
Dev, Trafik
Fondation Galeries Lafayette
Paris, 2014





PG RÉSIDENT

Application de réalité augmentée
Musée des Arts Décoratifs, Paris / 2014
et divers lieux

**PIERRE GINER EST ARTISTE
ET A CRÉÉ PG À SON IMAGE.**

**PG EST LA RÉPLIQUE DE PIERRE
GINER, ÉVOLUANT DANS L'ESPACE
DES ÉCRANS.**

**PG PARTICIPE AUX EXPOSITIONS
DE PIERRE GINER.**

**PIERRE GINER EST LE DIRECTEUR
ARTISTIQUE DE PG.**

PG habite au musée

PG, l'avatar de l'artiste Pierre Giner, créature animée en réalité virtuelle, est en résidence dans les espaces du Musée des Arts Décoratifs et ailleurs. Il active pour nous ses objets, habite dans les collections, investit les expositions et period rooms, accueille les visiteurs.

PG, personnage mi artiste, mi visiteur, occupe, s'approprie, scénarise et réfléchit au musée et ses usages numériques par une série d'expériences et d'apparitions, à des échelles diverses, aux détours du lieu, de ses espaces, de ses présentations et dans les temps de sa programmation.

PG LAB app

PG app, application et expérimentations numériques développées par Pierre Giner en résidence au sein du Musée des Arts décoratif, est l'occasion de réfléchir par la fabrication et les propositions artistiques aux usages numériques de l'Art et de ses lieux.

La figure numérique de l'artiste / visiteur / habitant PG est l'instrument d'une réflexion sur les modes d'appropriation des espaces de la culture, du musée et des objets culturels et patrimoniaux par un artiste et par nous tous au travers des écrans.

PG app est développé en résidence de production et d'expérimentation, à l'occasion de Museomix, de workshops, avec les contenus et la complicité des acteurs du Musée et des lieux qui l'accueillent, des graphistes de Trafik, de la société spécialisée en Réalité Augmentée idée 3com, et de tout autre contributeur de recherche et de développement intéressé par ce projet mené toujours in situ et dans la durée.



1	4
2	
3	

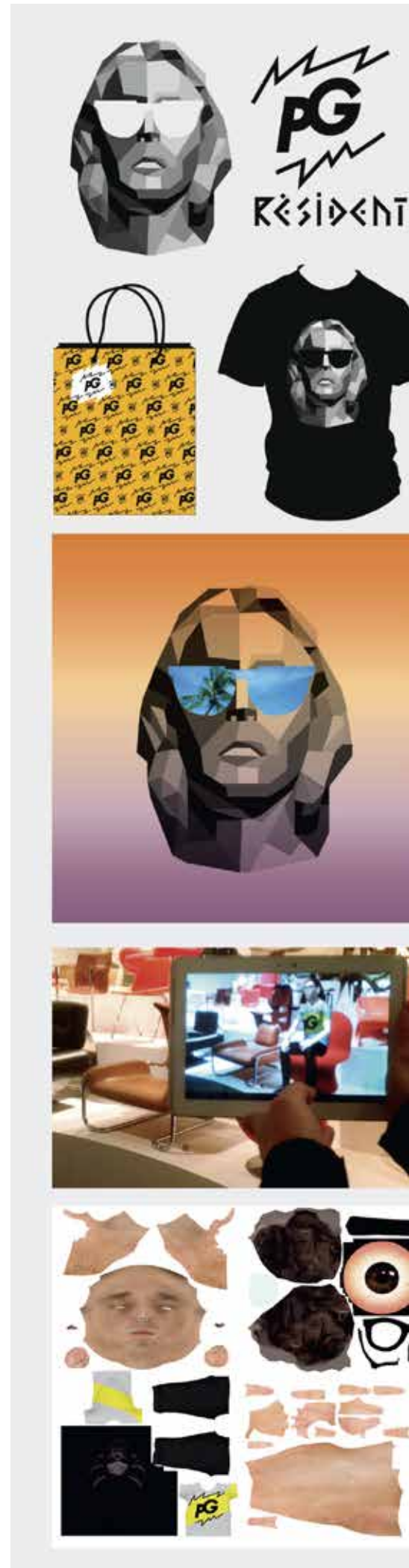
1 /
identité, Trafik

2 /
"PG résident"
Application réalité augmentée
2013

3 /
Character textures maps

4 /
"PG résident"
Musée des Arts Décoratifs
Paris, 2014

www.prgresident.net





ÉDITIONS ET APPLICATIONS

Cnap-N

Générateur automatique de catalogue,
application mobile et édition

Pdf génératif, autoimpression

www.cnap-n.fr

www.cnapn/app

Identité, graphisme
et développement numérique : Trafik

Centre National des Arts Plastiques
Paris, 2011

CNAP^N



CNAP^N AUTO-BOOK



CNAP^N ÉDITION



CNAP^N APPLICATION



ÉDITIONS ET APPLICATIONS

Des images comme des oiseaux

Application mobile et catalogue

www.imagesatlas.com

Editions Loco

Identité, graphisme
et développement numérique : Trafik

La friche la belle de mai,
Marseille, 2013



A. INVENTAIRE	03
INVENTORY	
B. EXTRAIT	55
EXTRACT	
C. PLANCHES	81
PLATES	
D. TEXTES	125
TEXTS	

Reveal

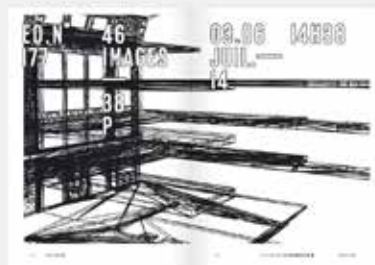
Générateur automatique de catalogues

Pdf génératif, impression Riso

Identité, graphisme
et développement numérique : Trafik

Fondation
Galeries Lafayette,





**MONDIT
MPLAN
SICF MEDIZ
VOUS GINIER'S
IMAGINERES
IND'AU**

PIERRE GINER
20 rue Jean-Pierre Timbaud
75011 PARIS
+33 (0)662843838

salutginer@gmail.com
www.pierregerin.net