

History and Research  
in Arts and Design

Histoire et recherche  
dans les arts et le design

M  
n  
e  
m  
o  
s  
e  
n  
y



Mnemosyne

History and Research  
in Arts and Design

Mnemosyne

Histoire et recherche  
dans les arts et le design

	Foreword Alexis Georgacopoulos	7
Research Projects	Swiss Graphic Design and Typography Revisited Chiara Barbieri	15
	Fuori catalogo / Out of Production. A Taxonomy of Disruptions in Furniture Manufacturing Anniina Koivu, Margherita Banchi	33
	Archigraphiæ. Rationalist Lettering and Architecture in Fascist Rome (1922–1943) Matthieu Cortat	55
	The Sources of Jan Tschichold's <i>The New Typography</i> Chiara Barbieri	75
	The Emergence of Video Art in Europe (1960–1980). History, Theory, Sources and Archives François Bovier, Stéphanie Serra	95
	Olivetti Identities. Spaces and Languages 1933–1983 Davide Fornari	113
	Phantom Power. A Study of the Sonic Modes of Existence of Non-audible Forces in Action Thibault Walter, Stéphane Kropf	131
Xanti Schawinsky. A Swiss Bauhäusler in Italy (1933–1936) Chiara Barbieri	151	
Conversations	No More Heroes? Sarah Owens in Conversation with Jonas Berthod	169
	A Symphony for Nam June Paik, Digitally Sang Ae Park in Conversation with Patrick Keller	197

	Préface Alexis Georgacopoulos	7
Projets de recherche	Le graphisme et la typographie suisses revisités Chiara Barbieri	15
	Fuori catalogo / Out of Production. Une taxonomie des perturbations dans la production de meubles Anniina Koivu, Margherita Banchi	33
	Archigraphiæ. Lettrage rationaliste et architecture dans la Rome fasciste (1922–1943) Matthieu Cortat	55
	Les sources de <i>La nouvelle typographie</i> de Jan Tschichold Chiara Barbieri	75
	L'émergence de l'art vidéo en Europe (1960–1980). Histoire, théorie, sources et archives François Bovier, Stéphanie Serra	95
	Identités Olivetti. Espaces et langages 1933–1983 Davide Fornari	113
	Phantom Power. Étude sur les modes d'existence sonore des forces non-audibles en action Thibault Walter, Stéphane Kropf	131
	Xanti Schawinsky. Un Bauhäusler suisse en Italie (1933–1936) Chiara Barbieri	151
Conversations	No More Heroes? Sarah Owens en conversation avec Jonas Berthod	169
	Une symphonie pour Nam June Paik, digitale Sang Ae Park en conversation avec Patrick Keller	197

	Stuck in the Middle. Caught between the Professional World and the Academy, Design Research is Misunderstood by Both Deyan Sudjic in Conversation with Anniina Koivu	227
	Photography and the Power of Data Structures Estelle Blaschke in Conversation with Joël Vacheron	253
	Researching the World in Move: Dancing through the Internet Anouk Kruithof in Conversation with Davide Fornari	281
	Video as a Means of Artistic Expression VALIE EXPORT in Conversation with François Bovier and Stéphanie Serra	309
	Studying the Past to Decode the Present and Foresee the Future Davide Fornari	329
Appendices	Contributors	338
	Image Credits	340
	Imprint	342

	Coincée au milieu. Prise entre le monde professionnel et universitaire, la recherche en design est mal comprise par les deux Deyan Sudjic en conversation avec Anniina Koivu	227
	La photographie et le pouvoir des structures de données Estelle Blaschke en conversation avec Joël Vacheron	253
	Explorer le monde en mouvement : la danse sur internet Anouk Kruithof en conversation avec Davide Fornari	281
	La vidéo comme moyen d'expression artistique VALIE EXPORT en conversation avec François Bovier et Stéphanie Serra	309
	Étudier le passé pour déchiffrer le présent et prévoir l'avenir Davide Fornari	329
Annexes	Contributeurs	339
	Image Credits	340
	Imprint	342



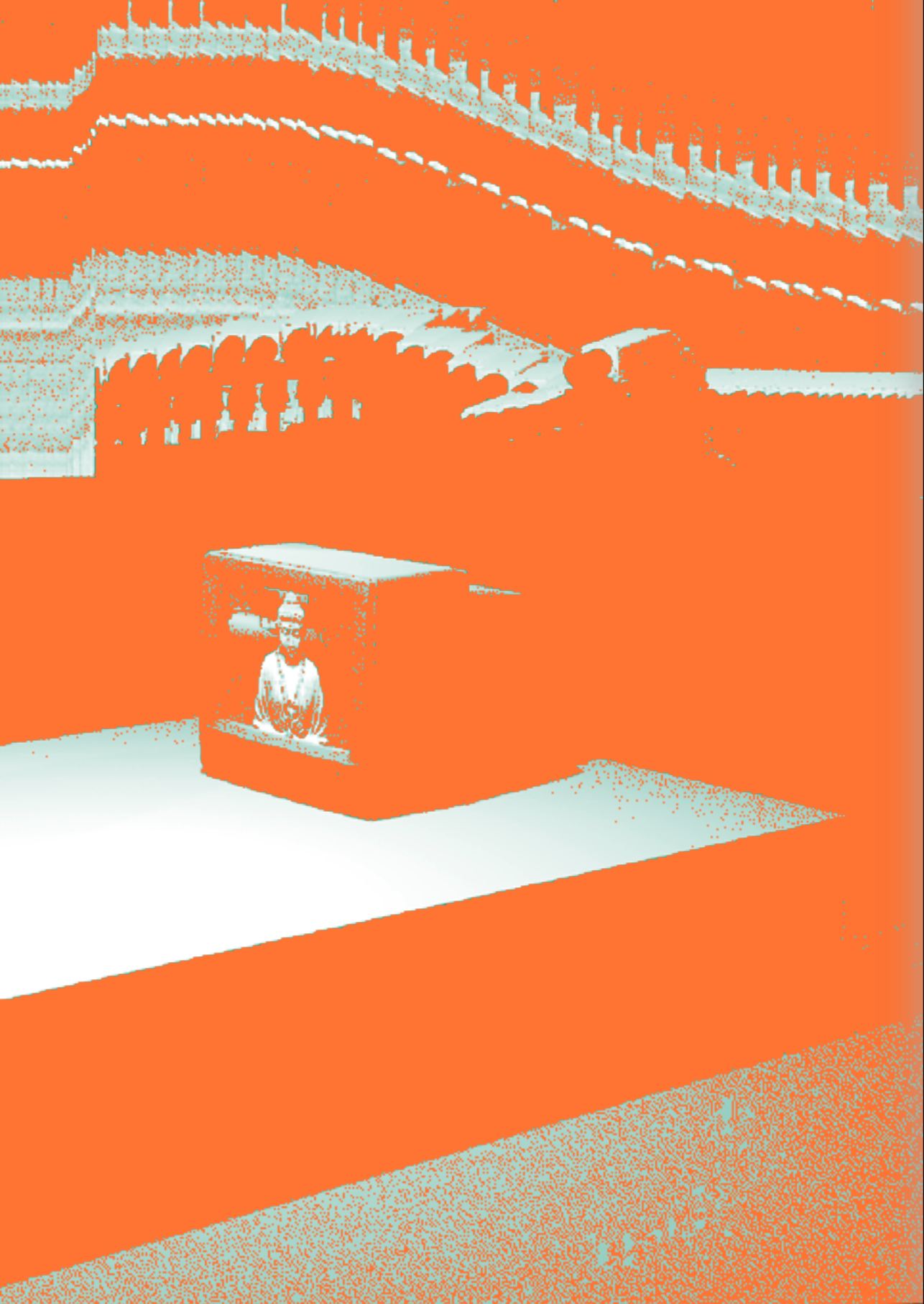


Conversations

Conversations







A Symphony  
for Nam June Paik,  
Digitally

Sang Ae Park  
in Conversation with  
Patrick Keller

Une symphonie  
pour Nam June Paik,  
digitale

Sang Ae Park  
en conversation avec  
Patrick Keller

The joint research-creation initiative *(Re-)Viewing Paik*, which is conducted between ECAL/University of Art and Design Lausanne (HES–SO), the Nam June Paik Art Center in South Korea and fabric | ch – studio for architecture, interaction & research – in Switzerland, aims to study and establish new types of curatorial approaches and design principles for immersive online exhibitions. These must take digital form in each remote location belonging to “visitors” (home, office etc) and populate it virtually with a selection of artworks, in an autonomous but responsive way. Literally, a “museum at home” to be experienced in augmented reality.

In the long term, the *(Re-)Viewing Paik* project aims to contribute to the strong phenomenon and analytical debate towards digital museums and online “viewing rooms,” by generalising its learnings to a broader range of museums and collections.

*(Re-)Viewing Paik* has benefited from the support of the Bilateral Research Program of SERI / Leading House Asia (ETH Zurich).

L'initiative conjointe de recherche-création (*Re-Viewing Paik*), menée par l'ECAL/École cantonale d'art de Lausanne (HES-SO), le Nam June Paik Art Center en Corée du Sud et fabric | ch – studio d'architecture, d'interaction et de recherche – en Suisse, vise à étudier et à établir de nouveaux types d'approches curatoriales et de principes de design pour des expositions immersives en ligne. Celles-ci doivent prendre une forme numérique dans des lieux à distance appartenant à des « visiteurs » (domicile, bureau, etc.) et occuper virtuellement l'espace avec une sélection d'oeuvres d'art, de manière autonome mais réactive. Il s'agit littéralement d'un « musée chez soi » à visiter en réalité augmentée.

À long terme, le projet (*Re-Viewing Paik*) vise à contribuer au débat analytique sur l'important phénomène des musées numériques et des « viewing rooms » en ligne, en généralisant ses enseignements à un plus large éventail de musées et de collections.

*(Re-Viewing Paik)* a bénéficié du soutien du programme de recherche bilatéral SERI / Leading House Asia (ETH Zurich).

Sang Ae Park, you are the head of the curatorial department and archivist of the Nam June Paik Art Center in Yongin (Seoul Capital Area, South Korea), and you are one of the main contributors to this research. Could you explain in a few words the nature and missions of the Nam June Paik Art Center?

The Nam June Paik Art Center was opened in 2008, following the will of the artist Nam June Paik. He wished to build a museum named after him in Korea, where he was born, while he was still alive. So, we had a discussion with him in 2002, and then we built the museum in 2008. We have been hosting various exhibitions, educational programs, research and publications since we opened. We also hold art collections including 120 works by Nam June Paik, as well as works by other contemporary artists. The archive collections include 2285 analogue video tapes of Nam June Paik. This is the only and unique video archive of the artist. We also have a collection of Nam June Paik's primary materials, such as video footage, audio recordings, drawings and correspondence.

Could you tell us more about Nam June Paik himself and how he defined his artistic practice? How, from your point of view, could a selection of his works shed light on our research objectives, which concern the digital museum?

Nam June Paik was born in Seoul in 1932. He studied aesthetics at Tokyo University, then moved to West Germany in 1956, where he studied philosophy and music. There he worked with artists of the contemporary avant-garde and carved out his artistic identity through radical performance art with Fluxus colleagues. In 1963, he used television as a new artistic medium for the first time in the world, in his first solo exhibition in West Germany, at the Galerie Parnass in Wuppertal. Before that time, Nam June was one of the active Fluxus members. Fluxus, known as the avant-garde movement, was a loose but revolutionary art network. They broke boundaries, challenged social taboos, organised social political interventions and countered what they considered as "high art."

In 1964 he moved to the US where he developed video art, creating *Video Synthesizer* with engineer Shuya Abe and collaborating with public television stations in the US, while later using satellite systems to diffuse his work. This initiative strongly resonates with the contemporary idea of viewing art from a distance, networked, and making it accessible to a wide audience. Following this, Nam June created many remarkable artworks, and from that point he became known



Sang Ae Park, vous êtes responsable du département curatorial et archiviste au Nam June Paik Art Center à Yongin (région de Séoul, Corée du Sud) et vous êtes l'une des principales contributrices à cette recherche. Pouvez-vous expliquer en quelques mots la nature et les missions du Nam June Paik Art Center ?

Le Nam June Paik Art Center s'est ouvert en 2008, suivant les désirs de l'artiste Nam June Paik. Il souhaitait construire un musée portant son nom en Corée, où il est né, de son vivant. On a donc discuté ensemble en 2002, avant de construire le musée en 2008. Depuis son ouverture, le centre a accueilli des expositions, des programmes pédagogiques, des recherches et des publications. Nous possédons également des collections d'art comprenant 120 œuvres de Nam June Paik, ainsi que des œuvres d'autres artistes contemporains. Les collections d'archives comprennent 2285 cassettes vidéo analogiques de Nam June Paik. Il s'agit là de la seule et unique archive vidéo de l'artiste. Nous possédons également une collection de matériaux primaires de Nam June Paik, tels que des séquences vidéo, des enregistrements audios, des dessins et de la correspondance.

Pouvez-vous nous en dire plus sur Nam June Paik lui-même et sur la façon dont il définissait sa pratique artistique ? Comment, de votre point de vue, une sélection de ses œuvres pourrait-elle éclairer nos objectifs de recherche concernant les musées numériques ?

Nam June Paik est né à Séoul en 1932. Il a étudié l'esthétique à l'université de Tokyo, puis s'est installé en Allemagne de l'Ouest en 1956, où il a étudié la philosophie et la musique. Il y a travaillé avec des artistes de l'avant-garde contemporaine et s'est forgé une identité artistique en réalisant des performances radicales avec ses collègues de Fluxus. En 1963, il a utilisé pour la première fois au monde la télévision comme nouveau moyen d'expression artistique, lors de sa première exposition personnelle en Allemagne de l'Ouest, à la Galerie Parnass de Wuppertal. Avant cette date, Nam June était l'un des membres actifs de Fluxus. Ce mouvement d'avant-garde était en fait un réseau artistique souple mais révolutionnaire. Les artistes du mouvement repoussaient les limites, défiaient les tabous sociaux, organisaient des interventions politiques sociales et s'opposaient à ce qu'ils considéraient comme le « grand art ».

En 1964, il s'installe aux États-Unis où il développe l'art vidéo, créant *Video Synthesizer* avec l'ingénieur Shuya Abe et collaborant avec des chaînes de télévision publiques américaines, tout en utilisant plus tard

as the “father of video art.” He went on to win the Golden Lion at the 1993 Venice Biennale and passed away in Miami in 2006. So unfortunately, he didn’t see his museum in South Korea.

John Cage was also a very important figure in Nam June’s art and life. Cage is known as the pioneer of experimental music. Nam June once mentioned that his life could be divided into BC (Before Cage) and AD (After Cage’s Death).

Before we started the research (*Re-Viewing Paik*), about digital ways of exhibiting at a distance, potentially in an autonomous way and at anyone’s place, I was thinking of the major exhibition *Exposition of Music – Electronic Television* that Paik implemented in a private house in 1963. I was also thinking of the *Symphony for 20 Rooms*, which had never been performed until recently. I thought they could both serve as early references for our research objectives. Could you give us a few insights about these two projects and the artworks that were presented?

Nam June’s first solo exhibition took place in Wuppertal in 1963. In this exhibition he presented the piece *Klavier Intégral*, a prepared piano. The piano was installed with many unexpected objects from everyday life, producing experimental sounds and noises. The work *Random Access*, consisting of audio tapes applied to the wall in abstract forms, was played individually and in a participatory way by the audience, each using an audio head. The audience could also play the signal at the tempo and in the order of their choice. He displayed twelve television sets, most of which had manipulated images or scan lines influenced by external audio or electrical signals. The audio could change the level of the signals and the images on the monitor were improvised. *Dragging Suite* is one of Nam June’s scores, where he gives indications on how the subject should act. The score suggests the artist’s basic ideas. And people can interpret or play these scores as they wish. Nam June performed the score at the *Exposition of Music – Electronic Television* exhibition in 1963, by dragging a violin.

And then the second project, *Symphony for 20 Rooms*, which is in fact older but took this idea of instructions even further, in this case to create an entire exhibition?

Nam June’s *Symphony for 20 Rooms*, which was created in 1961, is indeed one of the inspiring works for this research. It could be read as a curatorial idea combining architectural space, “rooms” and the senses. The project and its rules describe each room with different

des systèmes satellitaires pour diffuser ses œuvres. Cette initiative résonne fortement avec l'idée contemporaine de donner accès à l'art à distance, en réseau et à un large public. Par la suite, Nam June a créé de nombreuses œuvres remarquables, au point d'être surnommé le « père de l'art vidéo ». Il a remporté le Lion d'or de la Biennale de Venise en 1993 et il est décédé à Miami en 2006. Malheureusement, il n'aura pas pu voir son musée en Corée du Sud.

John Cage a également été une figure très importante dans l'art et la vie de Nam June. Il est connu pour être un des pionniers de la musique expérimentale. Nam June a mentionné un jour qu'on pouvait scinder sa vie en deux : avant J.-C. (avant John Cage) et après J.-C. (après la mort de John Cage).

Avant (*Re-Viewing Paik*, qui se concentre sur les moyens numériques d'exposer à distance, potentiellement de manière autonome et chez tout un chacun, je pensais à *Exposition of Music – Electronic Television*, la grande exposition que Nam June Paik a réalisée dans une maison privée en 1963. Je pensais aussi à la *Symphony for 20 Rooms*, qui n'avait jamais été jouée jusqu'à récemment. Je me suis dit que ces deux œuvres pouvaient servir de références initiales pour nos objectifs de recherche. Pouvez-vous nous donner quelques indications sur ces deux projets et sur les œuvres d'art qui ont été présentées ?

La première exposition personnelle de Nam June a eu lieu à Wuppertal en 1963. Il y a présenté la pièce *Klavier Integral*, un piano qui a été préparé avec de nombreux objets inattendus de la vie quotidienne, produisant des sons et des bruits expérimentaux. Il y avait aussi *Random Access*, une œuvre composée de bandes audio appliquées au mur dans des formes abstraites, qui était jouée individuellement et de manière participative par le public, chacun utilisant un casque audio. Le public pouvait également jouer le signal au tempo et dans l'ordre de son choix. L'exposition proposait également une œuvre comprenant 12 téléviseurs, dont la plupart diffusaient des images manipulées ou des lignes de balayage influencées par des signaux audio ou électriques externes. L'audio pouvait modifier le niveau des signaux et les images sur le moniteur étaient improvisées. Citons encore la partition *Dragging Suite*, qui donne des indications sur la façon dont le sujet doit agir, elle présente les idées fondamentales de l'artiste et les gens sont ensuite libres d'interpréter ou de jouer ces partitions comme ils le souhaitent. Nam June a joué cette partition lors de l'exposition *Exposition of Music – Electronic Television* en 1963, en traînant un violon derrière lui.

levels of light, sound, object components, and type of audience participation. For example, the score for Room 1 includes running water and various sounds, as well as light levels. For Room 3, Nam June included incense. Room 4 has readings, while Room 13 is vacant. Room 14 and 15 require audience participation etc.

So, would you agree with me to say that these two exhibitions, which could be seen as artworks in themselves to some extent, could feed into the idea of virtual and remote exhibitions or distributed exhibitions in unknown locations, or “rooms”? Resonating with the current dynamics towards “viewing rooms” and virtual or augmented reality exhibitions, but with the addition of “rules” or instructions on how the artworks could “exhibit themselves,” almost autonomously?

It is certainly one of the ways to understand it, especially nowadays. The *Symphony for 20 Rooms* can be understood as providing the basic idea and rules of how Paik’s works would be explored in a physical, but also a virtual environment.

Since you talk about virtual or augmented environments, do you believe we should adapt the curatorial approaches in relation to the new digital nature of these types of exhibitions? Would we need to change them at all?

Patrick, you came to us with the *(Re-)Viewing Paik* research, along with ECAL and fabric | ch which already had preliminary experiences about digital exhibition and automated curating, and I’m clearly interested in this project since this is an exciting experiment to see the possibilities of virtual creation.

Therefore, I also think that in this case we have to change our point of view. In the physical context of a museum, the artwork must be preserved and displayed in its original identity. It cannot be altered, and no one can change the way the artwork can be displayed without the artist’s permission. However, in this personalised virtual or augmented museum, I personally think that there could be a bit more experimentation and that it would be stimulating to see the context of the museum in a more radical way.

My first assumption for this project would be to change the starting point. The virtual space becomes the new paradigm for displaying artworks.

We must then select the appropriate works when they are not “virtual native,” especially Paik’s artworks and archive in our case, because some are likely to be better suited to this type of environment than others. It is indeed a different artistic and museographic experience, which certainly does not replace existing ones

Et puis le deuxième projet, *Symphony for 20 Rooms*, est plus ancien à vrai dire, mais il pousse encore plus loin cette idée d'instructions, en l'occurrence pour créer une exposition dans sa totalité ?

La *Symphony for 20 Rooms* de Nam June, créée en 1961, est en effet l'une des œuvres qui ont inspiré cette recherche. Elle pourrait être comprise comme une idée curatoriale qui allie l'espace architectural, les « chambres » et les sens. Le projet et ses règles décrivent chaque chambre avec différents niveaux de lumière, de son, de composants d'objets et de type de participation du public. Par exemple, la partition de la chambre 1 comprend de l'eau courante et divers sons, ainsi que des niveaux de lumière. Pour la chambre 3, Nam June inclut de l'encens. La chambre 4 propose des lectures, tandis que la chambre 13 est vide. Les chambres 14 et 15 requièrent la participation du public, etc.

Seriez-vous donc d'accord avec moi pour dire que ces deux expositions, qui pourraient être considérées comme des œuvres d'art en elles-mêmes dans une certaine mesure, pourraient alimenter l'idée d'expositions virtuelles et à distance ou d'expositions diffusées dans des « chambres » ou des lieux inconnus ? En résonance avec la dynamique actuelle des « *viewing rooms* » et des expositions en réalité virtuelle ou augmentée, mais avec l'ajout « d'instructions » ou d'indications sur la façon dont les œuvres d'art pourraient « s'exposer », de manière presque autonome ?

C'est certainement l'une des façons de le comprendre, surtout de nos jours. La *Symphony for 20 Rooms* peut être comprise comme fournissant l'idée et les règles de base de la façon dont les œuvres de Paik seraient explorées dans un environnement physique, mais aussi virtuel.

Puisque vous parlez d'environnements virtuels ou augmentés, pensez-vous qu'on devrait adapter les approches curatoriales en fonction de la nouvelle nature numérique de ces types d'expositions ? Doit-on même les changer ?

Patrick, vous êtes venu nous voir avec le projet de recherche *(Re-)Viewing Paik*, avec l'ECAL et fabric | ch, qui avait déjà une expérience préalable des expositions numériques et de l'automatisation du processus curatorial. Cette recherche m'intéresse évidemment car c'est une expérience passionnante qui permet d'appréhender les possibilités de la création virtuelle.

Par conséquent, je pense également que, dans ce cas, il nous faut changer de point de vue. Dans le contexte physique d'un musée, l'œuvre d'art doit être préservée et exposée dans son identité originale. Elle ne peut pas être modifiée et personne ne peut changer

but offers alternative possibilities. We can then also consider artworks that would not benefit from this transfer into the digital environment, like very large and complex installations by Paik, with lots of screens and videos, or some long videos.

Sang Ae, following these early considerations and references, you chose several works in the collection for the initial phase of the research. Would you give us some insights about them?

Virtual experiences on a spatial, sensory and cognitive level, as well as on a temporal one, are remarkable attributes and this partly guided my choices. I wanted a concise selection of works to deploy and help test these dimensions. So, I suggested nine artworks in different media to start working with in the initial phase of the research: *Klavier Intégral* (1963), *Random Access* (1963), *Global Groove* (1973), *Experimental Television* (1963), *Dragging Suite: Zen for Walking* (1963), *Paik-Abe Video Synthesizer* (1969–1970), *A Tribute to John Cage* (1973), *TV Buddha* (1974) and *Good Morning Mr. Orwell* (1984). Out of these choices, single channel videos are: *Paik-Abe Video Synthesizer* (1969–1970), *A Tribute to John Cage* (1973), and *Good Morning Mr. Orwell* (1984). Many are in the form of documentary images, others as videos digitised from their original media, while some could be emulated.

Virtual reality is the environment in which all objects exist in the form of data. In this virtual environment, how does the audience experience art? How can the overwhelming sensory experience that people feel in the museum be changed in the virtual spaces? These were the kind of questions I was asking myself.

These are indeed important questions that lie at the core of the research (*Re-)Viewing Paik*. We are still in its early phases, so these issues are not resolved at this stage.

But would you like to give us more information about the goals and current state of the research, from your point of view?

From a broader perspective, we are trying to define an automated curatorial process. We are looking to achieve a general type of system, and its tuneable rules, that helps create a curatorial environment, but also its exhibition set at the same time.

It is likely to be automated, and possibly be experienced anywhere through augmented reality sensing and displays. The research is focused on automated curation and this fictive goal I'm describing acts as a "designerly" research hypothesis, and possibly an artefact, that will help us identify the gaps, guide the

la façon dont l'œuvre d'art peut être exposée sans la permission de l'artiste. Cependant, dans ce musée virtuel ou augmenté personnalisé, je pense personnellement qu'il pourrait y avoir un peu plus d'expérimentation et qu'il serait stimulant de voir le contexte du musée d'une manière plus radicale.

Ma première hypothèse pour ce projet serait de changer le point de départ. L'espace virtuel devient le nouveau paradigme pour la présentation des œuvres d'art.

Il faut ensuite sélectionner les œuvres appropriées lorsqu'elles ne sont pas « nativement virtuelles », notamment les œuvres et les archives de Nam June Paik dans notre cas, car certaines sont susceptibles d'être mieux adaptées que d'autres à ce type d'environnement. Il s'agit en effet d'une expérience artistique et muséographique différente, qui ne remplace certainement pas les expériences existantes, mais offre des possibilités alternatives. On peut alors également considérer les œuvres d'art qui ne bénéficieraient pas de ce transfert dans l'environnement numérique, telles que les installations de très grande taille et complexes de Nam June Paik, qui comportent beaucoup d'écrans et de vidéos, ou les vidéos qui se jouent pendant de longues durées.

Sang Ae, suite à ces premières considérations et références, vous avez choisi plusieurs œuvres de la collection pour la phase initiale de la recherche. Pouvez-vous nous donner quelques informations à leur sujet ?

Les expériences virtuelles sur le plan spatial, sensoriel et cognitif, ainsi que sur le plan temporel, sont des attributs remarquables et cela a en partie guidé mes choix. Je voulais une sélection concise d'œuvres pour déployer et tester ces dimensions. J'ai donc proposé neuf œuvres d'art dans différents médias pour la phase initiale de la recherche : *Klavier Intégral* (1963), *Random Access* (1963), *Experimental Television* (1963), *Dragging Suite : Zen for Walking* (1963), *Paik-Abe Video Synthesizer* (1969–1970), *Global Groove* (1973), *A Tribute to John Cage* (1973), *TV Buddha* (1974) et *Good Morning Mr. Orwell* (1984). Parmi ces choix, les vidéos à canal unique sont *Paik-Abe Video Synthesizer* (1969–1970), *A Tribute to John Cage* (1973) et *Good Morning Mr. Orwell* (1984). Beaucoup se présentent sous forme d'images documentaires, d'autres sous forme de vidéos numérisées à partir de leur support d'origine, tandis que certaines pourraient être émulées.

La réalité virtuelle est un environnement dans lequel les objets existent sous forme de données. Dans cet environnement virtuel, comment le public fait-il l'expérience de l'art ? Comment traduire l'expérience sensorielle bouleversante que les gens ressentent au musée



work, learn from it and its potential reception. We need to translate our hypotheses in exhibit design and curatorial languages, so as to collect learnings in and for these disciplines.

You thought Nam June Paik's works and experiments could serve this goal?

We are indeed very interested in the work of Nam June Paik for this project. Certainly, at first as an historical case study in media and televisual arts, which would naturally fit our research objectives, as some of his works were already meant to be "televised" and seen at a distance. But then the *Symphony for 20 Rooms* that you introduced also serves as a major reference, linked to Paik's and Fluxus' ideas about exhibition outside the museum. Paik implemented these ideas in the Wuppertal house, for the *Exposition of Music – Electronic Television* exhibition. He entirely modified the house by temporarily transforming it in different ways and by following the ideas of rule-based "preparation" inherited from John Cage, who was so important to him. We now know that this exhibition opened up many new paths that were later followed and developed by artists and musicians.

The concepts of non-deterministic participation and then interaction are part of those paths. So, for us, coming back after almost 60 years with this similar idea of bringing an exhibition to everyone's home digitally, which would become the distant museum crawled by remote visitors, it naturally resonates with these early projects and exhibitions by Paik.

How can this personalised virtual space and museum, which is supported by your platform, be experienced, if one of Nam June Paik's *TV Buddha* was realised in it? How can this sensory and cognitive experience be changed in these virtual spaces?

When you see this piece in a physical museum, you sense the time, the temporary feedbacks and loops, and all these functions of the piece are experienced instinctively. But in these virtual spaces, if I place this work in my room and then see this piece, how does this experience, like the sensory, or the cognitive and the temporary experiences, be rebuilt to the audience or the user?

It is certainly a difficult challenge and I think we have to go through a learning phase first. Learning by doing in a reflexive and comparative process, while being aware of other experiences, but also by evaluating what is being done with different audiences of artists, curators and visitors.

It is therefore very instructive to work with the



dans un espace virtuel ? C'est le genre de questions que je me suis posée.

Ce sont en effet des questions importantes qui sont au cœur du projet de recherche *(Re-)Viewing Paik*. On n'en est encore qu'aux phases initiales et ces questions ne sont donc pas résolues à ce stade.

Pourriez-vous cependant nous donner plus d'informations sur les objectifs et l'état actuel de la recherche, de votre point de vue ?

D'un point de vue plus général, on est en train de définir un processus curatorial automatisé. On cherche à mettre en place un type de système général, avec ses règles personnalisables, qui permette de créer un environnement curatorial aussi bien que sa scénographie. Ce processus sera probablement automatisé et pourra être expérimenté n'importe où grâce à la détection et à l'affichage de la réalité augmentée. La recherche est axée sur l'automatisation du processus curatorial et l'objectif fictif que je décris sert d'hypothèse de recherche « créative », éventuellement d'artefact, qui nous aidera à identifier les lacunes, à guider le travail, à en tirer des enseignements et à en évaluer la réception potentielle. Il nous faut traduire nos hypothèses dans un langage curatorial et de design d'exposition, de manière à recueillir des enseignements de la part de, et pour, ces disciplines.

Pensiez-vous que les œuvres et les expérimentations de Nam June Paik pouvaient servir cet objectif ?

On est en effet très intéressé par l'œuvre de Nam June Paik pour ce projet, d'abord en tant qu'étude de cas historique sur les arts médiatiques et télévisuels, ce qui correspond naturellement à nos objectifs de recherche, puisque certaines de ses œuvres étaient déjà destinées à être « télévisées » et vues à distance. Mais la *Symphony for 20 Rooms* que vous avez présentée sert également de référence majeure, liée aux idées de Nam June Paik et de Fluxus sur l'exposition *extra muros*. Nam June Paik a mis en œuvre ces idées dans la maison de Wuppertal, pour l'exposition *Exposition of Music – Electronic Television*. Il a entièrement modifié l'habitation en la transformant temporairement de différentes manières et en suivant les idées d'une « préparation » basée sur des règles héritées de John Cage, qui était si important pour lui. On sait aujourd'hui que cette exposition a ouvert de nombreuses nouvelles voies qui ont ensuite été empruntées puis développées par d'autres artistes et musiciens. Les concepts de participation non déterministe et d'interaction font partie de ces voies. Donc, pour nous, revenir après presque 60 ans avec cette même idée d'amener une exposition chez tout un chacun en numérique, qui deviendrait un

different types of works that you have selected, because, so far, we have maintained degrees of freedom and did not choose to respect the physicality or size of the works. They don't really have specific ones anymore anyway, once in a digital environment that is meant to be viewed on so many different screens and in various contexts. We simply took the works, "translated" them into digital in the most direct way possible, guided by the willingness to provide an immersive experience to the end users. As a result, some of them became much larger than they were in reality, while others became smaller to fit the destination spaces.

For example, the Manfred Montwé's black and white photographs are displayed in the augmented space at the size of the people or objects in the pictures, and not at the size of the original picture, to turn them into immersive experiences. This is something we can easily do digitally, but it is a big change compared to the small original images, which are in themselves a transcription of an original "life-size" event.

And then, as you mentioned *TV Buddha*, it is also a very interesting and important question that you're raising, because in the long run some people will probably only see this work in its digital form, as they might not have the opportunity to see it physically or in a conventional museum. This question of replicability is not new, but again transformed by a new medium of copy. Thus, it remains to be assessed what is still present in this work once it has been "translated."

In which way is the *TV Buddha* translated into the virtual?

I would first say that there are certainly more than one acceptable transcript of the same original work, which therefore become kinds of altered copies, or even "poor copies" to paraphrase Hito Steyerl. For now, and in our case, we just tried to reproduce *TV Buddha* by keeping this idea of staying direct and "simple" in the transcriptions, especially regarding the closed video circuit. This is feasible without too many complications in virtual and by using current game software. But the experience will be different since you won't see yourself in the closed circuit anymore, only Buddha and maybe your avatar beside it. In an augmented environment it is a different question that we still need to address: how can a virtual camera set in a digital environment see the real environment? It would be some sort of reverse augmentation, but some algorithmic tricks exist for that too.

However, I think that we are still learning how these different transcriptions do or do not change the

musée virtuel parcouru par des visiteurs à distance, cela résonne naturellement avec ces premiers projets et ces premières expositions de Paik.

Comment cet espace virtuel personnalisé et ce musée, soutenus par votre plateforme, pourraient-ils être vécus si l'un des *TV Buddha* de Nam June Paik y était réalisé ? Comment cette expérience sensorielle et cognitive peut-elle être adaptée à ces espaces virtuels ?

Lorsqu'on voit cette œuvre dans un musée physique, on ressent le temps, les feedbacks et les boucles, et toutes ces fonctions de l'œuvre sont vécues instinctivement. Mais dans ces espaces virtuels, si je place cette œuvre dans ma chambre et que je la regarde ensuite, comment recréer cette expérience – sensorielle, cognitive et temporaire – pour le public ou l'utilisateur ?

C'est certainement un défi complexe et je pense qu'on doit d'abord passer par une phase d'apprentissage. Apprendre en faisant, dans un processus réflexif et comparatif, tout en étant conscient des autres expériences, mais aussi en évaluant ce qui est fait avec différents publics d'artistes, de curateurs et de visiteurs.

C'est donc très instructif de travailler avec les différents types d'œuvres que vous avez sélectionnées, car, jusqu'à présent, on a conservé un degré de liberté et on n'a pas opté pour le respect de la physicalité ou de la taille des œuvres. Elles n'en ont plus vraiment de spécifiques de toute façon, une fois dans un environnement numérique qui est destiné à être vu sur tant d'écrans et de contextes différents. On a simplement pris les œuvres, on les a « traduites » en format digital de la façon la plus directe possible, guidés par la volonté d'offrir une expérience immersive aux utilisateurs. En conséquence, certaines d'entre elles sont devenues beaucoup plus grandes qu'elles ne l'étaient en réalité, tandis que d'autres ont été réduites pour s'adapter aux espaces de destination.

Par exemple, les photographies en noir et blanc de Manfred Montwé sont affichées dans l'espace augmenté à la taille des personnes ou des objets qui y figurent et non à la taille de l'image originale, afin de les transformer en expériences immersives. C'est quelque chose qu'on peut facilement faire numériquement, mais c'est un grand changement par rapport aux petites images originales, qui sont en elles-mêmes une transcription d'un événement original « grandeur nature ».

Et puis, comme vous l'avez mentionné *TV Buddha* soulève également une question très intéressante et importante : à long terme, certaines personnes ne verront probablement cette œuvre que sous sa forme numérique, car elles n'auront peut-être pas l'occasion de la voir

reception of the artworks. We might end up with a vocabulary of possible transcriptions, which could be discussed and debated before any digitisation. Coupled with automated procedures and rules – this could be the additional role of an NFT (non-fungible token linked to a blockchain) attached to a work for example – artworks could “know” in the future how to be transcribed.

This could perhaps work as the conclusion of our discussion, don't you think?

It could be our provisional conclusion indeed, at this stage of the research. I would just like to add that I think Paik would probably have been happy to experiment with such approaches to his own body of work, and to test them as well. To me, he wasn't too reverent with that and wanted the artworks to be played and interpreted, to be involved in different contexts of reception and change over time. I just hope we're playing them well!

Yes, I agree with you. He would have certainly been joyful about it.

physiquement ou dans un musée conventionnel. Cette question de la reproductibilité n'est pas nouvelle, mais elle se trouve transformée par un nouveau support de copie. Il reste donc à évaluer ce qui est encore présent dans cette œuvre une fois qu'elle a été « traduite ».

De quelle manière *TV Buddha* se traduit-il dans un environnement virtuel ?

Je dirais d'abord qu'il y a certainement plus d'une transcription acceptable d'une même œuvre originale, qui deviennent donc des sortes de copies altérées, voire de « poor copies » pour paraphraser Hito Steyerl. Pour l'instant, et dans notre cas, on a simplement tenté de reproduire *TV Buddha* en gardant cette idée de rester direct et « simple » dans les transcriptions, surtout en ce qui concerne le circuit vidéo fermé. C'est réalisable sans trop de difficulté dans un environnement virtuel, en utilisant les logiciels de jeu actuels. Mais l'expérience sera différente puisque vous ne vous verrez plus dans le circuit fermé, vous ne verrez que le Bouddha et peut-être votre propre avatar à ses côtés. Dans un environnement augmenté, la question est différente et on doit encore y répondre : comment une caméra virtuelle placée dans un environnement numérique peut-elle voir l'environnement réel ? Il s'agirait d'une sorte d'augmentation inversée, mais il existe aussi des astuces algorithmiques pour cela.

Cependant, je pense qu'on est encore en train d'apprendre comment ces différentes transcriptions modifient ou non la réception des œuvres d'art. On finira peut-être par disposer d'un « vocabulaire » de transcriptions possibles, qui pourrait être discuté et débattu avant toute numérisation. Couplées à des procédures et des règles automatisées – ce pourrait être le rôle supplémentaire d'un NFT (“non-fungible token” ou jeton non fongible, lié à une blockchain) attaché à une œuvre par exemple – les œuvres d'art pourraient « savoir » à l'avenir comment être transcrites.

Cela pourrait peut-être servir de conclusion à notre discussion, qu'en pensez-vous ?

Ce pourrait être une conclusion provisoire, à ce stade de la recherche. Je voudrais juste ajouter que je pense que Nam June Paik aurait probablement été heureux d'expérimenter et de tester de telles approches pour son propre corpus d'œuvres. Je pense qu'il voulait que ses œuvres d'art soient jouées et interprétées, qu'elles soient impliquées dans différents contextes de réception et qu'elles changent au fil du temps. J'espère simplement qu'on les joue bien !

Oui, je suis d'accord avec vous. Il s'en serait certainement réjoui !

## Captions

### Pages 195–196

Early test for the digital transposition of Nam June Paik's *TV Buddha* (1974), 2021.

### Page 215

Manfred Montwé, *Zen for Walking, Exposition of Music – Electronic Television*, Galerie Parnass, Wuppertal, 1963. Nam June Paik (artist). Photography, black & white photograph on baryta paper, 40.2 × 30.4 cm.

### Pages 216–217

Nam June Paik, *Magnet TV*, 1965 (1969). Sculpture-installation, television, 1 CRT TV set, 1 magnet, TV 32 × 43 × 40 cm, magnet 4 × 14 × 4 cm.

### Pages 218–219

Nam June Paik, *TV Buddha*, 1974 (2002). Sculpture-installation, television, 1 limestone Buddha statue, 1 CRT TV set, 1 CCTV camera (variable dimensions).

### Pages 220–221

Manfred Montwé, *Kuba TV, Exposition of Music – Electronic Television*, Galerie Parnass, Wuppertal, 1963. Nam June Paik (artist). Photography, black & white photograph on baryta paper, 30.4 × 40.2 cm.

### Pages 222–223

Manfred Montwé, *Random Access, Exposition of Music – Electronic Television*, Galerie Parnass, Wuppertal, 1963. Nam June Paik (artist). Photography, black & white photograph on baryta paper, 30.4 × 40.2 cm.

## Notes

The conversation between Sang Ae Park, lead archivist and curator from the Nam June Paik Art Center in South Korea, and Patrick Keller took place online on 24 June 2021, in the context of the Swiss-Korean Science Club held in Seoul.

## Légendes

### Pages 195–196

Premier essai de transposition numérique de *TV Buddha* de Nam June Paik (1974), 2021.

### Page 215

Manfred Montwé, *Zen for Walking, Exposition of Music – Electronic Television*, Galerie Parnass, Wuppertal, 1963. Nam June Paik (artiste). Photographie, photographie noir et blanc sur papier baryta, 40.2 × 30.4 cm.

### Pages 216–217

Nam June Paik, *Magnet TV*, 1965 (1969). Sculpture-installation, téléviseur, un téléviseur CRT, un aimant, TV 32 × 43 × 40 cm, aimant 4 × 14 × 4 cm.

### Pages 218–219

Nam June Paik, *TV Buddha*, 1974 (2002). Sculpture-installation, téléviseur, une statue de bouddha en calcaire, un téléviseur CRT, une caméra de vidéosurveillance (dimensions variables).

### Pages 220–221

Manfred Montwé, *Kuba TV, Exposition of Music – Electronic Television*, Galerie Parnass, Wuppertal, 1963. Nam June Paik (artiste). Photographie, photographie noir et blanc sur papier baryta, 30.4 × 40.2 cm.

### Pages 222–223

Manfred Montwé, *Random Access, Exposition of Music – Electronic Television*, Galerie Parnass, Wuppertal, 1963. Nam June Paik (artiste). Photographie, photographie noir et blanc sur papier baryta, 30.4 × 40.2 cm.

## Notes

La conversation entre Sang Ae Park, archiviste en chef et conservatrice du Nam June Paik Art Center en Corée du Sud, et Patrick Keller a eu lieu en ligne le 24 juin 2021, dans le cadre du Swiss-Korean Science Club qui s'est tenu à Séoul.











SONY  
SON STEEL

OFF VOL

BRIGHT

VERT

COLOR

TINT

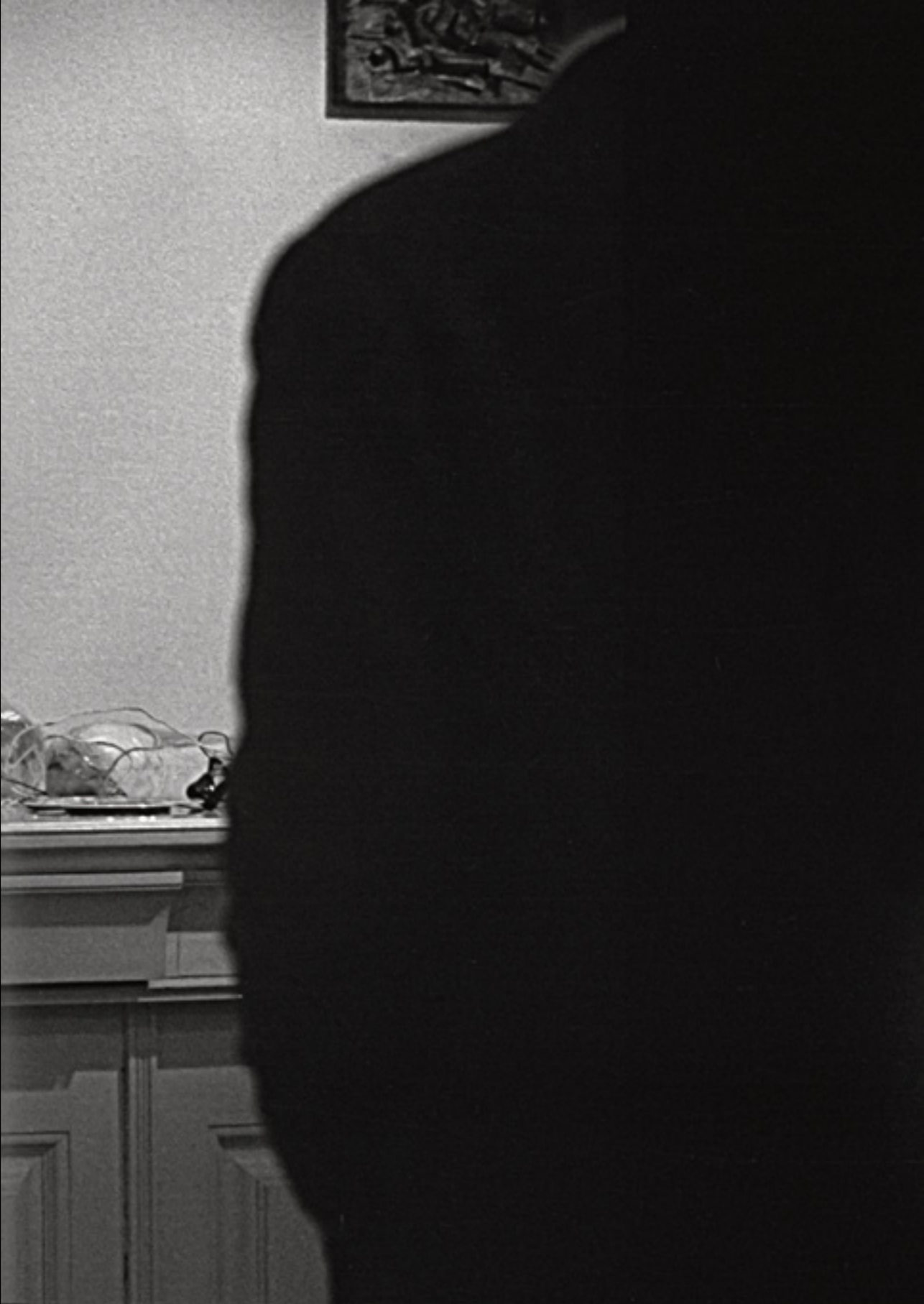
GENERAL ELECTRIC



















# Appendices

## Annexes

## Contributors

### Margherita Banchi

Product designer and research assistant at ECAL, where she collaborates on research projects in the fields of material experimentation.

### Chiara Barbieri

Design historian and research assistant at ECAL, where she collaborates on research projects on the history of graphic design. She is a visiting lecturer at the Royal College of Art London.

- [rca.ac.uk/more/staff/dr-chiara-barbieri](http://rca.ac.uk/more/staff/dr-chiara-barbieri)

### Jonas Berthod

Graphic designer and design historian. He is a lecturer at ECAL, Kingston University and the University of the Arts in London.

- [jonasberthod.ch](http://jonasberthod.ch)

### Estelle Blaschke

Photography historian. She holds an interim professorship in Media Studies at the University of Basel and teaches Photography History and Theory at ECAL.

- [estelleblaschke.net](http://estelleblaschke.net)

### François Bovier

Lecturer and researcher at the University of Lausanne and professor at ECAL, where he leads research projects on cinema culture.

- [unil.ch/cin/FrancoisBovier](http://unil.ch/cin/FrancoisBovier)

### Matthieu Cortat

Type designer, founder of the Nonpareille foundry, and professor at ECAL, where he leads the MA Type Design.

- [nonpareille.net](http://nonpareille.net)

### VALIE EXPORT

Austrian artist, pioneer in the field of performance and video installations.

- [valieexport.at](http://valieexport.at)

### Davide Fornari

Full professor at ECAL, where he has been leading the Research & Development sector since 2016.

- [davidefornari.eu](http://davidefornari.eu)

### Alexis Georgacopoulos

Product designer and director of ECAL.

- [ecal.ch](http://ecal.ch)

### Patrick Keller

Architect and interaction designer, co-founder of fabric | ch studio for architecture, interaction and research. He is a lecturer and researcher at ECAL.

- [fabric.ch](http://fabric.ch)

### Anniina Koivu

Design writer, curator, and professor at ECAL, where she is responsible for the MA Theory.

- [anniinakoivu.com](http://anniinakoivu.com)

### Stéphane Kropf

Visual artist and professor at ECAL, where he leads the BA Fine Arts.

- [stephanekropf.ch](http://stephanekropf.ch)

### Anouk Kruithof

Dutch artist whose exhibitions and books merge social, conceptual, photographic, performance and video.

- [anoukkruthof.com](http://anoukkruthof.com)

### Sarah Owens

Educator and researcher focusing on the history, practice and mediation of visual artefacts. She directs the graduate programme in Visual Communication at the Zurich University of the Arts.

- [zhdk.ch/person/prof-dr-sarah-owens-168367](http://zhdk.ch/person/prof-dr-sarah-owens-168367)

### Sang Ae Park

Archivist of Nam June Paik Art Center in Seoul, where she is equally active as an art curator.

- [njp.ggcf.kr](http://njp.ggcf.kr)

### Stéphanie Serra

Lecturer and researcher at the University of Lausanne and professor at ECAL, where she collaborates on research projects in the field of video art.

### Deyan Sudjic

Writer and curator, he is director emeritus of the Design Museum in London and professor of Design and Architectural Studies at Lancaster University. He was the editor of *Domus* magazine and the director of the Venice Architecture Biennale.

- [deyansudjic.com](http://deyansudjic.com)

### Joël Vacheron

Writer and researcher. He teaches Visual Culture and Media Studies at ECAL.

- [joelvacheron.net](http://joelvacheron.net)

### Thibault Walter

Sound artist and professor at ECAL, where he leads research projects on sound studies. He is co-artistic director of LUFF, Lausanne Underground Film & Music Festival.

- [riponoff.ch/thibault-walter](http://riponoff.ch/thibault-walter)

## Contributeurs

### Margherita Banchi

Designer de produit et assistante de recherche à l'ECAL, où elle collabore à des projets de recherche dans les domaines de l'expérimentation sur les matériaux.

### Chiara Barbieri

Historienne du design et assistante de recherche à l'ECAL, où elle collabore à des projets de recherche sur l'histoire du graphisme. Elle est chargée de cours invitée au Royal College of Art de Londres.

- [rca.ac.uk/more/staff/dr-chiara-barbieri](http://rca.ac.uk/more/staff/dr-chiara-barbieri)

### Jonas Berthod

Graphiste et historien du design. Il est chargé de cours à l'ECAL, à l'Université de Kingston et à l'Université des Arts de Londres.

- [jonasberthod.ch](http://jonasberthod.ch)

### Estelle Blaschke

Historienne de la photographie. Elle est professeure intérimaire en études des médias à l'Université de Bâle et enseigne l'histoire et la théorie de la photographie à l'ECAL.

- [estelleblaschke.net](http://estelleblaschke.net)

### François Bovier

Maître d'enseignement et de recherche à l'Université de Lausanne et professeur à l'ECAL, où il dirige des projets de recherche sur la culture cinématographique.

- [unil.ch/cin/FrancoisBovier](http://unil.ch/cin/FrancoisBovier)

### Matthieu Cortat

Créateur de caractères, fondateur de la fonderie Nonpareille et professeur à l'ECAL, où il dirige le Master Type Design.

- [nonpareille.net](http://nonpareille.net)

### VALIE EXPORT

Artiste autrichienne, pionnière dans le champ de la performances et des installations vidéo.

- [valieexport.at](http://valieexport.at)

### Davide Fornari

Professeur ordinaire à l'ECAL, où il dirige le secteur Recherche et Développement depuis 2016.

- [davidefornari.eu](http://davidefornari.eu)

### Alexis Georgacopoulos

Designer de produits et directeur de l'ECAL.

- [ecal.ch](http://ecal.ch)

### Patrick Keller

Architecte et designer d'interaction, cofondateur de fabric | ch studio pour l'architecture, l'interaction et la recherche. Il est chargé de cours et chercheur à l'ECAL.

- [fabric.ch](http://fabric.ch)

### Anniina Koivu

Écrivaine et curatrice de design et professeure à l'ECAL, où elle est responsable du Master Théorie.

- [anniinakoivu.com](http://anniinakoivu.com)

### Stéphane Kropf

Artiste visuel et professeur à l'ECAL, où il dirige le Bachelor Arts Visuels

- [stephanekropf.ch](http://stephanekropf.ch)

### Anouk Kruihof

Artiste néerlandaise dont les expositions et les livres allient le social, le conceptuel, la photographie, la performance et la vidéo.

- [anoukkruihof.com](http://anoukkruihof.com)

### Sarah Owens

Éducatrice et chercheuse. Elle se concentre sur l'histoire, la pratique et la médiation des artefacts visuels. Elle dirige le programme d'études supérieures en communication visuelle à l'Université des Arts de Zurich.

- [zhdk.ch/person/prof-dr-sarah-owens-168367](http://zhdk.ch/person/prof-dr-sarah-owens-168367)

### Sang Ae Park

Archiviste du Nam June Paik Art Center à Séoul, où elle est également active en tant que commissaire d'exposition.

- [npj.ggcf.kr](http://npj.ggcf.kr)

### Stéphanie Serra

Chercheuse, chargée de cours et assistante de recherche à l'ECAL, où elle collabore à des projets de recherche dans le domaine de l'art vidéo.

### Déyan Sudjic

Écrivain, curateur, directeur émérite du Design Museum de Londres et professeur de design et d'études architecturales à l'Université de Lancaster. Il a été rédacteur en chef du magazine Domus et directeur de la Biennale d'architecture de Venise.

- [deyansudjic.com](http://deyansudjic.com)

### Joël Vacheron

Écrivain et chercheur. Il enseigne la culture visuelle et les études des médias à l'ECAL.

- [joelvacheron.net](http://joelvacheron.net)

### Thibault Walter

Artiste sonore et professeur à l'ECAL, où il dirige des projets de recherche sur les études sonores. Il est co-directeur artistique du LUFF, Lausanne Underground Film & Music Festival.

- [riponoff.ch/thibault-walter](http://riponoff.ch/thibault-walter)

## Image Credits / Courtesy

Associazione Archivio Storico Olivetti, Ivrea  
111–112, 122 T, 123 T, 124 T, 125, 126 T, 126 B, 127 B, 162 B

Federico Barbon Studio  
86–87, 88–89

Robert Cahen  
107 B

Collection du Fonds d'art contemporain de la Ville de  
Genève (FMAC)  
106 T

Sanja Iveković  
109 B

Kodak Historical Collection, Department of Rare Books  
and Special Collections, University of Rochester Library  
270–271, 272–273

Anouk Kruithof  
279–280, 297, 298–299, 300–301, 302–303, 304–305

The Ketty La Rocca Estate (managed by the artist's son  
Michelangelo Vasta)  
108 B

LIMA, Amsterdam  
109 T

Chris Meigh-Andrews  
108 T

NMA Papers, Special Collection Research Center,  
University of Michigan  
274–275

Office Ben Ganz  
25 B

Virginie and Philémon Otth  
107 T

Sarah Owens  
167–168

Nam June Paik Art Center  
215, 216–217, 218–219, 220–221, 222–223

Swiss Graphic Design and Typography Revisited  
13–14, 25 T, 26 T, 27 T, 28, 29 T, 29 B

VALIE EXPORT  
307–308, 321, 322, 323, 324–325, 326, 327

## Image Credits / Copyright

- © Micha Bardy  
27 T, 29 T, 29 B
- © Vincent Basler  
300–301
- © Gianni Berengo Gardin / Contrasto  
124 B
- © Matthias Bünzli  
188–189
- © Johannes Dietschi  
185
- © ECAL / Matthieu Cortat  
66, 67, 71 T
- © ECAL / Calum Douglas  
48–49
- © ECAL / Philippe Fragnière  
31–32, 50
- © ECAL / Alina Frieske  
65
- © ECAL / Maxime Guyon  
45
- © ECAL / Benoît Jeannet  
44
- © ECAL / Patrick Keller  
195–196
- © ECAL / Quentin Lacombe  
90–91
- © ECAL / Calypso Mahieu  
47, 160 T, 161, 163 T, 225–226, 245, 246, 247, 248, 249
- © ECAL / Gianluca Manganiello  
162 T, 163 B
- © ECAL / Santiago Martinez  
129–130, 142–143, 146–147
- © ECAL / Dávid Molnár  
69
- © ECAL / Nicolas Polli  
43, 73–74, 85
- © ECAL / Niccolò Quaresima  
26 B, 28, 121, 125, 126 B, 127 B, 149–150, 159 T, 159 B,  
160 B, 162 B
- © ECAL / Jimmy Rachez  
71 B
- © ECAL / Jean-Vincent Simonet  
46
- © ECAL / Justinas Vilutis  
51
- © ECAL / Thibault Walter  
141 T, 141 B, 144 T, 145
- © ECAL / Mingoo Yoon  
68
- CC BY SA Fondo Paolo Monti / Civico Archivio Fotografico /  
Fondazione BEIC – Biblioteca Europea di Informazione e  
Cultura, Milan.  
127 T
- © Fons Fotogràfic F. Català-Roca – Arxiu Històric del  
Col·legi Oficial d'Arquitectes de Catalunya, Barcelona  
123 B
- © Björn Franke  
192–193
- © Giacomelli  
122 B
- © Armin Linke  
269
- © Christine Luiggi / Swissnex Boston  
27 B
- © montwéART  
215, 220–221, 222–223
- © Sarah Owens  
186–187, 190–191
- © Nam June Paik Estate  
216–217, 218–219
- © Stephen Partridge  
93–94
- © Erik Pauser  
144 B
- © Photo Marka / Touring Club Italiano  
70
- © Photo Scala, Florence / bpk, Bildagentur für Kunst,  
Kultur und Geschichte, Berlin  
53–54
- © 2023, ProLitteris, Zurich  
106 B
- © Niccolò Quaresima  
298–299, 304–305
- © Quixel  
251–252, 276–277
- © Wolfgang Seibt  
25 T
- © Toni Thorimbert  
126 T
- © VALIE EXPORT, Bildrecht Wien, 2023  
307–308, 321, 322, 323, 324–325, 326, 327
- © Vitra Design Museum, Estate of George Nelson  
123 T
- © Matthias Willi  
279–280, 297
- © La Monte Young, Marian Zazeela, Jung Hee Choi, 2021  
129–130, 142–143, 146–147

Published by  
ECAL/University of Art and Design Lausanne

Director  
Alexis Georgacopoulos

Head of R&D  
Davide Fornari

Mnemosyne  
History and Research in Arts and Design  
Histoire et recherche dans les arts et le design

Edited by  
Davide Fornari

Contributors  
Margherita Banchi, Chiara Barbieri, Jonas Berthod,  
Estelle Blaschke, François Bovier, Matthieu Cortat, VALIE  
EXPORT, Davide Fornari, Alexis Georgacopoulos, Patrick  
Keller, Anniina Koivu, Stéphane Kropf, Anouk Kruithof,  
Sarah Owens, Sang Ae Park, Stéphanie Serra, Deyan  
Sudjic, Joël Vacheron, Thibault Walter

Transcriptions  
Janine Armin, Margherita Banchi, Jonas Berthod

Translations  
Alexander Cracker

Editing  
Milena Archetti

Graphic design  
Omnigroup, Lausanne

Papers  
Munken Print White 1.5, 115 gr/m<sup>2</sup>  
Fedrigoni Constellation Snow E49 Country, 350 g/m<sup>2</sup>

Typeface  
Marmo (Omnitype)

Lithography  
Christian Ertel, Karlsruhe (DE)

Printing and Binding  
Grafiche Veneziane, Venice (IT)

© 2023, ECAL/University of Art and Design Lausanne as  
well as the artists, writers, photographers and designers

Every effort has been made to trace copyright holders  
and to obtain their permission for the use of copyright  
material. The publisher apologises for any errors or omis-  
sions and would be grateful if notified of any corrections  
that should be incorporated in future reprints or editions  
of this book.

ISBN 978-2-9701451-5-8



*Mnemosyne. History and Research in Art and Design* reports on the latest research from ECAL/University of Art and Design Lausanne dealing with historical issues. It features a selection of project descriptions, accompanied by conversations on design and artistic research between ECAL professors and scholars in these field.

*Mnemosyne. Histoire et recherche dans les arts et le design* rend compte des dernières recherches menées à l'ECAL/Ecole cantonale d'art de Lausanne qui portent sur des thématiques historiques. Celui-ci propose une sélection de projets, accompagnés de conversations sur la recherche en art et design entre professeur·e·s de l'ECAL et spécialistes dans ces domaines.