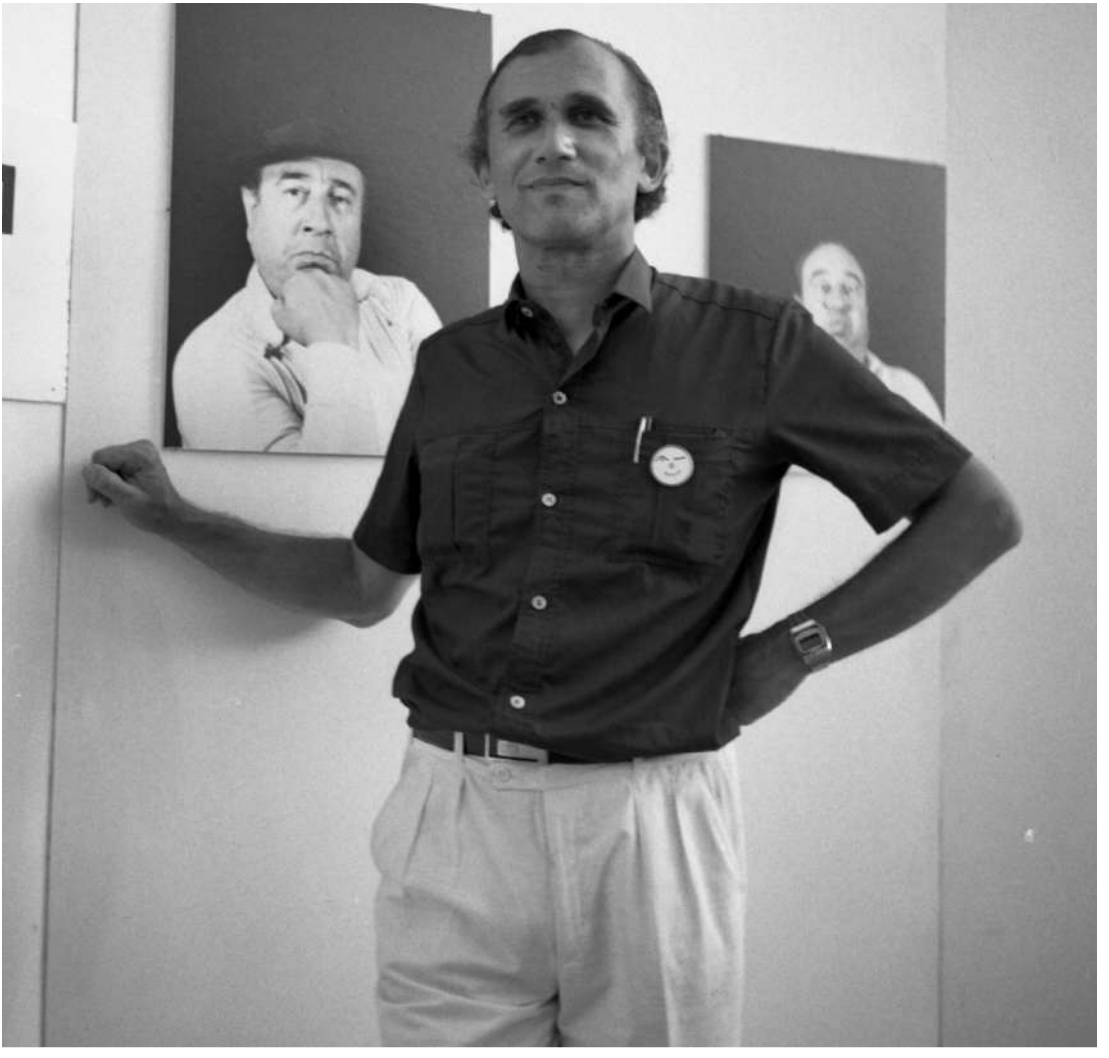


TurbulencesVidéo

revue trimestrielle 89 - Octobre 2015



Turbulences video #89 • Quatrième trimestre 2015

Directeur de la publication : Loiez Deniel • Directeur de la rédaction : Gabriel Soucheyre
Ont collaboré à ce numéro : Élise Aspord, Émilien Baudelot, Philippe Baudelot, Alain Bourges, Geneviève Charras, Jean-Paul Fargier, Philippe Franck, Alberto Fiz, Anguéliki Garidis, Jean-Paul Gavard-Perret, Jean-Jacques Gay, Joris Guibert, Laurent Guillaut, Gilbert Pons, Natan Karczmar, Gabriel Soucheyre, Jacques Urbanska.
Relecture : Evelyne Ducrot, Anick Maréchal, Gilbert Pons, Gabriel Soucheyre.
Coordination & mise en page : Éric André Freydefont

Publié par VIDEOFORMES,
La Diode - 190/194 bd Gustave Flaubert - 63000 Clermont-Ferrand, France • tél : 04 73 17 02 17 •
videoformes@videoformes.com • www.videoformes.com •
© les auteurs, Turbulences VIDEO #89 et VIDEOFORMES • Tous droits réservés •
La revue Turbulences vidéo #89 bénéficie du soutien du ministère de la Culture / DRAC Auvergne, de la ville de Clermont-Ferrand, de Clermont Communauté, du conseil départemental du Puy-de-Dôme et du conseil régional d'Auvergne.

En couverture de ce numéro :
1. *Ateliers Nomades Numériques* Jo Hyde, M.A.D.E. 2012 © Transcultures/spamm.be/Jacques Urbanska
2. Natan Karczmar, exposition Contact, installation de communication place des rois à Tel-Aviv, 1983

TurbulencesVidéo
revue trimestrielle 89 - Octobre 2015

édito

... pour tous ces beaux projets, il faut de l'argent et on sait bien qu'en France, de l'argent il y en a mais qu'il est très mal réparti.

— Professeur Jean Chazal, doyen de la Faculté de médécine, Clermont-Ferrand, lors du deuxième colloque du conseil de développement du Grand Clermont, le 4 juillet 2015, Faculté de médecine.

C'est la rentrée, les beaux, les nouveaux projets...

Et un Turbulences Vidéo très dense avec un dossier sur Transcultures, nos « frères d'outre-quiévrain », nos partenaires belges et nos hôtes dans la programmation de Mons 2015/Capitale européenne de la culture : rendons-nous à Mons le 27,28, 29 Novembre !

Place faite, enfin, à un artiste qui le vaut bien ! Natan Karczmar, un parcours sur lequel... méditer !

Les rubriques habituelles, les signatures attendues d'Alain Bourges, de Jean-Paul Fargier trotteur infatigable, et - surprise - la réédition du numéro 1 en effet miroir avec un article d'Alberto Fiz sur Giuliana Cuneaz, double effet miroir en fait... à vous, lecteur, de découvrir pourquoi ou comment.

Gabriel Soucheyre

Sommaire#89
Octobre 2015

Chroniques en mouvement ///

Été danse 2015 : Jolie moisson ! Par Geneviève Charras (p.5)

Montpellier Danse 2015. Par Geneviève Charras (p.8)

Chroniques d'outre-Atlantique (Partie 2). Par Joris Guibert (p.11)

L'amour de Shigeko. Par Jean-Paul Fargier (p.31)

Les «Vies sereines» d'un intranquille (…) Par Gilbert Pons (p.37)

Le temps et la rage de l'artiste. Par Jean-Jacques Gay (p.42)

I disvelamenti di Giuliana Cunéaz. Da Alberto Fiz (p.53)

Un été (presque) sans vidéo… Par Jean-Paul Fargier (p.59)

Le Fresnoy en mode Techniquement Douce. Par Jean-Paul Fargier (p.75)

Sur les cultures numériques. Table ronde @ VIDEOFORMES 2015 (p.83)

Dossier spécial : TRANSCULTURES

Libre échange. Interview croisée Gabriel Soucheyre/Philippe Franck (p.124)

Transcultures, porter et partager les cultures numériques. Par Philippe Baudelot (p.135)

City Sonic@Mons2015, expériences d'écoute urbaine. Interview de Philippe Franck, propos recueillis par Émilien Baudelot (p.146)

De la place de la performance dans l'art vidéo. Par Jacques Urbanska (p.154)

Dossier d'artiste : NATAN KARCZMAR **(p.172)**

Entretien avec Natan Karczmar. Propos recueillis par Gabriel Soucheyre (p.173)

Natan K ou la passion de la relation. Par Philippe Franck (p.185)

Natan Karczmar, artiste du lien. Par Anguéliki Garidis (p.189)

Relationnisme. L'osmose ArtComTec. Par Natan Karczmar (p.191)

Portrait vidéo de Natan Karczmar / Biographie / Liens (p.197)

Sur le fond ///

Nouvelles du Far West. Par Alain Bourges (p.200)

L'invention du corps polymorphe : la « pornographie » trans. Par Jean-Paul Gavard-Perret (p.211)

Les œuvres en scène ///

R..., K..., G... Par Laurent Guillaut (p.215)

Été danse 2015 : Jolie moisson !

par Geneviève Charras

L'été danse au Centre de Développement Chorégraphique en Avignon. Un lieu qui résiste, qui combat, qui ne lâche pas malgré bien des aventures et déboires (voir actualité du CDC)...
Cet été, la météo y est fluctuante : du beau fixe au temps mitigé, mais toujours selon les dires d'un baromètre professionnel et sans faille !
La « moisson » y est donc mûre ou moins avancée, mais le grain est bon !

Cortex : exorciser les démons pour aller vers les merveilles !

Il en est de *Cortex*, pièce signée de la Compagnie3637, mise en scène de Baptiste Isaia.

Deux gamines vont faire éclore leur mémoire, revisiter un passé très proche pour exorciser les démons, les peurs, l'image du père : de cette « auto-psychanalyse » va ressortir un joyeux déballage de mots, faits et gestes, bordés d'une très intéressante partition musicale en *live*. Les ébats et évolutions des deux interprètes adolescentes, fillettes en herbe restent sympathiques et la dramaturgie faiblit parfois, faute de relance, de rebonds. La sincérité de l'engagement fait mouche et l'on songe aussi à sa propre enfance, au « passage » si délicat dans le monde des adultes.La mémoire des corps ne ment pas !

***Les portes pareilles* de Balkis Moutashar : « Ah, les filles » ou « Au bonheur des dames » !**

Duo percutant sur la femme, les femmes : les top-modèles, les *girls*, toutes celles qu'on aime.

La chorégraphe remodèle les genres, pétrit le tout pour une évocation des figures, postures, attitudes du monde du music-hall, avec respect, recul, distance.

Les deux interprètes, dont la gémellité surprend, s'adonnent avec malice, humour et détachement, à ce jeu de dupes et l'on ressort conquis par cette fantaisie périlleuse qui joue sur le fil de l'équilibre-déséquilibre avec beaucoup de doigté !

Un cabaret de curiosité où les corps de strass et de paillettes ont l'audace de leur authenticité féminine.

Effets de perspective, aussi, architecture

mouvante et osmose du décor avec les sorties et entrées très « remarquées » de ces dames très respectables.

***Das Kino* de Isida Micani : tout ça pour ça !**

« kinéma » kiné, c'est le mouvement tout simplement dans son écoute étymologique.

Le spectateur est ici convié à un spectacle en 3D avec lunettes à l'appui pour éprouver un univers virtuel, un décor d'artefact où la danse va se loger. Un solo s'y glisse, celui d'un homme qui va se débattre avec son environnement de façon quelque peu laborieuse. Musique *live* de Spike, effets lumineux, tout parait quelque peu surfait et la magie du volume tridimensionnel n'est pas exploitée souverainement

On le regrette de plus à la vue des images finales d'une femme à l'envers, pieds au plafond qui fait enfin apparaitre un univers onirique, sensible, beau et renversant, elle nous conduit dans l'antre de l'apesanteur, d'Orphée et Eurydice : surtout ne vous retournez pas !

***Lowland* de Roser Lopez Espinosa : on se répand !**

Une danse qui se répand, s'allonge, se fluidifie, une danse contact comme on la faisait au début de la « danse-contact » mais qui n'a pas perdu une ride. Tirés, plis et replis du tissu tendu, étirés...

Rien de vraiment « neuf » dans cette chorégraphie harmonieuse, sensuelle et fluide : seul le plaisir de voir s'abandonner deux interprètes remarquables, dont l'attention, l'écoute et l'accueil l'un envers l'autre attestent d'une belle complicité!

Évocation du monde animal, des oiseaux à l'envergure de rêve, la danse, légère, subtile, plane dans les sphères de l'apesanteur: le rêve du danseur : quitter le sol, s'appuyer sur l'air et l'espace pour investir l'inconnu.

***Réversible* de Bouziane Bouteldja : seul ou avec d'autres ?**

Une confession intime du chorégraphe franco-algérien sur son histoire, son sort, ses mémoires du corps soumis, oppressé par les tutelles familiales, institutionnelles

Ça fonctionne parfois très justement quand la langue gutturale, hachée, scandée de l'Arabe vient morceler ses gestes, attitudes et fait galoper corps et pensées

Un défi quand on a encore le souvenir de l'apache Hamid Ben Mahi, seul avec ses maux-mots, son hip-hop en poche qui confiait lui aussi ses confidences de corps à un public ébahi.

***FreeSteps* de Wei-Chia Su : bonnes ondes !**

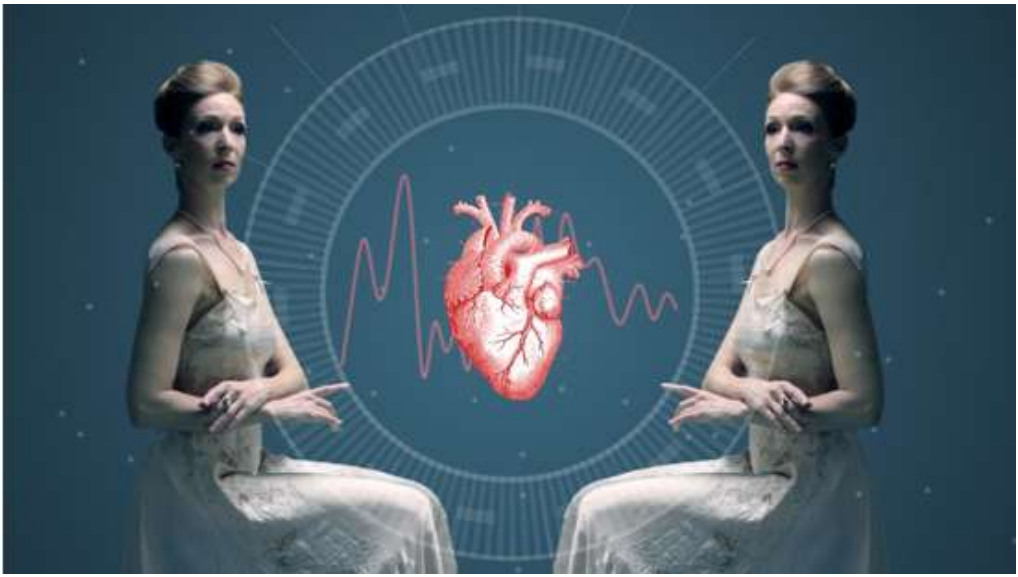
Magnifiques solis égrenés une heure durant où les interprètes se confondent, se succèdent dans une continuité stylistique cohérente, fluide, pleine de grâce, de volutes, de spirales et enroulés, déroulés.

La compagnie HORSE de Taiwan fait son chemin, trace ici une œuvre complète, bordée de l'univers sonore de Yannick Dauby, pour le meilleur et l'on s'abandonne comme les danseurs dans une onde aux flux et reflux salvateurs pour mieux regagner les berges d'un fleuve tranquille ou d'une marée très sage.

***Théorie des prodiges* de Marcia Barcellos et Karl Biscuit : enluminures chorégraphiques.**

Ils savent, de main de maître, mettre en scène, ravir, faire rêver, plonger le spectateur au coeur de galaxies ou d'univers étranges.

Une fois de plus, Système Castafiore, loin des « systèmes » et « objets-spectacles manufacturés », nous guide dans ses fantasmes, histoires scientifiques abracadabrantesques pour le meilleur !



La théorie des prodiges, 2015, Cie système Castafiore, Marcia Barcellos / Karl Biscuit © Image : Karl Biscuit

Images très travaillées comme des grimoires, des glossaires d'icônes médiévales, sons et bruissements, interprétation des personnages aux costumes enchanteurs, tout concourt à une œuvre singulière, unique !

Arts mêlés, enchevêtres, comme tricotés par les « meilleurs ouvriers de France » aguerris au savoir faire mais toujours transcendant cette maîtrise du spectaculaire

Un enchantement magique pour clore cette programmation très éclectique du CDC, pour ce bel été chaud et caniculaire en aventures chorégraphiques !

© Geneviève Charras - Turbulences Vidéo #89

Montpellier Danse 2015

par Geneviève Charras

Montpellier Danse 2015 : un parcours comme une odyssée de la danse !

***Last Work* de Ohad Naharin : course contre la montre.**

À mi-chemin du festival, on « embarque » vers les univers si prolixes et dissemblables de « grands » chorégraphes, et l'on aborde la rive avec Ohad Naharin de la Batsheva Dance Compagny et sa création *Last Work*.

Une pièce rare où l'énergie des 18 danseurs ici réunis pour cette nouvelle cérémonie de la beauté active des sensations, des touches sensibles inouïes.

C'est à une course folle contre le temps qui fuit, qui passe que l'on assiste, incarnée par une jeune femme, seule en fond de scène qui foule tout le spectacle durant, un sol qui se dérobe sous ses pieds

Fascinant spectacle sonore aussi, rythmé par quelques sons lancinants égrenés de façon récurrente.

Pendant qu'elle « arpente » sur place, cet espace dévolu à la stagnation mobile, la danse envahit le plateau, déborde de toutes parts, hors cadre, hors champ pour mieux distiller une envie d'évasion, d'espace à dévorer. Esthétique de la fluidité mais aussi de la cassure, de la brisure pour une tectonique acrobatique pleine de grâce et de sens.

Contraste ou paradoxe, peu importe tant la dichotomie est retentissante, tant cette course éperdue symbolise le travail, la perte, l'effort, la dépense

On assiste ainsi à ce « labeur » fantasmé, mais bien « réel » du direct, sans filet : une performance magnifiée par les gestes, l'architecture savante d'une chorégraphie dont on devient vite « Gaga ».

Belle réussite haletante et poignante pour une compagnie qui n'a de cesse de ravir sans concession un public conquis d'avance mais qui ne cède en rien à la routine du regard !

Le Corum ce soir là palpitait au rythme cardiaque d'une icône du temps, déesse chronique d'un sempiternel recommencement d'une tâche : courir mais pourquoi ?

***Tenir le temps* de Rachid Ouramdane : effets de dominos dominants.**

Le théâtre de l'Agora, à ciel ouvert, offrait au chorégraphe un espace-temps où la question de la mécanique des gestes avoisine les mouvements d'horlogerie, les successions d'engrenages, les accumulations de gestes en déferlement constant.

Cascades de corps dansants évoluant sous la pression des contacts qui déroulent un parchemin

de matière corporelle, incessante glissade et déplacements savamment orchestrés.

Du travail d'orfèvre en terme de dynamique de groupe qui offre des perspectives infinies à la mouvance.

Seize danseurs s'adonnent au plaisir, à la joie ou jubilation de la contagion d'une esquisse qui se propage, se fond dans une foule calibrée par une orchestration drastique.

Timing, tempo sans concession à l'erreur d'intervention, à la moindre inattention de la part des uns, des autres.

Chaîne de mouvements à la Fischli-Weiss, les plasticiens de l'impossible emboîtement domino, château de cartes en équilibre périlleux.

La danse y prend des risques « chorals » à l'épreuve du temps rapide et fulgurant qui passe sous nos yeux.

Quelques « accidents » prémédités dans cette tribu éperdue, assoiffée de fugacité comme chez Odile Duboc et son « Codicille-Insurrection » de référence.

De vert kaki vêtus, tous semblent configurer un monde fragile en constant mouvement : que du geste et de la fulgurance dans cette performance qui interroge notre conscience du collectif du « être ensemble ».

Loin de la mémoire qui le tarabuste dans son oeuvre, Rachid Ouramdane livre avec *Tenir le temps* sa vision, son interprétation de la suspension, celle de celui qui suspend son vol au delà de la temporalité et qui n'existe que dans l'éphémère du spectacle qui se fabrique, s'articule devant vos yeux dans l'instant unique de son existence.

***Chor(e)ographie : Journalismus Kurze Stücke* de VA Wölfl : galerie d'art !**

Avec sa compagnie Neuer Tanz basée à Düsseldorf, VA Wölfl n'a de cesse d'emboîter le pas à des artistes, de Beuys à Mondrian, de Filiou à Duchamp, sans jamais parodier ses maîtres, en égalant toujours leur très haute fantaisie jubilatoire.

Surprise sur le parvis du Théâtre de la Comédie de Montpellier, une limousine laisse sortir des artistes de music-hall, paillettes et strass à l'appui, tenue et attitude *voguing* de mise !

C'est déjà le *show* qui commence. Parade, bluff, provocation ou simple plaisir d'esbroufe à vue !

On se posait la question le premier soir où une panne de secteur plongeait la représentation dans le noir: vrai ou faux, simulacre ou réalité ? Le suspens dura plus d'une demie heure où le public s'inventait des histoires en « attendant » le bon vouloir du chorégraphe ou bien l'interruption de la « panne » !

Hélas, réalité, toutes les suppositions s'écroulent et l'on retourne voir « la suite » le lendemain, exactement là où le spectacle s'était interrompu par malchance et non, préméditation diabolique de l'auteur-frondeur !

Succession de saynètes de show-business à la Wölfl : c'est dire la plasticité des images jetées dans le *white cube*, savamment éclairées dans l'estompe des noirs et gris, sans strass malgré les apparences vestimentaires

Des guitares qui deviennent sculptures vivantes, portées par des effigies à la David Bowie, des faits et gestes à l'emporte pièce dans un rythme scandé par des fondus au noir ou des interruptions intempestives !

Que de la surprise, de l'audace dans ce déferlement de pieds de nez au conventionnel espace de la boite noire, dans cet opéra flamboyant de rouge et de velours, les paillettes font bon ménage mais personne n'est dupe.

Wölfl ne se ménage pas et son chambardement est juste, pesé, mesuré à la démesure de ce qu'il calcule: la beauté des corps, la plasticité des images, les couleurs où les accessoires de sculptures éphémères portées par les danseurs épris de complicité

Une pièce d'auteur qui fera date dans l'histoire des amours de la danse et des arts plastiques !

***Hyperterrestres* de Benoit Lachambre et Fabrice Ramalingom : con-fusions !**

Quand deux « personnalités » se trouvent, se rencontrent et décident d'associer leur tempérament, le temps d'une création, cela peut faire « mouche » ou retomber comme un soufflé hors de son four de fabrique !

Il en serait ainsi de cet improbable duo, voire trio partagé avec le musicien de taille Hahn Rowe, se taillant la part belle dans cette aventure improbable.

Deux escogriffes, de surcroît fort « sympathiques » et pas si « extra » terrestres que cela tiennent le haut du pavé à coup de recettes préparatoires à un banquet plutôt chiche et frugal, de gestes, attitudes et postures évoquant l'animalité, la barbarie ou la singularité.

Mais où réside le sens quand ces deux facettes facétieuses racontent ou expurgent sons et postures, agacements ou répulsions, révulsions ou renoncement ?

C'est parfois loufoque, plutôt pathétique quand on sait combien l'un et l'autre savent bâtir des univers, des espaces singuliers, pluriels bien au-delà de cette mascarade . Plutôt nounours charmants que créatures hybrides fantasmagoriques, voici nos deux compères aux prises avec une absence de dramaturgie cruelle pour simuler un conte de fées barbare dont l'intérêt semble tomber rapidement aux oubliettes. « Hyper » marché désuet pas bien achalandé. Science friction garantie.

***Pinacenda* de Farruquito : Andalousie(s), je vous aime !**

Il est gracile, doux, semblable à un personnage des *Mille et une nuits*, visage calme, indoux, pacifiste.

Il est de feu, de rage et de flammes sur le plateau avec sa « famille » de chanteuses et musiciens hors pairs, au summum de la perfection stylistique du flamenco « traditionnel » vivant, contemporain en diable. Au zénith de sa maturité artistique, avec une sensualité tantôt féroce ou retenue, le petit fils de Farruco dans la lignée des siens respecte et adule la mémoire des gestes, des rythmes, et le tempo est roi dans cet éblouissante démonstration de savoir faire, de savoir être ensemble : un meilleur ouvrier de la danse espagnole flamenca, bordée par un démiurge de la scène: fragile, aussi, sur la brèche toujours mais jamais « seul ».

Il dialogue avec les autres artistes dans une réelle communion qui le transporte, le fait léviter dans un autre monde farouche , animal, organique bien né.

C'est à une prestation magistrale de rage autant que de pudeur, d'humour autant que de cruauté que Farruquito nous invite, nous convie.

La cérémonie est largement ouverte et le banquet partagé entre eux et le public, ovationnant ce soir là au Corum, une troupe galvanisée, soudée comme une communauté humaine sait et peut le faire.

De la danse, des voix de feu, des sons de terre et de terroir imprégnés d'une saveur andalouse aux parfums, fragrances et résonances plein de mystères.

Une fois de plus Montpellier danse 2015 séduit, étonne, dérange et navigue dans des contrées lointaines ou proches avec délice, sagesse ou insolence : avec justesse, toujours.

On salue une direction artistique ouverte autant que « pointue » qui sait affirmer « ici on danse », ici on vit le souffle puissant de la création chorégraphique de notre temps, de tous les temps !

© Geneviève Charras - Turbulences Vidéo #89

Chroniques d'outre-Atlantique

Partie 2

par Joris Guibert

Après avoir participé avec Marc Plas au colloque « Une télévision allumée » à la Cinémathèque Québécoise lors du FIFA (Festival International du Film sur l'Art), nous pouvons parcourir librement l'autre continent.



Ombres © Photo : Joris guibert

Nous enchainons les miles, profitant du périple pour présenter nos travaux vidéo. Nous revenons donc à Montréal depuis Sherbrooke où nous avons fait une mini-résidence dans le centre d'art Sporobole[1]. Line Dezainde et Steve Heimbecker nous ramènent en voiture. La luminosité hivernale et pourtant intense projette partout des jeux d'ombres : les plaines vagues couvertes de neige deviennent des morceaux d'écrans sur lesquels les arbres impriment leurs motifs.

Steve Heimbecker

Rencontré à Sporobole, c'est un artiste numérique qui crée des environnements auditifs et visuels immersifs et synesthésiques. D'ordinaire quand j'entends numérique / immersion / synesthésie dans la même phrase je fuis. Mais là non ; après lecture de son livre/DVD[2] je crois qu'il est un « vrai » artiste numérique dans le sens où *le numérique c'est la donnée* : or non seulement la donnée est sa matière qu'il sculpte (littéralement), mais également il fabrique et questionne tout le processus qui mène à cette donnée. Il invente des appareillages complexes, des systèmes de récolte de données (il fut même pionnier par certaines de ces créations). Ainsi pour le sonore il ne compile pas seulement des sources de *field recording* : il installe des micros spatialisés en quadrature de cercle à des points calculés au millimètre (jusqu'à des km de distance) ; ou bien il construit un champ de capteurs sur tiges, tel des brins de blés oscillants, non pas pour « capter » le vent mais pour le transformer en données. On n'est pas dans le *désir de capture* mais de *mesure*. Avec ces ensembles numériques il élabore une géométrie/géographie sonore, entre la musique, la sculpture, l'architecture de paysage sensoriel. Cette ambition de « *cartographier l'espace-temps de certains environnements naturels* »[3] prend en compte la théorie de la relativité et l'observateur, qui est anticipé dans la mesure et dans l'installation multicanaux de restitution. Il en résulte une masse de sons finement sédimentés très immersive (mais loin de la mode-immersion), un complexe sonore. Il utilise la vidéo mais le visuel est auxiliaire – pas fait pour retranscrire ou illustrer le son. Ces paysages filmés sont comme un témoignage, non regardables en tant que tels car défilant à l'infini et divisés en *split-screen* de petites bandes et carrés d'images. Ou bien encore la caméra flotte sur l'océan en travelling sans fin : ciel immobile et eau mouvante découpent encore deux plans horizontaux, où s'incrustent de fines lamelles d'images de vues urbaines, dont la verticalité et la saccade contrastent avec le reste de l'écran. Cette volonté de mixage (auditif/visuel) n'est pas là pour le spectaculaire de la synesthésie mais pour rendre compte du fonctionnement de la perception, intermodale et multi-sensorielle. *Une pensée mathématique du monde* (tout serait mesurable), *causale*, qui relève bien du paradigme numérique que je désavoue. Et pourtant son œuvre est belle ; probablement parce qu'elle est comme lui, humble. Elle ne prétend pas mesurer le monde pour le conquérir mais bien pour le rendre sensible – autrement.

https://vimeo.com/134233171
http://steveheimbecker.net/

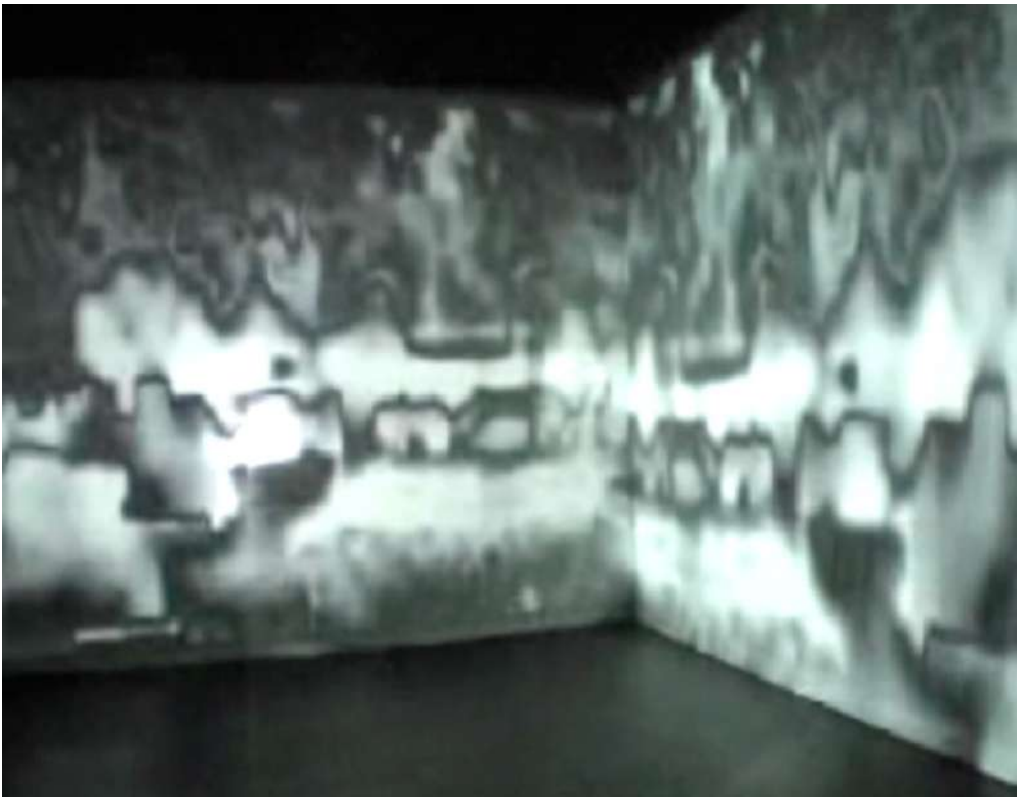
Wyn Geleynse

Nous nous rendons chez Wyn Geleynse, un ami de Marc qui vit à London. Nous prenons le car (on s'étonnera toujours du faible développement du chemin de fer ici) ; nous avons réservé l'étage du haut, devant le pare-brise pour pouvoir filmer. L'écran de la vitre met en boucle le même paysage

1 - Voir « Chroniques d'outre-Atlantique » partie 1, *Turbulences vidéo #88*

2 - Steve Heimbecker, *Songs of place*, Oboro, QUBE assemblage, Bibliothèque nationale du Québec, 2005

3 - Ibid.



Snowball © Marc Plas

plat, asphalte rectiligne et champs à perte de vue. Etape à Toronto ; les artères de la ville et leurs buildings ressemblent à New York (on y tourne pas mal de blockbusters américains pour cette raison avec un coût de tournage réduit). Re-bus ; la ville s'étend sur un horizon infini, le lac est si démesuré qu'on croirait à un océan.

Geleynse est artiste plasticien, reconnu pour ses installations « intermedia » fondées souvent sur la matérialisation d'objets-images et leur pénétration dans le monde réel, l'entrechoc des media et des substrats (papier, celluloïd, écran préparé, tissu etc…). Au contraire d'une pensée du simulacre son travail tisse un univers interpolé : porosité entre ce monde assumé virtuel (miniatures, images…) et le monde réel qu'il infiltre. Les échelles sont bouleversées comme le regard est ajusté : objet miniature sur lequel un personnage est projeté, ou décor grandeur nature dans lequel s'intègre une image. Un « *cinéma d'exposition* » comme on dit[4].

Après plus de 8 heures de route Wyn Geleynse nous accueille chaleureusement chez lui avec du vin français ; il a prévu d'organiser une soirée le lendemain à son atelier pour présenter nos travaux à ses amis. Je suis impressionné par le personnage, plus tout jeune mais robuste gaillard. Il se lève chaque jour à 7h pour se rendre à son atelier à vélo, qu'il vente ou qu'il neige (et cette expression prend un tout autre sens ici qu'en Europe…). Le lendemain nous allons dans cet immense entrepôt

4 - Dans la monographie consacrée à Geleynse, *A man trying to explain picture* (Museum London, 2006) Philippe Dubois explique que ce terme inventé par Jean-Christophe Royoux est repris depuis par de nombreux théoriciens

à l'extrémité de la ville loué avec d'autres artistes. L'atelier de Wyn est encombré mais très organisé. Il ressemble à ses installations que j'ai vues dans le livre qu'il m'a offert, un univers de bricoleur. Un coin bureau et studio de montage vidéo ; un pan de travail à dessin ; beaucoup d'étagères, d'outils et de pièces ; dans un coin une œuvre en chantier, un écran préparé. Une profusion et une diversité toute méticuleuse et ordonnée. Le hall est obstrué par un amoncellement de caisses : lorsqu'on lui demande un truc, Wyn sait exactement le nombre de gestes qu'il faut pour l'extraire du tas de boites. Nous commençons la logistique : Marc installe deux vidéoprojecteurs pour projeter son vidéogramme *Snowwall*. D'ordinaire c'est une installation en projection angulaire, ici pour l'occasion elle épouse la planéité relative du mur. L'avion n'autorisant que 23kg de valise je n'ai pris qu'un minimum de matériel pour faire des performances :

- 2 caméras vidéo
- un commutateur
- un correcteur de signal vidéo qui fait aussi mixette son
- un mini-téléviseur
- un gradateur
- un vrac de câbles, connectiques et accessoires, lampe de poche

Une caméra filme l'écran principal en larsen, l'autre capte la neige de la TV. Le commutateur permet de commuter plusieurs signaux : on peut les forcer à s'entremêler en actionnant les boutons ensemble, ce qui crée un mixage d'images désynchronisées (interférences, lignes et balayage vertical). Avec cette base, l'idée est donc de composer un dispositif inédit à chaque fois en fonction du matériel mis à disposition. Le second défi réside dans les différences entre les circuits électriques des deux continents (220V/50Htz en Europe 110V/60Htz en Amérique) qui produisent des choses inédites. Wyn me prête deux vidéoprojecteurs qui me permettront de faire office de table de mixage vidéo en mélangeant les faisceaux. Il n'a pas de système son ni de console audio : il me prête deux enceintes monitoring (leurs pottars aigu/basse permettent au moins des réglages basiques). Mon correcteur de signal vidéo ne marche pas avec cette électricité 110V mais sa fonction mixette oui : elle me permet de mélanger 3 pistes sonores (signal vidéo, larsen micro, neige de la TV). Wyn organise tout : planning, dossier de présentation imprimé, flyer, fléchage pour le public, stand de boissons, la logistique générale dans le moindre détail. Les gens arrivent peu à peu, l'ambiance est cordiale. Wyn nous introduit par un petit discours écrit auparavant. Marc projette *Snowwall*. C'est de la neige vidéo filmée qui apparait comme une turbulence liquide et ondulatoire. Marc l'explique : « *la neige analogique refilmée en numérique est compilée sur elle-même avec un lent blow-up à chaque couche supplémentaire, ce qui crée un déphasage et qui produit de la complexité (comme les gouttes de pluie sur la surface d'un lac ou comme le processus de la progression graduelle dans la musique de Steve Reich). Le zoom progresse jusqu'à la charpente de l'image, jusqu'au pixel et suggère même un en-deçà du pixel.* » L'effet est saisissant. J'avais vu une archive de cette pièce sur une télé ; là dans le noir, en grand et dédoublée, la projection me happe littéralement le cerveau. Mon regard se floute comme ces taches mouvantes sur le mur, ma tête est engourdie par une vague torpeur, une attention désarticulée et étrange.

Puis je fais ma performance : peu de moyens techniques, j'ai peu de figures à disposition ; je compense par une forme énergétique et extrêmement bruitiste. Comme à Sporobole[5] des phénomènes inédits émergent : la fréquence 60 htz confère au signal vidéo un son aigu intense – crépitement métallique grésillant. La surface desquamée du mur incorpore au larsen une texture

5 - Voir : https://vimeo.com/124544420



National Gallery of Canada - Ottawa © Photo : Joris guibert

unique. Pour finir je me déplace dans la salle en projetant ma lampe de poche sur l'écran incluant le public dans l'image[6], repris dans le larsen. À la fin Wyn me remercie, visiblement enthousiaste. Il me prodigue alors un conseil précieux. Il me confie avoir été très dubitatif quant à mon travail vu sur mon site (particulièrement les photos) : il hésitait à prendre la responsabilité de le présenter ici. Et voilà que vu en vrai, en « *live* », ça n'a plus rien à voir. « *Les captations ne pourront jamais retranscrire ce que tu fais* » me dit-il ; conseil paradoxal mais précieux : renoncer à l'archive et à la belle présentation illustrée, car le risque de ne pas être vu vaut mieux que celui de donner une impression biaisée. J'aime sa sincérité. Tout est là : *le principe de performance n'est pas d'être vue mais vécue*, car la présence de l'image se faisant intensifie sa réception. J'ai tenté un montage de ce moment en ce sens, quelques passages, juste de quoi donner un aperçu sensitif :

https://vimeo.com/138208778

A Spot on the Sun / Smotyn Ar Yr Haul / Une tache sur le soleil

À Montréal je me rends avec Marc au centre Vox pour voir l'exposition *Faire des histoires*. Plusieurs salles présentent des vidéogrammes sur moniteurs cathodiques ou par projection. Un travail de Jean-Pierre Boyer, documentaire cette fois. Un portapack exposé : nous nous recueillons, émus de contempler l'outil primitif de notre art… Une salle sous vitre (les vitres sont déjà des écrans) comme une boite à image, et qui devient une boite à montage avec un vidéogramme fragmenté en triptyque projeté sur trois pans. Ce travail de Kim Kielhofner, jeune vidéaste américaine, traite de la

6 - Mise en abyme complètement inspirée du cinéaste Xavier Quérel

Vue de l'exposition *Faire des histoires : Kim Kielhofner. A Spot on the Sun/Smotyn Ar Yr Haul/Une tache sur le soleil*, VOX, du 28 février au 28 mars 2015 ; commissaire : Nicole Gingras. © Photo : Michel Brunelle



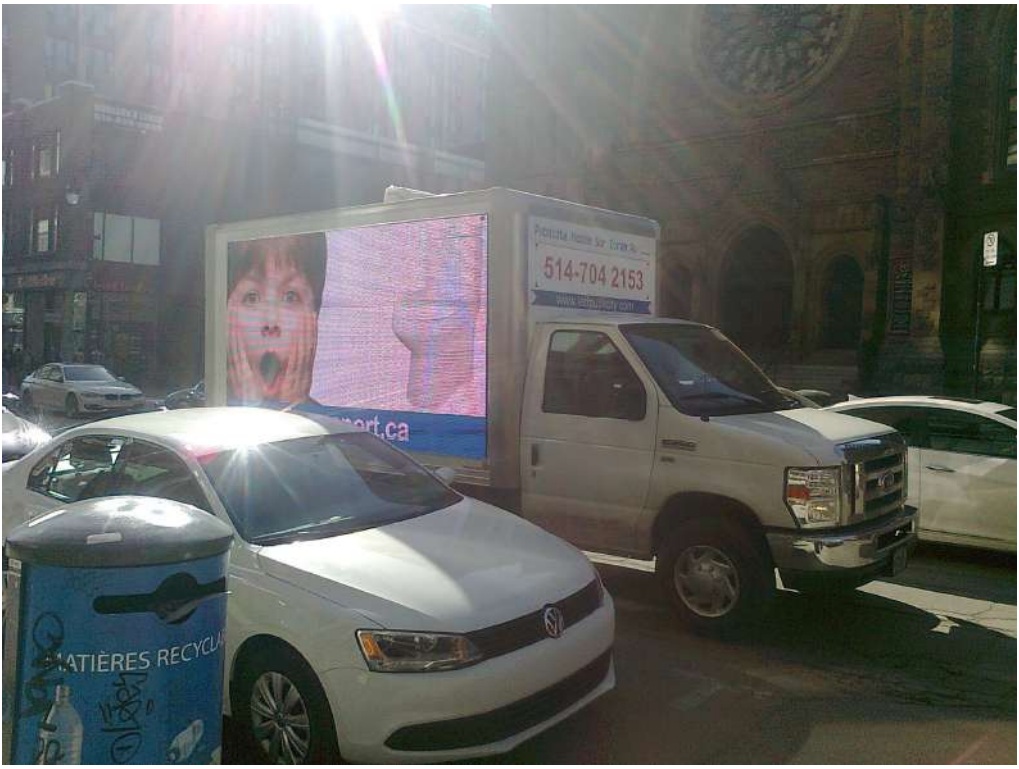
mémoire en créant un film inspiré d'un autre : *Sans soleil* de Chris Marker (probablement le cinéaste/vidéaste que j'admire le plus). Marker y avançait que « *la matière électronique est la seule qui puisse traiter le sentiment, la mémoire, et l'imagination* ». Ce que fait Vasulka avec *Réminiscence*. Ce qui est ironique c'est d'écrire ici, donc de se remémorer, donc de recréer, sur ce travail vu qu'une seule fois, lui-même travail de réécriture d'après souvenir du film de Marker. Tout se mélange, impressions et images, sons et voix[7]. Je renvoie au texte de Nicole Gingras, commissaire de l'exposition :

« Kim Kielhofner a constitué une substantielle banque d'images et tisse entre elles des liens d'ordre formel, conceptuel ou affectif qui lui sont propres. L'atlas comme principe d'association indissociable d'un réflexe de collection s'impose ici. Il révèle les mouvements d'une pensée fondée sur un mode de lecture – concept que j'emprunte à Georges Didi-Huberman : « Il y aurait donc deux sens, deux usages de la lecture : un sens dénotatif en quête de *messages*, un sens connotatif et imaginatif en quête de *montages*. »

J'ajoute « quête de passages » car nonobstant leurs intégrités intrinsèques et respectives, les films adjoints sur les trois murs d'une pièce étroite ne peuvent qu'échanger leurs substances et leurs énergies. Cette pensée de l'atlas issue de Warburg comme collection signifiante me fascine, en considérant l'ajointement selon le postulat suivant : le collage est l'opposé du montage. Le collage est *addition*, *exhibition*, *association*, tandis que le montage (fondé sur l'interstice et l'ellipse) est *soustraction*, *omission*, *tension*. Il peut y avoir montage par rupture ; ici les plans se lient, s'échangent, se répondent parfois : même champ avec échelle de valeurs différentes, même personnage mais habillé différemment. Cette oscillation diachronique/synchronique donne le sentiment ambivalent d'assister à la fois à trois films, à la fois à un seul dont les parties échappent. La salle devient une sorte de rubicube d'images réversibles qui s'agencent et se désarticulent pour en faire glisser d'autres. Il y a comme un seul film qui serait divisé en trois apparitions (utopie Gancienne). L'œuvre génère ainsi des liaisons qui tiennent à la fois du collage et du montage.

Le medium vidéo est l'outil privilégié de l'écriture de soi et (comme le dit Alain Cavalier) de la narration au Je. Kielhofner construit pourtant son autofilmage comme un film de cinéma : les cadrages sont finement composés (d'une minutie qui rappelle celle de Marker), le personnage est mis en scène. Une succession de vues sur le principe de *Sans soleil* ; rythme de montage plus soutenu, profusion de plans qui semblent interchangeables. Comme Marker elle explore la textualité, l'apparition de l'écrit qui souligne l'image et entre en conflit avec elle. D'autant plus conflictuelle et confusionnelle que le texte anglais a permuté trois fois de l'anglais au français au gallois (et l'écrivain sait que toute traduction est création). Comme Marker elle joue de l'intertextualité de films à films. De dos, Kim Kielhofner rejoue avec sa coiffure blonde la scène des cheveux de Kim Novak attachés en spirale dans *Vertigo*, par un plan épuré ou ligne d'horizon et ligne de métal d'une barrière rappellent avec force *La Jetée*. Alors même que Marker, dans *La Jetée*, citait ouvertement *Vertigo*. Il se produit quelque chose lorsque je quitte la salle et passe dans la suivante : je vois cette image assise sur un banc qui regarde un des moniteurs de l'expo. L'espace d'un instant, sensation vertigineuse de vivre l'expérience de Scottie trouvant Madeleine au musée sur le banc face à la peinture. Par une sacrée synchronicité Kim Kielhofner visitait l'expo à ce moment là. Ce dédoublement matérialisé Kim/Kim (Kielhofner/Novak) revêt un aspect d'étrangeté : après avoir suivi une image courir sur les cimaises, la voir ainsi posée sur un siège me permet de comprendre ce

7 - Pour achever la difficulté, je n'avais pas idée que j'écrirais cette chronique à ce moment là et suis donc allé à l'expo en parfait touriste, sans prendre de notes.



Camion-écran - Montréal © Photo : Joris guibert

qui se joue dans son film. Cette circulation d'écran à écrans, d'image à images, de film à films, comme un tourbillon (une spirale à la *Vertigo*) font que les impressions-mémoire s'activent, s'alimentent en se diffusant. Un travail sur la mémoire à partir d'un tel échange osmotique rappelle donc la thèse de Bergson, son système de conscience fondé sur l'interpénétration de perceptions actuelles et de souvenirs virtuels. Ainsi *les souvenirs ne sont pas les traces* captées par la caméra, mais *dans l'émersion qu'elles suscitent*, les évocations qui se modèlent dans la tête du spectateur – images-souvenirs de films, souvenirs-images de moments. C'est dans cette *confusion* que se forme la mémoire, pas dans la trace.

Vidéomusique

Les rues de Montréal offrent aussi leurs images : graffs immenses vestiges d'un festival annuel qui libère les murs aux artistes graffeurs ; camion-écran qui trimbale une pub mobile ; affiche d'un événement numérique qui imite un larsen vidéo analogique (référence iconographique ironique, opportuniste ou naïve ?) ; écran-pub d'abribus interactif que l'on consulte en bougeant les bras… Mais ce qui stupéfie c'est l'extrême rareté des pubs. Pas de saturation de l'espace, de couleurs surabondantes ou de trucs qui clignotent partout. Cette absence de sollicitation de la vision produit un regard apaisé, ouvert à l'environnement. Rien à voir avec le hurlement visuel de nos villes.

Trois jours avant le départ, je découvre par un hasard tout algorithmique (entendez par le

Graffiti - Montréal © Photo : Joris guibert

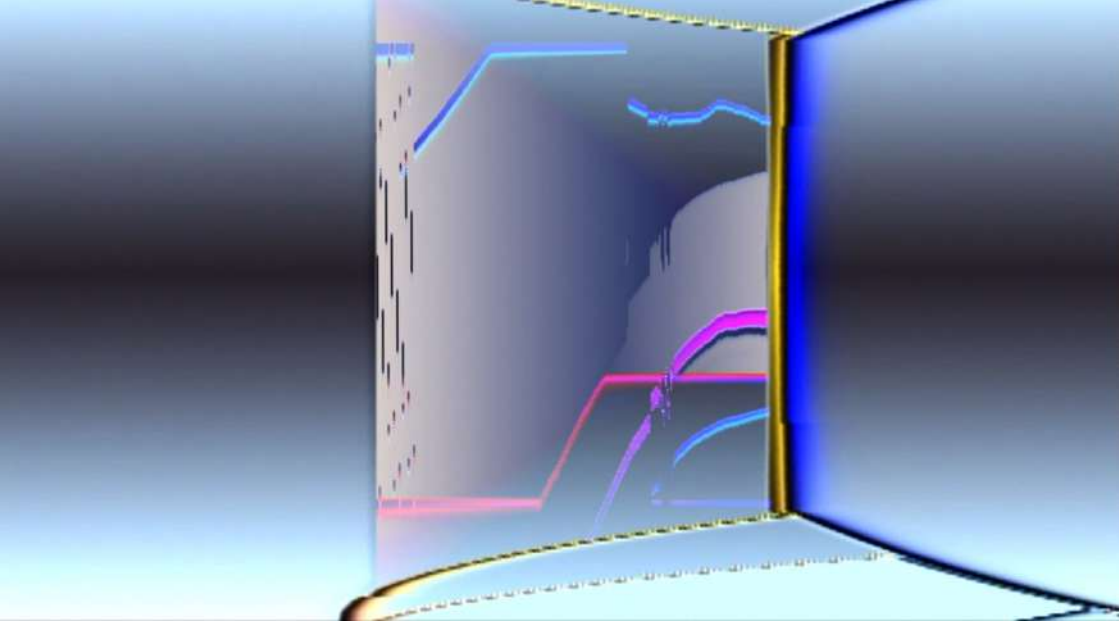
net) que le lendemain débute un festival nommé « Vidéomusique ». Bon, le terme n'est vraiment pas heureux, mais il est justifié apparemment par certains théoriciens du pays[8] ; et le festival proclame évacuer la référence clip/VJing pour revendiquer la filiation de diverses pratiques, de l'électro-acoustique au cinéma. Organisé par deux jeunes artistes, Myriam Boucher et Jeremie Jones, le programme annonce une série de vidéos et performances autour de la relation visuel / sonore. L'occasion est belle, je laisse un mail pour proposer une performance ; Myriam me répond le lendemain, enchantée par l'idée.

Le festival se déroule à l'Espace Notre-Dame,



Larsen vidéo analogique - Montréal © Photo : Joris guibert

8 - Voici un lien proposé par le festival qui regroupe plusieurs articles définissant cette notion de vidéomusique : http://cec.sonus.ca/econtact/15_4/index_fr.html



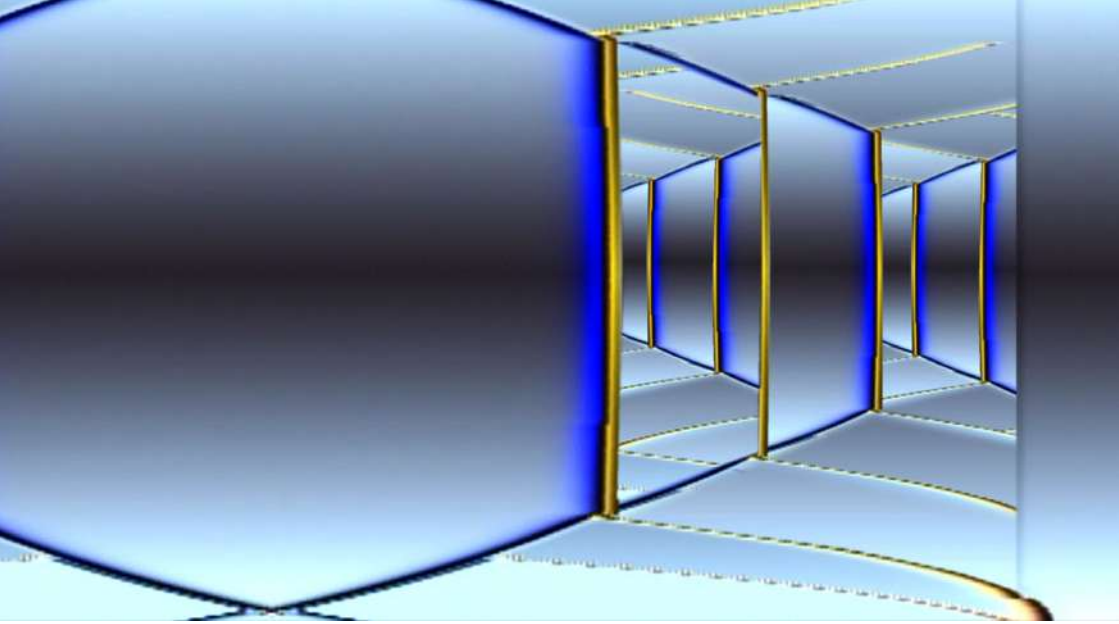
Littoral Zones (frame) 1 © Sabrina Ratté

à la galerie Rack, jeune lieu ouvert et géré par deux sœurs accueillantes. Impossible de tout voir pendant ces trois jours de projections, proposant un joyeux vrac de vidéos : objets pur numérique un peu froids, kitschs ou parfois très poétiques, jouant la débauche d'effets ou au contraire très minimalistes et soignés. Des vidéogrammes analogiques et *glitchés* (une tendance actuelle), quelques réalisations toutefois à la frontière (mince) du clip. Parmi cette profusion plusieurs beaux objets, dont celui de Sabrina Ratté. Ça tombe bien Jean-Pierre Boyer m'a parlé d'elle ; c'est une jeune vidéaste Montréalaise, ils ont collaboré à une rétrospective qui lui était consacrée. Son vidéogramme *Littoral Zones* minimaliste et épuré formellement se révèle en fait très complexe dans sa composition.

http://sabrinaratte.com/

http://www.undervolt.co/ALBUMS/Sightings-Sabrina-Ratte

Ratté crée ses images avec du signal analogique généré par un synthétiseur vidéo inspiré des modèles de Dan Sandin, et les manipule ensuite dans un logiciel de montage. J'ai toujours pensé que ces synthés étaient ambivalents, qu'on perd l'intérêt d'explorer les limites d'une machine puisqu'elle est conçue pour créer des phénomènes singuliers, et qu'ainsi l'esthétique risque le maniérisme – un simulacre de crise. Mais il faut bien reconnaître qu'ils permettent une composition contrôlée, ici précise et réfléchie : couleurs électroniques artificielles aux nuances uniques, malléabilité de l'apparition comme une 3D informatique. L'image-surface de *Littoral Zones* se démultiplie en profondeur, de dimensions étagées élaborant un espace topologique qui se transforme continuellement. J'apprécie l'hybridation entre le lissage informatique et le baveux granulaire de la vidéo analogique. Les transformations font naître une sorte de récit (univers SF proche du jeu vidéo permettant des formes abstraites). Le film repose sur un hors-champ perpétuel (déplacements du cadre, ouverture par des portes…) ; le cadre est un champ sans fin qui élabore à partir de lignes simples un dédale virtuel, se construisant et se déconstruisant sous les yeux, par couches d'incrustations successives. L'incrustation, c'est la figure et le fondement de l'image électronique, qui n'est qu'un balayage (c'est-à-dire un procès),



Littoral Zones (frame) 1 © Sabrina Ratté

et qu'on peut donc *commander* pour muter ça et là une partie de l'apparition. Toute image vidéo est « trouée », il n'y a ni dessous ni dessus, ni derrière ni devant puisque tout advient par un seul signal[9].

Un petit tour sur son vimeo (https://vimeo.com/sabrinaratte) confirme sa démarche ; le principe de ce vidéogramme est décliné à d'autres. Ça me fait penser aux systèmes des pièges à regard (comme fait Steina Wasulka par exemple) : on ne sait jamais ce qu'on perçoit, à mesure que le regard prend place dans un motif celui-ci glisse et se déplace, transforme l'image ou disparait brutalement, avalé par un autre motif. Système d'apparition/disparition, construction d'un espace-cadre où tout est découpé en portes qui sont autant de chausse-trappes perceptives : tout fonctionne pour installer une forme et une narration et rompre délicieusement l'attention et ses anticipations. Ça me fait penser aussi à l'art indien de la côte ouest de ce continent. À Ottawa, j'ai trouvé dans une boutique d'art indien deux livres sur le sujet : *Looking at Indian Art of the Northwest Coast* de Hilary Stewart et un ouvrage de 1965 rare car épuisé : *Northwest Coast Indian Art, an analysis of form* de Bill Holm. Cet art est fascinant, où toute image n'est qu'un leurre, un complexe de formes que l'œil peut réagencer infiniment. Toute structure est forme et inversement. Une image-matrice, où la répétition du même constitue un *pattern* dépliable et repliable qui reconfigure continuellement l'apparence. Un art de la perte du regard, de circulation et reconfiguration. Il y a un peu de ce principe chez S. Ratté : une systématique archaïque de jeux d'apparition, et une esthétique impure entre digital et analogique comme un proto-art numérique.

À noter la performance de l'universitaire américain David Stout (www.noisefold.com) ; du pur numérique, un peu trop pour moi, mais une certaine approche fait différence : il floute l'image, réinjectant l'attribut matérialiste et la patine spécifique de l'analogique, conférant à une surface d'ordinaire plate et froide un doute perceptif appréciable. La performance de Guillaume Vallée propose à l'inverse du pur analogique. Sur sa

9 - Cette notion d'incrustation comme fondement de la vidéographie sera l'objet d'un prochain texte, d'après les travaux du réalisateur visionnaire Jean-Christophe Averty. Le lecteur intéressé trouvera la revue et la date de publication sur mon site http://khroma-soma.com en 2016.

petite table un magnétoscope VHS et une caméra qui filme l'écran en *feedback*. Larsen et source (*Aguirre la colère de Dieu* de Werner Herzog) sont mélangés avec une sorte de gros *video keyer* analogique qui fait également générateur de formes (des simples volets). Il recrache un mixage broyé, un coulis d'images sautantes et indiscernables, saturées de scratchs et de couleurs explosées. Le vidéoprojecteur 6000 lumens contribue à donner une coloration flashy. Guillaume me dit plus tard qu'il vient du cinéma pellicule et qu'il s'est mis récemment à la vidéo ; il a récupéré cette machine professionnelle considérée comme défectueuse ; je suppose alors la cause de son image (qui ressemble à celle de mon commutateur) : sans signal de synchro les deux signaux entremêlés sont désynchronisés. La performance se déploie ainsi sur une sorte de continuité discontinue d'altérations d'une forme qui tente de se stabiliser sans jamais y arriver, malaxée et triturée. Le geste a parfois du mal et le larsen incertain est un peu rustique, mais *in fine* la composition fait sens : je salue ce parti-pris jusqu'au-boutiste assumé.

http://gvallee.com/pages/hazy-montagne-mystique-amp-guillaume-vallee-festival-de-videomusique-de-montreal-2015

De mon coté j'ai un dispositif vidéo similaire à celui chez Wyn Geleynse. Pendant l'installation en journée, le larsen vidéo est incroyable ; d'ordinaire il est très dur d'obtenir un larsen avec un vidéoprojecteur surpuissant car l'image crame directement au blanc sans avoir eu le temps de former un motif. En atténuant le contraste à l'écran la lumière du jour avait permis que le larsen s'installe. Mais le soir les conditions lumineuses sont tout autres : je commence la performance avec un larsen qui ne fonctionne pas. Plusieurs minutes de galère. Les gens discutent au bar et commandent des bières en tournant le dos à l'écran. Le son est un buzz continu et désagréable. Devant l'impossibilité de composer quelque chose de subtil je décide de faire table rase, pousse le volume à fond, joue du commutateur pour *scratcher* l'image. Petit à petit, les formes adviennent, le son s'adoucit ; le larsen n'est toujours pas là mais permet de composer une trainée qui simule une rémanence. La performance se construit ; les gens quittent peu à peu le bar et rejoignent les sièges, créant enfin une communauté de regards. À la fin, à court d'instruments et d'effets, je prends ma lampe torche, éclaire les câbles des machines qui se projettent à l'écran. Le larsen les reprend légèrement. Je joue de la lampe et du miroir pour faire apparaitre en ombre chinoise la caméra, ingérée par son propre larsen. Brusquement je décide de finir, en affaiblissant le larsen pour provoquer sa disparition vers le noir. Mais il m'échappe ; il gonfle vers le blanc rapidement. Trop tard pour faire marche arrière : j'accepte la proposition et décide de finir à l'inversée, en blanc. L'écran s'illumine d'un coup, je coupe le son brutalement. Les gens applaudissent, je crois interloqués. Peu après on me confie : dans ce pays sur-technologisé, habitué aux démonstrations high-tech à la pointe de ce qu'ils appellent les « arts médiatiques », arriver avec une petite télé noir et blanc et une lampe de poche ça interloque – à coup sûr. Ces performances m'interrogent sur cette discipline particulière, que j'aimerais appeler *projaction*. L'action *in situ* (par définition éphémère et irréitérable) implique un geste (dans le sens de manipulation comme dans celui d'intention) tributaire du hasard, assujetti aux machines, qui doit se réinventer à chaque instant. Ainsi le critère d'appréciation n'est pas seulement le geste qui restitue la forme (comme dans un spectacle) mais plutôt les rapports qui s'établissent entre la forme et le geste, entre l'imagination et le dispositif. Une écriture de l'instant, sorte de composition-adaptation.



Université UQAM - Avril 2015 © Photo : Joris Guibert

Jean-Pierre Boyer

Lors du FIFA j'avais rencontré Jean-Pierre Boyer, universitaire[10] et vidéaste, considéré comme l'un des pionniers de la vidéo d'art au Québec. Il présentait une projection compilant certains travaux de ses comparses du GIV (Groupe d'Intervention Vidéo) et d'art vidéo (ses vidéogrammes, de Paik et de ses amis Vasulka). Après quelques mots échangés, il m'avait proposé de visiter son laboratoire. J'envoie un mail pour convenir du jour : il me donne rendez-vous la semaine suivante, car il est alors isolé dans le nord du pays. Pour illustrer sa retraite il m'envoie la photo d'une aurore boréale fantastique. Ça commence bien : j'ai toujours été fasciné par les aurores boréales, tant par leur visualité totale (une apparition incommensurable d'une nuance absolue où toute couleur germine une infinité de modulations), que par leur origine particulaire (un orage magnétique d'éruption solaire). Et ainsi je n'ai jamais résisté à la tentation de rapprocher ce phénomène de ceux qui se produisent à l'intérieur du tube cathodique et qui font apparition (ce que l'on nomme l'image électronique), que ce soit ceux générant la neige vidéo ou bien ceux résultant de la rétroaction du larsen électrique. Boyer a l'air d'avoir la même sensibilité.

Le jour venu le monde extérieur a changé : nous sommes passés de -20° à +20° en trois semaines, la ville se remplit de gens et de musiciens aux coins des rues. Je traverse les dédales de la faculté pour me rendre à la salle indiquée. C'est l'effervescence ; des groupes, des foules d'étudiants manifestants

10 - Professeur à l'École des médias et responsable du Centre de recherche en imagerie populaire de l'Université du Québec à Montréal

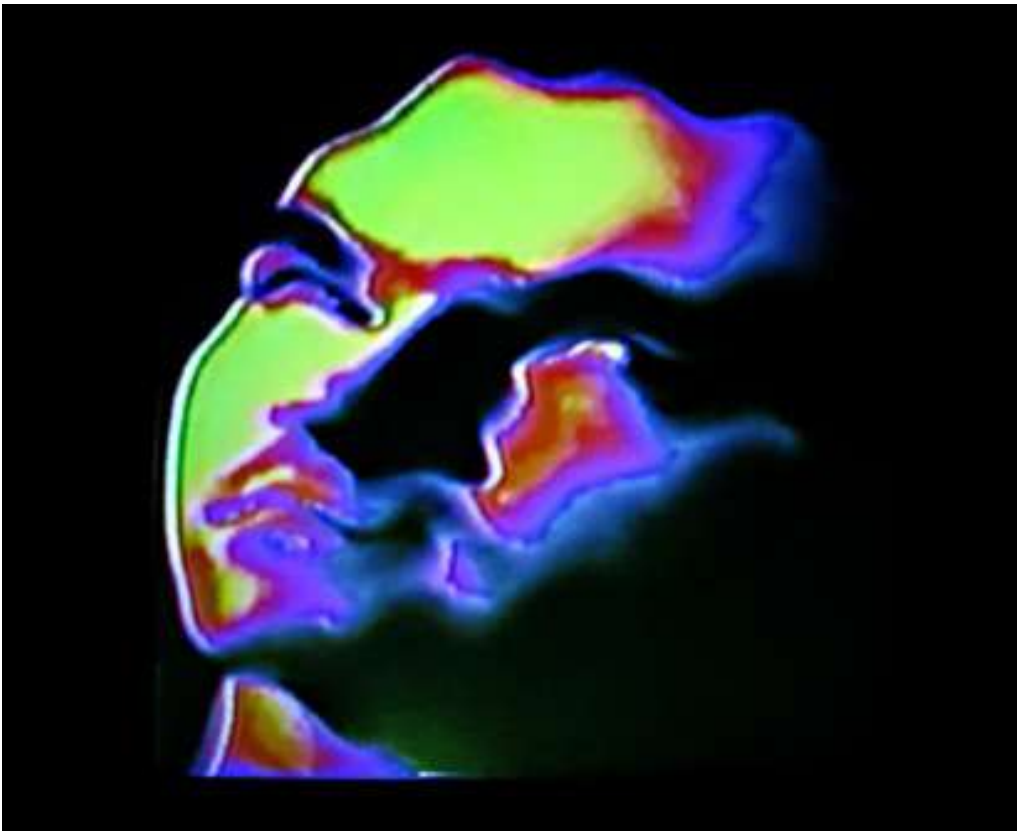


Université UQAM - Avril 2015 © Photo : Joris Guibert

sont massés ça et là, ou déambulent dans les artères principales en cortège. Le nouveau gouvernement actuel fait passer en force une réforme des conditions d'inscription (pourtant rejetée précédemment par la population ce qui avait alors provoqué la chute de l'ancien gouvernement…). L'ambiance est un peu tendue mais reste bienveillante. On croise ça et là, aux abords ou dans les couloirs, des caméras et des micros de journalistes affairés et parfois houspillés par la population (étudiants et passants), soupçonnés de soutenir le discours officiel.

Quelques allers-retours d'escalators et d'ascenseurs plus tard je trouve enfin la salle indiquée, une petite pièce à la fois bureau et labo où sont entreposés tous les appareils de J-P. Boyer : téléviseurs, magnétoscopes et caméras de l'époque, générateur de mire, amplis à lampe, oscilloscopes… et une machine construite à la main, son fameux *Boyétizeur*. Lorsque je lui demande pourquoi il utilise des machines ayant 40 ans d'âge, il me répond « *parce que je n'ai que celles-là* ». Tout simplement. Cela seul décrit sa démarche : faire avec le matériel que l'on a, c'est le propos qui compte. Il a commencé par expérimenter la vidéo car « *l'énigme de l'image électronique* » le fascinait : il partageait cette intuition des premiers artistes vidéastes que la vidéo révèle quelque chose d'inédit, qui n'a rien à voir avec le cinéma. Lorsqu'il comprendra enfin son fonctionnement technique le mystère meurt ; il arrêtera l'expérimentation, mettant à profit l'outil vidéo pour explorer un autre potentiel, celui de l'écriture du réel (l'autre face de la vidéo). Il se consacrera donc au documentaire ; on est à la fin des années 70 : l'outil se démocratise, dans une période agitée de mouvements populaires (tel le Front de Libération du Québec). Boyer se définit comme « *vidéaste expérimental et docutopiste* » : ses engagements esthétique et politique sont les deux faces de la même pièce, exactement comme le medium électronique accueille ces deux potentialités, l'image artificielle ou réelle.

Après quelques échanges autour d'un café nous passons à la pratique : Boyer branche des câbles, des bidules et des trucs ; il commente en même temps la procédure, chaque geste, chaque ingrédient de la préparation de cette potion électronique : il faut attendre que la télé chauffe, ajouter un signal dans l'entrée, injecter du bruit, ajuster tel bouton, affiner tel réglage… cela m'apparait évident : il a le discours et la posture d'un alchimiste. Je filme nos échanges ; « *l'analogique a des vertus que le numérique n'a pas* » dit-il : nous nous entendons immédiatement. Notre conversation se fait dans un langage propre, un jargon technique. Il fait une démonstration de



Les Minotaures © Jean-Pierre Boyer

larsen vidéo. Sur le moment je pense assister à une simple démo de techniques que je connais déjà. Ça n'est qu'en visionnant la captation que je réalise : ce jour-là il me fait un véritable cours de larsen. Je pense avoir un certain niveau de maîtrise de cette technique, mais en revoyant ces images captées à l'arrache je reste stupéfait : il réussit à construire une forme extrêmement fine et complexe en à peine deux minutes, là où il me faut parfois une heure de branchements et de réglages. Si je connais les formes de larsen qui émergent, elles ont quelque chose d'unique dans la texture et le mouvement. « *Le secret*, répète-t-il à l'infini, *c'est le bruit* ». Le critique Jean Gagnon a écrit un texte accompagnant le catalogue de l'exposition *Vidéo / Sonorité* : la vidéo naît du bruit[11] ; Boyer explique que sa pratique « *organise* » le bruit blanc « *du chaos cathodique initial* ». Le procédé de la machine vidéo repose sur le bruit, sorte d'énergie primordiale à la fois substance et matrice de toute image électronique[12]. En plus de ce bruit propre Boyer injecte des interférences qui produisent un tramage unique, une granularité complètement singulière. Le larsen acquiert une substance

11 - Musée des beaux-arts du Canada (Ottawa), 1994

12 - Je me permets de renvoyer le lecteur à mon prochain texte sur le bruit dans les arts visuels, intitulé « Bruit / Bris / de l'image », publié dans le numéro n°4 « *Bruits* » de la revue *L'autre musique* (avec les actes du colloque « Bruits » organisé à la Cité du Cinéma en 2014) - sortie en décembre 2015 www.lautremusique.net

picturale et phénoménale qui le catalyse.

Il a pratiqué la vidéo expérimentale de 1972 à 1976, passant des nuits à bidouiller les machines (là-bas on appelle ça « zigonner »). Il fréquente alors la Kitchen à New York tout proche, la salle qui permettait aux expérimentateurs de tous bords de se rencontrer. Il y avait sur place un mur vidéo pour présenter ces travaux. Comme tout vidéaste, il comprend rapidement le lien de l'instantané vidéo avec celui de la musique et constitue sa pratique comme une instrumentation. La nécessité vient naturellement alors de construire son propre instrument. Le *Boyétizeur anamorphique* voit le jour : un synthétiseur vidéo construit à partir d'un moniteur désossé. Le tube cathodique est rehaussé, les fils rallongés dans lesquels il insère des interrupteurs, des boutons poussoirs qui permettent d'inverser les balayages horizontal et vertical, des potars actionnant des bobines variant la tension de balayage ou déviant le pinceau à électrons. L'image se contorsionne, s'inverse ou se tord. Les traits sont fins et fluides, c'est très beau. Ce principe d'anamorphoseur électronique est désormais presque courant dans la pratique de la vidéo analogique : les adeptes du *bending* (par exemple Karl Kompl en Allemagne, mon ami Benjamin Pierrat en France, et un tas de bricoleurs aux USA qui vendent ces synthés customisés dont j'ai parlé plus haut) ne se lassent pas d'inventer des plans de circuits ou de trafiquer des appareils. C'est ce constat, en partie, qui m'inspire une réflexion et me permet d'avancer une thèse particulière sur cet art qui n'est ni du cinéma, ni de la peinture, ni de la musique, et à la fois un peu tout cela. Je pense, ou veux croire, que *l'art vidéo commence à peine*.

Je m'explique : un art technologique comme le cinéma a mis de 20 à 30 ans pour inventer une écriture, stabiliser une grammaire (un système reproductible mais ouvert à la transformation) qui lui permette de créer une forme, classiquement appelée aujourd'hui « film ». Il a fallu une dizaine d'années pour inventer la notion de plan, et une échelle de valeurs avec un vocabulaire. Une quinzaine d'années à l'école de Brighton pour inventer un ensemble de figures de montage, des constructions d'espaces-temps (actualisées par Griffith quelques années plus tard). Puis les écoles françaises (Gance, Epstein et les avant-gardes…), allemande (Murnau, Lang, l'expressionisme…), russe (Vertov, Eisenstein…) inventèrent d'autres structures de montage, qui furent à nouveau révolutionnées par l'institution finale du parlant autour des années 30 (Wells, Hitchcock… l'invention technico-esthétique du zoom dans les années 60…), sans parler des explorations continues des cinémas différents (« expérimentaux » pour le dire vite) qui infusent et influencent tout le siècle. Partant, la vidéo pourrait fort bien connaître la même trajectoire et le même destin. J'appelle vidéo ce qu'elle fut originairement : *une technologie analogique et électronique de flux* (c'est-à-dire de direct, la transmission d'une image). Il est ainsi probable que les formes techniques et esthétiques, les expérimentations des premiers artistes de la vidéo, n'aient constitué que les bases d'un système d'écriture et d'instrumentation qui se méta-stabilisa seulement quelques décennies plus tard. Bien sûr tout était découvert et tout était dit dès les premiers temps : les Vasulkas, Paik, Aldo Tambellini… la technique était comprise, les bases esthétiques afférentes à la technique déjà posées, l'instrumentation déjà là. À noter alors que la vidéo, par son instantanéité, a dès le départ été comprise pour ces similitudes avec la musique. Et ainsi la vidéographie a originairement été « performative » : le jeu (« *Tout comme la musique, la vidéo est organisation d'événements* » dira Bill Viola), la jouabilité (l'instrumentation, le rapport du corps à l'outil, le geste).

Toutefois plusieurs choses rendent confuse l'appréhension de cet art : parmi lesquelles l'arrivée du magnétoscope qui a inséré le montage dans cette pratique ; l'accaparement de l'outil par des



Jean-Pierre Boyer et son Boyétizeur anamorphique © Photo : Jean Desjardins

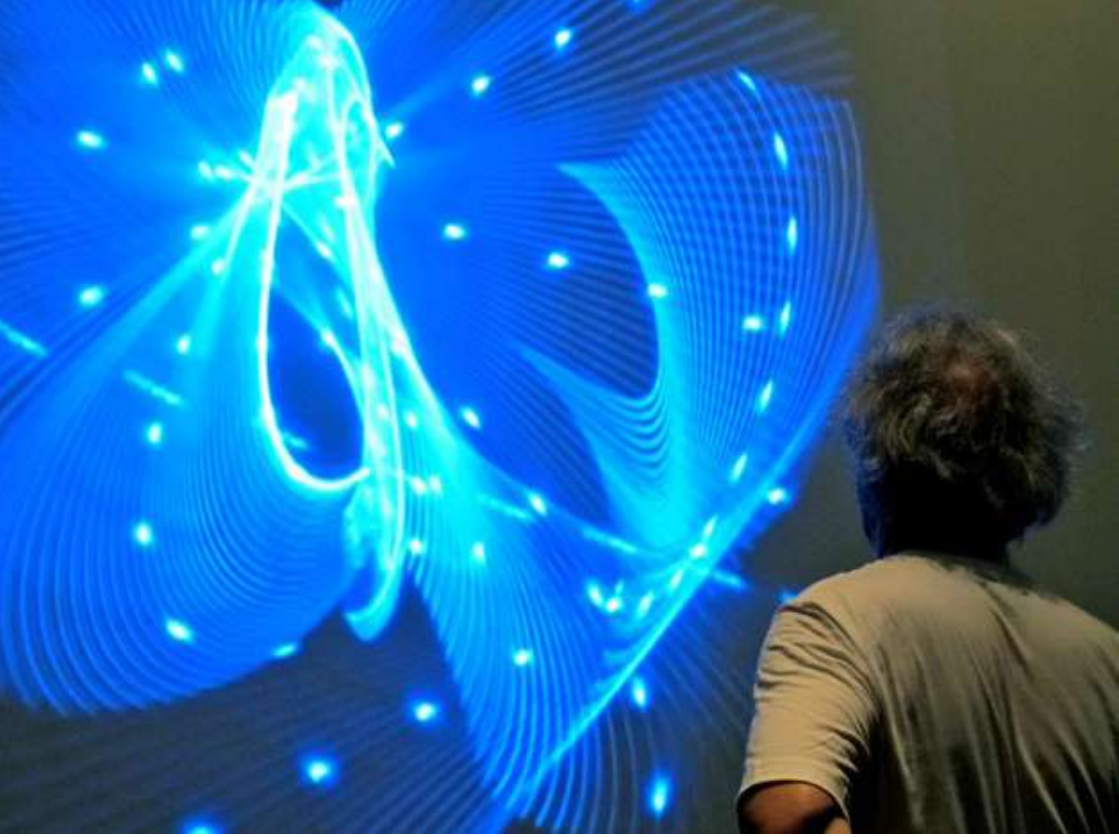


Image du Boyétizeur © Photo : Danielle Lafontaine

artistes issus d'autres champs (plasticiens, art contemporain) ; la singularité de ces pratiques, la difficulté d'y accéder, la complexité technique… ont ralenti la possibilité de reproduire, et donc de construire un système, une vidéographie. Un langage, comme outil de pensée, a besoin d'être pratiqué pour s'auto-organiser, et nécessite d'être diffusé pour être efficient. Serions-nous alors la génération qui hérite de cet outil-pensée, et qui, en le pratiquant contribue à sa concrétion ? Difficile de dire à l'heure actuelle, lorsque nous jouons une performance vidéo électronique, si nous ne faisons que seulement *répéter* une chose déjà dite. Toute la question est là mais implique deux réponses définitivement contradictoires : soit nous *accompagnons* un art dans ses dernières heures, soit nous *constituons* une étape de son émergence.

Nous allons déjeuner ; munis de nos sandwiches respectifs nous nous asseyons à une des tables des artères universitaires. Un groupe d'étudiants cagoulés et vêtus de noir passe. Quelques minutes plus tard, c'est un groupe d'hommes massifs avec des uniformes de sécurité. La situation est complexe : là-bas les profs n'ont pas le droit de faire grève ; malgré la grève étudiante les partiels sont maintenus, pénalisant ainsi ceux qui ont arrêté les cours. Pour rétablir une égalité de traitement, des étudiants ont bloqué des cours : la présidence de la fac a relevé les identités de certains meneurs et les a expulsés. Cela en partie via vidéosurveillance : ironique de voir comme la vidéo est devenue concrètement une arme politique… La police est intervenue ; un service de sécurité privé a été engagé, pour des sommes exorbitantes (plusieurs centaines de milliers de dollars apparemment). Alors en retour les étudiants se sont masqués



CCTV © Photo : Joris Guibert



CCTV © Photo : Joris Guibert

pour éviter les représailles. Et naturellement, les médias friands d'image-spectacle ont fabriqué à profusion des images avec cagoules : images qui servent alors les partisans pro-réforme pour affirmer que les revendications étudiantes ne sont en fait que volonté de déstabilisation de groupes anarchistes… Le même film peut se rejouer à chaque génération. C'est presque surréaliste de vivre cette scène avec Jean-Pierre Boyer, qui a tant œuvré pour que le medium de vision électronique serve à l'émancipation des actes et des pensées. Nous déjeunons dans ce décor théâtralisé, avec des personnages déguisés de part et d'autre, des caméras (vidéosurveillance et médias) qui les suivent, le tout participant d'une grotesque fabrique de l'image et de la pensée spectacularisée.

Au même moment à quelques mètres dehors, en écho, ce sont d'autres images (sans doute plus émancipatrices) qui sont menacées. La Cinémathèque Québécoise se révolte contre le projet de fusion avec la Bibliothèque Nationale qui met en cause son indépendance. Cette institution gardienne de la mémoire audiovisuelle n'a pas les mêmes moyens pour survivre que les fabricants industriels d'images.

Avant de se quitter Boyer m'offre un crayon à papier qu'il a fabriqué. Pour lui c'est cela l'art : un savoir et un savoir-faire, l'habileté à construire un objet singulier, et qui s'inscrit dans le réel. On est proche de la *technè* des grecs anciens. Expérience artistique ou témoignage documentaire la démarche de Boyer a toujours été d'utiliser la vidéo comme « *un instrument de résistance à la normalisation de la représentation, de la vision* » : une désacralisation. Ce crayon est un outil à trace, comme la vidéo ; cet artisanat (construire et utiliser) prime sur la théorie et doit être une pratique du quotidien. J'acquiesce naturellement ; sauf dis-je en ce qui concerne l'accès à l'œuvre (le temps, le rituel) : l'art doit être selon moi un « moment » exclusif. N'empêche, ce crayon me fait penser à l'image énigmatique du tube électronique : je me suis toujours demandé comment ils faisaient pour insérer la mine dans le bois.

Y répondre ne résoudra pas le mystère : il reste – encore et toujours – à écrire.

© Joris Guibert, septembre 2015
Turbulences Vidéo #89

L'amour de Shigeko

par Jean-Paul Fargier

Shigeko Kubota, l'homme de sa vie c'est le même que le mien ! Nam June Paik est bien d'une certaine façon, dans l'art, *my man*, l'artiste qui m'a le plus appris, à qui j'ai le plus donné.

Et réciproquement. Et une des faveurs que Paik m'a accordées aura été d'accéder (un peu) à son intimité de couple. Cela me permet de la connaître, elle, la délicieuse et terrible japonaise qui a passé un demi-siècle en la compagnie de mon coréen le plus cher, un peu mieux que d'autres.

Il n'y en a d'ailleurs pas tant que ça, des prétendants à la proximité avec Shigeko. On n'en a pas vu beaucoup se souvenir d'elle, cet été, à l'heure de son trépas. Il y a eu quand même un bel article, avec une belle photo d'elle et de Nam June en 1974, dans l' Art Asia Pacific, que Stephen Sarrazin m'a envoyé depuis Tokyo. Que vous pourrez lire, là, intégralement : http://www.artasiapacific.com/News/ObituaryShigekoKubota. (et attentivement… on y apprend beaucoup de détails sur cette japonaise transfuge, et en particulier qu'elle a été, comme Paik, dans sa jeunesse tentée par le marxisme).

Quel regard ! Je me souviens très bien de ses yeux, toujours plus ouverts que ceux de Nam June, qui, lui, avait toujours l'air un peu de dormir… ou de surveiller ses visions intérieures. Sur cette photo, où leur pose affirme leurs liens à la fois d'amour et de créateurs, ils brandissent à égalité la même arme, celle avec laquelle ils sont partis à l'assaut de la célébrité, la caméra vidéo du porta-pack Sony, qu'un long cordon ombilical reliait au lourd magnétoscope. C'est avec ça que tout a commencé, ne l'oubliez pas, semblent-ils dire en s'affichant ainsi. Mais aussi avec la télé, cet œil qui nous regarde en permanence en prétextant nous donner des nouvelles du monde. Et plus encore avec ce gros meuble qui parle, où retentissent en direct toutes les voix du monde. L'art vidéo a dans ses ancêtres la radio. Mais ce qui frappe le plus dans cette photo de famille, ce faire-part d'amour et de rivalité, c'est la robe pop art de la samouraï moderne. « À nous deux, Marilyn ». Mais aussi : « Merci Marilyn ». Après le temps des femmes icônes, voici venu celui des femmes actives en art. Tout autant, sinon plus, scandaleuses.

Femme active et scandaleuse, Shigeko le fût dès sa première action, son premier happening dans un festival Fluxus (en juillet 65). Intitulé *Vagina Painting*, cette action consistait à peindre, en public, avec un pinceau fermement tenu entre les lèvres de son sexe. Phallus simulé et retourné contre la domination



1974. Nam June Paik (1932–2006) and Shigeko Kubota (décédée le 23/07/ 2015) © Courtesy Korea Times

des hommes dans l'art, ce pinceau défiait aussi bien, a-t-on perçu tout de suite, Jackson Pollock et ses *drippings* qu'Yves Klein et ses empreintes de corps féminins roulés dans de la peinture. Mais il y avait là, également, une référence à une pratique typiquement japonaise, liée aux geishas, nous apprend la fiche de *Elles@centrepompidou*.
http://elles.centrepompidou.fr/blog/?p=490

L'*hanadensha* est une action que les geishas exécutent pour certains clients en peignant des calligraphies avec un pinceau dans leur vagin. Rares étaient ceux qui, dans le public du Festival Fluxus de New York, ont pu déceler ce clin d'œil. Sans doute Paik, qui avait vécu au Japon, a vu tout de suite la subtilité du message et l'a peut-être perçu, même, comme une invite à lui seul adressée. Toujours est-il qu'après ce happening leur rapprochement s'accélère. Shigeko quitte son premier mari, David Berhman, un compositeur autrichien, et vit désormais avec Nam June. Passant d'un homme à un autre par mûre décision, c'est comme si elle exécutait, dans la réalité cette fois, le



Vagina Painting, performance de S. Kubota lors du festival Perpetual Fluxus en 1965 ©

programme de sa première performance à Tokyo, imaginée après sa rencontre avec John Cage et intitulée : *Fist Love, Second Love*.

Shigeko a toujours été une brillante militante de la liberté des femmes, en art comme dans la vie. Maciunas, le fondateur de Fluxus, qui l'avait fait venir de Tokyo à New York, l'avait rapidement nommée vice-présidente du Mouvement. Et Mekas lui a confié, dans sa Cinémathèque, de larges responsabilités. Elle a toujours eu en tête la promotion de ses consœurs.

Je savais plus ou moins tout ça, mais ce qui m'attachait à elle, et ce qui reste dans mon souvenir, c'est son rire. Quand Jean-Marie Duhard et moi nous l'avions invitée au premier festival d'art vidéo de Montbéliard, en 1980, dès le premier dîner je lui avais appris quelques mots de français, utiles pour exprimer sa satisfaction en général et en particulier après un bon repas ou devant une œuvre d'art. « *C'est bon, c'est beau, c'est bien* », répétait-elle ce soir là en riant. Et c'était devenu entre elle et moi un mot de passe, un signe de reconnaissance. À New York comme à Berlin, Stockholm, Rome, Paris, Amsterdam, chaque fois que nous nous croisions, elle lançait un sonore « C'est beau, c'est bon, c'est bien », suivi d'un rire en cascade, cristallin, contenu un moment, puis repris, prolongé, parfois inextinguible, avant de ponctuer cette salutation rituelle d'un « Zanpol Farzier ah» répété deux fois, très doux, très complice.

Je me souviens parfaitement de sa voix. Quand le mail de Stephen Sarrazin m'a appris sa mort, je l'ai réentendue tout de suite. Mélodieuse, perchée, trouée de soupirs et d'accélération, glissant du rire à d'étranges gémissements, dont on ne savait s'ils imitaient les cris d'un sexe jouissant ou les plaintes d'une âme avide de gloire, toujours insatisfaite, souffrant un peu de l'ombre que lui faisait son trop célèbre mari. Elle ne parlait pas beaucoup, certes, mais quand Nam June, qui l'admirait beaucoup, dans un dîner ou une réception, sollicitait son opinion, c'est une rafale calme de mots pesés qui fendait le silence de ses auditeurs. Elle s'exprimait en américain beaucoup mieux que son compagnon



coréen. Dans ses phrases brèves on entendait chanter alors le rossignol nippon.

À Montbéliard, en 1990, sa sculpture inspirée par le fameux tableau de Duchamp, *Nu descendant un escalier*, trônait dans le hall du centre d'art. Elle fut l'objet d'un hommage un peu emphatique, redondant mais fort sympathique, de quelques jeunes admirateurs/admiratrices qui descendirent, nus(e)s, le grand escalier près duquel son œuvre était exposée. Shigeko m'en reparlait tout le temps, en riant bien sûr, comme d'une de ses apothéoses !

J'avais l'intention de l'inviter l'an prochain au Festival Traces, dans le Gard Rhodanien pour célébrer une nouvelle fois son art et celui, indissociable, de Nam June Paik. Je devrai me contenter de son fantôme bienveillant, qui viendra planer, j'en suis sûr, sur les marches de son escalier électronique faisant la nique à celui de Duchamp.

Me revient encore, avant de nouer ce bouquet de souvenirs et de le lancer sur sa tombe, cette exclamation de Paik lors de l'entretien qui sert de base à *L'Arche de Nam June*, lorsqu'il tira la carte Amour : « Ah l'amour… l'amour c'est Shigeko, l'amour de ma vie, etc. » (et à ce moment Danielle à la caméra pivote vers le visage éclaté de bonheur de Shigeko). Puis Paik ajoute : « *Shigeko vient d'une famille de prêtres. Ils ont beaucoup gagné d'argent avec la mort.* » Double bing ! Acquiescement, un peu forcé, de l'intéressée. Grr…

L'Arche de Nam June : à retrouver sur le site de Grand Canal : http://grandcanal.free.fr/video_80_02.html

Autre souvenir de Montbéliard : les membres du Jury devant un mur qui proclame l'identité mortuaire de cette cité (que l'art vidéo a longtemps tenté de faire revivre). Jean-Pierre Beauviala et Roland Baladi entourent la souriante japonaise.

Pour lui rendre hommage en ces jours de tristesse, je ne vois rien de mieux que de reprendre mon article sur elle, publié en décembre 1991 dans art press. J'étais alors, il me semble, au mieux de ma veine théorique (ludique). Alors qu'aujourd'hui je cotise au club des nostalgiques impénitents. Que ceci, donc, vous permette de me pardonner cela. Et en prime, vous aurez, Ko Nakajima. Deux nippons pour le prix d'un(e).

© Jean-Paul Fargier - Turbulences Vidéo #89

Art press n°64 – décembre 1991

SHIGEKO KUBOTA, KO NAKAJIMA

- de victoire en victoire -

Comment faire des paysages après Cézanne ? Pendant un siècle, pas de réponse. Et puis tout d'un coup, en voici deux. Shigeko Kubota (à New York, cet été), Ko Nakajima (à Paris, cet automne). Deux japonais. Est-ce un hasard ? En vidéo. Autre hasard ? Se « payant » Duchamp. Hasard encore ? Non, non et non.

Le ready made de Duchamp c'est du désherbant. Il va falloir presque un siècle pour que des fleurs repoussent dans le périmètre de l'art. Et ce seront des fleurs électroniques. Logique. Comme un retour à la case départ. Puisque au départ, ça commence à se savoir, c'est la stupéfaction terrorisée de la peinture devant cette sorte de peinture instantanée que promettait d'être la télévision (et qu'elle était déjà un peu sous les traits du cinéma et beaucoup sous ceux de la radio) qui provoqua la tétanisation duchampienne. Pour renouer avec Cézanne, il faudra donc enjamber Duchamp.

Kubota

Shigeko Kubota a construit toute son œuvre comme une réponse à Duchamp. Très admirative bien sûr (et comment ne pas l'être ? Duchamp a tout pré-vu) mais également sans pitié, meurtrière, sans état d'âme. Ses trente-et-une sculptures vidéo exposées récemment à l'American muséum of the moving image de New York (dont bon nombre s'intitulent *Duchampiana* ou *Meta-Marcel I*, *II*, *III*, etc) poussent toute le même cri (de victoire) : échec et mat, Monsieur Marcel ! Est-ce un crime ? Rien qu'un jeu. Qui permet de recommencer la partie où Duchamp l'avait arrêtée : au *Nu* (1912).

La stratégie Kubota consiste à reprendre une à une toutes les pièces de la défense Duchamp – escalier pour nu descendant, roue de bicyclette, fenêtre, valise, chute d'eau, gaz d'éclairage, etc. – en démontrant à chaque fois ce qui les affaiblit : un manque (bien que manque fit leur force, et leur permit d'enfoncer les portes ouvertes de la modernité).

À l'escalier manque son nu, les fenêtres ne donnent sur aucun paysage, les roues de bicyclettes tournent sur place, ne voient rien, les valises sont vides, bouclées sur un impossible voyage. Au contraire, les fenêtres de Kubota, bâties sur le modèle de celles de Duchamp, ne sont pas aveugles ; elles donnent sur des fleurs, des couleurs retrouvées : le nu à l'escalier, le voici en chair et en os, il descend – belle fille électrique qui vous électrise – vraiment les marches (où sont incrustés des téléviseurs), modèle infatigable, corps remis sur le métier, inépuisable défi à la nudité ; enfin, ses roues de bicyclettes, modifiées par des moniteurs vidéo qui viennent s'y accrocher, rayonnent dans la splendeur d'un paysage restauré formidablement neuf.

Intitulé *Niagara Falls*, ce paysage (installé à côté des roues comme si celles-ci y conduisaient) met en jeu un dispositif complexe centré autour d'un panneau vertical composé de miroir et de moniteurs vidéo de diverses tailles (enchâssés en désordre dans un panneau) ; devant ce panneau, tombe un rideau réel d'eau, qu'un bassin au sol reçoit ; une grande image est projetée par divers télé-projecteurs mobiles – verticalement, horizontalement – sur les murs, le plancher, le plafond et, bien sûr aussi, le panneau, véritable cible de toutes ces projections.

On est, à coup sûr, devant le paysage le plus ambitieux jamais conçu depuis cent ans. Même Nam June Paik, avec son *Jardin Vidéo*, n'affiche pas une telle ambition. Paik ne peint pas un paysage ; il crée un environnement, qui se réclame

du ready made, à coups de plantes tropicales et de moniteurs vidéo. Il ne cherche pas à rivaliser avec Cézanne mais à étendre le domaine de Duchamp. Shigeko Kubota, elle, part de Duchamp mais pour, en quelque sorte, se mettre à peindre, à faire ce que les artistes faisaient avant Duchamp (et que Duchamp recommencera à faire à la fin de sa vie avec le paysage au nu d'*Étants donnés*). Elle est retrouvée ! Quoi ? La Sainte Victoire.

Comment s'y prend-elle, Kubota ? Son paysage (aquatique – chute d'eau ou mer déferlante) d'abord se dessine sur une surface plane, verticale, à coup de morcellements et de répétitions de la même image. Ensuite, cette image éclatée se trouve bombardée… par elle-même. Car les télé-projecteurs projettent, couche sur couche, la même image mais prise dans son intégralité et démesurément agrandie. On voit donc la même chose deux fois : en petit et en grand, en fixe et en mouvement.

On met du temps à repérer comment tout cela s'imbrique, se voile, se dévoile, se recoupe. Comme les projecteurs font des tours de 360 degrés, on est pris inévitablement dans leurs trajets. Si bien que l'on se trouve à la fois *devant* et *dans* ce paysage : devant le réel et dans sa représentation (ou vice versa, dans le réel et devant sa représentation), les petites et les grandes images jouant le rôle tour à tour et les unes pour les autres, de « monde » et d' « œuvre », de référent et de sujet, unies dans un lien instantané, qui reproduit le fonctionnement du direct télévisuel.

Bref, Shigeko Kubota télévise un paysage qui n'existe, sous nos yeux et comme en direct, que par et pour la télévision. Le paysage « peint » par l'artiste ce n'est pas la chute d'eau ou la mer mais la conjonction de toutes ces images d'eau et de mouvement.

On pourrait analyser d'autres œuvres de Kubota. Toutes témoignent d'une force étonnante. Dont le secret est murmuré dans l'installation la plus simple et la plus intime de Shigeko, *Video Poem*. Un moniteur dans un sac de soie rose fend diagonalement par une fermeture éclair, gonglé par un souffle : par l'entrebaillement on aperçoit sur le moniteur le visage de Shigeko colorisé, qui prononce muettement des mots, ceux sans doute qu'on lit sur le mur : *Video is vengeance of Vagina, Video is victory of Vagina*…

Il ne faut pas oublier que Shigeko Kubota a commencé sa carrière dans le mouvement Fluxus en peignant avec son sexe (*Vagina Painting*). Les paysages qu'elle peint maintenant sont aussi « peints avec » le même instrument.

Nakajima

Le corps n'est pas absent, non plus, des paysages que Ko Nakajima a installés à la Galerie Zekou, à Paris, dans des caves superbes. Avec du bois et du blé, il a créé un champ où s'allonge un tronc d'arbre creusé d'images, où scintillent des buissons ardents, éclairés de l'intérieur par des postes de télévision. La lueur des électrons fait chanter « l'esprit du bois » (ainsi que s'intitule cet ensemble de pièces d'une grande beauté).

Et quand, à l'occasion d'une performance, se profile entre les branches et les images le corps dénudé d'un danseur *buto* (Goro Namerikawa), on comprend pourquoi ce mélange d'électronique et d'éléments naturels est si enchanteur : c'est que l'âme du blé, l'esprit du bois, ne sont pas des fantasmes d'Orientaux en mal d'occidentalisation (le jardin zen comme ready made) ; ce sont des incursions de nos corps archaïques dans une nature moderne. Et sans doute vice versa. Et cela nous éberlue comme la fin d'une amnésie.

Les «Vies sereines» d'un intranquille

à propos d'œuvres récentes de Frédéric Pollet

par Gilbert Pons

C'est à L'Isle-sur-la-Sorgue, la ville des antiquaires, où il passe désormais une partie de l'année, qu'en vue d'une exposition prévue non loin de là Frédéric Pollet a réalisé d'intrigantes, de vaporeuses natures mortes, disons plutôt des «vies coyes », une expression ancienne mieux accordée au titre choisi par l'artiste.

… le pastel requiert de celui qui le pratique une attention tyrannique, une présence entière et tendue, un tour de main particulier, une concentration de l'être qu'on peut comparer à celle du tireur à l'arc.
Jean Clair, *Considérations sur l'état des Beaux-Arts*

Il y a près d'un an, j'avais commenté ici même un travail d'envergure effectué par Frédéric Pollet sur les méduses, peintures à l'huile, aquarelles, pastels. Négligeant leur transparence blanchâtre, il avait surtout retenu leur silhouette, encore que certains cadrages pratiqués à bout portant, et en plongée, mais une plongée imaginaire, aient communiqué à ces bestioles malignes une présence inattendue, quelque peu abstraite.

L'exposition qui se tient ces jours-ci, à la Chapelle des Pénitents de Gordes, montre des photographies (de grands formats) et des pastels. Dans un cas comme dans l'autre, l'artiste serre de près des choses nébuleuses.

C'est à la manière d'un aquarelliste que Frédéric Pollet traite ici les objets qui ont attiré son regard de photographe. Son approche possède une grâce aérienne qui rappelle étrangement la vision propre aux abeilles — selon Karl von Frisch (pionnier de l'éthologie et prix Nobel), celles-ci détectent moins la forme que la couleur des fleurs qu'elles butinent. Les objets en question, difficiles à identifier car ils baignent dans une sorte de brouillard laiteux, c'est donc à leurs couleurs, d'une intensité rendue assez douce par le flou des contours, que s'est intéressé l'artiste. J'ai pensé d'abord à des variations psychédéliques sur les natures mortes de Giorgio Morandi, cet artiste italien (1890-1964)



Vies sereines 1, (120x80 cm) © Frédéric Pollet (2013)

qui a passé le plus clair de sa vie à peindre de modestes accessoires de la vie quotidienne dans des camaïeux de gris et de beiges : carafes, bols, bouteilles, etc., posés simplement sur une table. Mais je faisais fausse route, Frédéric Pollet ne pratique guère la citation ou l'hommage plus ou moins voilé aux maîtres du passé, il réagit d'abord aux circonstances, aux impressions immédiates, il se fie surtout à l'intuition. En vérité, les séances avaient dû être matinales et avoir lieu dans la salle de bains. Derrière ces taches ou ces halos chatoyants on croit détecter des flacons de verre, des boîtes de médicaments, des tubes de dentifrice, des savons aussi, multicolores. J'imagine Frédéric Pollet sortant de la douche ; toutefois, frappé par le spectacle qui s'offre à lui, c'est son appareil qu'il va chercher plutôt qu'un peignoir ou un parfum. Il doit y avoir de la buée sur la vitre de l'armoire, sans doute aussi sur la lentille frontale de l'objectif. Manquant de recul pour mettre au point, les doigts encore humides, il déclenche quand même, au jugé, plusieurs fois… À considérer les multiples variantes, l'opération dut se répéter chaque jour, compulsivement. Je ne serais pas surpris que cet artiste qui connaît bien le Japon — il est ceinture noire de judo et fut pensionnaire à la Villa Kujoyama —, ait intégré à sa philosophie ce conseil adressé au novice par un maître japonais : « Ne vise pas, laisse la flèche trouver sa cible »[1]. Eh bien, le précepte semble avoir porté.

Frédéric Pollet, qui est aussi vidéaste, a beaucoup voyagé, en Europe, en Amérique, en Asie ; il y a fait des rencontres saisissantes, ses vidéos l'attestent[2],

1 - Cartier-Bresson avait été bouleversé par la lecture de l'ouvrage d'Eugen Herrigel, *Le Zen dans l'art chevaleresque du tir à l'arc*, dont Georges Braque lui avait fait cadeau, après l'avoir reçu lui-même de Jean Paulhan.

2 - J'en ai rendu compte dans plusieurs numéros de la revue, à l'époque de sa version papier : « Les déambulations d'un vidéaste », *Turbulences*, n° 29, octobre 2000 ; « Les *échoués* de Frédéric Pollet », *Turbulences*, n° 30, janvier 2001 ; « Drôle de jeu et jeu de rôles, la fin d'une aventure à La Pommerie », *Turbulences*, n° 56, juillet 2007.



Vies sereines 1, (120x80 cm) © Frédéric Pollet (2013)



Vies sereines 1, (120x80 cm) © Frédéric Pollet (2013)

Vies sereines 4, (120x80 cm) © Frédéric Pollet (2015)

il a couru aussi de nombreux dangers, risqué sa santé, physique et mentale, et même sa vie, à proportion parfois de son insouciance, à proportion surtout de son caractère et de la radicalité de ses engagements. Ces *Vies sereines* ne témoignent ni d'un renoncement frileux, ou sage, à partir au loin, ni d'un tournant décisif dans son activité artistique, j'y verrais plutôt le signe d'une pause, nécessaire et apaisante, après ses pérégrinations enthousiastes et fatigantes, ce que confirme, je pense, le calme hiératique des magnifiques pastels associés aux photographies.

Comparés aux grands tirages, dont le côté diaphane et brillant, spectaculaire, attire évidemment l'œil, leur taille inférieure et la matité de leur surface pourraient donner à croire que les pastels sont des parents pauvres, les humbles faire-valoir, passablement anachroniques, des photographies exposées, d'autant que leur thématique et leur composition se révèlent très proches de celles des tirages. Il n'en est rien, car si les pigments sont bus par le support, ou plutôt mangés par lui, les couleurs survivant à l'appétit du papier en reçoivent par contrecoup une grande force d'impact. Réalisées avec peu de moyens, ces œuvres qui doivent leur existence à la ferveur, à l'inventivité de la main et paraissent donc lorgner vers un passé révolu, vers une tradition quelque peu négligée, tiennent bel et bien tête à celles que leur auteur installe dans le relatif inconfort de la modernité.

© Gilbert Pons
La Blanquié, fin août 2015
Turbulences Vidéo #89

Le temps et la rage de l'artiste

par Jean-Jacques Gay

Depuis ses premières expérimentations artistiques le temps est le meilleur axiome de la création vidéo. De William Wegman à Nam June Païk… tous les *performers* des années 70 y reconnurent le miroir électronique à modeler les aventures de leur corps, et ont par deçà construit des pans entiers de l'histoire de l'art vidéo. La plasticienne ORLAN est une de ces icônes vivantes.

Elle propose une exposition multiple de son œuvre vidéo. Une exposition « sur clé USB » capable de voyager aux 4 coins du monde. La première de ces étapes vidéographiques eut lieu cet été au centre d'art le LAIT d'Albi. Le voyage se poursuivra cet Automne au CDA d'Enghien-les-Bains avec des suites en Catalogne, puis en Corée du Sud. Retour sur une exposition de lumière autour d'un corps star ou même le spectateur devient performeur.... et se prend au jeu de l'art.

Il ne faut pas considérer *Temps Variable et baisers de Méduse* comme une rétrospective de l'œuvre d'ORLAN ! Les œuvres qui hantent les salles basses des Moulins Albigeois, qui abritent le centre d'art LE LAIT (acronyme de Laboratoire Artistique International du Tarn) sont simplement un panorama du travail de cette artiste *performer*. Cette plasticienne provocatrice, que l'on ne présente plus (du *Baiser de l'artiste* à ses *Opérations de Chirurgie Plastique*) expose la part de son travail vidéographique entamé dès les années 70. Fruit de toute une vie d'images et fil d'Ariane d'une œuvre incontournable ; quel travail !

Archives de performances

Composé des premières archives de ses *MesuRages* de musées et d'institutions des années 70 (musées Saint-Pierre de Lyon) puis des années 2010 (musée Andy Warhol de Pittsburgh et musée M HKA d'Anvers) jusqu'à sa dernière œuvre « en chantier » sur les jeux vidéo (*Expérimentale mise en jeu, premier niveau*), on suit un travail ou du factuel au virtuel l'œuvre reste d'une grande accessibilité. On y retrouve bien sûr par ses polémiques



Self Hybridation Opéra de Pékin n°1, Vue de l'exposition *Temps variable et baisers de Méduse*, ORLAN, Centre d'art le LAIT, 2015, © Photo : Phoebe Meyer

opérations de chirurgie esthétique (il y en aura 9 entre 1990 et 1993), un travail en réalité augmentée sur tablette (*Self Hybridation Opéra de Pékin n°1* - 2014). En bref, une exposition à l'image de la pièce qui l'introduit par une hybridation d'avatars écorchés en 3D (*La Liberté en écorchée* - 2013). Une expo-œuvre revendicatrice. C'est au total 16 œuvres qui mesurent, se mesurent et re-mesurent… avec au centre ORLAN... tel un MODULOR des quatre dimensions.

Et ORLAN boucle la boucle, avec un corps, son corps qu'elle cultive et *design* pour en faire l'objet artistique d'un travail de tous les instants. Un corps artiste qui mesure les espaces, les enjeux sociaux, raciaux et culturels. Avec, au cœur de ce travail qui depuis un demi siècle s'est imposé sur la scène française et internationale, « le MesuRage ». Ce protocole de performance est une des données essentielles du travail d'ORLAN. MesuRage qui est devenu le maitre étalon d'une idée de l'artiste *à naitre et être au monde*. Un ORLAN-corps devenu toile. Et ORLAN une œuvre d'art qui marche parle et revendique à tour de bras sur le féminisme, la laïcité, la liberté bien sûr pour chacun de disposer de son corps, mais aussi l'égalité des exilés, l'identité multiple, la diversité, et surtout pour cette liberté de création qui mène toute son œuvre.

Revenons sur cette œuvre iconoclaste qui replace l'artiste dans son rôle social d'exemple et de défricheur. ORLAN se positionne comme un corps-étalon de notre rapport au monde, Modulor des inégalités d'un monde en marche, signal d'alarme de notre déshumanité. Et cette exposition mesure ici le temps de son œuvre. « *Ce qui est toujours intéressant dans une œuvre, c'est de voir les liens et le fil qui se développent dans toutes ses pièces, tout en passant par des temps très différents et des technologies de l'image qui ont explosé* », constatait ORLAN lors de son vernissage à Albi. Certaines pièces ne durent que 3 minutes,



La liberté en écorchée, Vue de l'exposition *Temps variable et baisers de Méduse*, ORLAN, Centre d'art le LAIT, 2015, © Photo : Phoebe Meyer

d'autre 5 heures. Donc pour le spectateur il y a des surprises au niveau du temps et des manières différentes de regarder ces œuvres sur moniteurs ou vidéo projetées, en installation ou en mono-bande, interactives ou pas. *Bien que… Oui mais…*-2003, ici projetée sur un seul écran est en fait une installation en triptyque. Régis Durand l'a montré dans sa forme originale lors de la rétrospective 1964/2004 d'ORLAN au CNP.

Exposition(s) œuvre

Car cette exposition de vidéos, qui va tourner à travers le monde, va prendre des formes très différentes. Certaines vidéos montrées ici et pas là sur moniteur seront exposées ailleurs en installation... et vice-versa. « *Je ne m'interdis rien !* » assure l'artiste, qui dispatche ses vidéos au gré des thématiques choisies par les différents lieux de cette tournée. « *L'exposition change de titre et de géométrie selon les lieux où elle passe et comment les curateurs modèlent mon œuvre en présentant plutôt telle ou telle autre pièce* ». En précisant cela, ORLAN sait très bien que ces expositions sont autant de performances nouvelles qu'elle va construire comme des œuvres, proposant de faire et de refaire une construction monographique cohérente avec ses combats d'antan.

En effet, ORLAN propose à ses spectateurs, et aux différents lieux qui l'accueillent de vivre une expérience unique, celle de l'exposition-œuvre. Dans ce genre d'exercice, c'est souvent le commissaire d'exposition qui vit cette expérience le premier, d'abord avec les œuvres et bien sûr avec l'artiste surtout comme ici quand elle sait ce qu'elle veut. « *À Albi, j'ai fait refaire une partie de l'exposition qui ne me semblait pas fonctionner visuellement et conceptuellement par rapport à ce que je voulais dire de mes œuvres* ».

Cette exposition apparement très simple très



Vue de l'exposition *Temps variable et baisers de Méduse*, ORLAN, Centre d'art le LAIT, 2015, © Photo : Phoebe Meyer

adaptable, qui tient sur une clé USB demande beaucoup d'ajustements de dernière minute avec le commissaire et ses équipes. « *On peut dire que ce travail de curation est une collaboration avec Jacky-Ruth Meyer* (la commissaire et directrice du LAIT NDLR). *Puisqu'elle m'a proposé des choses et que j'ai pu faire passer mes idées et en fabriquer d'autres* », avoue ORLAN. « *Suivant le caractère de chaque lieu c'est différent. Il y a des restrictions ou des possibilités nouvelles qui s'offrent à telle vidéo ou telle installation et pas à d'autres...* »

Sans compter que dans ce genre d'exercice, peu de salles et beaucoup de vidéos, les sons se phagocytent. Aux grands moulins, ce sont les interférences sonores qui ont posé le plus de problèmes à Jacky-Ruth Meyer et ORLAN, dont les vidéos sont soit totalement silencieuses avec beaucoup de choses très ralenties, soit totalement basées sur le son qui prend alors une importance capitale. Pour son *Sainte ORLAN et les vieillards* -1983, l'artiste à tout d'abord acheté un disque vinyle de soprano : « *Totalement scratché mais très beau !* » sur la bande son duquel elle a monté ses images en fonction des sons abîmés. « *Puis*, continue ORLAN, *j'ai scratché l'image elle même pour évoquer (c'est aussi un «memento mori») la fugacité de nos supports d'enregistrement et de conservation des images et des sons, numériques ou pas, qui font que : rien ne dure !* »

Avatar

La fugacité de la performance de cette exposition est tenue par un personnage, l'avatar d'ORLAN. Revu et corrigé de pièces en pièces il a un nom : Bump Load, ressemble à la fois a un écorché de Rembrandt descendant d'une vénus préhistorique dont des airs de Cyborg et d'avatar de jeu enfanté par Sainte ORLAN et par tous les rôles que l'artiste joue dans ses films. Dans *Self Hybridation Opéra de Pékin #1* - 2014, il est aussi là affublé de masques de l'Opéra de Pékin, en avatar 3D, *self hybridation*



Vue de l'exposition *Temps variable et baisers de Méduse*, ORLAN, Centre d'art le LAIT, 2015, © Photo : Phoebe Meyer

de l'artiste qui sort de l'écran, fait des acrobaties en réalité augmentée avec le spectateur comme référence performative.

Bien sûr beaucoup des œuvres présentées à Albi sont faites pour l'image plus que pour raconter une performance. « *Dans Sainte ORLAN et les vieillards, on me retrouve dedans mais c'est un vrai travail sur l'image* », raconte l'artiste. Par contre toute la série des vidéos sur les opérations chirurgicales (1990/1993) ou sur les *MesuRages* de rues ou d'institutions sont effectivement un constat (archives de performances des années 60/70 puis des années 2010) avec bien sûr *La Liberté en écorchée* -2013 qui introduit l'exposition. Hymne à la Performance, art pour lequel ORLAN a beaucoup milité en participant activement aux grands symposiums sur la performance à Lyon (Art-performance de 1979 à 1983) avec Hubert Besacier. « *À cette époque c'était incroyable : la performance était méprisée, totalement rejetée, on disait que "ce n'était pas de l'art", que "ça n'avait aucun intérêt !". en plus ça ne se vendait pas ! Alors qu'aujourd'hui avec le Street Art, c'est une autre histoire !* »

Mais en marge de cette histoire de l'art, qu'ORLAN a aussi écrite, cette artiste a fait de son corps son terrain de performance avec des incursions dans le Bio ART et vers une hybridation iconique (3D / 2D) et physique (Opérations Chirurgicales). Mais peut-être que la plus intrigante des œuvres présentées au LAIT est *Bump Load Cell* - 2013, une courte œuvre de 5 minutes formée de SCANNERS médicaux de l'artiste. Présentée sur un écran plat vertical cette sculpture d'images est certainement le chaînon manquant entre ORLAN et son BUMP LOAD, avatar qui va hanter beaucoup de ses œuvres. Sculpture contemplative de la naissance du double de l'artiste, mutation numérique et esthétique.

Écorché scientifique de la machine ORLAN, cette pièce est une vision du corps-robot qui nous accompagne et nous sert d'avatar d'exposition, de lien et introduit très intelligemment l'envie de participer au jeu vidéo, cœur de l'exposition d'Albi,



Vue de l'exposition *Temps variable et baisers de Méduse*, ORLAN, Centre d'art le LAIT, 2015, © Photo : Phoebe Meyer

à travers *Bump Load* elle même. Une belle façon d'humaniser un avatar et d'engager son spectateur dans une forme de performance. « Ce jeu vidéo propose de donner corps à un déplacement avec ses mouvements, ses gestes, ses actions », explique ORLAN. « *Ça montre que le spectateur doit s'impliquer dans une œuvre et se responsabiliser en en construisant une autre* ».

Jeu de gestes

Comment cette artiste sexagénaire dont le corps est art, la vie est art et le geste est art conçoit-elle l'idée de créer un jeu vidéo, objet de communication et de distraction grand public, comme une œuvre ? Sur les pas de Bill Viola, Ultralab et d'autres créateurs contemporains habitués des nouvelles technologies, images de synthèses et autre interactivité ORLAN se lance dans une nouvelle aventure. « *C'est extrêmement difficile*, confirme-t-elle, *non seulement parce que je n'ai aucune habitude du jeu et qu'il m'est très difficile de m'y projeter, mais aussi parce que c'est dur de vouloir produire des images différentes de ce qui se fait dans cette industrie. Il y a ce que j'imagine, et ce qui est faisable... ce que je veux et ce qui est possible avec plus de temps et plus d'argent.*»

En fait, ORLAN se retrouve à jongler avec beaucoup de paramètres : l'argent, les idées reçues et l'esthétisme du genre. « *Dans mon jeu, tirer n'est pas jouer !* Avoue-t-elle. *Dans mon jeu. on est loin de Lara Croft et pourtant tout le monde a ça à l'esprit. Ce que je veux faire c'est pénétrer la machine pour dérégler les choses, et ça, ce n'est pas dans l'idée de la fabrication d'un jeu vidéo !* »

ORLAN voulait réaliser une pièce sur le jeu vidéo depuis longtemps. L'aliénation de ce média est l'un de ses combats. Et elle est intarissable sur le sujet. « *Le jeu vidéo est un phénomène absolument hallucinant, autour de moi, mes stagiaires jouent et pensent à jouer toute leur journée. Une de mes stagiaire me disait dernièrement : "Le matin je ne*



Vue de l'exposition *Temps variable et baisers de Méduse*, ORLAN, Centre d'art le LAIT, 2015, © Photo : Phoebe Meyer

prends jamais de café ! la seule chose qui me réveille c'est de me mettre à jouer !" Donc c'était sa première pensée, première priorité ! Elle est sur un jeu vidéo depuis 3 ans dont elle joue chaque jour beaucoup d'heures pour créer des choses très inintéressantes avec des choix inintéressants qui ne donnent que de l'illusion de vie. Et tout ce temps passé, tout ce temps perdu, à jouer me paraît incroyable. C'est à partir de là que j'ai voulu que mon jeu ne dure que 4'33'' » en référence à la pièce du musicien John Cage (*4'33'' de silence* NDLR).

4 minutes 33 secondes pour vivre

Effectivement, quant on joue au jeu d'ORLAN on peut se taire (ne plus bouger) et écouter le jeu pendant 4'33'' et peut-être… gagner ! Écouter ce qui se passe, la musique du monde… ou bien se lancer dans ce jeu et aller le plus vite possible pour se débarrasser du jeu en 4'33''. Donc dans ce jeu où il y a beaucoup de choses à prendre (ou à laisser) et où on est obligé de s'investir et d'apprendre un langage du corps pour avancer, pour acquérir une certaine dextérité assez dure à appréhender mais intéressante. On y retrouve une gestuelle performative mise en place grâce à une interface sensitive homme/machine à partir de bracelets *Thamic Myo*. Cette interface permet au joueur de diriger l'avatar *Bump Load* d'ORLAN (Robot en quête de son humanité améliorée) dans un paysage hors du temps. Votre mission : trouver les éléments d'une œuvre détruite afin de la reconstituer.

« *Ce que j'ai voulu, c'est renouveler les icônes. Et le jeu évoque toutes ces œuvres d'art qui se font détruire par les intégrismes, tous ces pans de cultures qui disparaissent. J'ai voulu faire quelque chose où s'humaniser passe à travers le fait de reconstruire, de se reconstruire. Construire des œuvres au lieu de les détruire et c'est cette reconstitution qui fait que l'on s'humanise de plus*

en plus ! »

Ça, c'est ce que dit ce jeu vidéo selon ORLAN. À Albi on a pu découvrir, le niveau beta de *Expérimental mise en jeu* (c'est son titre). Ce qui a permis à ORLAN d'expérimenter cette première version toute fraîche et d'échanger avec Bruno Michas le Game Designer qui, avec ses équipes, veille au développement de cette œuvre atypique dont chaque prochaine exposition devrait acquérir un nouveau niveau. Je pense que tous les autres levels vont se sophistiquer pour approcher de ce que je vois, anticipe ORLAN en sortant d'une séance de jeu, sans compter que le personnage avatar va aussi évoluer et sortir à l'air libre dans un monde terrible.

Actant la vie

L'interface *Thamic Myo* est formée de deux bracelets qui se placent sur chaque avant-bras du joueur et captent la gestuelle de ses mains comme de ses bras. S'ensuit une sorte de danse, une gestuelle théâtrale qui dirige l'avatar que l'on suit de dos sur un écran. Cette ORLAN en 3D est presque en échelle 1 et la course contre la montre peut commencer. Le challenge très lancé pour moins de 5 mn de performance théâtralisée face à un écran miroir.

« *Le Théâtre m'a sauvée !* » a dit de nombreuses fois ORLAN, qui ajoute aussi qu'il a failli la perdre. Sauvé, car il lui a permis de prendre de l'assurance, de changer sa voix et la position de son corps au regard des autres. Et ça, ça a très bien réussi dans un premier temps. nous confie ORLAN. Puis est venu le temps du théâtre total (pas loin de chez Jean Dasté), des années 60 et tout à coup elle a eu la révélation, celle d'être ORLAN. « *Le théâtre n'était plus mon but ! Et je me suis mise à faire de la performance. Au lieu d'être acteur, j'étais actant ! Ca change complètement la donne !* » Se souvient-elle.

Jeu Vidéo ou pas ! N'est pas ORLAN qui veut ! Il faut être prêt à tout, s'humaniser et surtout s'indigner, casser les tabous, bousculer les interdits, transformer son corps en autre chose. Alors, ORLAN se fabrique un personnage-œuvre qui au fil du temps et de sa reconnaissance est attendu, scruté et jugé à chacune de ses apparitions publiques et de ses revendications artistiques. « *Je suis quelqu'un d'extrêmement indigné*, revendique ORLAN qui trouve que tout est extrêmement difficile, et pas qu'esthétiquement… *juste le fait de prendre un pseudonyme c'est difficile à tenir. Vouloir que son nom ne s'écrive qu'en majuscules c'est une gageure, une attention de tous les instants. Dès qu'on veut faire quelque chose qui est différent de la caste sociale dans laquelle on est ou du milieu dans lequel on naît* (on est !? NDLR) *c'est extrêmement difficile. Dès que l'on fait un pas de côté il y a des réactions fortes, violentes même.* »

Mais, cette stéphanoise a gravi toutes les marches de la reconnaissance artistique internationale seule, avec ses combats et une certaine opiniâtreté qui donne d'autant plus de valeur à son œuvre. Elle avoue ne jamais avoir cherché la vie confortable et facile : « *Je pense que tout ce que l'on fait, tout ce que l'on est, peut avoir des influences sur son entourage, sur ce qui se passe dans la vie, dans la réflexion des gens. Donc c'est important de maintenir le cap.* »

Icône ?

On doit alors se poser la question de la posture de cette icône artistique vivante qu'est devenue ORLAN. « Trésor national vivant » comme disent les japonais de certain grands maîtres. Présente partout, tout le temps, ORLAN pourrait facilement être une marque. Lorsqu'elle fut invitée pour Riga Capitale Culturelle en 2014, ce fut comme « ORLAN icône de l'art Français » ! Etait-ce prémonitoire ? ORLAN, sous ses airs d'avatar vivant, aurait acquis le statut



ORLAN devant *Expérimentale mise en jeu*, dispositif interactif incluant un jeu vidéo. Vue de l'exposition *Temps variable et baisers de Méduse*, ORLAN, Centre d'art le LAIT, 2015, © Photo : Phoebe Meyer

de marque artistique comme BUREN ou autres JEFF KOONS !! « *Il y a des porosités entre marque et icône*, reconnait ORLAN, *ce qui est sûr, c'est que j'ai influencé de nombreux artistes. Beaucoup m'ont imitée à tel point que j'ai en ce moment un procès contre Lady Gaga* (une autre icône NDLR). *Mais c'est vrai que par rapport à certains artistes, c'est un peu comme si on ne faisait pas le même métier. Parce que si on n'a pas d'investisseurs et si on n'a pas de très grosses galeries derrière soi, pour faire un vrai travail de production et de communication, on ne peut pas afficher le nombre de "0" que certains artistes revendiquent.* » ORLAN parle de « 0 » dans le prix des œuvres, l'argent reste le nerf de la guerre artistique. Si la petite entreprise ORLAN a des commandes publiques, vend beaucoup de photographies des hybridations de son icône et parfois des objets (on se souvient des sculptures de sa belle exposition de l'Abbaye de Maubuisson) l'artiste ORLAN doit vendre pour créer. « *Je n'ai jamais fait des œuvres à vendre. J'adore vendre bien sûr ! Ça me permet avant tout de gérer mon imaginaire. Car si je ne vends pas je ne peux plus produire d'œuvres nouvelles, je ne peux plus gérer mon imaginaire*, avoue ORLAN. *Mais j'ai toujours refusé d'être une marchandise !* »

D'ailleurs ORLAN n'aime pas beaucoup les produits dérivés et les éditions… pourtant, à la voir dans les soirées et les vernissages nous ne pouvons pas ne pas l'imaginer elle, son seul produit dérivé ? Icône avec qui tout le monde veut faire un *selfie* ! D'ailleurs ce qui est peut-être le plus incroyable dans cette suite de rétrospective(s) ce sont les changements ou pas qui apparaissent sur l'icône ORLAN. Femme seule qui se bat contre le temps et, tour de force incroyable, arrive à le figer.

(Suite p.52)



Mise en scène pour un grand Fat, 1966, vidéo, 21'31''. Vue de l'exposition *Temps variable et baisers de Méduse*, ORLAN, Centre d'art le LAIT, 2015, © Photo : Phoebe Meyer

Machine désirante

On pourrait penser que lorsque l'on porte une image, comme ORLAN, on se bat pour la vie et contre le temps. « *Eh bien non ! Je me bats tous les jours contre les "prêt-à-penser",* nous dit ORLAN, *contre les esprits fermés et les libertés qui se restreignent. C'est pour ça que je suis très attentive à cette loi sur la liberté de création. C'est vraiment très important. Parce que plus ça va aller, et plus il y va y avoir des groupuscules chrétiens, musulmans ou autres qui vont décider si l'art leur plaît ou pas ! Et si ça ne leur plaît pas, il ne faut pas que ça existe ! Donc il va y avoir de l'empêchement, de l'autocensure et de la censure. Et c'est vraiment la chose qui me fait très peur !* »

Si dans la vie d'ORLAN beaucoup de choses sont nées de lectures, plus que la peur c'est la révolte qui mène son œuvre. « *Chirurgie, esthétisme, football, religion, jeux vidéo… Toutes les fois qu'un phénomène de société m'apparait comme néfaste ou disproportionné j'ai envie de tourner autour et de voir ce qu'on peut en faire.* »

Réaction de passionnée responsable qui veut montrer au monde les choses sous un autre angle. acte d'artiste. « *Je ne me pose pas de questions, j'ai des idées sans arrêt. Mon seul problème est de trouver la structure pour produire et financer mes projets. Mon jeu vidéo qui doit avoir au final 6 niveaux coûte énormément d'argent. Et quand vous commencez cette sorte de production, si vous ne trouvez pas d'argent, pas de subventions ou de sponsors et bien ça s'arrête !* » Donc l'argent est le principal frein et problème d'ORLAN. Car, chez elle, continuer à créer et à produire c'est quelque chose qui ne s'arrête jamais. Elle est totalement consciente d'être une *machine désirante* qui ne s'est jamais posé la question de s'arrêter un jour. Presque un robot ?

Alors rétrospective(s) ou pas, expositions monographiques morcelées ou pas, ces quatre expositions vont certainement consacrer celle qui reste éternellement l'électron libre de la création française. ORLAN, l'artiste toujours prête à nous mettre face à notre laxisme sur les sujets les plus sensibles et polémiques, mesure aujourd'hui le temps de son œuvre. Des vidéos comme *Harlequin's Coat* - 2008 ou *Sainte ORLAN et les Vieillards* - 1984, nous montrent ce que la vidéo et l'art vidéo doivent à la performance, à l'hybridation des images et au militantisme artistique.

Et si, comme l'écrit si justement Jacky-Ruth Meyer, le corps d'ORLAN est devenu le lieu de tous les débats public qui interrogent la société, gageons que ces expositions ORLANTESQUES dressent un panorama propre à mesurer à la fois le temps de la rage d'ORLAN pour nous transfigurer en actant contre toutes formes de domination, le temps d'un geste de 4 minutes 33 secondes, qui change enfin le monde.

© Jean-Jacques Gay - Turbulences Vidéo #89

Temps variables et Baisers de Méduse ORLAN, jusqu'au 25 octobre Centre d'art le LAIT Moulins Albigeois Albi www.centredartlelait.comj

ORLAN Steap tease des cellules jusqu'à l'os, du 16 septembre au 1» décembre 2015 au CDA d'Enghien les Bain www.cda95.fr

I disvelamenti di Giuliana Cunéaz

da Alberto Fiz

Una mostra-evento del tutto speciale, intima e sofisticata è quella che si è svolta il 22 agosto scorso, nella Conca di By, un anfiteatro naturale circondato dalle montagne, tra i luoghi più affascinanti della Valle d'Aosta.

Les dévoilements de Giuliana Cunéaz

Une exposition événement tout à fait spéciale, intime et sophistiquée, est celle qui a eu lieu le 22 août passé dans la Conca de By, un amphithéâtre naturel entouré par des montagnes, parmi les lieux les plus séduisants de la Vallée d'Aoste. L'exposition a été conçue par Giuliana Cunéaz qui a voulu présenter une série de travaux dans un alpage qui n'est rejoignable qu'à pied. Un choix courageux et contre-courant par rapport à un système de l'art où il semble que la seule chose vraiment importante soit se montrer. L'artiste a voulu offrir seulement le temps d'une journée la possibilité de revoir ses œuvres des années quatre-vingt-dix dans le lieu où elles sont nées. L'alpage Seytives, solitaire et inaccesible, a été pour Giuliana Cunéaz, aujourd'hui reconnue internationalement grâce à ses travaux en 3D, une sorte de *buen retiro*, loin des bruits du monde entier, où elle a su créer un dialogue parfois mystique avec la nature.

Juste dans la Conca de By elle a réalisé en 1998 une de ses premières vidéos, *Seven Flowers* où l'artiste filme elle-même pendant qu'elle se hisse

L'esposizione è stata ideata da Giuliana Cunéaz che ha voluto presentare una serie di lavori in un *alpage* raggiungibile solo a piedi. Scelta, certo, coraggiosa e controcorrente rispetto ad un sistema dell'arte dove sembra che l'unica cosa davvero importante sia apparire. L'artista, invece, ha voluto concedere solo per una giornata la possibilità di rivedere le sue opere degli anni novanta nel luogo dove sono nate. L'*alpage* Seytives, solitario e inaccessibile, è stato per Giuliana Cunéaz, oggi riconosciuta internazionalmente per i suoi lavori in 3D, una sorta di *buen retiro*, lontano dai rumori del mondo dove ha saputo creare un dialogo talvolta mistico con la natura.

Proprio nella Conca di By ha realizzato nel 1998 uno dei suoi primi video, *Seven Flowers* dove l'artista filma se stessa nell'atto di arrampicarsi alla ricerca di una meta inesistente. Non c'è un approdo finale o una vetta da conquistare, ma il desiderio di catturare un sogno, di assistere ad un evento che potrebbe non accadere mai. Solo rumori di passi e respiro affannoso per tutto il video che si conclude con la frase di una voce narrante che recita: "In questo luogo ogni anno crescono sette fiori, non



Mémoire de l'eau, 1990, ferro, smalto 170 x 150 x 200 cm - Installazione con Giuliana Cunéaz - Plan de la Dance / Conca di Bv, 2015 ©



Mémoire de l'eau, 1990, ferro, smalto 170 x 150 x 200 cm - Installazione - Plan de la Dance, Conca di By, 2015 ©

à la recherche d'un but inexistant. Il n'y a pas une destination finale ou un sommet à conquérir, mais le désir de capturer un rêve, d'assister à un événement qui pourrait ne jamais arriver. Seulement des bruits de pas et d'essoufflement pour toute la durée de la vidéo qui se termine avec la voix d'un narrateur qui récite la phrase : « Dans ce lieu chaque année sept fleurs grandissent, mais toutes n'arrivent pas à éclore, parfois l'une d'entre elles y arrive… mais je suis ici et j'attends que ça arrive pour pouvoir te les donner ».

Eh bien, l'alpage Seytives a hébergé certaines images de cette vidéo avec des fleurs argentées au premier plan, pleine de suggestion et de mystère. Mais Giuliana Cunéaz a accueilli les nombreux spectateurs (plus de 200) qui se sont aventurés jusque là-haut par une journée où le soleil était pour une partie caché par les nuages, en dévoilant une

sempre però tutti riescono a sbocciare a volte solo qualcuno lo sa fare…ma io sono qui ed attendo che questo avvenga per poterteli donare."

Ebbene, l'*alpage* Seytives ha ospitato alcune immagini di quel video con fiori argentati in primo piano ricchi di suggestione e di mistero. Ma Giuliana Cunéaz ha accolto i tanti spettatori (oltre 200) che si sono spinti sin lassù in una giornata dove il sole era attraversato dalle nuvole, svelando una parte di se stessa.

Ne è emersa una mostra lontana dall'ufficialità e dalle mode dove le sue opere di vent'anni fa e più hanno mantenuta intatta la loro vivida attualità in quanto, scevre dall'apparenza, s'indirizzano verso l'aspetto dissimulato delle cose. I suoi sono continui disvelamenti secondo un procedimento che caratterizza anche i suoi sofisticati lavori in 3D. Se oggi l'artista è affascinata dalla nanotecnologia,



Fate dei Laghi di Thoules, 1990, ferro, marmo, smalto, 200x 60 cm - Installazione - Laghi di Thoules, Conca di By, 2015 ©

partie d'elle-même. Il en résulte une exposition loin des codes officiels et des modes où ses œuvres d'il y a vingt ans et plus sont toujours actuelles puisque, libérées des apparences, s'adressent à l'aspect dissimulé des choses. Ses dévoilements sont fréquents et suivent un procédé qui caractérise en même temps ses travaux sophistiqués en 3D. Si aujourd'hui l'artiste est attirée par la nanotechnologie, c'est-à-dire la partie infinitésimale et imperceptible de la matière, à la fin des années quatre-vingt-dix elle enquêtait sur le composant immatériel, voire spirituel du visible à travers une attitude qui déjà en ce temps-là cachait un coté transgressif et même anarchique. Ainsi est née *Mémoire de l'eau*, une sculpture monumentale sous forme de coquillage placée en 1990 à *Plan de la Dance*, un plateau parmi les montagnes de By qui sans doute autrefois était couvert par l'eau. Rien, cependant, ne démontre scientifiquement un tel changement géologique sinon l'intuition de l'artiste qui a décidé que ce lieu avait besoin d'être mis en valeur par sa sculpture, conçue, encore une fois, comme un don à la nature. Mais *Mémoire de l'eau* ovvero la parte infinitesimale e impercettibile della materia, alla fine degli anni novanta indagava la componente immateriale e persino spirituale del visibile con un atteggiamento che sin da allora nascondeva un lato trasgressivo e persino anarchico.

Così è nata *Mémoire de l'eau*, una scultura monumentale a forma di conchiglia collocata nel 1990 a *Plan de la Dance*, un pianoro tra le montagne di By che forse un tempo era ricoperto d'acqua. Nulla, tuttavia, dimostra scientificamente un simile cambiamento geologico se non l'intuizione dell'artista che ha stabilito che quel luogo aveva bisogno di essere risarcito dalla sua scultura, concepita, ancora una volta, come un dono alla terra. *Mémoire de l'eau*, però, era destinata a dissolversi, o almeno a perdere nel tempo il suo rivestimento in gesso. Così, a distanza di 25 anni da quella realizzazione, l'artista ha voluto riportare lo scheletro della scultura nel luogo originario per ridarle una nuova vita arcaica e primordiale. Proprio a Seytives il processo di smaterializzazione è raccontato attraverso una seri di immagini scattate



était destinée à se dissoudre, ou au moins à perdre dans le temps son revêtement en plâtre. Ainsi, après 25 ans de cette réalisation, l'artiste a voulu ramener le squelette de sa sculpture dans le lieu originaire pour lui redonner une nouvelle vie archaïque et originelle. Exactement à Seytives le processus de dématérialisation est raconté à travers une série d'images prises en 1990 et en 2015 qui témoignent de l'existence d'un objet de la mémoire transformé par le temps. Un procédé à certains égards similaire caractérise l'installation *Fate dei Laghi di Thoules* qui représente une nouvelle élaboration par rapport à l'installation *Il Silenzio delle Fate*. Si dans ce cas les 24 interventions ont été réalisées dans les lieux où, selon la légende, les fées seraient apparues, le Lac de Thoules nécessitait d'être complété par une fée naissante, pour démontrer que l'œuvre de Giuliana Cunéaz a été capable de devenir partie intégrante du processus naturel dans une projection de caractère métaphorique et symbolique où les éléments échappent à leur apparaître. L'artiste saisit

nel 1990 e nel 2015 che documentano l'esistenza di un oggetto della memoria trasformato dal tempo. Un procedimento per certi verso analogo caratterizza l'installazione *Fate dei Laghi di Thoules* che rappresenta un'ulteriore elaborazione rispetto all'installazione Il *Silenzio delle Fate*. Se in questo caso i 24 interventi sono stati realizzati nei luoghi dove, secondo la leggenda, sono comparse le fate, il Lago di Thoules aveva la necessità di essere completato da una fata nascente, a dimostrazione di come l'opera di Giuliana Cunéaz abbia saputo diventare parte integrante del processo naturale in una proiezione di carattere metaforica e simbolica dove gli elementi sfuggono al loro apparire. L'artista cattura l'anima dei luoghi ed è proprio questo l'aspetto che rende le sue opere così ricche di fascino e di poesia. E' un reale immaginato che verifica la sua presenza ed esce dai percorsi concettuali e minimalisti, come si è potuto osservare nei lavori fotografici esposti nell'*alpage*. Del resto, come ci ricorda Giuliana Cunéaz citando Gabriel

l'âme des lieux et c'est ce qui confère à ses œuvres autant de charme et de poésie. Il s'agit d'un réel imaginé qui vérifie sa présence et qui va au-delà des parcours conceptuels et minimalistes, comme on a pu observer dans ses travaux photographiques exposés dans l'alpage. D'ailleurs, comme nous rappelle Giuliana Cunéaz en citant Gabriel García Márquez, à By le monde était si récent et si ancien « que beaucoup de choses étaient sans nom, et pour les citer il fallait les désigner du doigt ».

L'alpage, du reste, est conteneur et contenu de l'exposition et pour l'occasion l'artiste a voulu reproposer, en l'actualisant, une installation du 1990 où 15 photographies disposées circulairement créent un seul endroit immersif qui étreint la Conca de By entière. Il suffit de se placer au centre du travail pour être accueilli et protégé par la montagne dans un voyage virtuel qui n'existe qu'au contact de l'œil du spectateur. Le seul signal est celui laissé par l'artiste habillée en blanc qui, avec ses pas, semble peindre le paysage. Les choses, peut-être, n'ont pas un nom, mais elles ont une âme et ceci est le seul aspect qui compte pour Guliana Cunéaz. Hier comme aujourd'hui.

© Alberto Fiz, traduit de l'italien par Giovanni Di Blasi - Turbulences Vidéo #89

García Márquez, a By il mondo era così recente e così antico "che molte cose erano prive di nome, e per citarle, bisognava indicarle con un dito."

L'*alpage*, del resto, è contenitore e contenuto della mostra e per l'occasione l'artista ha voluto riproporre, attualizzandola, un'installazione del 1990 dove 15 immagini fotografiche disposte circolarmente danno vita ad un unico ambiente immersivo che abbraccia l'intera Conca di By. Basta mettersi al centro del lavoro per essere accolti e protetti dalla montagna in un viaggio virtuale che esiste solo a contatto con l'occhio dello spettatore. L'unico segno è quello lasciato dall'artista vestita di bianco che, con i suoi passi, sembra dipingere il paesaggio. Le cose, forse, non hanno un nome, ma hanno un'anima ed è questo che interessa a Giuliana Cunéaz. Ieri come oggi.

© Alberto Fiz - Turbulences Vidéo #89

Un été (presque) sans vidéo…

par Jean-Paul Fargier

Sans vidéo mais pas sans *eau de vie*, comme gazouillaient les *Totologiques* autrefois. Aux dernières nouvelles, Jaffrennou et Bousquet (les Totos c'est eux), croisés cet été au bord d'une rivière, vont reformer leur groupe pour une soirée à la BNF. Champagne ! On vous préviendra. En attendant ce moment magique, vive la vie avec ou sans vide, sans déo' bien sûr, mais avec vino.

Popo&Siesie

Pour moi l'été commence le 16 juillet avec cet évènement que j'ai organisé dans mon village gardois. Dans le public, en plus des gens des environs, il y a quelques amis de la vidéo, qui estivent (ou vivent) dans le Sud. Georges Heck, le strasbourgeois, est venu d'Uzès. Marc Mercier de Marseille. Bousquet de Montpellier et Jaffrennou de Sète. Alain Bourges de Bagnols-sur-Cèze. Gilles Coudert de Laudun. Et pourtant il n'y aura pas de vidéo au menu. Juste la grande Joëlle et la fantastique Martine pour lancer dans la nuit les phrases du fou/gueux Cendrars. Jaffrennou a fait des choses (électroniques) il y a longtemps avec la Léandre, et ils ne s'étaient pas revus depuis. Les autres savent qu'une action de cette sublime et intense contrebassiste vaut le voyage et ils ont sauté sur l'occasion de la voir et entendre. Et ils n'ont pas été déçus !

Compte-rendu du Midi Libre quelques jours plus tard. Que je n'ai pas honte de pomper puisque c'est moi qui l'ai écrit (à la demande du correspondant local, il ne peut être partout, peuchère, mais il a « bien regretté de ne pas avoir été avec vous »).

Dans la cour du château de la Bastide d'Orniols, à Goudargues, dans la nuit du 16 juillet, ce fut un beau voyage à travers les steppes de l'Asie Centrale. Dans la locomotive : Blaise Cendrars déroule sa *Prose du Transsibérien* par la voix douce et enchanteresse de Martine Thinières. Elle détaille, diffuse, cisèle, sans effet théâtral, la poésie du récit d'un passager de 17 ans, qui, en 1913, fugue depuis Paris vers l'Orient avec Jehanne, jeune prostituée de Montmartre éprise d'ailleurs. Ils se retrouvent en pleine guerre russo-japonaise. La musique du texte, la mélodie de la voix sont continuellement, subtilement, soutenues par les rifles, les vagues, les chevauchées, les roulements, les râpages et dérapages, les cris même d'une

LA PROSE DU TRANS SIBÉRIEN

le 16 juillet 2015 à la Bastide d'Orniols / Goudargues
dans la cour du château à **21 heures**
un récital d'après le poème de Blaise Cendrars



JOËLLE LÉANDRE /
contrebasse



MARTINE THINIÈRES /
voix

Présenté par les amis de la POPO & SIESIE
avec le soutien de *Fontaines* et *Cèze* et de l'*Académie de Lascours*

ENTRÉE LIBRE / PARTICIPATION AU CHAPEAU

Conception graphique Hélène Hennequin / www.hhgraphics.fr



Alain Longuet - Jean-Paul Fargier - Patrick Bousquet - Michel Jaffrennou

contrebassiste géniale, la célèbre Joëlle Léandre. Elle jouait la veille au festival d'Avignon et avait accepté gracieusement cette expérience gardoise comme une promesse de nouveaux rendez-vous avec le public de Goudargues. Un projet de festival est en effet dans l'air, qui permettrait en 2016, de mettre en valeur des poètes du répertoire (Ponge, Mistral, Mallarmé, Rimbaud, Péguy, Baudelaire) et des textes contemporains. Martine et Joëlle seront évidemment les marraines de ces nouvelles aventures, dont elles ont si brillamment écrit la préface, sous les applaudissements nombreux du public, les stridulations des cigales et les crissements des martinets.

Ce que je n'ai pu mentionner dans ce sec mémorandum, c'est que la soirée, après le récital, s'est prolongée fort tard, avec un verre (deux, trois, quatre, après on ne compte plus) servi par nos hôtes, le châtelain et son épouse, Régis et Clotilde Ritter. Excellents Côtes-du-Rhône d'un vigneron voisin, Challias (de Saint-Gély), qui a beaucoup de ses vignes dans le vallon de Pisse Vieille.

Le lendemain, nouvelle prolongation, chez moi, avec en plus l'ami Longuet, qui avait tenu à venir acheter, à la Cave des Quatre Chemins, le vin qu'il destinait au mariage de sa nièce. Sur mes conseils, il s'est pourvu en Saint Paulin (qui, avec ses 10% de Mourvèdre ajouté aux 30% de Syrah et 60 % de Grenache, donne un rouge léger et solide à la fois, parfumé et profond) et en Barronie de Sabran, excellent petit blanc à base de roussane et de viognier. Au menu, melon et jambon, lentilles et caillettes… le tout arrosé du rosé (Donna Clara) de Château Signac (situé au pied du Camp de César, la montagne qui relie Bagnols-sur-Cèze à Laudun), suivi d'un Combe d'Enfer, rouge (issu de vieilles

vignes) du même domaine.

De quoi avons-nous parlé ? Du passé ? Certainement. Mais surtout du futur. Nous avions tous plein de projets, qui vont nous rassembler à nouveau, comme au bon vieux temps de la vidéo-vidéo. Ils m'ont tous promis de revenir l'été prochain à Goudargues si j'arrive à monter ce festival de Popo&Siesie que je mijote avec mes amis de la Bastide (Marie et Didier, Anne et Daniel, Nathalie et Dominique). Une suite de soirées dédiées à tel ou tel poète (mort ou vivant, présent ou absent) mais où l'on commencerait chaque fois par lire quelques poèmes drôles de Jean L'Anselme, l'inventeur du gag Popo&Siesie. J'ai eu cette idée en voyant comment chacun, autour de la table, s'arrachait L'*Anselme à tous vents*, pour en proférer hilares quelques vers facétieux, une fois que j'en ai eu moi-même extrait deux ou trois perles. Du genre : C'est avec du *laid* que je fais mon beurre.

Théâtre

Au grand théâtre d'Avignon, un *Richard III* d'Ostermeier, et d'anthologie. Et pourtant Shakespeare en allemand, ouille ! Aïe ? Non, génial. Car mise en scène sublime. Et avec vidéo. Et pas qu'un peu. À voir (ou revoir) sur Arte replay.

Expert depuis longtemps de projections sur scène à doses subtiles (mémento son Ibsen à Nanterre en 2014, ou son Fassbinder en 2015 à Paris, au Théâtre de la Ville), Ostermeïer a choisi, ici, de diffuser *en permanence* des images de nuages lents, de paillettes grossies, de combats confus et de cavalcades erratiques sur tout le fond de scène – un mur très haut, troué de portes, bardé d'escaliers, traversé de passerelles où les personnages se poursuivent, se défient, et d'où ils dégoulinent par une barre verticale, autant de structures qui strient l'image, la floutent, la néantisent dans un creuset d'omniprésence.

En revanche, il a doté son acteur principal, quasiment en permanence aussi, d'un micro, dans lequel il susurre, éructe, salive, cajole et caracole de mots en mots ses futures victimes, comme s'il se dédoublait en commentateur *en direct* des actions qu'il complote et de des crimes qu'il perpètre. Ce micro est aussi une lampe qui éclaire celui qui la tient. Et la lumière qui irradie sa bouche infirme, aux dents d'acier, devient la métaphore du rôle de cet instrument qui, en amplifiant le son le plus bas, donne à lire dans les pensées les plus noires, les plus secrètes de ce roi fou. On dirait une Gopro des mots. Ce micro est donc également une caméra mais une caméra virtuelle, que la mise en scène produit comme telle. De même que le batteur, installé sur le côté de la scène pour générer en permanence une ponctuation musicale du récit, peut-être vu comme une autre caméra participant à cet effet de direct généralisé.

On le vérifie une fois de plus : au théâtre la vidéo, ou ses substituts symboliques, n'a (jusque à preuve du contraire) qu'un but – réactiver l'effet de présent d'un réel fatalement codé par tous les artifices d'une mise en scène. Dévier la sensation, ressentie par le spectateur, d'évènements mis en scène au profit d'une traque permanente et en direct de la vérité des instants captés, rapportés, montrés, au vif de leur déroulement.

Dans une autre pièce, vue également au festival d'Avignon, la vidéo trouve un rôle juste, essentiel, à l'opposé pourtant de l'effet de direct. Il s'agit de *Meursaults*, proposé par Philippe Berling, d'après le roman de Kamel Daoud, *Meursault, contre-enquête* (qui a failli avoir le Goncourt tout court mais a reçu en compensation le Goncourt du premier roman). On y entend le monologue du frère de « l'arabe » (sans nom) tué par le narrateur de *L'étranger*. Le soliloque a lieu longtemps après les faits rapportés par Camus, il ne cesse de remuer du passé qui ne passe pas. Certes le frère parle aujourd'hui mais tout entier tendu et pour ainsi dire figé dans ces lointaines années d'avant l'Indépendance (et



Richard III, Ostermeier © Christophe Raynaud de Lage/Festival d'Avignon

les premiers jours, chaotiques, brûlants, de celle-ci). Alors que dans le roman, le frère s'adressait, dans un bar, à un auditeur bienveillant, européen à l'évidence. Dans la pièce, il convoque, institue, sa mère, et donc la mère de la victime, comme interlocutrice privilégiée. Laquelle est morte : mais pas dans sa tête. Tout au long du récit, elle chante des psalmodies, de fête ou de deuil. Et à la fin, elle se lance, elle aussi, dans un long discours, encore plus douloureux, plus vindicatif et en même temps presque apaisé.

La vidéo fuse, ici, dès le début, faisant jaillir un pêle-mêle d'images des années 50 et 60 de l'Algérie coloniale, paysages et visages d'époque, faits de guerre, manifestations anti-françaises, liesse de l'Indépendance. Puis ponctuellement elle affichera en gros plan des visages incarnant les divers acteurs du drame. Victime, meurtrier, fiancée, policier, la mère aussi. Quelques images d'actualités anciennes reviendront sporadiquement.



Meursaults, Philippe Berling © Christophe Raynaud de Lage/Festival d'Avignon

Le décor – une cour de maison traditionnelle avec diverses portes ouvrant sur des espaces entraperçus, où les corps s'évanouissent pour des actes invisibles – se verra plusieurs fois repeint de motifs décoratifs projetés, permettant d'indiquer un changement de période (avant, pendant, après les journées de l'Indépendance).

Autant de signes que la vidéo, là, fonctionne comme une machine à remonter le temps, non à densifier le présent. Elle ne tend pas un leurre supplémentaire dans la théâtralité en vue d'accroître des effets de réel. Elle nimbe le présent du récit d'une authenticité irréfutable : certifiée exacte par les fantômes d'un passé dont elle détient des traces ineffaçables. Beau retournement de la charge de la preuve.

Et puisque, l'autre ligne de force de la mise en scène de Philippe Berling est le rôle donné à la mère, à son chant, à son accompagnement mélodique vivant, on peut regarder les inserts vidéo comme une cantate muette, qui dit en silence la même sidération face à l'Inoubliable.

Musiques

Savez-vous où se niche « le plus petit festival musical » ? C'est son nom et c'est à *Saint-Germain*, non des Prés, bien qu'il y en ait beaucoup dans ce coin perdu des Cévennes, mais de *Calberte*. Lozère. Quelque part entre Florac et Saint-Jean-du-Gard. Stevenson l'a traversé avec son âne.

Haut lieu de la guerre des Camisards, le village possède un temple à la hauteur de sa réputation huguenote. Et c'est dans ce temple, vaste et clair, que pendant trois jours se déroulent des concerts.

Joëlle Léandre nous y attendait pour un concert inaugural, qui fut de toute splendeur. Jouant du John Cage, du Giacento Scelsi, des pièces souvent composées par eux pour l'entreprenante bassiste,



et ses propres compositions/improvisations, dont la lecture en musique de son poème surréaliste *Attention au chat*. Bonheur total. Geneviève a tout filmé (écouté) avec sa DVcam puis elle a fait des photos, celle-ci par exemple.

Au crépuscule, dîner sur la pelouse du stade de foot voisin. Menu unique : salade de pâtes au poulet, fruits rafraichis, vin (un merlot passe-partout qui passait très bien). Retour sous les étoiles à travers les forêts. Je médite à haute voix sur la France qui tient, malgré la crise, les divisions politiciennes absurdes, grâce à ces petits moments de partage, qu'on trouve partout l'été. Miracle de la beauté, de la simplicité, de l'art.

Et Montclus, vous l'avez vu Montclus ?

Nous, on y a entendu deux concerts. Un de musique arabe contemporaine (chantée par Mawaran) et arabo-andalouse (Sandra Hurtado-Ros) dans le cadre d'un festival Radio-France. Pas mal, un peu répétitif, mais c'est le genre qui veut ça.

Puis quelques jours plus tard, c'est le nom de Gérard Maimone qui m'attira dans la cour de ce château dont les ruines dominent la Cèze. Et les souvenirs que j'avais gardés du duo Angel/Maimone, qui officiait à la Maison de la Culture de Grenoble, aux côtés de Lavaudant pour le théâtre et de Gallotta pour la danse. Deux ou trois décennies plus tard, Maimone continue son chemin en solo ou en s'associant à d'autres musiciens. Le voyage promis (Turquie, Russie, Egypte, Argentine) ne fut

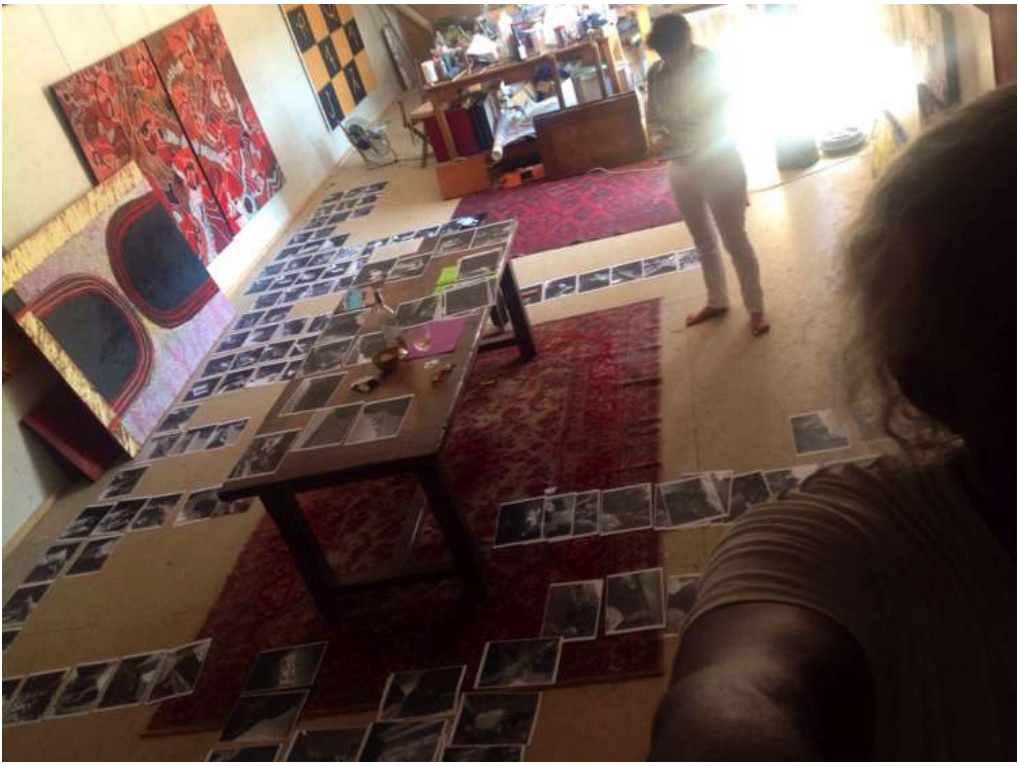


Joëlle Léandre



Gérard Maimone © Photo : Sébastien Fanger

pas sans éclat, grâce à des musiciens brillants (le clarinettiste surtout et le percussionniste) s'évertuant à tirer le meilleur son des compositions ethniques du maître. Mais l'étonnant fut de voir et surtout d'entendre un brillant pianiste se cantonnant à soutenir rythmiquement son groupe en martelant toujours les mêmes accords plutôt que de s'envoler en improvisations éthérées. L'été vous réserve parfois de curieuses surprises. Un peu déçu, au retour, je consultais les archives du monde, je veux



L'atelier de Tony Ramos

dire Wikipédia et YouTube. Et là, merci la vidéo : des concerts magnifiques, sphériques, Maimone au Moog, fabuleux.

Peinture

Vous souvenez-vous de Tony Ramos ? Un vidéaste dont Joan Logue a ciselé un surprenant portrait dans les années 80. Je l'avais rencontré à New York, écrit quelques lignes sur lui dans *Les Cahiers du Cinéma*. Ses vidéos ont circulé dans les festivals à cette époque. C'était des œuvres de résistances, aux médias, aux pouvoirs politiques (il avait écopé de deux ans et demie de prison pour refus de combattre au Vietnam). On avait perdu sa trace. Pas le Centre Pompidou, qui lui avait rendu hommage il y a deux ans.

Il vit dans le Midi depuis près de quinze ans (voulant mettre, dit-il, beaucoup de distance entre lui et l'Amérique de Bush fils, il a mis le cap sur la France, en se fiant à un ami sénégalais qui lui promettrait que la France saurait l'accueillir). Et il fait de la peinture.

De la très belle, très colorée peinture, en partie inspirée par les motifs des aborigènes d'Australie. Mais pas que. J'ai regardé aussi des collages géants, qui font un peu penser à Erró. Mais dont l'ironie porte surtout sur les croyances religieuses.

Une amie nous a réunis cet été, dans le Gard.

Embrassades émues, souvenirs des années vidéo : « C'est loin tout ça, mais des jeunes artistes organisent des rétrospectives et parfois ils m'invitent, en Europe, en Amérique, chapeau d'avoir fait ça, ils me disent ». On s'est promis de se revoir. Alors, un mois plus tard, je suis allé, avec Geneviève, visiter son atelier dans les Alpilles. Il



Tony Ramos

loue une ferme à une marquise. Qu'il a transformée en une vaste maison d'artistes. Quand il ne peint pas, il regarde passer les moutons qui vagabondent dans les collines alentour ; il surveille les nuages poussés par le Mistral ; il taille ses rosiers. C'est un sage. Au loin, on aperçoit le Ventoux et le Lubéron. Tout autour, il y a des poiriers sauvages, avec des fruits minuscules.

Quand vous allez le voir, il vous prend en photos avec son iPad, à l'aveugle : son visage bord cadre. C'est son truc. Il en a plein ses disques durs, il en a fait un livre, une expo. Avis aux organisateurs de fiestas multimédia, numériques ou pas. Voilà un artiste à découvrir et un vidéaste à retrouver.

Son et lumière

Pont Saint-Esprit. Dans la nef du Prieuré Saint-Pierre (où a eu lieu le premier festival numérique, Traces), l'expo d'été de l'Agglo du Gard Rhodanien met à l'honneur, après les fleuves de Jacques Perconte l'an dernier, les arbres du trio Wilfried Della Rossa, Kimi Do, Thomas Mathieu. Titre : *NUMEN*. « Art numérique », précise le sous-titre

Un fond musical vaguement religieux (on pense à des liturgies orthodoxes mais en lisant le livret on apprend qu'il s'agit d'un morceau des Doors) tente de soulever l'âme des visiteurs qui s'assoient sur des chaises disposées face à ce bois de bouleau conceptuel. Deux téléprojecteurs envoient sur les troncs et les branches des ondes de signes, de marques, points ou traits d'un message (en morse ?) qu'on peine à déchiffrer. Il est dans le titre du groupe : *WELCOMEINPEACE* (tout attaché). C'est insignifiant, mais pas nul. Pas désagréable, mais pas sublime non plus. C'est *design*, décoratif,



Numen, vue de l'exposition, Wilfried Della Rossa, Kimi Do, Thomas Mathieu © Photo : Thierry Allard / Objectif Gard

ça pourrait prendre place dans un passage couvert entre deux supermarchés.

Archi-sculpture

Miguel Chevalier ou l'exception qui confirme la règle.

À la Villa Datris, fondation privée d'arts contemporains, sise à L'isle-sur-Sorgue (Vaucluse), il y a en ce moment (et jusqu'au 1er novembre) une splendide exposition de sculptures évoquant directement ou indirectement des architectures. Beaucoup de belles pièces, ingénieuses, foutraques, amusantes, sérieuses, poétiques. Lumineuses aussi. Ne pas manquer, dans ce registre, les volumes suspendus de Betty Bui, sorte de ville accrochée au ciel, prenant au sérieux le concept de gratte-ciel. Ils sont caressés sensuellement par des variations chromatiques venant d'une autre sculpture, comme un arc en ciel permanent.

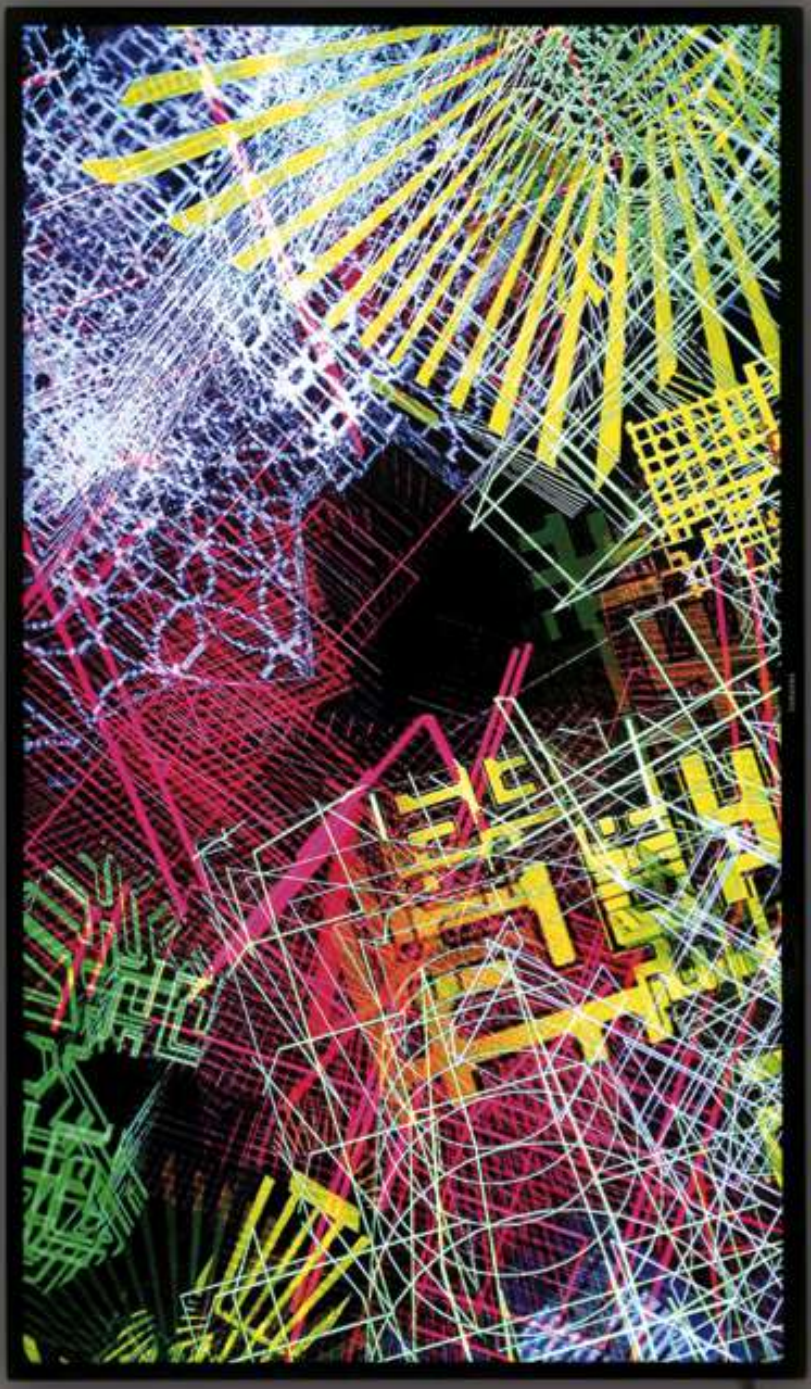
Sur le site de la Villa, très fourni, on trouve de somptueuses reproductions de la plupart des œuvres, mais pas de celle-ci. Visite virtuelle à ne pas manquer.

Une seule œuvre vidéo. *Meta-Cités n°5*, signée Miguel Chevalier. Pendant une heure, un programme nous fait survoler les enchevêtrements d'un urbanisme en pleine expansion, reformaté, densifié, condensé, exagéré, futuriste (à peine). Certainement inhabitable mais fortement désirable : comme un rêve de voyage à différer sans cesse, qu'on savoure d'autant plus qu'on n'y a pas encore plongé.

Documents

Tout l'été, certains samedis après-midi, Gilles Coudert présentait des films fort intéressants qu'il a réalisés sur de nombreux artistes exposés à la Villa Datris. Que seraient les artistes désormais sans leurs archives vidéo ?

Coudert, issu des Beaux Arts de Saint-Etienne, a depuis longtemps, dans ce domaine, une longueur



Meta-Cités © Miguel Chevalier



Cemetery of Splendour, © Apichatpong Weerasethakul

d'avance. Ce n'est pas pour rien qu'il a nommé sa boîte de production : A.P.R.E.S. Le coup d'après (la création), il a su le jouer… avant ! Kawamata, Buren, Hybert, Leccia, etc. en savent quelque chose. Et nous aussi, donc.

Il est en train de réaliser actuellement une fresque vidéo sur l'œuvre de Buren qui occupera tout un mur dans une grande exposition en Belgique, vaste combinaison puisant dans les nombreux films avec lesquels il a documenté pendant des années le travail de cet artiste. Dernier opus : l'intervention de Buren à Marseille, à la Cité Radieuse.

Cinéma

Retour à Paris. Premier film vu : *Cemetery of Splendour*, d'Apitchatpong Weerasethakul. Un cinéaste thaïlandais connu aussi comme plasticien, artiste vidéo. Vidéoformes a exposé une de ses installations.

Je ne vais pas résumer ni analyser ce film magnifique. Allez le voir. C'est d'une beauté saisissante qui rend tout possible. L'étrangeté de son histoire, normalement incroyable, absurde, s'impose avec une puissance renversante : c'est que nous sommes entrainés irrésistiblement vers un sentiment de véracité par l'esthétique même du récit. La *splendeur* des lumières, des lieux, des corps, des décors, des couleurs, institue peu à peu, par un glissement progressif de tous nos sens, des évènements surnaturels en phénomènes naturels. Une fois de plus, et d'une façon encore plus raffinée, le cinéaste thaïlandais rend crédible des histoires de fantômes, de transfert d'énergie entre morts et vivants. Le monde devient fantastique comme le soleil se lève, comme la pluie tombe, comme la nuit s'écoule, comme varie la lumière dans un lampadaire thérapeutique.

Ce que je veux signaler aux lecteurs de *Turbulences Vidéo*, férus plus que d'autres d'art vidéo, c'est le rapprochement qu'on peut faire entre certains plans de ce film et la vidéo de Bill Viola, où l'on voit celui-ci résister au sommeil pendant trois jours et trois nuits, enfermé dans une pièce vide ouvrant par deux fenêtres sur le monde extérieur. *Reasons for Knocking at an Empty House* a quelque chose en commun avec *Cemetery of Splendour*.

Bien qu'il s'agisse dans un cas de personnages



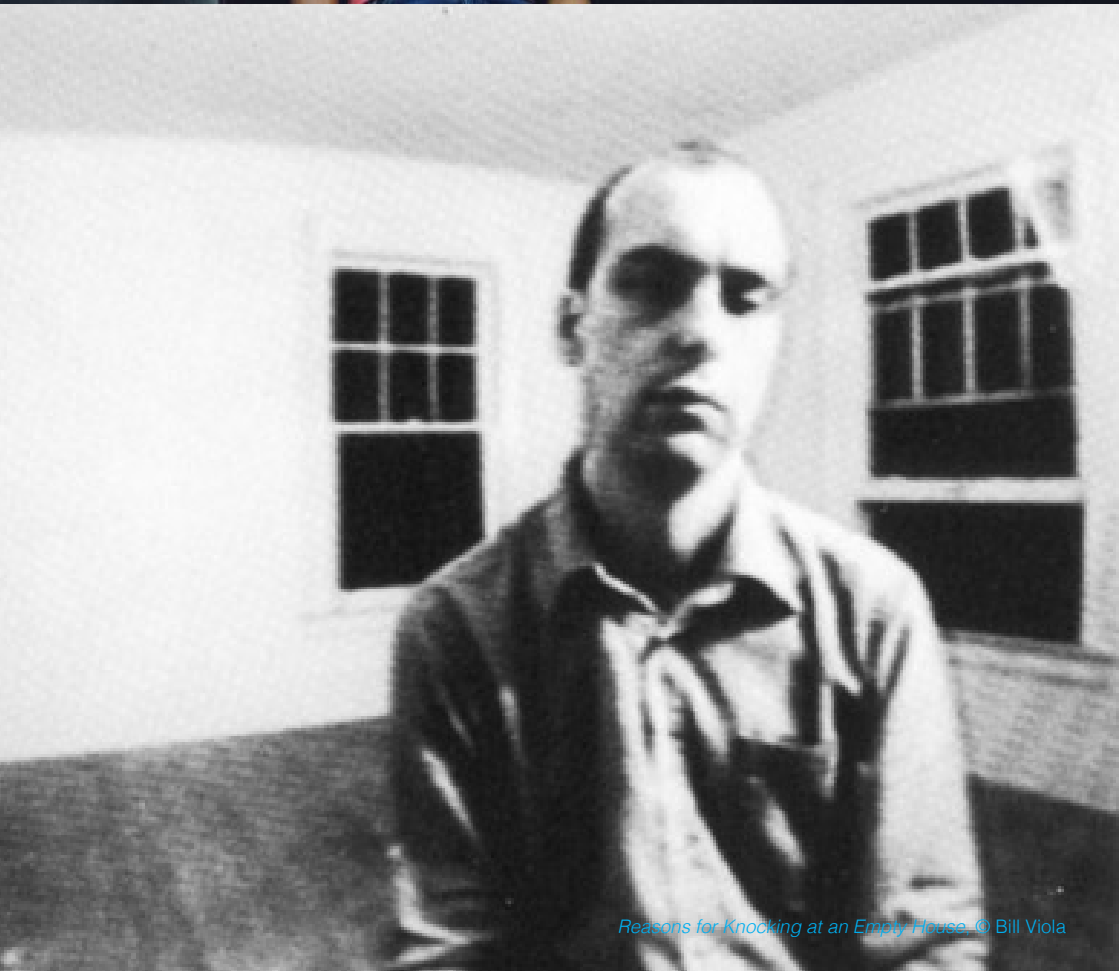
Reasons for Knocking at an Empty House, © Bill Viola



Cemetery of Splendour © Apichatpong Weerasethakul



Cemetery of Splendour © Apichatpong Weerasethakul



Reasons for Knocking at an Empty House © Bill Viola



Cemetery of Splendour © Apichatpong Weerasethakul

de fiction (des soldats) qui dorment sans fin, n'arrivant pas à se réveiller, atteints par une étrange maladie du sommeil, et dans l'autre d'une personne qui lutte, de plus en plus péniblement, pour se tenir éveillée au-delà de ses forces, les deux lieux de ces combats inversement symétriques sont pour ainsi dire identiques, architecturalement. L'inscription de la lumière y joue un rôle semblable : celui d'une durée inexorable, irrésistible, s'écoulant sans effort, alors que chaque heure qui passe enfonce celui qui la subit dans un épuisement sans issue, qui ne peut s'achever que par la capitulation du combattant.

L'expérience de Viola s'achève au bout de trois jours, celle des soldats endormis peut durer leurs vie entière, jusqu'à leur mort (et c'est pas pour demain, ils sont jeunes) comprend-on quand on nous révèle le pourquoi de leur sommeil. Ce que je ne vous dirai pas : il faut aller voir ce film, je ne veux pas gâcher votre plaisir mais, si possible l'augmenter, en pointant certaines qualités qui ne sautent pas aux yeux.

Car dans le film de fiction, quelque chose dérape, dérange le complot de la Mort. Il y a une force adverse qui s'oppose à l'écoulement du temps, arrivera à le renverser.

Deux femmes s'allient pour réveiller *au moins un* bel endormi : une femme compatissante (qui a ses raisons) et une femme medium (qui sait communiquer avec les corps sans vie, enténébrés). Et là ça devient sublime. Allez le voir, allez voir ces deux femmes échanger un dialogue avec un tiers, un dialogue à trois dans lequel un des interlocuteurs en vaut deux. Triomphe de l'empathie, victoire de la communication des esprits. C'est aussi beau que du Dreyer (*Ordet* en particulier), du Rossellini, du Bresson ou du Pasolini, avec d'autres présupposés religieux. Avec en plus l'aura d'un film d'artiste, l'héritage de la splendeur vidéographique.

Conclusion

Voilà : on croyait échapper à la vidéo au moins le temps d'un été. On a vu qu'elle peut surgir de partout, en tous lieux, où on l'attend le moins. Il est vrai qu'entre toutes les manifestations auxquelles j'ai assisté cet été, au fil de cette chronique je



Cemetery of Splendour © Apichatpong Weerasethakul

me suis laissé entrainer à évoquer surtout, presque inconsciemment, celles qui avaient des liens avec l'image numérique. J'aurais pu parler de concerts (à Tavel, Vallerargues, Seynes), de théâtre amateur ou pro (Cornillon, Bagnols-sur-Cèze), de séances de ciné-club en plein air (qui nécessitent quand même un support DVD, un ordi, un vidéoprojecteur). Mais non, c'est la vidéo qui m'a happé comme un papillon fasciné par une bougie. Où je ne me suis pas quand même brûlé les ailes. Qui m'ont servi à aller butiner bien d'autres fleurs.

Allez, je lève (encore une fois) mon verre (de rouge), mais cette fois il contient du jus de la *Vigne du Facteur*, de Montaren-et-Saint-Médiers, que je vous recommande, lui et les autres vins de son éleveur, un grand artiste, Serge Scherrer (un cousin de Rohmer ?), et après en avoir humé toutes les senteurs, poivre, cannelle, groseille, admiré sa sombre robe, je dis : *Santé !* À la France qui continue… profonde, résistante, sereine, jubilante, jouisseuse, intelligente, savoureuse. Petits vins et petits festivals, même combat. On n'est pas contre les grands aussi. Vive la couleur.

© Jean-Paul Fargier - Turbulences Vidéo #89

Le Fresnoy en mode *Techniquement Douce*

par Jean-Paul Fargier

L'interactif régresse, le virtuel se stabilise, la multiplicité gagne, l'environnement sonore coince, le tragique urbain explose, l'intertextualité se renouvelle, l'organique fleurit, l'opéra technologique promet, le post-cinéma triomphe, le lenticulaire perce.

Chaque année, la visite de l'exposition annuelle des travaux d'élèves (et de professeurs) du Fresnoy, haute école d'arts de l'image et du son technologiquement développés, permet de prendre le pouls des artères diverses de la création numérique. Et d'essayer de déceler « comme un esprit du temps, comme une préoccupation commune », selon les mots de Didier Semin, son commissaire. Lequel a fort justement choisi de placer ce 17eme Panorama – visible à Tourcoing du 18 septembre au 18 décembre – sous le vocable *Techniquement douce*, emprunté à Antonioni. Un cinéaste adepte de nouvelles technologies d'écriture cinématographique, *douces* de préférence. Outre les modelages en laboratoire de la couleur (dans *Le Désert Rouge* et *Le Mystère Oberwald*), Antonioni rêvait d'une caméra « capable de se biologiser ». Et c'est bien cette caméra que les œuvres exposées cette année semblent avoir trouvée. Une caméra nantie d'un appareillage sonore tout aussi *doucement* révolutionnaire.

Cuisine américaine (17 minutes) de Justine Pluvinage, combine vertigineusement des images prises avec un drone à l'extérieur et à l'intérieur d'un immeuble HLM, tandis qu'en voix off des habitants de ces cellules de vie commune, où la réalisatrice a obtenu un logement en vertu d'une politique de mixité sociale, exposent leurs habitudes, leurs manies, leurs satisfactions, leurs craintes, leurs pulsions, leurs critiques. Parfois cette exploration très mobile d'un Réel se fige en images de synthèse façon maquette d'architecture, où ne subsistent

que des lignes colorées en rouge. L'architecture du bâtiment, elle, joue la couleur jaune comme audace de modernité. On bascule donc sans cesse d'un présent vécu à un temps antérieur où la construction n'était encore qu'un projet, qu'un rêve. Pour relier ces deux états, une étincelle créée numériquement, du plus bel effet pyrotechnique, parcourt les lignes de l'esquisse 3D, se faufile dans les appartements, strie les façades habitées, frôle les habitants, entre et fuite de l'image à sa guise, imposant une étrangeté implacable qui dynamite toutes les tentatives de réduction du discours du film à une doxa correcte sur les méfaits (ou bienfaits) des politiques urbaines et autres rengaines. De même, un personnage carnavalesque ou poétique (au choix), une jeune femme vêtue de fourrure jaune (la réalisatrice peut-être), qui parcourt les coursives jaunes de la barre moderne, ajoute une présence surréaliste qui renforce la réalité stupéfiante entr'aperçue dans quelques appartements et barre ainsi tout jugement univoque sur ce qui a lieu dans ce lieu. À la fin de ce poème, car *Cuisine américaine* en est un, « rien n'aura eu lieu que le lieu », comme disait Mallarmé dans *Le Coup de dés*. Autrement dit : juste le sentiment exact de l'espace (et du temps) où le Hasard nous a jeté, quelque soit l'endroit où nous vivons.

Dans la veine d'un réalisme social renouvelé par un regard moderne, soutenu par des effets technologiques, on trouve dans ce Panorama 17, quelques films saisissants. Ainsi *Le Park* (14 minutes) de Randa Maroufi, une artiste marocaine. Elle décrit les relations, faites de rituels violents, codés, maîtrisés, qui structurent une bande de jeunes hommes dont un jardin public de Casablanca est devenu en quelque sorte le théâtre. Sans drone mais avec une caméra souple, fluide (aidée par le steadycam), les séquences explorent des sortes de tableaux vivants, où les personnages mettent en scène leurs affrontements et leurs armes (couteaux, sabres, poings) dans une scénographie immobile. Figés comme des statues ou des photographies, ils prennent grâce à la caméra qui s'insinue lentement entre leurs corps, un volume extraordinairement épique. Et deviennent les Héros d'un mythe social en train de s'écrire.

Isabella Mora (22 minutes) d'Isabel Pagliai n'a rien de technologiquement époustouflant, si ce n'est, dérisoirement, la poupée parleuse qui vagit ses phrases toutes faites dans la scène d'ouverture, et pourtant c'est un film remarquable de vérité actuelle. S'il fallait lui trouver une référence ce serait plutôt l'esthétique glacée mais palpitante de Bruno Dumont que celle mise en avant par la réalisatrice (quelle idée !) d'André Pieyre de Mandiargues. Peu importe : voilà une suite de scènes erratiques où des enfants d'à peine dix ans sont observés dans leur vie quotidienne, passant le temps à répéter les mêmes gestes, les mêmes parcours, les mêmes phrases, à l'instar de cette poupée dotée d'une panoplie verbale extrêmement réduite. Mais quels visages, quels regards, quelles statures ! À force d'insister dans le cadre, elles existent un max, petites filles modèles d'une modernité impuissante, où l'on ne peut vivre qu'à condition d'avoir appris, très tôt, à survivre. Comme le font sous nos yeux ébahis, les inoubliables Adriana, Camille, Océane, et autres. Ah ! Cette poussette avec le petit frère, et cet enfilage de manteau, et cette fleur lancée dans le vide.

Trois installations mettent en scène avec force, et des techniques variées, un égal sentiment tragique de la vie actuelle. Une quatrième dresse le même procès sur un mode comique.

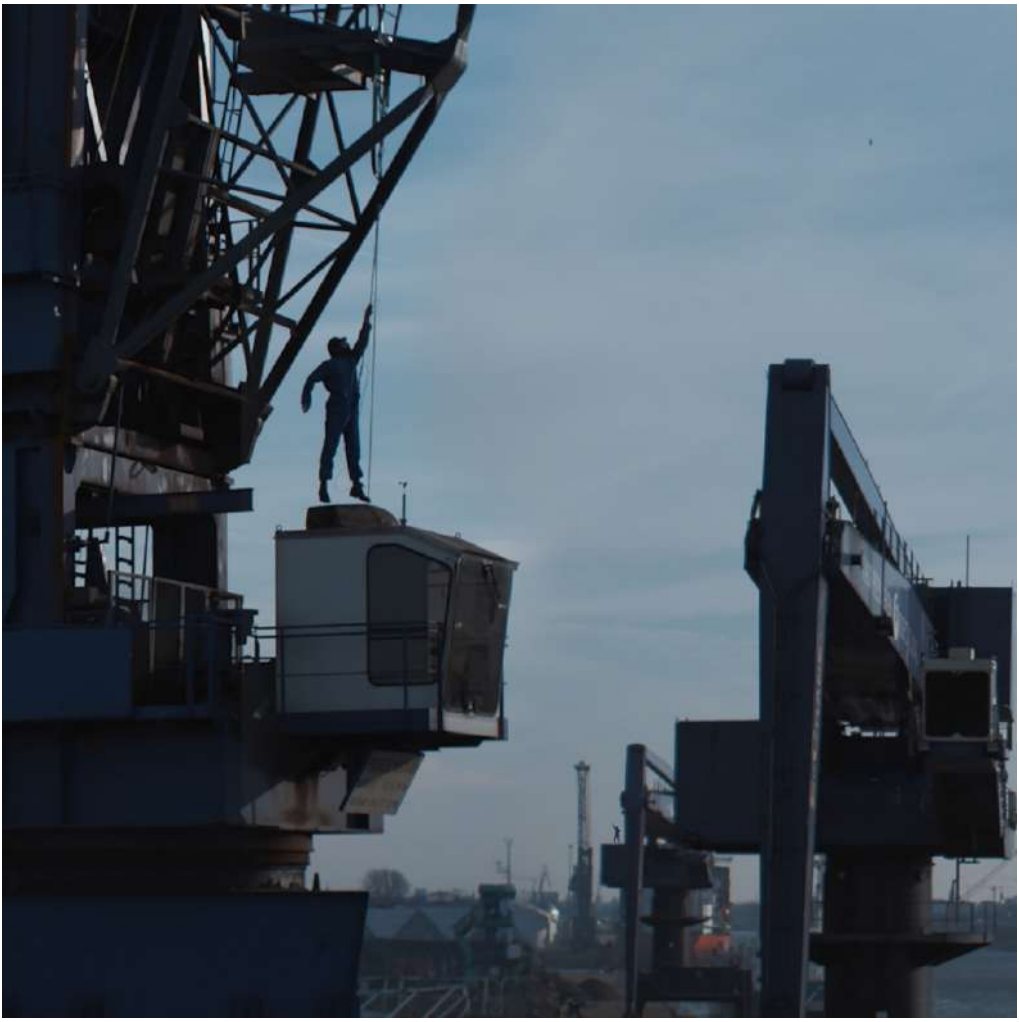
L'année où les satellites naissaient… comme son titre ne l'indique pas, concerne Brasilia, la ville planifiée par l'architecte Niemeyer. Dane Komljen, comme son nom ne l'indique pas, est né (en 1986) en Yougoslavie, un pays qui n'existe plus. Est-ce pour cela qu'il dresse sur un écran double face le constat d'un effacement ? D'un côté, plein écran, une caméra immergée dans les eaux d'un lac décrit



Diable écoute © Clio Simon/Le Fresnoy - *Panorama 17*

en gris un amoncellement de ruines. De l'autre, une image divisée (en 9) présente en couleur divers aspects d'une ville vaguement tropicale, au milieu duquel gît un lac. On est où ? En lisant le cartel, on a la réponse : Brasilia. Et la clé de l'écran gris : après l'édification de Brasilia, et ses fameux bâtiments ultramodernes, les autorités ont noyé dans un lac artificiel le village des ouvriers, que ceux-ci avaient construit de bric et de broc pour se loger pendant qu'ils travaillaient pour élever Brasilia. Merci, les mecs, on n'a plus besoin de vous, allez faire ailleurs vos saletés minables.

And that's all I remember, de Riika Kuoppala, évoque la vie d'une missionnaire protestante en Namibie, la grand-mère de l'artiste. Elle s'était tellement identifiée à ce pays, cette islandaise, qu'elle a voulu y être enterrée. Sa vie et sa mort sont narrées par divers témoins, dont les récits sont projetés sur les quatre faces d'une maison. Autour de laquelle on circule : pour mieux prendre



Diable écoute © Clio Simon/Le Fresnoy - *Panorama 17*

conscience sans doute de cette quadrature du cercle effectuée par l'assimilation en Afrique d'une Nordique européenne. Respect.

Diable écoute, de Clio Simon, se présente comme un somptueux monument élevé à la mémoire d'un monde tragiquement en voie de disparition. Sur un seul grand écran se succèdent quatre scènes hallucinantes de déréliction. 1. Une ballade dans un cimetière de bateau, murailles de ferrailles rouillées, écaillées, démantelées, labyrinthe d'épaves inlassablement parcouru. 2. Un rituel funèbre dans un cimetière, où l'on voit un jeune homme à genoux à côté d'une tombe envoyer des brassées de terre sur une sépulture. 3. Un groupe de personnages, deux hommes debout derrière une femme prostrée, imitant une Piéta, sur fond de bateau dressé, hors d'eau. 4. Dans une ambiance de port (grues, containers au loin), une statue d'homme, bras tendu vers le ciel, s'élève lentement. Voilà ce qui s'énonce, quant au contenu des scènes ; mais ce



Anatomie du troupeau © Eszter Szabó/Le Fresnoy - *Panorama 17*

qui compte aussi, et plus encore, c'est l'extrême lenteur de ces gestuelles. Tout y est ralenti, comme dans une épure de Bill Viola (son *Quintet of the Asthonished*, en particulier), dont on sait que Clio Simon est une fervente admiratrice, comme son traitement du désert chilien en témoignait l'an dernier. Mais chez elle, rien de métaphysique. Le tragique est historique. Et la clé de son rébus, à l'évidence, est dans le titre : ce Diable auquel, la modernité désespérée adresse, depuis Baudelaire, ses prières. « Toi dont l'œil clair connaît les profonds arsenaux/Où dort enseveli le peuple des métaux/ Ô Satan, prends pitié de ma longue misère ! »

L'anatomie du troupeau, d'Esther Szabo, citoyenne hongroise, désespérée par la politique qui règne dans son pays, caricature joyeusement la soumission à l'Ignoble ordinaire d'une société repliée sur elle-même, enfermée dans un confort borné. Il y a du Tati dans cette coupe verticale d'un immeuble, offrant le spectacle des « gestes las d'une population fatiguée ». Pour mieux cibler sa charge, l'artiste a tapissé les appartements exhibés avec les décors qui s'affichent dans les petites annonces immobilières. Quant à ses personnages, elle les a fabriqués à coups de pinceaux, puis mis en boucles. Qu'ils fassent de la gym, regardent la télé, déplacent des objets, se maquillent, se nourrissent, ce sont des silhouettes falotes, des corps moins consistants que les décors où ils se terrent.

Et maintenant les prouesses technologiques sans contenu très précis… Il y en a pas mal. Les artistes en seconde année sont poussés à l'exploit numérique, on leur en donne les moyens. Si les résultats sont parfois décevants, ils ne peuvent s'en prendre qu'à eux, pas à leurs outils.

Pauline de Chalendar fait dans le dessin virtuel. *À main levée* propose au spectateur, muni d'un casque de s'aventurer dans un paysage de montagne, tracé par quelques traits, qui évoluent en même temps qu'un personnage qui y marche et qu'on a vu naître à la pointe d'un crayon invisible reproduisant les gestes de l'artiste dans l'air. C'est gentiment épatant mais moins que les questions que formule l'installatrice. « Qu'est-ce qu'une image inachevée ? Sans surface, peut-on encore parler de dessin ? Le paysage filaire est habité par d'imperturbables figures antiques dont les lignes malicieuses se dévoilent, chuchotent, et nous filent entre les doigts » Ou par dessus notre tête, quand nous levons le menton.

David Ayoun, lui aussi, parle bien de ses intentions qui ont présidé à l'élaboration de son installation : *Danse///Fragment*. « Danser. Dessiner. Dessiner la danse. Danser le dessin. Etre le dessin d'une danse ou la danse d'un dessin. Ramener à soi, au corps, les lignes, l'espace, l'architecture qui sépare le corps de son cadre. Corps en creux. Plisser, froisser l'espace en soi. » Etc. Tout un programme. Et ça donne quoi ? Un grand écran où une silhouette à peine esquissée, un corps creux donc, s'agite lentement dans une chorégraphie minimale. Si l'on s'approche de l'écran, des formes se développent et enveloppent le corps. Notre présence déclenche un programme qui ajoute du décor abstrait au corps déjà là. Le jeu, quand on en a compris les règles, peut devenir excitant mais pas très longtemps. Mais qui sait ? Il y a des spectateurs patients, persévérants.

Jonathan Pêpe, avec *Exo-biote*, génère des sculptures produites, avoue-t-il, par détournement de la « soft-robotique ». Celle-ci permet par exemple de créer des instruments chirurgicaux non contondants. Ses objets creux en latex blanc, traversés par un souffle (que l'on entend), respirent doucement, oscillent mollement, soupirent incidemment. Ces corps étranges, plantes carnivores ou méduses inoffensives, sont exposés dans une vitrine au verre épais, comme des bijoux ou des organes précieux de substitution. En tous cas c'est très beau. Et ce qu'on ressent peut même aller jusqu'à « l'apagogie ». Quoi ?!? « Une chorégraphie spasmodique entraine le spectateur dans un voyage intérieur, le conduit dans les méandres d'un de ces raisonnements par l'absurde que les logiciens nomment apagogies, en proposant des prothèses de grande consommation. » Exemple ? Les pods d'*eXistenZ*, le film de Cronenberg. Crédible et fascinant.

Barbara Palomino Ruiz est diplômée, au Chili, en Arts Visuels et en Art Textile. Au Fresnoy, elle a inventé une machine pour combiner ses deux passions : un métier à tracer sur un tissu des circonvolutions graphiques inspirées par des motifs indiens d'Amazonie. Le crayon encreur est mû par les inflexions de chansons locales. Dès qu'une figure est achevée, elle migre vers un lecteur sonore qui l'interprète comme une partition de musique. Un point lumineux parcourt ses traits et ses courbes et en tire des notes. Cette double interactivité, entre machines (mais où le visiteur peut prendre sa part en parlant ou chantant dans un micro), présentée sous le titre *Cross patterns : Paths to be abble to return*, est absolument magnifique, envoûtante même, mais il est vrai que cette oeuvre reconduit des pratiques chamaniques. Le numérique mène à tout. Et même ici au Grand Tout, car les dessins tracés sont des cosmogonies.

Lukas Truniger, avec son *Opera Automaton – Déjà Entendu*, a créé la pièce, sans aucun doute, la plus spectaculaire de ce Panorama. Un mur courbe fait de dizaines de petits écrans (102 exactement) affiche des phrases fragmentées du Faust de Goethe (l'artiste est suisse allemand). Des intervalles entre les écrans, soudés aux tiges de la structure porteuse, font de chacun une cellule d'un corps vivant. L'apparition des mots et leur disparition se traduisent par des crépitements, des



Cross Patterns: Path to be able to return © Bárbara Palomino Ruiz/Le Fresnoy - *Panorama 17*



Déjà Entendu, An Opera Automaton © Lukas Truniger/Le Fresnoy - *Panorama 17*

changements de lumière. Le mur numérique n'est pas collé à un mur de la salle, il forme une sculpture que l'on peut contourner : l'arrière vaut l'endroit. Des centaines de boutons rouges clignotent au dos de la machine. Comme elle courbe le dos, on peut apercevoir, en se tenant en un certain point derrière, les deux faces de sa cambrure, vibrante de pulsations scripturaires. La place d'où on l'observe est d'ailleurs capitale : on ne voit pas la même chose (on ne lit pas les mêmes mots) selon qu'on est debout à tel ou tel endroit, face à elle, ou même selon qu'on est assis à tel ou tel bout du banc qui s'offre aux visiteurs. Il y a des mots, on tient à les lire. Ils se scindent bizarrement, se recomposent en mots nouveaux. On dirait du Joyce. Truniger, qui est de Zurich, doit savoir que le plus faustien de tous les écrivains du XXe siècle est mort et enterré dans cette ville. *Déjà entendu* ressuscite la geste de *Finnegans Wake*. Par la magie de la lumière électrique alliée au pouvoir de l'écriture multiple, un *doux* sillage (wake) se trace *technologiquement* dans le flux des mutations où nous sommes immergés.

Voilà les œuvres qui m'ont le plus retenu, emporté. Parmi les installations, celles dont je n'ai pas parlées sont certainement tout aussi importantes que celles qui m'ont arraché des mots d'enthousiasme. Et quant aux films, il m'en reste beaucoup à découvrir, que j'irai – comme vous – consulter sur le site du Fresnoy : www.panorama17.net. Ou celui de la Médiathèque de Tourcoing.

© Jean-Paul Fargier - Turbulences Vidéo #89

Sur les cultures numériques

TABLE RONDE - VIDEOFORMES 2015
Samedi 21 mars 2015

À l'occasion de ses 30 ans, VIDEOFORMES souhaite inciter ses invités et son public à réfléchir ensemble sur les difficultés à définir l'art numérique. Historique, inventaire, tentative de définition, quels critères ? Esthétique des courants de l'art contemporain, média, diversité des formes, des supports, des modes de diffusion, immatérialité, mode de production, place du spectateur…, questions et controverses.

Intervenants

David-Olivier Lartigaud est professeur spécialisé en théorie et pratiques numériques à l'ESAD (école supérieure d'art et design) de Saint-Étienne. Il est également coordinateur et co-responsable du laboratoire *Recherches Ouvertes en Art, Design et Nouveaux Médias* [RANDOM (lab)] de ce même établissement. Docteur en Art et Sciences de l'Art (Esthétique), il est chargé de cours en Master « Art et Numérique » à l'UFR 04 de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Publications récentes : direction de l'ouvrage *ART++* aux éditions HYX, Orléans, 2011. David-Olivier LARTIGAUD est co-commissaire avec Samuel VERMEIL de l'exposition A-T-T-E-N-T-I-O-N de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne du 12 mars au 12 avril 2015.

Jean-Paul Fargier : réalisateur et producteur de télévision, auteur et journaliste, critique d'art et de cinéma, professeur de cinéma, il vit et travaille à Paris. Il a écrit pour *La Tribune socialiste* (1967-70), *Cinéthique* (1968-73), *Les Cahiers du cinéma* (1978-89), *Le Monde* (1980-82 et 1993-1996), *Libération* (1982-83), *Art Press*, *Turbulences Vidéo*... Outre plusieurs ouvrages, dont deux romans, il a publié des recueils d'articles tels que *Tivi ou Tivi pas* et des textes collectifs variés, comme *Où va la vidéo ?* Qu'il a par ailleurs dirigé. Il a également organisé une exposition du même nom au festival d'Avignon en 1986, exposition qui a marqué l'histoire de l'art vidéo en France. Plus récemment, il a écrit un livre et réalisé un film sur Bill Viola à l'occasion de sa rétrospective au Grand Palais en 2014.

Historien de l'art, concepteur et critique culturel, producteur, créateur sonore et intermédiatique, **Philippe Franck** est directeur de Transcultures, Centre des cultures numériques et sonores (Mons, Belgique). Il est le fondateur et directeur artistique du festival international des arts sonores City Sonic (depuis 2003) et des Transnumériques, biennale des cultures numériques (depuis 2005). Il a été commissaire artistique de nombreuses autres manifestations d'arts contemporains, audio, hybrides et numériques en Europe et à l'international. Il est le coordinateur des Pépinières européennes pour Jeunes Artistes en Fédération Wallonie-Bruxelles. Depuis 2010, il est aussi responsable des musiques actuelles, des arts sonores et de la création interdisciplinaire au centre culturel transfrontalier le manège Mons. Il enseigne également les arts numériques et l'analyse des médias et multimédias à l'Ecole Supérieure des Arts Saint-Luc (Bruxelles) et à l'Ecole National Supérieur des Arts Visuels La Cambre. Il a produit ou participé à de nombreux disques (sur Sub Rosa, Optical Sound, Transonic… et d'autres labels indépendants) et dirigé plusieurs ouvrages collectifs sur les musiques contemporaines, les arts de la scène, les arts numériques et/ou sonores publiés principalement par La Lettre Volée. En 2014, il a réalisé un documentaire « Bernard Heidsieck, la poésie en action », avec Anne-Laure Chamboissier et en collaboration avec Gilles Coudert.

Comédien/metteur en scène de formation, **Jacques Urbanska** vit et travaille en Belgique. Chargé de projets Media Arts et Art en réseaux, il intervient dans le développement des projets qui ont trait aux arts numériques. Il apporte son expertise et son soutien aussi bien dans la création des dossiers, la mise en œuvre des différents programmes de Transcultures, que comme curateur. Il assure la présence Web de Transcultures et renforce son réseau sur Internet. En 2007, il s'oriente plus clairement vers la performance et les arts numériques. Ses projets vont de la performance multimédia aux arts en réseaux. Depuis 2010, il a construit un très grand réseau d'information sur les arts numériques (arts-numeriques.info), mais également sur divers thèmes politico-sociétaux (voir ses Twitter fukushima_actu, revolution_info, occupy_USA, Belgique_info, sarkozy_info…). Il est consultant « Web Strategy » pour différentes structures publiques et privées. Il est également chargé de la présence Web de l'ONG Echos Communication.

Intro

[Elise Aspord]

Nous signalons en préambule les partenariats qui ont contribué à rendre cette table ronde effective :

- Evelyne Ducrot du SUC (Service Université Culture)
- Gabriel Soucheyre et Pascale Fouchère de VIDEOFORMES
- La Librairie des Volcans (avec la mise à disposition d'ouvrages traitant de la question)
- l'ISCC Auvergne (Institut des Sciences de la Communication du CNRS).

Titre de la table ronde : Qu'est-ce qu'une œuvre numérique ?

La question qui se pose porte en elle déjà les germes de son obsolescence puisque demain une autre définition chassera celle-ci... Depuis déjà plus de 20 ans la question est posée. Pour autant mettons les pieds dans le plat. Opposons à cette impression de tourner en rond, l'idée, l'importance d'aller vers autre chose. La question est large, elle pose même la question encore plus évasée et floue de ce qu'est l'ART ? Et pourtant beaucoup de mes correspondants sont curieux des réponses qui seront données au cours de cette matinée ; ce qui prouve bien qu'il y a un vide à remplir.

Je suis docteur en histoire de l'art, historienne

des arts nouveaux médias, intéressée par les « nouvelles » technologies. Il sera intéressant de voir comment chacun des intervenants se présente (artiste, artiste numérique ?).

Alors nous sommes en plein dans l'actualité. Marc Veyrat organise une conférence dans le cadre de la présentation de son livre de *100 notions pour l'art numérique* au salon du livre Paris le lundi 23 mars à 15h30. (Cf. Notion 8 sur Art numérique).

Art Nouveaux médias : pour quelle définition ?

Au terme de la dernière décade (2000-2010), les difficultés liées au problème de définition de l'art numérique sont plus que jamais d'actualité et sont certainement pour beaucoup dans l'indécision des pouvoirs publiques, des institutions… face aux enjeux émergents du numérique.

L'Art dit « numérique » existe-t-il ?

(Extrait d'un de mes articles sur Art numérique : Visible ou invisible ? Colloque sur l'invisibilité, MSH Clermont juin 2012)

En plus d'un défaut de communication évident, il y a un problème de définition. De fait, l'artiste Jacques Perconte posait naguère très directement la question : « *doit-on parler d'art numérique* » ? « *Pour parler de l'art (plus quelque chose), il faut qu'il soit exclusif. Qu'est ce qui ne serait pas sans le numérique ? (peut-être la création de code, et encore…). Le problème* », énonce Roland Cahen[1] « *c'est que l'art numérique est transversal* »[2]. « *Le terme "art numérique" adopté en France est probablement mal choisi (au Canada on parle plutôt d'"art médiatique" par exemple) car il semble effectivement se définir dans une sorte d'opposition à un art qui serait "analogique". Et cette opposition n'aurait effectivement aucun sens. Mais ça me parait légitime de chercher à penser les rapports entre les pratiques artistiques et les technique/technologiques disponibles (question qui n'est vraiment pas nouvelle, voir l'invention de la photographie, du cinéma, etc.)* »[3]

Art/ Design. De fait, on préfère souvent au mot art (plus problématique, qu'est-ce que l'art ?), celui de design qui sonne mieux ou est dit moins effrayant. S'il est vrai que « *le rapport du design à la technique est sans doute beaucoup plus sain* » (Samuel Bianchini, 1er octobre 2014), pour autant l'un et l'autre ne joue pas dans la même catégorie. Avec le design, on s'éloigne du domaine artistique proprement dit, de par le rapprochement évident de ce dernier avec l'industrie. Dans les faits cependant, « *on ne parle pas tout de suite d'œuvre mais de projet* », résume le sociologue et philosophe des arts et humanités numériques Jean-Paul Fourmentraux. On surfe sur les thèmes à la mode, ceux du design graphique ou du monde de la communication pour pointer vers la dimension créative et artistique.

J'en suis donc venue à tenter de distinguer au sein de cette branche numérique deux attitudes possibles.

La première souligne la spécificité de l'outil informatique. De même qu'Ariane Loze (*Movies on my own*, projection-performance, présentée jeudi 19 mars, VIDEOFORMES 2015) parlait du langage du cinéma, de ses codes…, qu'en est-il de l'art numérique/nouveaux media ?

À l'intérieur duquel, l'intelligence artificielle (IA) a une place toute particulière (Cf. ma propre thèse *L'Art évolutif et comportemental* sur IA, vie artificielle et robotique en art). Pour les adeptes de ce premier courant, « *l'IA change tout. On assiste à un changement qui n'est pas seulement technique*

1 - Compositeur électroacoustique français, designer sonore et enseignant chercheur à l'Ensci Les Ateliers. http://roland.cahen.pagesperso-orange.fr/ http://kineticmusic.wordpress.com/

2 - Discussion off lors des journées Art et Science d'Orsay, mai 2012.

3 - Delécluse, architecte Paris, mail du 16 mars 2015.

mais paradigmatique », me lance le directeur du développement et de la recherche de Strate Collège (Ecole supérieure de Design), Dominique Sciamma, lors d'une rencontre sur le thème Le design demain[4]. « *Avant l'ère de l'intelligence embarquée, la machine n'était qu'un esclave, un subalterne électronique. Aujourd'hui, elle devient notre égale. On est passé de l'asservissement au contrat, et cela change tout* ». La voie ainsi ouverte peut alors se poursuivre très loin. Certains espèrent une perte de contrôle[5], d'autres mettent un point d'honneur à tenir encore un discours[6]. C'est d'ailleurs toute la problématique de l'artiste d'aujourd'hui : Comment démultiplier le potentiel de la machine tout en gardant une certaine cohérence, une certaine ligne directrice du projet porté avant tout par le créateur ? Et que celui-ci ne se transforme pas en du « n'importe quoi », comme cela est souvent perçu par le spectateur. Pour ces protagonistes, l'art « Nouveaux médias » est donc à distinguer de l'art contemporain. On assiste souvent à un mimétisme de l'art numérique sur l'art contemporain. Or, il conviendrait de s'en méfier. « *Il est important de ne pas singer la peinture, la gravure…*[7]». Pour Florent Aziosmanoff, ancien directeur artistique du Cube[8]:

« *L'art numérique et l'art contemporain sont bien distincts. Ce n'est pas la même méthode de recouvrement, ce n'est pas le même modèle de diffusion, économique…* », Mais est-ce que cela les oppose fatalement ? « *En art contemporain, on est dans la pièce unique. En art numérique, il s'agit d'une diffusion de masse, d'une industrie culturelle. On peut avoir un rapport individuel à l'œuvre mais l'œuvre est adressée à un public de masse. On ne peut pas raisonner sur l'ancien système des musées, des galeries*[9]*… Le cinéma ce n'est pas du théâtre filmé. Le living art est une discipline à part entière avec un substrat différent. Pour le cinéma le substrat c'est le temps qui passe. Le nôtre, c'est la manifestation de quelque chose dans le réel qui va permettre qu'une projection se réalise dans le spectateur et qui porte le discours de l'artiste. Au début je pensais que le substrat c'était le comportement mais petit à petit j'ai réalisé que c'était insuffisant car il met à l'écart la dimension relationnelle. Une œuvre comportementale met en relation et donne du comportement au spectateur. A la différence de l'expérience de la Joconde, le comportement est ici actif. Le comportement du public est travaillé par le comportement de l'œuvre* ».

La deuxième catégorie d'artistes et de théoriciens vise davantage à éviter toute définition de l'art uniquement par son médium. Là aussi retour sur ce qu'a dit Natalia De Mello lors de sa présentation ici-même sur les travaux des étudiants qui utilisent toutes formes de support, dont (mais pas que) la vidéo.

« *Pourquoi je ne défends par l'art numérique ? Parce que je n'y trouve pas de sens. Pour moi il y a l'art et puis c'est tout* », soulève Perconte[10]. La galeriste Valérie Hasson-Benillouche (de la galerie Charlot)

4 - Annexe Pompidou, mai 2012.

5 - Qui est déjà en partie réelle. Dominique Sciamma du Strate College, école de design, Sèvres, France. Entretien du 20 mai 2012.

6 - Voir le travail de production, et de publication de Florent Aziosmanoff, directeur de la création du Cube (centre des arts médias) d'Issy-les-moulineaux.

7 - « *Le terme estampe numérique n'est ainsi peut-être pas des plus approprié* ». (Monique Roncerel, 22 mai 2012).

8 - Structure de promotion, production, exposition, réflexion… de l'art et des nouvelles technologies ; basée à Issy-les-Moulineaux.

9 - Certains oiseaux rares en font quand même le pari. Je n'en cite que quelques-uns : Galerie Charlot, Xpo gallery (avec le net art), Vanessa Quang… La non moins célèbre galerie Denise René s'inscrit également de plus en plus depuis un an dans le numérique.
À Londres, on peut citer notamment GV Art Gallery, qui est la seule galerie indépendante à promouvoir, de manière significative, les échanges entre artistes contemporains et scientifiques. http://www.gvart.co.uk/

10 - *Communiquer l'invisible*, *op. cit.*

utilise le vocable, tout simplement - si l'on peut dire - mais qui en soit est un parti pris fort au vu des nombreux désaccords, d' « art contemporain »[11]. Les artistes eux-mêmes hésitent fortement à se qualifier d'artiste « numérique »[12]. Nous verrons comment se positionnent nos conférenciers du jour ? Pour Christian Delécluse, être artiste c'est entretenir un rapport au monde ; peu importe alors le média[13]. Pour Samuel Bianchini également, « *il ne suffit pas d'utiliser des nouvelles technologies pour faire des œuvres nouvelles* »[14]. Mais la question demeure : « *l'art numérique se positionne-t-il, à la manière de la vidéo face à la photo par exemple ? Ou peut-on davantage parler d'un mouvement, d'un style, à l'image des courants en "isme" de la fin XIXème, début XXème* » (Christian Delécluse, 1er octobre, *op. cit.*). Les deux coexistent. Dans l'immédiat, faute de mieux, nous nous accordons sur le terme « art nouveaux médias », qui semble prévaloir internationalement, pour désigner toute forme d'art basée sur les nouvelles technologies ; avec toutes les restrictions avancées précédemment. « *De fait la question est loin d'être réglée et ce d'autant que l'art contemporain ne se positionne pas car ne comprenant pas* » (Christian Delécluse). Il serait sans doute judicieux d'encourager la philosophie des techniques dont nous sommes, par ailleurs totalement imprégnés (Samuel Bianchini).

La parole est aux intervenants : Comme me le rappelait Philippe Franck au début de cette semaine, « *Il importe de savoir d'où l'on part* ».

Nous commençons avec David-Olivier Lartigaud, professeur spécialisé en théorie et pratiques numériques à l'ESAD (école supérieure d'art et design) de Saint-Étienne. Il est également coordinateur et co-responsable du laboratoire *Recherches Ouvertes en Art, Design et Nouveaux Médias* [RANDOM (lab)] de ce même établissement. Vous utilisez donc le terme *Nouveaux Médias* ?

[DOL] : C'est un peu une blague. C'est pour que les initiales fassent RANDOM. D'ailleurs on ne dit plus Nouveaux Médias mais peu importe.

Je réagis par des choses que j'ai déjà écrites mais n'hésitez pas à m'interrompre. En 2007, pour le *Dictionnaire d'esthétique* chez Armand Colin, on m'avait donné la gageure d'écrire quelque chose sur le numérique. Ça m'avait pas mal inquiété à l'époque. Je vous le livre : « *Depuis près de quarante ans, l'utilisation d'outils numériques en art s'est progressivement imposée. Bien que tous les artistes n'en fassent pas usage, on constate que l'informatique se retrouve de plus en plus présente à divers niveaux d'une production artistique, notamment par "hybridation" avec de plus anciennes techniques.*

Dans ce cadre, qu'entend-on par "art numérique" ? Dans les années 60/70, on nomma « art par ordinateur » les premières recherches artistiques faisant appel à l'informatique. Fondés sur le caractère programmable de ces machines, ces travaux utilisaient essentiellement les tirages aléatoires et les permutations automatiques pour reconfigurer des motifs simples à partir de lois et de structures prédéfinies. (C'est ce qu'on a appelé l'art permutationnel, théorisé par Abraham Moles). *Dans les années 80, les images de synthèse s'imposèrent plus facilement par leur côté spectaculaire et facilement identifiable, conjointement aux images bidimensionnelles sur palettes graphiques relayées par la vidéo et la télévision.* (J'avais, en tête, le travail de Michaël Gaumnitz sur palette Graph 8).

Les années 90, qui s'ouvrirent sur le développement d'œuvres utilisant la "réalité virtuelle", furent aussi celles du "multimédia" - par l'intermédiaire, notamment, du support cd-rom qui donna lieu à diverses productions artistiques - et

11 - Entretien du 9 octobre 2014. *Op. cit.*

12 - C'est le cas de Samuel Bianchini par exemple.

13 - Entretien du 1er octobre 2014.

14 - *Op. Cit.*

du "Net Art" du fait du développement d'Internet. Durant cette période, la terminologie se cherche. On parle de technimages, de cyberart… pour arriver vers la fin de la décennie à la généralisation du terme "art numérique", forgé en contrepoint d'"art électronique" qui désignait également la vidéo et entraînait des confusions sur la spécificité du médium "numérique".

Ainsi, l'expression "art numérique", devenue usuelle, recouvre actuellement, par effet rétroactif, toutes les œuvres produites à l'aide d'un ordinateur depuis l'origine. Mais doit-on y associer, par exemple, la photographie devenue, depuis quelques années, largement numérique ? (On est en 2007). Christiane Paul[15] souligne qu'il est « *[…] primordial de faire la distinction entre l'art qui utilise le numérique comme simple outil pour créer des objets plus traditionnels […] et l'art qui l'utilise comme un médium à part entière ».* (Voilà ce qu'était le pivot de cet article). Christiane Paul est conservatrice au Whitney Museum et qui pendant longtemps a animé un site « Artport »[16], réservé à des œuvres en ligne). *Ce type de discernement révèle les limites de l'appellation "art numérique" : l'expression désigne assurément un phénomène - celui de l'utilisation de l'informatique en art - mais ne permet pas de rattacher ses productions à la scène artistique contemporaine. En focalisant l'attention sur la spécificité technique du médium, le terme "art numérique" a tendance à "ghettoïser" les œuvres dans une approche moderniste qui n'est pas représentative de l'ensemble de la production. Ainsi, de nombreux travaux pâtissent d'être associés à cette catégorie puisqu'ils se retrouvent, de fait, confinés à certains festivals spécialisés. De toute évidence, l'attrait technique peut éventuellement être un moyen d'accès aux œuvres mais leur analyse ne doit pas s'y cantonner. Il est donc nécessaire de rester vigilant au regard de cette appellation qui désigne une grande diversité de pratiques. Doit-on préférer, pour sortir de l'ornière, l'expression suggérée par Bernard Stiegler "d'époque numérique des arts" ? La question reste ouverte.* »

Les points que j'essayais de dégager étaient donc les suivants :

- le terme art numérique est apparu assez tardivement. On l'utilise rétroactivement.

- Définir un art par son médium catégorise, voire « ghéttoïse »

- Le numérique s'hybride avec d'anciennes techniques, ce n'est pas un médium « autarcique ».

Enfin, le débat sur la validité d'un art « numérique » n'est pas récent. Pour prendre un exemple parmi des dizaines d'autres, Charles Csuri (pionnier, inventeur presque des premiers dessins vectoriels) disait en 1975 :

« *L'art à l'ordinateur n'est pas une tendance éphémère au sens où le sont l'expressionnisme abstrait ou le Pop Art. C'est un moyen d'expression artistique au même titre que la peinture et il donnera un jour naissance à une tradition culturelle très féconde. […] L'emploi par l'artiste d'outils à vocation technologique pourrait permettre la création de formes d'art tout à fait neuves.* » On était en 1975, mais dès 1965 cette question du Computer Art se pose. Dans la suite de la phrase, il dérape un peu…

« *Et, bien qu'il ne soit pas rare d'entendre la plaisanterie selon laquelle on pourrait accroître la productivité d'un violoniste en le faisant jouer plus vite, il convient d'aborder avec peut-être plus de sérieux le concept de productivité dans les arts. Celui-ci peut conduire à la création d'une "industrie" artistique tout à fait viable qui serait un nouveau service, et cela dans différentes formes d'art*[17]. »

On ne voit pas très bien ce qu'il veut dire (ou on le redoute). Je tenais à donner la citation en entier

15 - *L'Art numérique.* Ed. Thames & Hudson, septembre 2008, 256 p. (Edition revue et augmentée).

16 - http://whitney.org/Exhibitions/Artport

17 - Charles Csuri dans *IBM informatique*, n° 13, Paris, IBM France, 1975, p. 92

pour comprendre le paysage de l'époque. Il y avait à l'époque tout un tas de textes qui posaient la question du multiple, de la mécanisation, un peu dans la suite de Walter Benjamin. C'était des déclinaisons grâce à l'ordinateur des concepts Benjaminien.

Depuis quelques années, je m'intéresse au Software Art (censé être une sorte de « catégorie » de l'art numérique). J'utilise volontairement le terme « catégorie » pour faire dresser les cheveux sur la tête et entrer dans le débat. Voilà ce que j'en disais à l'occasion d'un autre texte en 2010 : « *Concernant le Software Art* (*Screen save*r de Eldar Karhalev & Ivan Khimin. Le carré blanc que vous voyez défiler appartient au Software Art, c'est une recette, une manière de configurer son écran de veille), *il peut sembler légitime de se demander si un listing peut être une œuvre ? L'énonciation d'un programme informatique, en langage destiné à des spécialistes, et sans même évoquer son exécution, peut-il vraiment être considéré comme artistique ? Ces interrogations sont, en réalité, hors de propos car l'on peut apposer à toutes, une réponse affirmative, preuve d'une évidente fausse problématique. Autre exemple, un programme écrit par une équipe d'informaticiens peut-il être plus "artistiquement" intéressant qu'un programme rédigé par un programmeur "reconnu" artiste ? La réponse est, là aussi, positive. Peut-on produire une œuvre intéressante par la simple utilisation d'un logiciel, sans programmer ? Une fois encore, oui… Et un débat pourrait s'ouvrir sur la beauté des algorithmes, sur la liste comme jeu littéraire, sur les rapprochements entre art et science…*

Toutes ces questions sont en fait sans objet car elles ignorent l'histoire de l'art récente, c'est-à dire celle du XXe siècle et maintenant du XXIe, qui nous montre que tout peut servir à élaborer une œuvre, sans limitation de matériaux ou de techniques… ***L'étrangeté serait qu'il soit absolument impossible de produire une œuvre à partir d'un programme informatique !*** » C'est le point d'articulation du texte. « *C'est bien l'intention de l'artiste, du théoricien ou du commissaire – à un instant précis – que nous prendrons en compte afin de ne pas tomber dans le piège de questions très générales et/ou spéculatives sur l'avenir possible de l'art par ordinateur [...]* » Une fois dit ceci, cela ne nous empêche pas de ce poser des questions corrélatives : « *Le Software Art est-il un art circonstancié, voire un "art de niche" destiné au public des geeks ? Que révèle-t-il de notre contemporanéité ? Est-ce une dénonciation ou un simple constat de l'informatisation de notre quotidien*[18] *? N'est-ce qu'une métaphore technique de notre condition d'"être numérique"*[19] *? ». Bref, ce n'est pas tant la notion de numérique qui fait problème mais la notion d'art (et d'œuvre). On retombe dans de vieux problèmes. Nelson Goodman : "Quand y a-t-il art ?" Et, bien-sûr : "qu'est-ce que l'art ?"* » Pour ne pas plomber l'ambiance avec les questions d'ontologie de l'œuvre d'art, je vous cite l'extrait d'un entretien de Louise Poissant avec Anne-Marie Duguet sur les questions d'art médiatiques[20] : « - *Et pourtant, il y a des productions que l'on qualifie spontanément d'artistiques et d'autres pas, n'est-ce pas ? - On n'est jamais très clair là-dessus. Cette manière dont les nouvelles technologies forcent* ***la notion d'art qui, par ailleurs, n'a jamais été vraiment fixée et qui a constamment évolué****, est un vrai problème, je crois, qui touche l'art contemporain. Le caractère artistique a été attribué au cours des temps à des œuvres très diverses. Il a recouvert à une certaine période des recherches plus ou moins*

---

18 - Comme annoncé dans l'ouvrage de Simon Nora et Alain Minc, *L'informatisation de la société*, « Rapport à M. le Président de la République », coll. « Points Politique », Seuil/La Documentation Française, Paris, 1978.

19 - En référence au livre de Nicholas Negroponte, *L'homme numérique*, « Comment le multimédia et les autoroutes de l'information vont changer votre vie », coll. « Pocket », Robert Laffont, Paris, 1995.

20 - *Dictionnaire des arts numériques*. Ed. Pu Quebec, septembre 2005.

scientifiques. Les frontières sont extrêmement fluctuantes, et je pense que le premier danger, c'est de vouloir trop vite classer. Mais il est vrai que ça reste un problème. On ne sait pas y répondre, sinon en se référant à la grande leçon de Duchamp. En définitive, c'est une institution, c'est un artiste qui va attribuer le caractère d'art à une œuvre. On est toujours libre de dire que cette œuvre-là a beau être de l'art, elle n'a aucun intérêt. Dans le fond, ce n'est pas tellement la catégorie « art » qui nous intéresse mais la qualité de l'œuvre. On repose ainsi la question des critères. Qu'est-ce qui nous permet de dire que telle œuvre a une qualité d'art ou pas ? Alors je réponds que c'est sur une façon de contourner les conventions, de déplacer les systèmes existants, de les explorer à un niveau symbolique par exemple. »[21]

Et pour finir je vous montre quelques exemples exposés au jugement (le vôtre et le mien). Ce sont évidemment des projets choisis pour alimenter le débat et la discussion.

(Extrait vidéo) *Box* de Bot & Dolly[22]. Projet impressionnant car filmé en direct. C'est du Mapping sur des écrans déplacé par des bras robots. Les titres sont projetés sur le sol. Effet de téléportation et à la fin vous avez les robots qui sont redessinés sur les écrans. Impressionnant techniquement, à mon avis ce n'est pas de l'art, c'est numérique mais ce n'est pas de l'art, on est dans de la démo, selon moi hormis la performance vraiment formidable et bluffante on n'a pas grand-chose qui peut faire art et c'est je crois la problématique d'aujourd'hui.

[Elise] : Cela pose la question du bluff technologique ? Du moins perçu comme tel par celui qui le reçoit.

[DOL] : Ce n'est pas du bluff. Technologiquement c'est très fort, on ne peut que constater la qualité du travail. Par contre ça ne fait pas œuvre parce qu'il n'y a pas de questionnement, rien de symbolique, pas grand-chose qui se passe si ce n'est qu'on est subjugué.

[J. Urbanska] : Tu as dit ça dépend de qui critique l'œuvre faite. Confusion. Quelqu'un à un moment donné dit ce n'est pas de l'art. Oui pour toi. On jongle toujours avec les deux. On dit « on », « on » remarque… Est-ce qu'un ordi peut faire une œuvre d'art ? « On » dit oui, qui dit oui ? À partir du moment où on dit c'est l'intention de l'artiste, ou c'est un curateur, ou le public qui dit je reconnais ça comme une œuvre d'art… Je dis c'est un qualificatif, voilà une œuvre et pour moi c'est de l'art, à partir de ce moment-là ne se pose plus la question de savoir continuellement si c'est de l'art ou pas. Pour une structure comme la nôtre, moi ou Philippe c'est important parce qu'à un moment donné on regarde ce qui se crée, on dit « ça, ça nous intéresse », que ce soit de l'art ou pas.

[DOL] : C'est mon interprétation du bout de la table et j'ouvre le débat.

[J. Urbanska] : On peut en débattre en petit comité, essayer de se dire pourquoi on se pose toujours cette question, pourquoi à un moment ou à un autre on n'accepte pas que l'art ne soit qu'un qualificatif. Pourquoi des gens pensent que l'art préexiste quelque part, que c'est une entité vivante et que les artistes ne feraient que la découvrir. Toute sculpture existerait quelque part, préexisterait et le sculpteur ne fait que dépoussiérer et l'art sort, c'est un point de vue. Y'en a qui croit en dieu d'autre pas. C'est plus facile à défendre ton point de vue pour moi, ça pose moins de question à ce niveau-là sinon c'est une question de foi. Est-ce de l'art ou pas ? Puisque tu viens de dire, ça dépend de qui le regarde, pour moi ce n'est pas de l'art, mais c'est reconnu comme de l'art numérique, y a une démarche, celui qui le fait dit « moi je suis un artiste,

21 - Anne-Marie DUGUET, « L'image électronique et la synthèse impure », entrevue menée par Chantal du Pont, Monique Langlois et Louise Poissant *in* Louise POISSANT (sous la dir.), Esthétique des arts médiatiques, Tome 1 et 2, coll. « Esthétique », Presses de l'Université du Québec, Sainte-Foy, 1995.

22 - https://www.youtube.com/watch?v=IX6JcybgDFo



De gauche à droite : Jacques Urbanska, Philippe Franck, Élise Aspord, Jean-Paul Fargier, David-Olivier Lartigaud © Photo : Loiez Deniel/VIDEOFOMRES 2015

je suis un créateur, un créatif » est-ce important de décider si c'est de l'art ou pas ? Il y a une valeur.

[JP.Fargier] : Oui, chacun dit ça, ça m'intéresse.

[P. Franck] : il y a aussi un art du débat qui viendra peut-être après, laissons terminer DOL.

[DOL] : Non, non c'est pour lancer le questionnement.

D'autres exemples qui montrent quelque chose de très opposé. Voici une vidéo sur Youtube, le son est important, c'est Super Mario joué par un stepmotor, un moteur « pas à pas » (*Super Mario Theme for Stepper Motor*)[23]. Ce n'est pas produit par un artiste mais par quelqu'un qui s'est amusé et ça j'ai envie de le ramener du côté de l'art. Je considère que c'est une œuvre, j'ai envie de le défendre. Je lance le questionnement. Je suis assez d'accord sur ce que disait Jean-Paul Fargier, il y a des choses bien en art et d'autres pas, c'est tout à fait ça, il n'y a pas de souci la dessus, après je suis assez sur l'idée de se dire il y a des choses (c'est assez bizarre par rapport à ma position sur la biennale de design) mais je suis assez intéressé par l'idée de discrétiser les choses. Ça c'est plutôt un projet design et ça un projet artistique. Prenons l'exemple qui vient d'être cité, c'est vain, ça n'a pas grand intérêt mais il y a quelque chose de drôle qui pourrait être ramené du côté de l'art. Mais c'est une pure construction de critique et de commissaire. C'est le positionnement que l'on peut se permettre. Le carré de blanc qui passait derrière nous sur l'écran (*Screen saver* de Eldar Karhalev & Ivan Khimin), techniquement ce n'est pas grand-chose, ça n'a rien à voir avec Bot & Dolly. Dans ce cas précis, ce n'est pas moi qui vais incarner le critique, mais il y a énormément de gens qui se sont intéressés à cette œuvre en particulier. Et le positionnement, la manière décalée… je précise à cette époque-là. C'est important de situer dans l'époque. Les œuvres d'art numérique

23 - https://www.youtube.com/watch?v=zIfsBlcH4ao

sont étroitement dépendantes de leur date de production. Ça parait bizarre mais ça marche aussi pour tout quand on regarde un Poussin, un Rembrandt… ce n'est pas là même chose qu'il ait été créé à cette période ou maintenant. Ce sont des débats…

[E. Aspord] : merci David-Olivier. Je passe la main à Jean-Paul Fargier que je vais présenter. Réalisateur et producteur de télévision, auteur et journaliste, critique d'art et de cinéma, professeur de cinéma, il vit et travaille à dans le Gard. Je lui laisse la parole.

[Fargier] : il y a trente ans j'étais là au premier festival VIDEOFORMES. Je suis encore là, j'ai survécu, moi le dinosaure de l'art vidéo, je suis encore ici au moment du triomphe de l'art numérique. Personne ne sait ce que c'est puisqu'on nous demande de le définir. En fait, on nous demande de définir l'ŒUVRE numérique. Tu (David-Olivier) as parlé surtout de l'art numérique. Moi j'avais zappé l'œuvre numérique, il faut définir l'art numérique. je vais vous présenter un texte écrit non pas en 2007 mais samedi dernier.

[E. Aspord] : Il y a écrit « tentative de *méfinition* de l'œuvre numérique ».

[JP. Fargier] : On me demande de définir l'œuvre d'art numérique. Mais d'abord ne faudrait-il pas se demander : qu'est-ce que l'art numérique ? L'art numérique est l'art qui produit des œuvres numériques. Une œuvre numérique est une œuvre qui relève des critères de l'art numérique. Qui est la poule, qui est l'œuf ? Pour débuter dans cette tentative (de distinguer la poule et l'œuf), puisque nous sommes dans la ville d'Alexandre Vialatte (j'espère que vous savez qui c'est ? Alexandre Vialatte c'est le premier qui a traduit Kafka en français dans les années 20 et puis après il était journaliste, romancier et il tenait une chronique dans *La Montagne*, que tout le monde aujourd'hui relit ses chroniques du dimanche et c'est un chef-d'œuvre de petits billets culturels, ironiques, politiques… et il avait souvent l'habitude de commencer comme ça, exemple, on lui demandait de parler du chocolat : « le chocolat remonte *à la plus haute antiquité* » et il terminait toujours ses chroniques par, je me permets de le faire vu les circonstances dangereuses aujourd'hui de faire ce genre de plaisanteries, et je terminerai... bon vous verrez, et donc moi aussi je vais reprendre (pardon, par *copier/coller*) la formule la plus chère de ce grand auvergnat : L'art numérique remonte *à la plus haute antiquité*. Et même bien plus loin. Je vais essayer d'en donner, sinon des preuves, des indices.

Commençons par *remonter* déjà à une définition moins lointaine, sur laquelle je pense pouvoir greffer aujourd'hui ma *méfinition* de l'art numérique. Une *méfinition* est une définition qui cloche, mais qui, du coup, sonne, résonne un peu plus qu'une définition en bonne et due forme. Il me semble que je suis plus doué pour les *méfinitions* que pour les définitions. Et d'ailleurs je considère que les tentatives de définitions relèvent de la plaisanterie, on est tous en train de le démontrer ici en faisant des galimatias digne des docteurs de Molière.

Quand nous étions en plein boum de l'art vidéo et que j'écrivais un peu partout des articles sur les œuvres qu'il produisait, j'ai avancé cette *méfinition* : l'art vidéo = le cinéma + l'électricité. C'était dans un texte titré *L'électricine*, remède aux maladies séniles du cinéma, remède par lequel certains films (de Godard, de Wenders, de Oliveira, de Fellini, etc.) se revitalisaient en empruntant des formes à la télé via l'art vidéo. Se revitalisaient ou se *révolutionnaient*. Car ma *méfinition* évidemment était un clin d'œil à la définition de Lénine : « le communisme c'est les soviets plus l'électricité ». Formule géniale, parce qu'elle explique rétrospectivement pourquoi le communisme a échoué. Non par faute d'électricité mais par manque de soviets, c'est à dire de démocratie. On pourrait presque dire (voir *Le Météorologue* d'Olivier Rolin sorti cet

automne) : « plus il y avait d'électricité moins il y avait de soviets ». Gare ! Attention qu'une telle dégénérescence ne frappe pas les composants de l'art numérique tel que je vais le formuler maintenant en parodiant à la fois l'équation de Lénine pour le communisme et celle que j'en ai dérivée pour l'art vidéo.

Alors voilà. Mutatis mutandis. L'art numérique = l'art vidéo (il faut toujours garder ça à l'esprit) + *quelque chose*. Nous voilà bien avancés ! Plus quelle *chose*… Quelque chose de très puissant. Mais encore. Essayons : l'informatique. C'est ce qui se présente de plus puissant dans notre expérience de l'art depuis deux ou trois décennies, non ? L'art numérique c'est l'art vidéo + les ordinateurs. Sauf que l'art vidéo pendant longtemps (les Vasulka, Paik, Emshwiller, Sanborn, Cahen, Nisic, Jaffrennou, etc.) a utilisé des ordinateurs sans qu'on appelle leur combinaison art numérique. Art vidéo + computer c'était il n'y a pas si longtemps encore de l'art vidéo…

Qu'est-ce qui est capable de faire muter, de métamorphoser l'art vidéo en art numérique ? Puisque ça y est, on y est, on ne parle plus d'art vidéo, mais seulement d'art numérique. VIDEOFORMES, ils disent « 30 ans d'art numérique », ils sont gonflés quand même. Heureusement ça s'appelle encore VIDEOFORMES. Numéroformes, alors là vous seriez complètement ridicules. Peut-être un + qui serait en fait un x, un multiplicateur. À la façon dont le jeune Godard (je m'inspire toujours des grands théoriciens) traçait des formules irréfutables lorsqu'il cherchait à valoriser des artistes du cinéma, du cinéma d'auteur : « Mizoguchi c'est Balzac multiplié par Rossellini »… mais c'est génial ! Essayons quelques multiplicateurs… L'art vidéo multiplié par… la foudre… multiplié par internet… multiplié par les soviets (et pourquoi pas la démocratie idéale, participative, locale et universelle à la fois grâce au numérique, on écoute à la radio : grâce au numérique les gens vont peut-être s'intéresser au politique, on va distribuer des tablettes dans les écoles…)… [multiplié par la fin de l'art (on y est ? pas tout à fait encore)… quand tout est art rien n'est art… donc l'art numérique n'est pas un art… mais si l'art numérique est un art, voyons, tout le monde le dit]. Rien de ce qui précède n'est irréfutable, aucune de ces opérations ne révèle « l'attracteur étrange » qui rend compte de l'ordre qui règne au sein du chaos numérique. En revanche, j'ai une formule qui me semble réellement définitive, irréfutable, universelle, renversante et que je veux vous révéler ici dans cette ville où Blaise Pascal inventa la *Pascaline* (machine à calculer, ancêtre du computer, en 1600 et quelque)… et où il vérifia les théorèmes de Torricelli sur la pesanteur en montant en haut de la cathédrale pour mesurer la différence de pression entre le clocher et le sol. Voici mon théorème, qu'on appellera j'espère, un jour théorème de Clermont-Ferrand (en souvenir de sa gestation *péri* et *post pascalienne*, et *vidéoformienne*).

L'Art Numérique = l'Art Vidéo multiplié par l'Être Suprême.

Wouah ! L'Être Suprême, rien que ça ! Non : *pas moins* que ça. L'Être Suprême à la place de l'électricité, on reste dans une perspective révolutionnaire. En glissant simplement de celle de 1917 à celle de 1792 – 93 (quand les révolutionnaires comme Robespierre tentent de créer une nouvelle divinité), on a des chances de parvenir à la plus haute antiquité.

J'avais cette formule sous le coude depuis que j'avais écrit le résumé (que vous avez pu lire dans l'annonce de cette Table Ronde). Je ne l'avais pas envoyé pour laisser un peu de surprise. Mais je ne savais pas comment j'allais m'y prendre pour la justifier. Je pensais à quelques œuvres que j'avais vues récemment. Et dont je vais vous parler bientôt, car rien ne vaut le concret des productions réelles quand on veut profiler une théorie. Mais d'abord il faut que je vous livre ce coup de chance qui m'est arrivé le jour où je me suis mis à travailler

mon exposé. La chance sourit aux ivrognes de *méfinitions*. Samedi dernier, 14 mars, en ouvrant *Libération* je tombe sur 9 pages consacrées à la fine pointe de l'univers numérique, la Réalité Virtuelle. À la Une, ce beau titre, évident : ***Le Virtuel est bien Réel***. Puis, premier article, je lis : « *Être ou ne pas être, ce n'est plus qu'une question de mois. Etre où nous ne sommes pas, ce très vieux rêve d'Ubiquité, est en en passe de devenir une réalité.* »

Si ce n'est pas le retour de l'Être suprême, ça, c'est quoi !

Et plus j'avançais dans la lecture des articles dédiés à cette Réalité Virtuelle qui est soudain à portée de mains (et *d'yeux*… et là on entend *dieux*…autre titre, page 2 : ***Réalité Virtuelle, les yeux vidéo***), plus je trouvais des preuves que ma formule était bien taillée. Tout ramenait, sans jamais le dire, à cet Être Suprême que je proposais comme clé. J'en étais resté aux premières expériences de VR (réalité virtuelle) qu'on pouvait faire dans les expositions d'art vidéo dans les années 90… les trucs de Matt Mullican, par exemple, assez grisants mais qui vous donnaient vite le torticolis. Ou plus récemment (dans la revue de VIDEOFORMES, Turbulences Vidéo où je ne cesse de rendre compte de l'étonnement devant des œuvres numériques) quelques inventions d'élèves du Fresnoy. Comme ce fantôme, l'an dernier, créé par Elisabeth Caravella, qui survolait la nef centrale, dès que vous la regardiez à travers un casque oculaire, se déplaçant de droite à gauche, de haut en bas, en fonction de vos mouvements de tête. C'était très bien cette adéquation à la présence de quelque chose de mystérieux, un être, une sorte de drap agité, comme un fantôme et c'était dans le lieu même où nous étions, dans l'image et dans la réalité. C'était épatant mais un peu limité à un voyage sur place, sous le toit de l'architecture métallique du bâtiment de l'ancien dancing où l'école d'Alain Fleischer est logée. Mais là, d'après *Libé*, avec les nouveaux casques (Oculus, Morpheus, Vive Valve, Gear VR, Hololens, j'adore ces noms, qui propose des programmes totalisant, *holos* c'est tout et *lens* c'est lentille, la lentille de la Totalité), donc avec ces casques qui vont être très bientôt sur le marché pour guère plus de 300 euros, on nous promet, garantie sur facture, rien moins que la vision de Dieu. Et ce n'est pas bête, c'est vraiment ça. La réalité virtuelle ça me semble être le top de l'art numérique, il me semble. Donc autant attaquer par le sommet, pour essayer de définir la chose. Grâce à la réalité virtuelle, nous disait l'article, nous allons pouvoir nous déplacer entre les galaxies, remonter jusqu'au Big Bang, assister à la naissance de l'univers, aller donc au-delà de la plus haute antiquité chère à Vialatte, mais si l'antiquité nous attire, allez, on ira survoler les pyramides d'Egypte, se battre dans un cirque romain, courir le premier marathon avec le soldat de la bataille ou assister à un cours de Socrate ou participer à une partouze (gros espoir pour la pornographie, on va devenir Zeus se tapant des bataillons de nymphes). Réalité augmenté ? Non cinéma augmenté.

On est finalement dans un prolongement inouï, stupéfiant, de la magie du cinéma, d'un cinéma multiplié par la puissance de Dieu. D'un cinéma nous dotant du sentiment de Présence de la réalité non pas que nous contemplons mais où nous entrons, évoluons, grâce à des images numériques greffées quasiment directement sur notre cerveau par le biais des casques. La Présence est un des attributs de Dieu : c'est la capacité à être partout et toujours, sans limite d'espace et de temps.

La VR (Réalité virtuelle ou Virtual Reality) est un spectacle à vivre où nous sommes tous des êtres suprêmes. La promesse du Serpent à Adam et Eve va enfin se réaliser : Manger de ce fruit et vous serrez comme des dieux. Ce fruit c'est la pomme numérique, variété VR. Voyons ça de plus près en détaillant deux *œuvres* numériques.

Libération, dans son dossier de samedi dernier, consacre une colonne aux films qui anticipent dans

leur fiction cette conquête de l'état d'être suprême. Il y en a trois. Marquant trois étapes. L'informatique avec *Tron* (1982). L'organique avec *Existenz* (1999). Le numérique avec *Matrix* (1999-2003). Je crois qu'il faudrait en ajouter un quatrième, *Réalité*, de Quentin Dupieux (2015), qui prend la mesure des progrès de l'extension de la Réalité Virtuelle. Non pas dans le futur mais dans une époque antérieure au numérique. Dès l'époque de la télévision cathodique.

Bien plus intéressant que le lourd *Birdman*, qui d'une certaine façon s'inscrit lui aussi dans les arcanes de la VR, par son scénario comme par sa forme (ces simulacres de plans séquences visitant en continu des lieux où se déroulent les actions, ces déplacements flottants, non assujettis à la pesanteur qui lie un cameraman au sol, et même un caméraman monté sur une grue, ce qui donne des images aériennes, virtuoses et virtuelles, dans les intérieurs comme dans les extérieurs, dans le théâtre comme dans et au-dessus de la ville), le subtil *Réalité* est, au contraire une immersion dans un temps passé, encore proche certes mais qui du point de vue de l'art numérique remonte à la plus haute antiquité, mais où chaque être vivant est pourtant déjà un « être suprême ». Alors que la technologie des images qui a cours dans la société où se déroule l'histoire est encore celle de la vidéo analogique, les évènements rapportés relèvent tous de la magie de la Virtual Reality. L'ubiquité entre autres. Le secret de cette magie vécue, réelle, est contenu dans une vieille cassette vidéo, que la petite fille (nommée *Réalité*) qui l'a trouvée dans les entrailles d'un sanglier, regarde sur le vieux magnétoscope de ses parents, relié à un grand téléviseur de salon cathodique. On tourne encore des films en pellicule, qu'il faut économiser, on enregistre sur un vieux magnéto de poche, lourd et moche, des essais de cris horribles (c'est le défi que doit réaliser un réalisateur pour voir son film produit) et les émissions de TV locale ringarde continuent à être enregistrées avec des caméras vidéos énormes posées sur des pieds éléphantesques. La musique redouble encore cette impression délicieuse d'antiquité anticipatrice. Ce n'est plus celle, techno, de Mr Oizo comme dans les films précédents de Quentin Dupieux (qui ne fait qu'un avec le musicien star connu sous ce nom) mais celle de Phil Glass, répétitive à souhait, sans doute patinée sur un vieux synthétiseur. Musique vintage, qui signe une époque.

L'avenir est derrière nous. La Réalité Virtuelle est une vieille chimère. Active depuis des lustres. La technologie actuelle ne fait que la rendre plus facile, plus abordable par un nombre croissant d'amateurs. Pour Michel Serres (que j'entendais ce dimanche matin, 14 mars, sur France Culture, donc le jour même où je rédige ce texte), le Virtuel remonte à Don Quichotte.

Dans un de ses films précédents, *Wrong*, Quentin Dupieux donnait l'occasion à un détective de remonter le temps grâce à une cassette Umatic et un étron de chien filmé par une caméra de surveillance du point de vue de Dieu : la circulation de la merde était suivie réellement par une image qui ne peut être qualifiée que de virtuelle (et de divine). Doublement anal/ogique, donc. Dupieux n'oublie jamais la vidéo première comme fondement de tous les développements des fictions numériques. Et avec lui, on s'amuse. C'est la crainte que j'ai avec l'art numérique, qu'il ne soit plus aussi drôle que l'art vidéo, qu'il s'ankylose, se raidisse, se prenne les pixels dans les nombres.

C'est le danger que frôle, sans y tomber, un spectacle théâtral que l'on peut dire numérique, que j'ai vu cet hiver à Nanterre : *Situations Rooms*, du Collectif Rimini Protokoll (composé de trois metteurs en scène berlinois). Pour résumer ce projet, je laisse la parole à l'attachée de presse du Théâtre des Amandiers, Marion Siefert.

« *Et si l'image vidéo prenait le pas sur la réalité ? Dans le monde de Rimini Protokoll, la vision est sans*

cesse dédoublée. Multiple, elle ne peut que rester toujours partielle. Armés chacun d'un Ipad, les vingt spectateurs de Situation Rooms sont entraînés dans une scénographie virtuose et labyrinthique, où les corps réels des autres participants se confondent avec des apparitions virtuelles, celles de vingt témoins que Helgard Haug, Stefan Kaegi et Daniel Wetzel ont rassemblés et interviewés pour ce projet. Marchand d'armes, enfant-soldat, trafiquant de drogue, concepteur de systèmes de sécurité, pilote de drones, réfugié politique, militant pour la paix, banquier etc., tous les « experts » dont le collectif berlinois a récolté les expériences sont impliqués dans l'univers mondialisé de l'industrie de l'armement. Proche du jeu vidéo, l'expérience à laquelle nous convie Rimini Protokoll est trouble et vertigineuse : tour à tour victime ou bourreau, complice ou militant, responsable ou simple exécutant, le spectateur endosse différents rôles, épouse des points de vue contradictoires, doit s'orienter et agir dans un monde qui semble avoir perdu toutes ses valeurs. Entraîné comme malgré lui dans un système qui ne lui laisse aucune prise, il investit l'espace du documentaire et le bouleverse par sa présence. Le jeu fictionnel qui en résulte laisse alors aux spectateurs une réalité vacillante, chargée des témoignages et des espaces rencontrés ».

Plus concrètement, moi qui ai vécu l'expérience, je peux dire encore ceci. Sur la scène, un grand décor fermé dans lequel on entre par une dizaine de porte. Chaque spectateur muni de son iPad et d'une paire d'écouteurs. Aucun des vingt spectateurs n'entend au même moment l'une des 20 histoires ni ne se déplace selon le même parcours. À tout moment un spectateur peut devenir un personnage pour un autre, la silhouette du premier ou les gestes qu'il est en train d'accomplir, dictés par son scénario, matérialise pour le second le quidam dont il est en train d'écouter le récit. On suit les indications de gestes à faire (mettre une assiette sur une table, verser une louche de soupe, manger, boire, etc. mais aussi s'agenouiller, s'asseoir, se coucher, démonter une arme, hisser un drapeau, éteindre un compteur, etc.), on se déplace dans des pièces différentes (cuisine, stand de tir, abri antiatomique, école en Afrique, banque, poste de surveillance vidéo de la frontière israélo-palestinienne, bureau d'un ministre, salle de conférence à l'ONU, table d'opération chirurgicale, etc… On parcourt le monde sans bouger de plus de quelques mètres. On est à la fois dans du virtuel et du réel, de l'imaginaire et du matériel. Au bout d'un moment, l'image de l'iPad et les sons dans le casque absorbent le décor, intègrent les autres spectateurs métamorphosés en acteurs. La synchronisation, des faits et gestes de chacun, est vertigineuse. Un exemple parfait : un spectateur reçoit l'ordre d'entrer dans une cabine, où il y a plein d'écrans, de mettre une perruque de femme sur sa tête, il le fait et devient pour un autre spectateur qui ouvre la porte de la cabine peu après la surveillante de la frontière, qui manipule différentes caméras. Un peu plus tard, le second spectateur sera celui qui met la perruque et manipule la régie vidéo de surveillance. C'est comme du Virtuel sans casque oculaire mais on n'en est pas loin. On peut s'attendre à ce que Rimini Protokoll se lance prochainement dans un spectacle de VR. Qui devrait être tout aussi étonnant que ses précédents spectacles (celui avec les muezzins au festival d'Avignon par exemple était sidérant de réalisme).

Voilà des créateurs à suivre. Comme Quentin Dupieux, ils tordent les normes et entrainent les attentes bien au-delà du convenu, du connu.

On pourrait en citer d'autres. Joris Guibert par exemple, qui expose en ce moment à Givors, sous le titre *Le Revers de l'Image*, une batterie d'installations sensationnelles, scratchées, analogiques, pas du tout virtuelles au sens de la VR mais qui ramènent en surface les premiers soubresauts des électrons libérés dansant au-

dessus du volcan cathodique. Danse sans laquelle le numérique ne serait pas né et nous ne serions pas en passe de devenir tous des êtres suprêmes planant au-dessus des eaux de la Genèse, parmi les éclats du Big Bang, dans la soupe primitive du Cosmos. Plus concrètement, les altérations de Joris Guibert donnent l'impression de remonter au stade pré-paikien de l'art vidéo. Comme s'il arrivait à retrouver les images rupestres de la caverne électronique, ses mains négatives (motif qu'il utilise d'ailleurs dans une démonstration de *feedback*). Où je vois, pour ma part, la justification de ma première *méfinition* : « l'art vidéo est un *art de moins* » (*art press* 1979). D'où, par antithèse, ma formule ultime pour notre sujet aujourd'hui : l'art numérique est un *art de plus*, et même de sur-plus. Comprenne qui pourra.

Et puisque j'ai commencé en citant Vialatte, je terminerai de même.

Quentin Dupieux + Rimini Protokoll + Joris Guibert + des dizaines d'autres créateurs, ça donne envie de s'écrier (je le répète : après Vialatte) : Et c'est ainsi qu'Allah est grand !

Je veux dire, vous m'avez compris, le Numérique.

[E. Aspord] : Merci Jean-Paul (applaudissements). Finalement, 3 heures c'est trop juste pour discuter de tout ça. Donc ce que je comprends « À bas les définitions ? »

[JP. Fargier] : Non il ne faut pas prendre les définitions au sérieux mais essayer de faire des définitions surprenantes, drôles et non pas faire de l'amphigourisme d'université, on en peut plus, on n'écoute pas, je n'entends pas, tous ces trucs cybernétiques. Il y a une pluie de concepts, on n'entend pas. Il faut trouver des formules un peu étincelantes, pas justes, contradictoires, qui permettent de discuter.

[E. Aspord] : Sur l'art vidéo ? Quel qualificatif était donné à l'époque ? Œuvre vidéo ? On s'en contentait ?

[JP. Fargier] : Qualifier une œuvre, d'œuvre d'art c'est un travail de critique. Ça peut être un travail de spectateur. Le critique ne s'autorise que de lui-même mais il démontre par son travail, son écriture, par ses références, par sa mise en relation d'une œuvre avec d'autres, que c'est une œuvre qu'il considère. Oui elle est bien, elle est faible ; y a ça qui est une intuition ou une réalisation qui n'est pas très forte. C'est un travail de jugement esthétique. On ne sort pas du jugement esthétique même pour l'œuvre numérique ; sinon on va dire c'est vraiment très bien, les effets spéciaux sont formidables mais le contenu est nul, il faut le dire.

[E. Aspord] : Il y a aussi l'idée dans les œuvres que tu as présentées du mixte, de l'hybridation. On parle de numérique mais on y mêle l'analogique, le théâtre…

[JP. Fargier] : Le numérique est partout. Il est à la télé. Le type qui ouvre, qui reçoit des images, je l'ai vu chez Patrick Sébastien. Aujourd'hui dans les tours de magie (peut-être ce soir, dans *Le plus grand cabaret du monde*), on retrouve les effets vidéo que faisait Jaffrennou il y a trente ans, avec un bricolage de tubes cathodiques synchronisés par deux acteurs. Aujourd'hui, ils font exactement la même chose mais avec des iPad ou des écrans plats géants. Ça rentre, ça sort, les objets apparaissent sur l'écran puis dans la poche du magicien. Il y a du numérique partout alors après on va discuter du plaisir qu'on a, de l'émotion. C'est ça aussi le critère.

[E. Aspord] : Le choc émotionnel...

[JP. Fargier] : On est étonné, joyeux… l'art est fait pour rendre les gens joyeux, pas tristes. Donc parlons des œuvres.

[E. Aspord] : Je passe la parole à Philippe Franck que l'on a vu très actif ces trois jours. Philippe Franck est historien de l'art, concepteur et critique culturel, producteur, créateur sonore et intermédiatique. Il est directeur de Transcultures, Centre des cultures numériques et sonores (Mons, Belgique).

Tu m'as parlé de l'importance de contextualiser

et de donner des définitions qui sont à l'œuvre dans d'autres instituts ?

(Envoi mail de Philippe Franck du 15 mars 2015) :

« Une réflexion rapide sur cette question : qu'est-ce qu'une œuvre d'art numérique ?

On se posait déjà cette question qui revenait voici 20 ans autour de tables discursives et de colloques (pseudo) savants et déjà comme aujourd'hui la question était hautement culturelle et contextuelle, donc avec une réponse chaque fois différente selon la source (cela était et reste facteur d'intérêt ou d'exaspération, selon l'humeur).

Aujourd'hui tout ou quasi peut être numérique et peut être qu'en ce sens "l'art numérique n'a jamais existé" ; cela ne fait pas de tout "objet" ou "champ" contaminé, une création numérique pour autant, qui a ses spécificités technologiques (mutantes et qui rend au passage toute définition trop fermée immédiatement obsolète), processuelles et esthétiques, mais ce qui nous intéresse avant tout est en quoi et comment le numérique dans ses aspects créatifs (nous ne brandirons pas ici l'adjectif "innovant" trop souvent utilisé pour légitimer une vacuité opportuniste et auto-publiciste) et viraux (dépassant également et aujourd'hui nécessairement le seul domaine artistique/culturel) peut-il renforcer des transversalités réellement fécondes et peut-il participer à d'autres (restons prudent avec le mot "nouveau") formes d'écriture(s) artistiques, au sens large ».

[P. Franck] : Je vais essayer de réagir, d'augmenter (du moins de ne pas soustraire) les interrogations. Simplement j'avais juste envie de revenir paradoxalement aux définitions et dieu sait si ça fait déjà trente ans que je suis à des tables comme ceci, et il n'y a toujours pas de connexion, pas de numérique (c'est assez amusant). On arrête pas de parler, DOL tu l'as rappelé, d'art par ordinateur, art électro, art médiatique, art numérique (ce sont surtout les français qui parle d'art numérique et les québécois par imitation alors qu'ils parlaient avant d'art médiatique ou d'art technologique avant), enfin partout on parle de media art, digital art… c'est intéressant selon que l'on qualifie par le medium ou pas (Elise)… on va pas revenir là-dessus c'est beaucoup trop long et assez ennuyeux, bien que cela sous-entend toujours une philosophie. Tout ça est culturel et contextuel et il ne faut vraiment pas arrêter de le dire. C'est comme quand on demande aux gens : « qu'est-ce que l'art contemporain ? ». Déjà au singulier c'est une idiotie, il y a DES arts contemporains. Il n'y a pas UN art numérique qui serait le dieu suprême par exemple. Pour moi d'où on part est très important. Tout à l'heure David-Olivier a parlé de son expérience de curateur. Fargier a beaucoup parlé de vidéo, et parlé de numérique par toutes les choses qui ne le sont pas exprès et c'est très bien (cinéma, théâtre, design etc… jusqu'au dieu suprême que je ne connais pas encore). Et moi je vais parler d'où je viens. C'est un mixte, transversalité. On ne s'appelle pas Transculture pour rien. Les débuts de Transculture furent d'investiguer les interdisciplinarités d'aujourd'hui et ce depuis 96. On a été le premier centre, à l'époque on disait art électro, puis culture électro. *Transcultures* a lancé, à Bruxelles, dans plusieurs lieux, puis dans d'autres villes, le premier festival en Belgique francophone (dès 1998) qui s'appelait Netd@ys (qui était le nom d'un programme de la Commission européenne pour un usage citoyen d'Internet et des nouvelles technologies). Cela nous a permis d'implanter un festival chez nous qui est une terre d'hybridité mais qui n'avait pas vraiment un centre d'interdisciplinarité. Tout le monde parle de transversalité, d'interdisciplinarité mais c'est de l'addition, de l'intersection. C'est difficile de parler des choses différentielles et émergentes comme ça. Donc on défend cette interdisciplinarité contemporaine avec les technos d'aujourd'hui et de fait on en vient aux arts numériques et plus largement aux cultures numériques. Je parle de ce point de vue-là, car il peut y avoir d'autres angles.

Je parle de cet angle multiple (je ne sais pas s'il est augmenté ?) et je le revendique car je le retrouve chez plein d'artistes aujourd'hui qui n'ont pas envie d'être mis dans des cases même la case « art numérique ». Donc transversalité que j'espère. Ça ne m'intéresse pas de ne parler d'art numérique que si ça renforce ce facteur de transversalité et j'allais dire d'écriture : quelles sont ces nouvelles formes d'écriture plurielles du numérique ? On peut s'interroger sur quelles seraient leurs spécificités ? Parce qu'on n'a pas arrêté de dire c'est nouveau, c'est augmenté, c'est différent mais en général personne ne se risque à dire en quoi exactement. C'est bien de revenir à l'œuvre parce que l'œuvre elle nous pose cette question directe de cette différence, y compris dans notre interprétation. Interprétation critique difficile car j'ai aussi écrit comme les personnes autour de la table. D'abord les critiques dans ce domaine-là sont rares, parfois ceux qui écrivent n'y connaissent pas grand-chose et ceux qui connaissent quelque chose ont parfois une réticence à y aller car ils savent bien, eux, que c'est compliqué et que quand on ouvre la boite de Pandore on n'arrête pas d'être mal interprété ; comme dans cet article de *Libé* que j'ai commencé à lire et que j'ai vite arrêté parce que c'était du *has been* total au niveau du langage. On aurait pu dire ça il y a 20 ans. On a aussi montré des œuvres comme ça aussi et c'est très bien.

[J.P Fargier] : Il y a aussi une histoire de coût.

[P. Franck] : Derrière il y a du marketing, de l'argent, tu fais bien de le dire. La technologie c'est de l'argent aussi. Moi ça m'a très vite ennuyé, « le virtuel devient réel » on le dit depuis 30 ans. Relisons Philip K. Dick, ce sera plus marrant en effet. « Retour d'ubiquité »…, tout ça est une langue de bois d'un ennui mortel et très peu poétique. On n'arrête pas de nous harceler, et donc ça il faut le dénoncer (et tu as eu bien fait de le faire). La crainte que l'on ne s'amuse pas dans le numérique ? Je partage ça aussi car moi je rêve d'un numérique burlesque. J'aimerais qu'il y ait en effet beaucoup plus d'autodérision du monde numérique. Il y en a qui le font mais il faut aller les chercher. Le numérique se prend un peu trop au sérieux aussi parce qu'il a peur (je parle de l'art et des artistes y compris qui sont coresponsables de cette grande bouffonnerie). Ils s'autodéfinissent dans quelque chose de nouveau, de différent. Ce n'est pas parce qu'il faut se vendre et rappeler sa différence. C'est vrai aussi ailleurs que dans le numérique, mais le numérique renforce tout malgré tout. Transversalité, hybridité, différentiation, singularité…, sans ça ce n'est pas très intéressant à mon avis. On est toujours dans le multi-, l'inter-, le trans- donc là aussi on a des difficultés à pointer vers une définition pseudo scientifique. Certains s'y essayent, échouent en général lamentablement une fois qu'on leur oppose d'autres cultures, d'autres visions. Ne pas limiter les arts numériques a leur seule particularité technologique. Moi je me bats énormément là-dessus. Dans la Commission arts numériques au ministère de la culture de la Fédération Wallonie-Bruxelles dont je fais partie… - notre petite Belgique, qui n'est pas très grande, est scindée au niveau linguistique et culturel je ne vais pas revenir là-dessus -. C'est intéressant. J'ai envie de partager les définitions de notre Commission dans tous ses aspects positifs comme négatifs, car je ne suis pas toujours d'accord avec l'ensemble des définitions de mes collègues. C'est un consensus à la belge. Voilà en quoi une œuvre est considérée *numérique* par les gens, les autorités publiques, qui doivent donner de l'argent pour ça. Cela change régulièrement parce que ces pratiques sont émergeantes y compris en terme de commissionnaire pseudo au fait de ce qui se passe. Et quelque chose dont je me réjouis quand même, c'est qu'on n'est plus dans cette idée…, on a dépassé la question d'être *pour* ou *contre* le numérique. Le phénomène il est partout mais ce n'est pas pour ça qu'on est pour ou contre les arts numériques ou l'œuvre, tout ça est un peu

différent. Cette idée du « pharmakon » que nous rappelais Bernard Stiegler, où la technologie serait à la fois le remède et le poison[24] bien sûr on le sait, on l'intègre dans notre critique de voir ces choses-là. Heureusement ce n'est plus un débat si je puis dire. Restons dans cette tentative impossible de spécificité des arts numériques et allons aussi un peu au-delà.

Il y a *deux* camps. Il y a des gens (les « spécialistes ») qui disent, dans les commissions encore aujourd'hui : « il faut à tout prix définir ce que sont ces arts numériques car *on va créer un secteur*, on va avoir de l'argent, on va aider les artistes de manière précise, on va augmenter les moyens si possible ». Et il y a ceux qui disent : « on est déjà ailleurs, *on est au-delà* ». Et c'est vrai dans les structures aussi. Moi je me rappelle quand j'étais au début de la Gaité Lyrique, consultant de ce Centre des musiques actuelles et cultures numériques (je crois qu'ils utilisent le terme quand même) ; on se positionnait comme étant *au-delà.* On va se définir comme étant un centre des arts numériques parce qu'en fait aujourd'hui c'est intégré. Est-ce une bonne position ou pas quand on est un artiste ou quand on est un décideur culturel ? Je ne sais pas, je n'ai pas tranché car ce n'est pas intégré pour tout le monde. Première chose. Peut-être qu'on doit sauter cette étape, ailleurs que dans des débats, non pas qu'est-ce que l'art numérique mais plutôt qu'est-ce que l'art aujourd'hui ? Un peu ce que tu (David-Olivier) as dit dès le départ. Et évidemment cela renvoie à la question hautement contextuelle : « **Qu'est-ce qu'une œuvre ?** » Débat qui a été évoqué tout à l'heure et qui est extrêmement large.

Donc deux attitudes, y compris dans les décideurs, organisateurs. Surtout ne pas rester dans un ghetto. C'est ce que je disais en commission : « *on a déjà tellement souffert de ne pas être reconnus dans la transdiciplinarité et dans le numérique, si nous-même on crée un ghetto avec nos petites définitions fermées alors on a tout faux* ». Notre expérience ne sert à rien. Et en même temps si on ne met pas des mots sur quelque chose ces artistes vont être refoulés du théâtre, de la musique, du design ou ailleurs. « Ce que vous faites, ce n'est pas du théâtre, ce n'est pas de la musique ». Les choses sont aussi très concrètes parfois. De fait, dans cette époque qui n'est pas si interdisciplinaire que ça dans la mentalité et encore moins indisciplinaire, si on ne les aide pas de manière spécifique ce n'est pas ailleurs nécessairement qu'ils vont trouver un soutien. Ils veulent casser ces frontières, mais il faut bien les définir pour les casser aussi. Alors pour revenir à quelque chose d'un peu concret si je puis dire, il y a toujours des gens très sérieux qui disent revenons au concret donc je vais être très ennuyeux mais pas très longtemps. Dans nos petits travaux de la Commission, il y a déjà presque une dizaine d'années, nous accordons des prix, à l'époque, dits multimédia. Petite parenthèse, c'est intéressant de voir qu'on est passé du multimédia au numérique (y compris au ministère). Maintenant, ça ne veut plus dire la même chose. Multimédia dans les écoles en Belgique c'est plutôt marketing, publicité, et les arts numériques ne font pas nécessairement du multimédia stricto sensu. « La définition du champ de compétence englobe toutes les pratiques ». C'est intéressant cette notion de l'informatique assez élargie. C'était en 2007. Je ne suis pas sûre qu'aujourd'hui la commission dise que les arts numériques se distinguent de l'industrie numérique alors qu'on nous encourage très fortement à aller de la culture aux industries dites créatives et culturelles. Le mot culture dans certains programmes CEE dont on a parlé tout à l'heure n'existe quasiment plus et encore moins le

24 - http://www.franceculture.fr/emission-ce-qui-nous-arrive-sur-la-toile-internet-n-est-pas-neutre-internet-est-un-pharmakon-2014-01
Voir aussi STIEGLER, (Bernard). « Sur la culture informationnelle ». Entretien avec… Bernard Stiegler(Philosophe, directeur de l'IRI, professeur à l'université de technologie de Compiègne). Interview menée par Ivana Ballarini-Santonocito et Alexandre Serres in le Médiadoc n°2, avril 2009. http://www.fadben.asso.fr/spip.php?article77.

mot art. Donc c'est déjà daté de dire : « *l'art ce n'est pas de l'industrie* », et dans le numérique encore un peu plus. Au moins il n'y a pas ce problème avec le cinéma car tout le monde dit : « *le cinéma c'est une industrie* ». Alors « définition d'un champ d'action prioritaire ». Il y a plusieurs catégories : diffusion, promotion, conception d'une œuvre ; qui n'est pas celle de la production qui est plus loin … Grosso modo l'artiste doit avoir trouvé un diffuseur pour être aidé, il doit avoir une sorte de plan de production. Troisième nécessité. On est assez accès techno, processus informatique. Moi j'essaye d'ouvrir ça mais la discussion devient impossible avec ma chère collègue. La culture, l'esthétique, les contenus, le point de vue artistique… c'est subjectif. Certes mais on parle d'intersubjectivité et la technologie ce n'est pas subjectif. Comment elle est utilisée dans le programme des artistes ? Avec quel institut de recherche ils travaillent ? Ça c'est rassurant. Cela représente une importante partie des dossiers qui sont déposés. Les artistes savent qu'ils doivent rassurer au niveau techno. Par contre ce qui serait peut-être plus intéressant ce serait de parler de ce fait artistique avec l'aspect techno inclus et là on rentre dans l'idée de ces espèces d'écritures numériques, hybrides, inter-disciplinaires, multi-, trans-… ce que vous voulez et là on peut commencer à débattre. Je voulais vous lire ça bien que ce soit un peu ennuyeux. Je sais que le DICRÉAM c'est un peu différent, ça vient de l'interdisciplinarité de plusieurs commissions il me semble (oui ? non ? a priori). Dernière chose que je vais dire. Dans le langage des politiques on entend beaucoup (et on en a tous marre je pense) le mot créativité/innovation. S'il n'y a pas ces deux mots-là à chaque phrase votre dossier vous pouvez le mettre au bac. Souvent ce qu'on remarque, et vous l'avez sans doute remarqué, c'est que les gens qui parlent de ça sont les moins créatifs et les moins innovants possibles. En général ils ne citent rien. Par exemple, j'ai été dernièrement à un *hub* (*cluster*, il y a des mots comme ça… pour dire que l'entreprise, l'industrie a gagné depuis longtemps, ce n'est même plus un combat, il faut faire avec et pourquoi pas). « *On va faire une manifestation de qualité* » (c'est quelqu'un qui a une boite de jeux vidéo qui le dit). C'est quoi ton évènement ? « *Je vais faire un festival de créativité* ». C'est intéressant. Qu'est-ce que tu entends par là ? « *Tu n'as pas besoin de venir du numérique, tu apportes des paroles et tu fais de la musique* ». Ah c'est intéressant je l'ai déjà vu, ça s'appelle un gars qui fait de la musique dans la rue. Voilà où on en est, c'est complètement caricatural mais c'est une histoire vraie. Ça devrait faire mourir de rire, mais personne ne dit mot, y compris le premier ministre qui est dans la salle. C'est quand même terrible. Je caricature bien sûr, il y a des entreprises qui font des choses très bien. On n'est pas à dire, il faut casser ce moule-là. Le terme innovant tout le monde l'utilise, innovant par rapport à quoi, pour aller vers où ? De quel contexte ? De quelle pratique ? Personne ne sait, il y a un flou tout le monde s'en sert y compris les artistes, les opérateurs qui sont un peu paumés. Il faut à tout prix être innovant, moi-même je mets innovant dans mes textes sans ça mon dossier je sais qu'il va au bac. Il faut travailler avec l'ennemie, utiliser le langage de l'ennemie quelque part.

[E. Aspord] : Il faut être stratégique.

[P. Franck] : L'art numérique (les arts numériques) est viral de plus en plus.

[E. Aspord] : Merci beaucoup Philippe. Nous poursuivons avec Jacques Urbanska. Chargé de projets Media Arts et Art en réseaux, il intervient dans le développement des projets qui ont trait aux arts numériques. Il apporte son expertise et son soutien aussi bien dans la création des dossiers (ça peut être intéressant d'avoir son retour sur ce point notamment vis-à-vis du formalisme et du cadrage que nous venons d'évoquer), la mise en œuvre des différents programmes de Transcultures, que comme curateur. Depuis 2010, il a construit un très

grand réseau d'information sur les arts numériques (arts-numeriques.info). Je te passe la parole.

[J. Urbanska] : Quelques mots pour développer ma légitimité à parler ici. En 2010 j'ai soumis un projet à notre cellule art numérique et avec ce projet j'avais un peu d'argent (pendant 2 mois) pour faire des recherches sur le milieu numérique, media art, art numérique que je définirai un peu après. Ça devait durer deux mois, toutes les structures, les appels à projet de par le monde, en fait ça a duré deux ans. Je me suis complètement plongé dedans. Je suis allé jusqu'à l'(h)ac(k)tivisme (Fukushima, les révolutions…). Ça grouillait pas mal en 2011. Les échanges sur les réseaux étaient vraiment intenses. Je ne vais pas m'étaler là-dessus, c'est vraiment un grand ban ; par contre je vais revenir à cette définition. Nous, on travaille dans la pratique. On a un champ art numérique. Pour info, j'ai pris art numérique. Si le débat était diffusé en streaming (ce qui devrait être le cas de plus en plus), et s'il était traduit en anglais (car finalement il y a plus de monde ailleurs. Il y a plus d'étrangers dans le monde. Il y a très peu de français - 60 millions - contre 7 milliards d'étrangers) ; mais on va débattre. Ce que je veux dire c'est qu'à partir du moment où on traduit cette notion, pour que ce soit accessible aux autres langues, on est face à une difficulté. Le terme *art numérique*, c'est quelque chose qui est très franco-français. Alors évidemment c'est intéressant. Moi, depuis 2010, j'ai mis tous les textes *on line* qui parlent d'art numérique. Je les ai mis dans un dossier par date donc ça m'intéresse, ça m'intéresse vraiment. Mais il ne faut pas oublier une chose. On parlait des critiques tout à l'heure qui dictent ce qu'est l'art mal, l'art bien ; oui en tant que critique évidemment. Un critique va émettre un avis, un jugement (selon comment on le voit) et il va dire c'est bien, ce n'est pas bien. C'est son métier. Nous en tant que structure, en tant que spectateur, si une œuvre n'est pas bien, je ne la regarde pas, ou on ne la montre pas. Je n'ai pas besoin d'en parler, je n'ai pas besoin de dire elle est mauvaise. Je ne montre que des œuvres que j'estime à voir, par rapport à elle-même, par rapport à ce que l'œuvre veut dire, par rapport à ce que l'artiste a voulu dire. On montre là un grand écran, on dit là c'est de l'art ou pas et je comprends moi ce que tu (David-Olivier) as voulu faire par rapport à tes propres critères. Or par rapport à l'œuvre ça n'atteint pas ces critères, donc nous on ne va pas le prendre. Notre champ, pour nous, c'est l'art plus techno science, recherche, innovation… On peut mettre d'autres mots, par exemple le bioart qui n'a rien à voir avec la vidéo. Même si des œuvres de Bioart vont utiliser de la vidéo, elles ne partent pas de là, de la vidéo. Ce sont des chercheurs qui font œuvre. Eux ils disent à un moment, « *moi je fais œuvre* ». Je ne suis plus un biologiste, un scientifique, je suis un artiste. En face quelqu'un d'autre dit : « *ok nous on le prend, ça nous intéresse* ». On va prendre cette œuvre et on décide de la diffuser, de la montrer. Donc le débat est intéressant. C'est bien aussi de voir tous ces textes (cf. arts-numeriques.info). Les premiers sont des années 80, déjà à l'époque des gens qui…

[P. Franck] : Ce n'est pas parce qu'ils sont là qu'ils ne sont pas contradictoires.

[J. Urbanska] : Oui, oui. Maintenant pour ce qui est de définir. J'ai entendu *méfinition*, moi je parle d'*indéfinition*. Et si on ne parlait pas d'une définition d'une œuvre mais d'une *indéfinition* ; pourquoi pas la *méfinition*, c'est très bien trouvé. Nous, en tant que structure, on doit présenter des œuvres. On garde ça pour nous. On lit beaucoup, on regarde tous ce qu'il y a et après on prend des gens qu'on estime bien. La ministre de la culture belge, qui pour le moment est en train de se définir, nous demande d'écrire sur le numérique dans dix ans.

[P. Franck] : C'est vrai que quand tu dois remettre une note de deux pages sur le numérique dans dix ans, ce n'est pas facile. C'est bien qu'il le demande ceci dit.

[J. Urbanska] : Non, j'en suis encore à dix pages.

[P. Franck] : Toi tu as à écrire dix pages mais moi je dois réduire à deux pour le cabinet.

[J. Urbanska] : Je commence par qu'est-ce que le numérique pour les gens ? En Belgique il y a eu une bonne intention avec l'ancienne ministre de la culture. Elle a fait une *Quinzaine numérique* qui est censé identifier les acteurs, identifier le secteur et ouvrir à un large public qui va venir voir etc. Il y a 200 lieux d'art numérique en Wallonie-Bruxelles. Quand je recherche sur Google, et que je tape art numérique, j'ai la cellule art numérique (du ministère) qui sort en premier. Le site pure (pas les articles) mais l'URL *Transcultures* ou *Imal.org* (qui est l'autre structure art numérique) ne ressortent pas avant la 10ème ou 15ème page. La Quinzaine numérique ne ressort pas avant la 100ème page. Elle est reléguée. Comment cela se fait ? C'est simple, on n'utilise pas (ou plus) le terme *art numérique* dans les deux structures depuis 5, 6, 7 ans. Le site de la Quinzaine numérique est fait par qui ? Et bien on nous a demandé des textes, à nous qui allons exposer. Il est donc remplit par les artistes dont les dossiers ont été acceptés. On leur a demandé un dossier, un texte de com parce qu'ils n'ont pas le temps de le faire et on nous a demandé aussi de présenter certaines choses. Or nous n'utilisons pas (et les artistes non plus) le terme *art numérique*. Donc, en Belgique - dont une partie flamande est importante (« *et qui ont fait le choix de ne pas avoir de commission numérique* », P. Franck). Oui mais qui ont quand même des subventions… Donc, en Belgique, nous utilisons deux langues (l'Imal, trois). Du fait que nous soyons en Wallonie on peut se permettre de ne pas intégrer le flamand car les flamands parlent l'anglais. Imal étant à Bruxelles et cherchant des subventions côté flamand, ils utilisent donc trois langues. Quand on utilise trois langues, on ne peut pas mettre art numérique car ça va poser problème. Si on arrête la langue de bois (c'est ce que je disais dans mon mail) on utilise *art numérique* quand on va chercher de l'argent. Et puis c'est aussi un milieu qui nous réunit. Moi ça ne me dérange pas, mais il faut savoir pourquoi on le fait. D'un point de vue théorique, lire tous ces textes c'est magnifique car il y a des gens qui réfléchissent, qui t'ouvrent l'esprit et te font voir les œuvres que tu as prises, différemment.

Ça c'était pour la définition, maintenant moi je voulais un peu vous parler d'activisme, d'hacker, hacktivisme. La plupart se définisse comme artiste, certains en tout cas comme créateur. Je suppose que la plupart d'entre vous connaissez ou avez entendu parlé des Yes Men (groupe d'hacktivistes très actifs[25]) qui ont notamment mené une action pour les trente ans de l'accident de Bhopal qui a fait des milliers, centaine de milliers de morts en Inde. Je vous montrerais leur travail, aussi pour poser la question : « *À quoi ça sert de faire de l'art numérique, à quoi ça sert d'être artiste dans ce monde où l'on coupe les subventions, où l'on s'industrialise ?* ». Soyons honnête, pour ce qui est des œuvres que je vais vous montrer, à rien. Moi ça fait cinq ans que je suis sur le réseau, notamment avec la mise en place d'une veille informe sur *@ fukushima_ actu* (qui est le twitter sur l'accident de Fukushima)[26]. C'est LA référence dans le monde sur Fukushima, des scientifiques la consulte, énormément la consulte. Mais à quoi ça sert. À quoi ça a servi de passer des heures, des nuits. À rien. Peut-être à faire une œuvre, avoir un peu d'argent et ne pas aller travailler en usine. Certes, je préfère être ici avec vous à parler de ça que d'aller travailler en usine comme ma mère l'a fait toute sa vie. Mais est-ce que ça change vraiment quelque chose ? Je ne sais pas, pourtant l'envie est là. Pendant les révolutions, il y a eu un mouvement, on sentait que

25 - Les *béni oui oui*, deux activistes du canular (Jacques Servin et Igor Vamos, connus sous les pseudonymes de Andy Bichlbaum et Mike Bonanno). Cf. « PIXEL GAIETY COSTS JOB » [archive], New York Daily News,1996

26 - Liste des veilles de Jacques Urbanska. https://twitter.com/jacquesurbanska/lists/mes-comptes/members. Mail du 26 juin 2015.

quelque chose allait naitre, du moins on espérait. Je ne sais pas si ces œuvres vont changer quelque chose, ce n'est pas non plus le propos. Ces artistes, ces hacktivistes ne se posent pas la question. Est-ce que ça va servir vraiment ? Est-ce que cet ordinateur fabriqué avec des métaux précieux venus d'Inde ou d'Afrique où on exploite, etc... ? À un moment, ils arrêtent de se poser la question, ils font.

Je vais commencer par une première œuvre et là on va parler de vidéo. C'est une vidéo tout ce qu'il y a de classique. C'est de l'art vidéo et pourtant pour moi ça fait partie des cultures numériques et du Net art : *Flashings in the Mirror* de Jasper Elings. C'est une vidéo du Net art, c'est un Net artiste qui le fait, et vous allez comprendre c'est assez simple. Je vais la couper car si vous allez sur *art numérique.info*, il y a tous ces artistes. Je les ai référencés ; c'est une liste d'artistes qui soutient mes conférences. L'important ici c'est que sans l'internet, récolter aujourd'hui le selfie de ce type-là n'existerait pas. C'est un artiste qui s'est fait connaitre sur le réseau, c'est un artiste qui utilise les réseaux. Il a collecté ces milliers d'images grâce à un *scroller*, un petit robot qui a parcouru le net à la recherche de flash dans les images. Cette vidéo s'est fait connaitre par le *buzz* qu'elle a suscité lors de sa diffusion. C'est de la vidéo, mais lui se présente comme un *net artist*, comme du net art. Moi ça ne me pose pas de problème particulier, par contre on peut écrire un article dessus.

Oui, on peut écrire un article dessus, on peut réfléchir dessus, on peut débattre sur l'œuvre précise. Comme Jean-Paul le disait : « place aux œuvres ». On peut avoir un débat passionné sur l'œuvre « oui, non, moi je ne suis pas d'accord… ». Au moins on parlera déjà de l'œuvre. C'est vrai qu'à un moment il faut séparer la politique même si le besoin politique est là. On a besoin de catégoriser des œuvres, des artistes.

Je vais vous passer « Face to Facebook ». C'est Dominique Moulon, qui est un critique d'art. Enfin moi je l'ai connu en tant que journaliste, faisant son métier de journaliste, écrivant des billets « j'aime »/« j'aime pas ». Ce n'est pas une critique. Il a tenu son blog. Il s'est progressivement infiltré dans le circuit. Puis il est allé voir les expositions, a commencé à parler des œuvres ; et puis à en parler de plus en plus longuement. Il est devenu actif dans le milieu et a sorti un livre[27]. Il n'y en a pas beaucoup comme le disait Philippe. Ça prend du temps. Donc là, il critique, il découvre une œuvre, il a accès à Arte creative. Il dit : « *c'est arrivé ce matin. Un artiste a volé 1 millions de profil Facebook pour en faire une œuvre. C'est Alessandro Ludocico et Paolo Cirio* » (« *c'est surtout lui qui est l'activiste* », Jacques Urbanska).

(L'œil de Links) « *Bonjour je m'appelle Dominique Moulon et j'ai découvert une œuvre Face to Facebook qui est tout à fait surprenante, intéressante. Un vol, peut-être pas tout à fait un vol du reste parce qu'Alessandro Ludocico et Paolo Cirio ont tout simplement copié/collé quelques profils Facebook. Ils se sont fait aidés par un robot qu'ils ont développé et les robots en a simplement copié/collé un petit million. De ce petit million ils ont associé des hommes et des femmes avec un logiciel de reconnaissance faciale. Ils en ont fait un site web de rencontre qui s'appelait, parce qu'il a été décroché, Lovely faces back come. Facebook n'a pas tardé à envoyer ses avocats qui ont demandé, presque naïvement, de leur rendre le million de profil volés. Mais ont-ils été volé puisqu'il ne s'agit que de copier/coller. Et là la question que ça pose c'est selon quelle loi auraient-ils été volés, Facebook n'est implanté nulle part ailleurs qu'en Californie, donc il n'y aurait qu'une loi, qui serait la loi du monde virtuel. Ciao* »

Paolo, le petit jeune homme à droite, aime bien les coups d'éclat. Il faut être clair il adore à chaque fois

27 - *Art contemporain nouveaux médias.* Ed. Nouvelles éditions Scala, octobre 2013, 128 p. Ou en format Kindle, taille du fichier : 22708 KB.

faire des gros coups médiatiques. Là, il avait volé 1 million de profils Facebook, ceci dit ce qu'il en avait fait était vraiment pas mal. Des personnes ont pu profiter pendant 3 ou 4h du site et j'y étais allé. Donc imaginez-vous, vous retrouvez votre photo sur un site de rencontre, un vrai-faux site de rencontre. Les visages ont été associés avec un logiciel de reconnaissance faciale. Ils ont également recréé toute une vie. Son avant dernier coup de maitre c'est Loophole4All.com ou « comment démocratiser l'évasion fiscale »[28]. Peut-être ne le savez-vous pas mais quand vous avez des papiers qui stipulent que vous avez une société dans les îles Caïmans par exemple et bien vous pouvez faire passer une activité là-dessus. Une fois que vous avez un nom de société réel et un numéro de compte en banque avec un petit papier d'accréditation de cette société et bien vos impôts vous ne les payez pas. Paolo Cirio est allé aux îles Caïmans et il a fait un petit hack, il a hacké un *listing* et il le dit lui-même ce n'est pas un gros *hack*. Technologiquement ce n'était pas très compliqué, il a tout simplement siphonné des milliers d'info dans les banques de données là-bas et il en a sorti des noms réels d'entreprises. Il a ensuite mis ça sur le web. Sur ce très beau site, on pouvait acheter pour « 99 cents » un vrai papier comme quoi on avait une société là-bas avec des numéros de compte etc. Pour 99 cents on pouvait défalquer ses contributions en France. Il a reçu des appels de partout aussi bien de russes mafieux que de français moyen, d'agriculteurs qui se disaient cette année je ne vais pas payer. Donc c'est quelqu'un qui s'insère dans les failles pour montrer l'absurdité du système. C'est quelqu'un qui se présente comme un artiste réellement. Nous également en tant qu'activiste et artiste, on va essayer de montrer ou de faire connaitre ces choses-là.

Un autre projet. Julian Oliver a lancé un mouvement *L'ingénieur critique* (*The art geeks*). Pour lui, il importe d'avoir un regard aiguisé sur ce monde qui devient de plus en plus technologique. Il faut le critiquer mais il faut aussi savoir y réagir. Il fait surtout des œuvres qui tournent autour de la notion de sécurité ; ici « *Transparency grenade* » (2012).

(vidéo) « *Je vois de la poésie dans le concept d'explosion immatérielle. Il n'y a aucune projection de débris, aucun éclat de grenade ne crible les murs ni ne crée d'effusion de sang mais certains perdront leur poste, des institutions fermeront. Son impact est concret, pourtant il est seulement question de bribes d'info qui circulent. On sent bien que les temps changent, que tout devient de plus en plus opaque et que les gouvernements deviennent des organisations autonomes. Obtenir des réformes prend une éternité. On prend de moins en moins d'engagements concrets en faveur du changement et on se contente de débattre. On parle trop et on n'agit pas assez. La transparence n'est pas une priorité au sein des gouvernements et encore moins au sein des entreprises. Donc cette grenade est un moyen sérieux, mais drôle de remédier à ce problème de façon symbolique. On peut la considérer comme une arme à part entière. On la dégoupille et des données audio ou de réseau sont instantanément divulguées* »

Je ne sais pas s'il l'explique après mais si on dégoupille cette grenade, celle-ci va essayer de choper le réseau, elle va essayer de le craquer, d'attaquer les failles. Elle va prendre toutes les infos et les diffuser quelque part. Vous pourriez, par exemple la dégoupiller dans le centre de la CIA. Il l'a programmé mais on peut aussi la mettre à jour à distance et elle va diffuser des infos sensibles qu'elle va choper quelque part dans le wifi. Il est évident que plus le Wifi est ouvert, plus la captation est facilitée. Ici même, dans cette salle, le Wifi est ouvert. On est connecté au même réseau. La fonction de cette connexion en réseau c'est de

28 - http://next.liberation.fr/arts/2014/09/01/paolo-cirio-a-un-clic-du-paradis_1091621

pouvoir échanger des infos, c'est à dire que j'aurai accès à vos infos. Toutes connexions à un réseau wifi gratuit, une connexion sans sécurité (c'est à dire quelque chose qui crypte les données, exemple avec un VPN où c'est un peu plus compliqué) permet à n'importe quel autre usager du même réseau d'avoir accès à vos mots de passe, vos codes secrets etc. Si moi ici je viens et je fabrique un petit réseau Wifi et que j'émets avec mon ordinateur, c'est très facile, ça prend 2 secondes. Vous vous mettez à fabriquer un réseau Wifi (free wifi). Vous ne vous connectez pas alors au réseau mais à mon ordinateur et là j'ai tout, je peux voir ce que vous tapez. Il y a une autre œuvre *Men In Grey* de Julian Oliver où il se promenait comme ça dans la ville avec deux valises pourvues d'écrans. Il se promenait comme ça dans les cafés et les gens qui avaient pris le Wifi voyaient leur écran et le son sur les valises. Il y a une vidéo là-dessus. Ces artistes disent attention là il va y avoir une transformation extrême comme il y a eu pour l'amour avec le sida. C'est aussi fort que ça, même si ce n'est pas comparable au niveau des effets qu'il y aura. Au début de l'informatique on partageait tout, on faisait confiance, a priori on faisait confiance, puis il y a eu les virus.

[P. Franck] : C'est vrai que dans les années 80-90 on parlait de culture de l'échange, un mot qui a un peu disparu.

[J. Urbanska] : On continue sauf que tous ces produits sont basés sur des protocoles, des failles. *Transparency grenade* c'est plusieurs dimensions. Il y a l'objet, une esthétique… Julian Oliver se présente à la fois comme ingénieur et artiste. Cette œuvre est vraiment intéressante.

Les Yes men sur Bhopal. Ces deux activistes sont invités, il y a 10 ans, par la BBC ou la ABC et ils se sont fait passer pour un représentant officiel de l'entreprise qui a généré une catastrophe 20 ans plus tôt en Inde. Comment ont-ils fait ? Ils ont fait des sites web sur internet, ils se sont fait invités sur les réseaux et quelqu'un, un journaliste est tombé dans le panneau. Il a téléphoné aux Yes men, pensant que c'était le représentant légal de cette grosse entreprise. Il l'invite, il ne vérifie pas les sources et en direct le Yes Men dit « *l'entreprise va rembourser entièrement. On va donner 12 milliards à l'Inde, on fait notre mea culpa* ». Tout ça c'est en direct. Dans les 2h en bourse l'entreprise perd 2 milliards d'euros. Cet acte qui était une blague, a eu une action concrète sur les choses. Toutes ces vidéos sont en ligne, on peut les trouver sur *arts-numeriques.info*. Elles (ces vidéos hacktivistes) interrogent vraiment beaucoup la notion d'art ? Qu'est-ce qu'une œuvre d'art ? Parce que là ça devient extrêmement flottant, immatériel. Merci.

[E. Aspord] : Merci beaucoup Jacques. Nous allons maintenant passer la parole aussi à la salle. Non seulement pour poser des questions mais aussi pour apporter des réponses. Il n'y a pas les sachant d'un côté, les apprenants de l'autre. Je sais que vous avez une expertise aussi. Il y a des artistes présents dans la salle, est-ce que par rapport à ces questions, de définition ou pas, de l'importance donnée à l'œuvre, vous voulez réagir. J'ai bien noté la différence entre d'un côté l'utilisation du mot art numérique comme objet marketing, la question de la visibilité. C'est un moyen pour être visible sur la planète. Il y a ce côté très fonctionnel. Et de l'autre, de savoir s'en détacher et de revenir aux œuvres. Une question ? Oui Christian Jacquemin.

Débat avec le public

[P. Franck] : C'est bien que Christian Jacquemin intervienne car il est bien connu du réseau RAN (Réseau Arts Numériques), il est à la fois chercheur et artiste aussi.

[Christian Jacquemin] : Le domaine dont on parle est un domaine en fait de mélange par essence. C'est à dire que j'ai l'impression que, plus que dans toutes autres formes artistiques, on a en fait des personnes qui opèrent dans plein de champs. On en a eu des illustrations au

moment de la table ronde. Des champs politiques, champs scientifiques, des champs disons réseaux sociaux… et la question que je pose est : est-ce que « art numérique » (ou tout ce qu'on a vu dans cette nébuleuse), est-ce qu'il ne se caractérise pas plus que d'autres formes d'art, par cette particulièrement forte hybridité ou est-ce que cette forme de mixité touche toute les formes d'art, y compris des formes plus traditionnelles dans les beaux-arts ?

[DOL] : alors je dirais non, le numérique ne s'hybride pas plus que d'autres (peinture, sculpture…) simplement - j'ai une phrase d'Edmond Couchot que je cite beaucoup aujourd'hui - : « *le numérique n'a pas de dehors* ». C'est un vrai questionnement. On a mis le pied en acceptant que notre société soit numérique (voir les nombreuses études sur le sujet). Ce fut un choix édicté juste après la 2ème guerre mondiale. La société va être gérée par des ordinateurs. Et l'expression « *le numérique n'a pas de dehors* » explique aussi pourquoi on a commencé à faire de l'art avec du numérique. Tout est mélangé, c'est inextricable. On ne peut plus vivre sans numérique, ce n'est pas possible de revenir en arrière et c'est pourquoi on se retrouve dans cette situation où l'art aussi parle de ce tout numérique. Juste pour revenir sur les questions de l'art de tout à l'heure. (Désolé je détourne un peu la question mais je vais répondre à pleins de choses en même temps). Quand je disais ce n'est pas de l'art, je ne veux pas dire que ce n'est pas bien, ce n'est pas de l'art parce que c'est autre chose. Il y a aussi cette notion-là. C'est à dire que moi je suis en permanence confronté à des questions : « *ce que vous montrez c'est de l'art, du design… c'est quoi ?* » Moi je considère que ce que j'ai montré ce n'est pas de l'art parce que oui c'est un autre champ. C'est de la technique, du design… ça ne veut pas dire que c'est moins bien…

[JP. Fargier] : C'est du spectacle.

[DOL] : C'est du spectacle et c'est très bien.

[J. Urbanska] : Si on rentre dans débat de la subjectivité, du point de vue. Est-ce de l'art ou pas ? On commence à en discuter. Moi je viens du théâtre. On a un conservatoire où ces questions également sont posées : « Est-ce que le théâtre est ceci ou cela ? ». Oui mais à un moment donné ce qui se passe c'est que je regarde et en face il y a quelqu'un qui a fait une peinture et qui dit *c'est du théâtre*. Pourquoi pas ? Il le défend et on peut en discuter « *c'est intéressant mais ça a déjà été fait ou il y a un mec qui a dit ça il y a 20 ans* ». Lui veut faire cette proposition et il le réaffirme, alors je ne sais pas, allons-y. Ça n'a rien à voir avec c'est beau ou pas ? Il y a des œuvres d'art qui tournent et qui, personnellement, me touchent moins, moins que l'*Entertainment* qui va révolutionner quelque chose, qui va me confronter à quelque chose de nouveau.

[DOL] : Oui tout à fait et pour raccrocher à cette question : « *le numérique a-t-il une capacité à s'hybrider plus que d'autres ?* ». Je pense que typiquement c'est juste un état actuel de la société. On y est confronté en permanence.

[C. Jacquemin] : Oui alors c'est une vision un petit peu réduite de ce que je voulais dire. Je pensais par exemple à l'aspect politique, économique de l'art numérique qui je trouve est plus fortement marqué. J'ai l'impression que les politiques utilisent plus l'art numérique qu'ils n'utilisent d'autres langues des beaux-arts. Ça ne touche pas seulement des catégories artistiques variées mais aussi tout un tas de domaines qui vont de la politique, du côté social, économique… plus que d'autres formes d'art, et qui du coup en rend, je trouve, l'analyse et l'abord beaucoup plus compliqués ; mais peut être que j'ai tort, je ne sais pas.

[P. Franck] : Les politiques, ils parlent beaucoup plus de numérique que d'art numérique.

[C. Jacquemin] : Oui mais ils utilisent l'art numérique dans leur argumentation.

[P. Franck] : Oui en leur donnant toujours relativement peu de moyen, ce qui veut dire qu'ils le considèrent comme moins important que le théâtre,

la musique par exemple.

[C. Jacquemin] : Oui c'est ça. Je suis d'accord, c'est ça qui est paradoxal, ce n'est pas le domaine artistique qui est le plus représenté… ça je suis d'accord.

[P. Franck] : Et aussi pour répondre à ta question, j'ai aussi eu l'impression que le numérique par sa nature même renforce le côté hybride. Qu'est-ce que le numérique ? Du texte, de l'image et du son. Tu as ça « plus » toutes les qualités émergentes que ça peut donner et « plus » toutes les mutations exponentielles que l'on peut avoir par ces composantes déjà hybrides. De mon point de vue, si ça m'intéresse en tant que Transculture, en tant qu'artiste ou curateur ou organisateur c'est justement parce que c'est un facteur d'hybridité renforcée. Si ça ne l'ait pas alors c'est que c'est de notre faute d'abord, c'est nous qui en faisons ça, parce qu'on peut faire du numérique ce qu'on veut et c'est dommage. C'est là que ça bouscule tout et que ça devient intéressant et difficile.

[E. Aspord] : Je ne sais pas l'un d'entre vous veut-il rebondir ? Ah une question.

[Nathan Karczmar] : Puisque l'on parle d'art et de multidisciplinarité à l'occasion d'art numérique. Est-ce que l'aspect, qui est un aspect somme toute important quand on parle d'art quel que soit le medium (théâtre, musique surtout et arts plastiques), il y a l'aspect du droit d'auteur ou en tout cas sinon le droit d'auteur, la revendication de (comment dirais-je) pas de l'invention mais de l'antériorité peut-être d'une initiative. Est-ce que ces aspects sont évoqués sur le plan de l'ego, peut-être sur le plan légal.

[J. Urbanska] : Oui on rentre dans le débat de l'open source, des cultures libres, du fait que toute création appartient d'abord et avant tout à l'humanité, au patrimoine de l'humanité et ce n'est pas pour ça qu'on ne peut pas en faire de l'argent. Il y a des logiciels du libre dont la source est connue, donc on peut la prendre, la transformer, en faire ce qu'on veut (enfin plus ou moins ce qu'on veut) et qui sont utilisés pour en faire du « business », type Androïd. Androïd à la base - et Google l'a bien compris en le soutenant - c'est un logiciel open source avec certaines réglementations[29] et donc la paternité de l'œuvre est multiple[30].

Les artistes qui travaillent dans art, technologie, science, innovation…etc, sont confrontés à ça. Ils ont rencontré des techniciens, d'autres artistes qui vont travailler spécifiquement là-dessus, c'est-à-dire, sur les licences libres, sur comment repenser tout le système, l'ouvrir au partage et non tout garder pour soi. On peut s'échanger des livres, par contre copier un cd est illégal, c'est du vol. Tout ça se transforme. Des artistes travaillent spécifiquement là-dessus. Des festivals invitent des artistes. On en parle mais c'est un long débat.

[P.Franck] : Oui c'est un trop long débat mais qui mériterait d'être sur la table car ça peut être très précis tout ça. On peut dire que les arts numériques renforcent un travail plutôt collectif. Aujourd'hui, ça existe mais c'est quand même rare qu'un artiste soit à la fois programmeur, artiste, designer, graphiste, et qui en plus de tout ça travaille bien à sa diffusion. Ça existe mais c'est un travail immense. L'artiste

---

29 - « *Pour être exact, Androïd est un logiciel open source dont le noyaux est linux, mais également un logiciel libre (ce qui est plus que simplement open source). Par contre, Google a choisi la licence Apache (ASL), une licence avec une réglementation qui a un fort potentiel commercial* ». Mail de Jacques Urbanska du 26 juin 2015.

30 - « *Par rapport à la paternité : le libre et l'open source se base sur l'idée que toute création appartient à l'humanité, car son/ses auteurs ont puisé dans l'humanité pour créer. Il est donc normal de rendre au pot commun ce qui est tiré du pot commun. La paternité est donc toujours considérée comme multiple dans l'open source et le libre . Voir au sujet du casse-tête des licences Androïd et surtout du passage de l'imbroglio de la version 3 (mais pas seulement)... http://www.gnu.org/philosophy/android-and-users-freedom.html*
Androïd est l'exemple parfait pour démontrer que derrière le libre et l'open source il y a un réel modèle un économique. Mais attention, dans un même temps c'est l'exemple parfait pour montrer à quel point, même ceux qu'ils l'ont lancé et le soutiennent, n'arrivent pas à tenir la route sur le long terme et reviennent sans arrêt à modèle économique classique basé sur le copyright ». Ibid.



John Sanborn © Photo : Loiez Deniel/VIDEOFOMRES 2015

aujourd'hui est un peu plus vu comme un chef d'orchestre. Il peut aussi trouver des collaborateurs. A lui parfois de dire « *là c'est plutôt mon idée et donc je garde mon nom* » ou bien « *je prends un nom collectif* » ou « *je change de nom à chaque projet* » (ce qui arrive aussi) et qui pose d'autres questions de traçabilité etc. Mais il y a quand même ce côté collectif, un peu plus groupe de par toutes les compétences qu'il faut avoir par rapport à la recherche (Christian le sait bien) ; rapport à la science qui n'est pas si facile. Tout artiste n'est pas chercheur, ça existe mais ce n'est pas la majorité, tout chercheur n'est pas artiste non plus... A cela s'ajoute le fait de diffusion de ces formes-là. Par exemple par le réseau, on peut s'approprier énormément de choses. Est-ce que le type qui s'est approprié 1 million de profils Facebook, est-ce qu'il a un droit d'auteur ? A ce jour je ne crois pas. Evidemment c'est un hacker, c'est son propos aussi. Il utilise aussi une technique de marketing viral pour dénoncer ça aussi quelque part. Moi je pense qu'il y a quelque chose plutôt de l'ordre du relationnel. Pour revenir à quelque chose que tu as bien connu cher Nathan depuis les années 80 avec Fred Forest, et ce que tu fais encore aujourd'hui avec les vidéos collectives, il y a quelque chose de relationnelle dans le meilleur des cas ou du collectif ou en toute fin du groupe d'entreprises dans de moins bons cas.

(Échanges en anglais)

[E. Aspord] : Je profite de la présence de John (Sanborn) sur le plateau pour avoir son retour sur la question. Désolée de cette discussion franco-française mais il serait intéressant de vous entendre sur ce sujet. Pourriez-vous nous parler de votre propre expérience ? Quelle définition donne-t-on de l'art numérique dans le monde anglo-saxon ?

[John Sanborn] : (traduction) Je suis venu à VIDEOFORMES il y a de ça plusieurs années, je ne sais plus quand exactement 1989 ? Et nous avions

eu une discussion à propos de l'art interactif, de l'art vidéo, vous vous souvenez quand ?

[Gabriel Soucheyre] : Il y a au moins 10 ans ; dans les années 90.

[John Sanborn] : C'était intéressant, nous avons parlé de beaucoup de choses insignifiantes, c'était super. Ici [la question plus large de - « qu'est-ce que l'art ? » - est toujours, en partie, restée sans réponse, et quand nous ajoutons « digital » à la discussion, nous semons une grande confusion, mail du 25 juin 2015[31]]. Or, en écoutant l'ensemble des interventions, je me dis que c'est vraiment important pour nous, pour nos sociétés, d'essayer de trouver des réponses à ce que nous faisons. [Qu'est-ce qui rend l'art numérique différent des autres medias artistiques ou art vidéo ?, mail du 25 juin]. Est-ce que ça signifie quelque chose ? Est-ce valable ? Est-ce que ça change ma vie ? Ce qui va advenir de moi ? Comme le disait Jean-Paul, il y a la question de la valeur où le critique détermine ce qui fait art. Mais en tant que spectateur je me dis j'ai appris quelque chose ou je repars dans le monde avec une idée nouvelle. Et peu importe la technologie. La peinture change notre regard, la sculpture, la musique, la danse… et bien que nous essayions de figurer ce que sont les réponses, les créateurs l'évacuent car c'est leur travail. Ils utilisent toutes les possibilités qu'ils ont à la fin. Pour autant, [nous, en tant qu'artiste, ne pouvons réellement faire une vidéo qui soit concurrentielle avec la télévision, que si les outils pour la faire existent. De mon point de vue, la discussion est originellement celle des outils. Donc, comme l'outil est devenu disponible, souvent avec l'aide d'artistes vidéo, le média que nous pou(v) ions créer était à mettre au même niveau que la télé (sur le plan du récit et de la production). Et dans les faits, notre travail était diffusé et avait un large effet sur la télévision. **Sans Nam June Paik, MTV n'existerait pas**, mail du 25 juin]. [J'ai été créateur des tous premiers travaux haute-définition (avec Sony dans les années 80), où les caméras étaient immenses et l'édition était très fastidieuse, mail du 10 juin]. Aujourd'hui, c'est amusant pour moi car sur mon téléphone mobile, j'ai la possibilité de faire des vidéos qui me coûtaient avant beaucoup d'argent. J'avais l'habitude d'avoir un studio, de devoir transporter du matériel. Ce n'est plus un problème pour moi aujourd'hui. [La question n'est donc pas celle des outils ou de l'accessibilité, mail du 10 juin]. Computer art ? Numérique Art ?... Dans 10 ans nous aurons une autre définition. Nous chercherons des réponses à de nouvelles questions. C'est amusant de voir que ça continue. C'est le monde dans lequel nous créons et où nous aimons vivre.

[Franck] : (traduction) Est-ce que vous vous considérez comme un artiste numérique ? Est-ce que cela vous importe ?

[John Sanborn] : Je dois dire que j'ai été déjà content le jour où je me suis considéré comme un artiste. Ce n'est pas si facile à dire. [La première fois que j'ai produit quelque chose avec de la vidéo qui n'aurait jamais pu exister sans ce medium – Je savais que j'étais un artiste vidéo. Je pouvais tourner avec plus de flexibilité, éditer avec une aisance que n'impliquait pas physiquement de découpe de film, et je pouvais faire jouer des performeurs et savoir instantanément si c'était fructueux ou pas, mail du 17 juin].

J'aime le mot artiste sur mon badge mais ce que j'aimerais faire c'est créer des choses qui sont importantes pour moi et pour les gens qui les réceptionnent. Ils peuvent être cinq, 5000, 5 millions… J'aime l'idée de l'art vidéo. J'aime l'idée que c'est le cinéma plus l'électricité. Quand j'ai vu une vidéo pour la première fois, j'ai aimé le fait qu'elle soit fluide.

Ce n'est pas juste un cadre individuel. Il y a quelque chose de l'ordre de l'image devenue liquide. [La vidéo donne la sensation d'une rivière, d'un flot continu de pixels – non pas 24 images par

31 - Traduction Elise Aspord

seconde. Non pas juste une structure, un cadre, mais une étape plus grande – une retransmission immédiate – avec une vue claire de : comment une idée marche ou pas. Ainsi, j'étais entré dans un nouveau domaine de création – mes idées étaient devenues moins fixées sur un cadre mais plus fluides. Elles bougeaient d'une idée à une autre plus rapidement – et elles circulaient du concept à son exécution sans avoir de coupe, de pause ou besoin d'un ajout de titre. La fluidité est flexible et rapide et plus que tout ça elle décrit bien comment mon esprit fonctionne. J'aime VIDEOFORMES car on y célèbre le pouvoir de transformation de la vidéo (aujourd'hui du digital) pour modifier notre façon de voir le monde. En filmant, en traitant et en éditant (via la vidéo) même regarder par la fenêtre devient un acte différent. Les stratégies du film ne sont plus nos points de référence – nous étions invités à créer notre propre langage visuel et de nouvelles méthodes de montage, mail du 10 juin].

J'aime la façon dont les artistes que j'apprécie influencent ma façon de créer. Par exemple j'ai fait, pour la télévision, un opéra avec le compositeur Robert Ashley appelé *Perfect Lifes*. Nous ne voulions pas faire du cinéma mais quelque chose qui est à voir avec la vidéo. Et l'équation entre l'émotion et l'œuvre est venue de l'outil. En quoi l'outil affecte la communication ? Quand tu as une idée tu dois l'expliquer, c'est ok, mais une idée que quelqu'un peut recevoir en totalité c'est bien mieux. Nous aimons tous la musique parce que nous pouvons la fredonner (hummmm). Ce n'est pas une musique artistique, c'est MA musique. J'aime les outils qui nous permettent de créer, d'atteindre les gens d'une façon dynamique, que ce soit avec un ordinateur, un pinceau, avec vos pieds. Il y a toujours une façon de communiquer. [Je suis très content d'être un artiste vidéo ou un artiste media – mais le numérique est venu après la surprise de la découverte, mail du 10 juin].

[E. Aspord] : Est-ce qu'il existe aussi aux USA des commissions qui s'interrogent autour de l'art numérique ?

[J. Sanborn] : Ce n'est pas aussi collégial (communal). Ce qui est intéressant ici c'est que c'est un dialogue collectif partagé. Aux USA, c'est bien plus institutionnalisé. Mon travail est montré dans des festivals de film, ce qui n'a aucun sens, mais il n'y a pas de festival d'art vidéo (art numérique festival) ou de musée dédié au computer art. [En 30 ans l'influence de l'art vidéo n'est plus discernable – elle a été absorbée dans la culture digital. Qui est, en soi, une grande industrie, mail du 25 juin].

Je regrette (car je deviens vieux) que l'on résume l'art à une marchandise. C'est un produit comme le viagra. C'est un produit qui nourrit la machine culture. Ça commence comme étudiant, puis quand tu deviens connu, tu dois vendre. C'est cool mais pour moi je voyais l'art vidéo comme une défense face à la marchandisation, face à la télévision, face au cinéma. C'était liquide, fluide, ce n'était pas un produit comme cela l'est aujourd'hui. [L'important serait de revenir à l'art digital comme une pratique et non une marchandise. La seule chose, la promesse de l'art vidéo (maintenant art digital) était d'échapper à tout ce qui faisait les attentes des formes d'art précédentes : le business, la structure de l'expérience et le cycle honteux d'achat et de vente, la starification de l'art, et une infrastructure du commerce, mail du 25 juin]. Ce n'est pas forcément mal ou si terrible que cela. Cela peut servir un but politique ou personnel, cela permet de croiser les cultures. Et la question que je voulais aborder avec l'art numérique c'est : Est-ce que l'on peut échapper à la logique de produit, de marchandise ? Et n'être plus que dans l'idée ?

[J. Urbanska] : Et bien c'est mal parti. Ce qui arrive maintenant, sans parler de définition, on le sent bien, c'est le rapport très concret entre l'art et l'entreprise. Moi j'ai au moins une ou deux réunions par mois (qu'on s'alterne avec Philippe quand on peut) avec des entreprises, donc on est

dans l'entreprenariat, il y a des gens autour de la table qui pèse 100, 200 millions d'euros de chiffre d'affaire. Par exemple la CEE a donné 200 millions pour le transmedia. D'un côté, 200 millions c'est rien. Par ailleurs, ils n'ont pas de contenu, donc on va faire des trucs sans moyens. De l'autre, ils ont quand même 200 millions à donner, donc il y a des intermédiaires qui vont se mettre dedans et qui vont dire ce n'est pas grave, donnez les nous et on va distribuer. De fait, ils viennent nous chercher en même temps que d'autres entreprises et donc ça bouillonne partout dans l'art numérique.

Une œuvre que j'aimais beaucoup *Light Graffiti* produit par quelqu'un que l'on aime beaucoup Anne-Cécile Worms et qui était aussi produite par Digitalarti (le portail d'art numérique, digital art, media art…). Cette œuvre c'est très simple, c'est un mur et avec de l'eau on peut faire des graffitis lumineux. Il y a des petites diodes sur ce mur noir et quand on passe avec de l'eau, là où on est passé ça réagit, les petites diodes s'allument. Par exemple si on prend un spray d'eau, ça fait comme si on faisait un graffiti avec une bombe de peinture et bien cette œuvre qui était assez intéressante au départ, elle pouvait être intéressante, elle intéressait beaucoup, à un moment on en fait un produit, on va la vendre au mètre et faire de l'*entertainment* et donc l'intention n'y est plus, il y a plus de critique, pas vraiment de réflexion. C'est de l'art numérique déco, enfin c'est ce que je peux dire. Ceci dit moi j'ai vu des enfants (j'ai deux petits enfants) devant cette œuvre émerveillés, qui passaient un temps infini devant. Ce n'est pas que c'est bien ou c'est mauvais mais c'est que ça arrive. L'*entertainment* a de l'argent. Du pain et des jeux !

[JP. Fargier] : On ne va pas cracher sur l'entertainment. Le type qui vole 1 million de trucs, il s'amuse, il nous amuse, il fait un gag en mariant comme ça quelques heures.

[J. Urbanska] : Oui mais ça veut dire que ça va être imposé.

[DOL] : En plus quand il vole 1 million, enfin il les copie ça ne coûte pas cher. L'argent n'est pas forcément l'unique critère. Il y a énormément d'œuvres qui sont très intéressantes dans le numérique qui sont faites avec trois francs six sous, c'est juste des approches tactiques. Il y a énormément d'artistes qui sont considérés comme « activistes » et ça se fait avec rien, donc c'est aussi un aspect qu'il faut prendre en compte. Il y a toujours des moyens. Je comprends ta position quand tu dis : « c'est mal barré ». C'est mal barré du côté de l'argent, mais je pense qu'il y a toujours des moyens tactiques de réussir là aussi, à affirmer des choses d'une autre manière.

[JP. Fargier] : Moi au début j'étais très anti numérique, par attachement nostalgique à la vidéo mais je me suis aperçu que sous un autre nom c'était la même chose. Je me suis mis à regarder beaucoup ce que font des artistes qui utilisent des images d'ordinateur, interactives et tout ça. Et comme j'ai toujours une sorte d'instinct critique, je ne peux pas m'empêcher de dire ça c'est bien, ça ce n'est pas bien. Et d'ailleurs, je ne parle que de ce qui est bien, sinon… Je suis aussi un *curator*, parce que l'on me demande aussi de choisir des œuvres pour des festivals. Je m'occupe actuellement de deux manifestations dites d'art numérique, à Toulon et dans la vallée de la Cèze, à Bagnols sur Cèze. C'est un petit festival qui en est à sa troisième édition. Moi je voulais les appeler art vidéo, mais les politiques disent vidéo ça fait ringard, on va plutôt dire *art numérique*. Du coup à chaque fois j'introduis des vieilles œuvres. Alors ils sont un peu surpris mais j'ai un discours pour le justifier. Ça vient pas de nulle part le numérique. Il faut montrer d'où ça vient. Et donc je présente des œuvres des années soixante-dix, quatre-vingt, à chaque fois. Moi j'ai trouvé des trucs formidables. Tu m'as fait découvrir des activistes, qui sont dans la lignée des vidéos militantes de l'époque. C'est le cinéma militant ; se servir des images pour avoir

une action politique. Comme quelqu'un l'a dit : « *est-ce que ça sert à quelque chose vraiment ?* ». Ça peut peut-être enrailler des choses. On peut informer sur l'état catastrophique écologiquement de la planète, tout le monde continu sa politique de profit, d'agroalimentaire etc, mais il faut quand même informer et ça les artistes participent aussi de cette information.

[P. Franck] : Quand tu disais Jacques « c'est mal barré », je pense que c'était le rapport à l'économie, le rapport au marketing, le rapport au produit. Ça devient en effet une « commodity » (marchandise). Je comprends ce que tu veux dire mais en même temps et là la vidéo (on est quand même dans un festival d'art vidéo au départ, qui s'ouvre au numérique), en fait elle a échoué dans ce domaine-là parce que…

[JP. Fargier] : Elle a échoué pourquoi ?

[P. Franck] : Elle a échoué dans cette perspective que je vais décrire si tu me laisses le faire. Nam June Paik a été le premier à le dire. La vidéo dans l'idée de s'opposer aux mass media, à la télévision par exemple, a été totalement phagocytée ; ne passait à la télévision l'« art vidéo » (tu le sais bien mieux que moi) qu'à des heures tardives pour ne plus y passer, y compris en Belgique, ça a été le même phénomène...

[JP. Fargier] : La télévision est de toute façon plus intéressante que l'art vidéo. Si les gens n'ont pas compris ça.

[P. Franck] : Ce que je voulais dire, c'est une idée MacLuhanienne[32] finalement, un media qui vient après un autre, en général le prend. Le media est encore là, dedans mais il est convenu dans le nouveau media. Sauf que dans ce cas, la télévision n'est pas nécessairement un nouveau media par rapport à la vidéo parce que la vidéo venait se positionner historiquement contre la télé.

[JP. Fargier] : Ça c'est le côté militant, on va être contre…

[P. Franck] : Il y a eu pas mal d'artistes comme ça. Maintenant pour le numérique, si on compare pour le numérique, media multimédiatique justement de par sa nature même (comme je citais tout à l'heure). On est évidemment moins dans cette idée, au contraire, puisque le numérique est dans tout. La TV c'est fini ça se passe sur le web. J'ai demandé à mes cinquante étudiants : « *qui regarde les infos à la télé ?* », réponse 2 sur 50 parce qu'ils sont « obligés » de manger avec leurs parents. Enfin tant mieux, mais je veux dire les 48 autres ne croisent que des sources internet en dehors des journaux parlés, pareil pour la musique, pour le cinéma, tous regardent des films piratés, vont rarement au cinéma malheureusement, je les force un peu sur les expos, d'art numérique notamment. Donc c'est un phénomène. Le numérique il est dans notre société « fluide » (comme disait Joël de Rosnay récemment) et ce que je pense récemment c'est que les arts numériques à partir du moment où ça devient des arts viraux, des arts fluides alors ils peuvent aussi coexister là-dedans, ils ne sont pas nécessairement foutus, mais c'est d'autres modes de production, de diffusion, de transmission et de réception du public.

[J. Urbanska] : Quand je disais que c'était foutu c'est que tout simplement ce monde, le pouvoir économique, le poids de la dette…, enfin quand on fait des coupes budgétaires ou quand on doit suivre des restrictions budgétaires imposée par la CEE, il y a un moment où on donne moins d'argent à la culture. Les poches où il reste de l'argent et où le grand public identifie l'art numérique, c'est le graffiti, ça va être dans l'Entertainment parce que là il va y avoir un truc interactif. Et donc pour le grand public, à un moment ça va capter que quand tu bouges. On présente de l'art numérique et les gens font des gestes, car pour eux une œuvre numérique c'est interactif. Ça n'est que ça. Ce qui me dérange

32 - Marshall McLuhan, intellectuel canadien. Professeur de littérature anglaise et théoricien de la communication, il est un des fondateurs des études contemporaines sur les médias.

avec la vidéo c'est que cela sous-entend à un moment donné de l'image, or par exemple dans Transparency grenade, il n'y a pas d'image. L'œuvre c'est un concept, c'est un acte, ce sont des actes qui vont se passer mais il n'y a pas d'image. Vous mettez ça dans une entreprise et toutes ses données partent et sont diffusées sur le net. Vous imaginez ce que ça peut produire, c'est des vies qui peuvent être bouleversées. Lui il en a fait une œuvre c'est de l'art plastique, lui se définit comme artiste. Mais cet art comment le commissionner ? Comment l'exposer ? Ça pose des questions mais des questions concrètes. C'est concret parce que moi je suis artiste, j'ai des œuvres et à un moment donné j'ai besoin de moyen et j'ai besoin de lieu pour me diffuser, donc quand je rends mon dossier (car il faut rendre des dossiers), je dois définir ce que je fais et tout cela devient compliqué.

[E. Aspord] : Il y a une question dans la salle.

[DOL] : Juste le temps que l'on passe le micro, ce qui était drôle c'est que dans ce que tu passais on voit que sur Arte creative il y a marqué le Geek art. C'est ça aussi le souci, les étiquettes, les étiquettes, les étiquettes…

[Un auditeur] : C'est à la fois une question et une réflexion par rapport justement au partenariat entre les artistes et les entreprises ou les chercheurs, ceux qui ont les connaissances technologiques car on a bien compris qu'aujourd'hui pour faire des œuvres numériques il faut avoir quelques connaissances et parfois avoir des moyens parce que quand vous parlez des diodes, de certains types de caméra, certains types de micro, les installations un peu audacieuses... Effectivement il faut des moyens et on ne peut pas forcément faire de l'art avec son Smartphone (et encore il y en a de très couteux aujourd'hui). Donc je me dis qu'il faut peut-être l'accepter ce partenariat. Dans les écoles d'art aujourd'hui, il y a pas mal de stage avec des entreprises, on fait venir des entrepreneurs pour qu'ils rencontrent les étudiants. Alors ça parait un peu bizarre comme ça mais comme le numérique est partout et qu'on a une économie qui récupère ce numérique... De même vous allez retrouver aussi des œuvres d'art numérique que vous allez retrouver dans des pubs, des vidéoclips fait par des grandes stars qui les récupèrent. Ce ne sont pas les auteurs mais ils reprennent cette esthétique car ça leur plait. Donc peut-être qu'à un moment il faut l'accepter ce jeu-là, c'est un peu difficile à dire. Accepter de faire ce partenariat financier, économique, en disant oui eux ils ont l'argent moi j'ai des idées et donc si je veux réaliser mes travaux, il va peut-être falloir que je pactise, même si ce pacte est parfois un petit peu étrange. Mais ce n'est pas nouveau.

[J. Urbanska] : Qui ne pactise pas ?

[P. Franck] : On a tout à fait intégré cette donnée, qui est une donnée objective. On peut être contre la société hyper spectacle comme j'appelle ça ou d'autres, de super consumérisme avancé ; mais on est là-dedans aussi, même ceux qui brandissent ça les utilisent aussi ces outils-là. Je pense qu'il y a beaucoup de chose à faire dans cette relation là pour que le maillage se fasse bien, que les interstices… et peut-être des gens comme nous ou des gens qui connaissent un peu les deux ou trois logiques (avec la recherche qui sont des choses complètement différentes) travaillent à ça, puissent faciliter ce maillage pour qu'il soit le plus créatif possible. Et même le mot créatif dont je me moquais un peu tout à l'heure, quelque part il nous sert bien à ce niveau-là parce que « pourquoi il est là », pourquoi on ne dit plus artistique ? Parce qu'une entreprise peut être créative, un peu moins artistique. Tout le monde est « créatif ». C'est la vieille idée de Joseph Beuys. Et donc on peut se retrouver ou essayer de se retrouver sur ces modalités là, mais bien évidemment ça n'exclue pas toutes les spécificités, différences etc. Mais si on ne le fait pas, on est vraiment mal. Il ne faut pas attendre que le public nous aide de plus en plus, loin de là.

[J. Urbanska] : Oui tu as parlé de recherche. Donc Transcultures à Mons on a la chance d'avoir des chercheurs qui ont rêvé un projet il y a 10, 15 ans. C'était de faire un centre ou des chercheurs vont travailler avec des artistes en résidence, ensemble et vont créer ensemble dans la joie et la bonne humeur, avec de l'argent, un peu etc. C'est l'institut Numediart. Transcultures fait partie du consortium Numediart. On travaille régulièrement avec Numediart. Ce sont des partenaires réguliers et pas mal de mes artistes sont passés en résidence chez Numediart avec des ingénieurs. 40% des projets se sont bien passés, 20% même très bien. Mais dans 60% des cas l'artiste et l'ingénieur ne se sont pas entendus. Ils n'ont pas le même cahier des charges, n'ont pas le même objectif (en même temps on n'est pas obligé de s'entendre). Je ne sais pas, je n'ai pas les listes, les chiffres pour dire si des ingénieurs savent s'entendre avec les artistes, ou inversement ou même les deux. Enfin, cela pose d'autres problèmes. Il y a des choses et des gens qui travaillent ensemble. Je sais que ça se passe à Lille 3, à Lille 1[33]. C'est pour ça que c'est un peu difficile de parler d'art numérique. On n'en parle pas, je veux dire les scientifiques… dans le langage familier on n'en parle pas sauf quand on a des réunions. On ne définit pas. Nous on ne définit pas. Il n'y a pas de baratin. Moi je fais mon travail tous les jours avec des gens, on doit sortir de l'argent, on doit sortir des dossiers qui définissent, qui doivent être dans des cases. Ce qui est drôle au stade de notre réflexion c'est que chacun a dit on ne veut pas le définir et pourtant on y retourne. C'est d'ailleurs pour ça que l'on coupe à un moment donné et que l'on regarde les artistes et on dit : « *tient ça c'est super* ». Même si, attention, c'est bien de réfléchir. Résumons en disant que l'on est là et qu'on se dit « *ça marche mieux comme ça* ». Les hackers c'est ça. Un hacker, je ne sais pas si je l'ai précisé, mais un hacker c'est quelqu'un qui va prendre quelque chose qui était fait pour un usage et qui va à un moment faire un autre usage de cette chose. Si je prends des baguettes chinoises et que j'en fais une lampe, j'ai hacké les baguettes chinoises. Les journalistes qui parlent des hackers comme des voleurs etc… enfin l'esprit du hacking, c'est l'esprit du code, c'est essayé de réfléchir à comment les choses fonctionnent et voir ce qu'on peut faire avec. La même chose avec le web ou le darkweb. J'ai l'impression en France que les journalistes ils deviennent fous. Anonymous, oui le groupe Anonymous existe. On va sur internet ; mais on ne va pas sur internet enfin je veux dire internet c'est des câbles, des protocoles. On se connecte à un autre ordinateur et on prend les données et on les met sur le nôtre. C'est très important de le savoir parce que les mass-médias utilisent ça pour faire peur. Attention au pirate. Et donc des artistes réfléchissent à ça tout le temps en faisant des œuvres, en faisant œuvre.

[E. Aspord] : Merci, on va conclure, une séance nous attend.

[JP. Fargier] : Je voulais dire quand même que l'on devait définir l'art vidéo (pardon déformation professionnelle) l'art numérique. Personne ne l'a fait, vous avez dit on ne peut pas définir l'art numérique, le seul qui a essayé c'est moi avec une petite plaisanterie sur l'être suprême. Dans deux mois je changerais de définition. Parce que je vois que je devrais parler dans un autre lieu, sur un autre support, mais vous n'avez pas fait un effort de définir.

(Fin)

Conclusion/Synthèse par Élise Aspord

Il n'est pas toujours possible, ni si facile de débattre en profondeur de questions de fond sur les arts numériques. En quoi l'art numérique est-il nouveau ? Augmenté ? Différent ? On le voit ici l'exercice n'est pas si évident – il est même risqué

33 - Cf. travail de Jean-Paul Fourmentraux.

- mais il montre combien le débat est vif, et combien les intervenants ont à cœur ces questions.

Il est important d'aborder la question de l'art et des « nouvelles » technologies sous un angle historique. Cette vision du passé, invite à la mesure. Il faut du temps avant qu'un art soit qualifié comme tel. Ce fut le cas de la photographie[34]. Au début cette technique nouvelle, n'est qu'un outil (Marey, Muybridge), un stigmate. « *Il faut donc qu'elle* (la photo) », disait Baudelaire, *rentre dans son véritable devoir, qui est d'être la servante des sciences et des arts, mais la très humble servante, comme l'imprimerie et la sténographie, qui n'ont ni créé ni suppléé la littérature* »[35]. Cette mise en perspective est intéressante car elle rend compte souvent des mêmes débats. Cela devrait nous pousser à clarifier quelque peu le chemin que nous réempruntons à la suite de nos ainés, mais nous le voyons encore aujourd'hui l'exercice n'est pas si évident.

Aujourd'hui, on a heureusement dépassé le débat pour ou contre le numérique ?[36] « *Le numérique n'a pas de dehors* » (Edmond Couchot, cité par David-Olivier Lartigaud[37]). Il est (presque) partout dans notre société « fluide » (voir *Surfer la vie : Comment sur-vivre dans la société fluide* de Joël de Rosnay, Acte Sud, 2013, 253p.) ; le spécifier n'a plus de sens. Nous sommes dans l'ère des médias multi médiatiques, et l'art et les artistes puise(nt) dans ce terreau. « *La télévision c'est fini. Tout ça se passe désormais sur le web* » (Philippe Franck).

Au-delà de la question de l'art numérique, ce qui se pose à nous est la question de ce qu'est l'art aujourd'hui ? Qu'est-ce que l'art contemporain ? Ce qui nous renvoie, le rappelait Philippe Franck, « *à la question hautement contextuelle qu'est-ce qu'une œuvre ?* ». Il continue : « *parler de l'art contemporain au singulier est une idiotie, il y a DES arts contemporains* ». De fait, il n'y a pas UN art numérique.

Que sont alors les arts numériques ? De façon provocante (et on l'en remercie), Jean-Paul Fargier nous faisait la remarque en toute fin des débats qu'il n'y avait pas eu de véritable réponse à la question posée. Qu'est-ce que l'art numérique ? Or, il me semble en avoir discerné quelques-unes dans ces échanges. Je vais en tenter une synthèse.

Je reprends la dichotomie du début entre ceux qui soulignent les spécificités de l'outil informatique (et il y en a[38]) et pour certains la nécessité de créer un secteur, une industrie « arts numériques »[39] comme force de frappe[40], à l'instar du cinéma ; et ceux qui évitent toute définition de l'art uniquement par son médium, « *ceux qui disent on est déjà ailleurs, on est au-delà*[41]» (voir l'article sur Joris Guibert, cité par Jean-Paul Fargier et intitulé *Un univers au-delà du numérique*[42]). Dans ce monde, l'art effraie car il est tout en subjectivité. D'une certaine manière la technologie rassure[43]. Le

34 - Voir l'intervention de la conservateur en chef du Musée français de la photographie (Essonne) Julie Corteville aux *Journées arts et sciences* de St Etienne du 6 mars 2015.

35 - In «Le public moderne et la photographie» de Charles Baudelaire (1821-1867) constitue la deuxième partie de l'introduction du Salon de 1859, commandé par la Revue française.

36 - Propos de Philippe Franck durant la table ronde.

37 - Propos de la table ronde.

38 - « *Les machines rêvent ! Nous sommes maintenant au seuil d'une révolution cognitive immense. Voici les images issues des réseaux neuronaux de Google. http://www.laboiteverte.fr/les-oeuvres-du-reseau-de-neurones-de-google/. C'est immense* », écrit Stéphane Troiscarré sur la plateforme d'échange des Algoristes. Mail du 22 juin 2015.

39 - « *On nous encourage très fortement à aller de la culture aux industries dites créatives et culturelles* ». Propos de Philippe Franck durant la table ronde. Art numérique égale industrie numérique ? La question se pose.

40 - *Ibid.*

41 - *Ibid.*

42 - http://www.digitalarti.com/fr/blog/digitalarti_mag/joris_guibert_un_univers_au_dela_du_numerique

43 - *Ibid.*

high-tech, c'est quelque chose de tangible. L'art est numérique ou ne sera pas ! Pour autant, nous a rappelé Philippe Franck, il importe de « *ne pas limiter les arts numériques a leur seule particularité technologique… Jean-Paul Fargier a beaucoup parlé de vidéo, et parlé de numérique par toutes les choses qui ne le sont pas, exprès* »[44]. De fait, une forme de paradoxe surgit. Plus l'accélération technologique est importante, plus on assiste à un retour aux méthodes dites « primitives ». C'est le cas dans les œuvres de Cécile Babiole[45] et l'utilisation de photocopieurs[46] ou de machines à coudre[47]. Plus la captation est sophistiquée, plus l'art investigue. Il y a une recherche de contradiction, de « qu'est ce qui fait œuvre, au fond ? » ; d'où ces aller-retour, cette mise en tension entre techniques primitives et techniques récentes. Le discours artistique se veut supérieur au discours technique. En photographie les plus grands reviennent au sténopé, à l'appareil portable, jetable[48]. Numérique et analogique sont étroitement mêlés. On parle aussi d'art low-tech (basse technologie) quand l'aspect technique est atténué. Et c'est une vraie tendance. De même, il y a une résurgence volontaire de l'accident, du bug[49]. On le voit, il y a un certain plaisir, et ce même dans les technologies les plus abouties, a à la fois maitriser et non maitriser l'outil.

Entre les deux tendances, les choses ne sont pas tranchées. Elles ne sont d'ailleurs peut-être pas amenées à le devenir et c'est tant mieux. *Méfinition* (Fargier), *indéfinition* (Urbanska), tel Janus, on navigue constamment entre la volonté de ne pas se ghettoïser ou se laisser ghettoïser (« *C'est ça aussi le souci, les étiquettes, les étiquettes, les étiquettes…* », David-Olivier Lartigaud), celle de casser ces frontières ; et la nécessité, par ailleurs, de devoir les définir pour s'en absoudre.

Qui appartient du monde de la science, de la technique et de l'art ? Pour David-Olivier Lartigaud, nous faisons face à de multiples champs (politiques, scientifiques, des champs disons réseaux sociaux), et il n'y a aucune échelle, jugement de valeur (c'est mieux, c'est moins bien) à désigner tel objet, tel concept dans telle ou telle catégorie. Ce n'est pas parce que cela ne tombe pas sous la catégorie Art, que l'intérêt est moindre. « *C'est du spectacle* » a renchérit Jean-Paul Fargier.

Maintenant, si l'on veut caractériser l'art numérique, on peut s'essayer à en déterminer certaines accroches. Certaines sont caractéristiques du numérique, d'autres sont antérieures au numérique, d'autres encore sont, bien qu'antérieures, bouleversées ou réinventées par le numérique. La liste qui suit précise ces distinguos.

- *Quelques universaux de l'art*

Un des premiers est sans doute la question que nous avons abordée et qui jalonne toute l'histoire de l'art ; à savoir : qu'est-ce l'art ? Cette question le critique, mais également l'historien de l'art, se la posent. J'ai en tête une réflexion d'un collègue historien de l'art de l'université de Clermont-Ferrand, Jean-François Luneau, qui m'a marqué : « *l'historien de l'art doit avoir mauvais goût* »[50]. Et c'est vrai pour tous les arts. Au final l'art numérique ne fait pas exception.

Comme me le rappelait une amie artiste Emmanuelle Grangier : « *de nombreuses pratiques*

44 - *Ibid.*

45 - *Ibid.*

46 - *Xerocks*, 2009.

47 - *Stitch n'glitch*, 2010.

48 - Voir l'intervention de la conservateur en chef du Musée français de la photographie (Essonne) Julie Corteville, *op. cit.*

49 - Voir la thèse d'Emmanuelle Grangier, *Le bug : une esthétique de l'accident*, sous la direction d'Anne-Marie Duguet, 2007.

50 - Entretien juin 2010.

portent le nom de leur technique : la peinture, la photographie, le cinéma... Ce qui me parait intéressant aujourd'hui ce sont les pratiques qui réfléchissent aux usages numériques, qui les questionnent parfois d'ailleurs en utilisant d'autres médiums »[51]. « *J'aime les outils qui nous permettent de créer, d'atteindre les gens d'une façon dynamique, que ce soit avec un ordinateur, un pinceau ou avec vos pieds* », nous a dit l'artiste américain présent John Sanborn. « *Nous aimons tous la musique parce que nous pouvons la fredonner. Ce n'est pas une musique artistique, c'est MA musique… Peu importe la technologie, ce qui est intéressant c'est de voir en quoi l'outil affecte la communication ?* ». Le numérique a une histoire (20/25 ans) et il s'inscrit dans une histoire. « *Il faut montrer d'où ça vient* », réitère Jean-Paul Fargier.

On parle d'inter (pluri) (trans) disciplinarité (or la triade art, science et technique est quasi séculaire), voire d'indisciplinarité avec les formes d'hacktivisme vantées par Jacques Urbanska, qui, par ailleurs, nous renvoient au militantisme des années 60.

On parle d'immatérialité *parfois*[52] (on est dans le nuage, le *cloud*, le monde des données). *Transparency grenade* en est un exemple. « *Il n'y a pas d'image. L'œuvre c'est un concept, c'est un acte* » (Jacques Urbanska). Cela entre, tout à fait, en résonnance avec l'art conceptuel des années 60.

Ce qui met en difficulté les artistes numériques, c'est peut être leur proximité avec le monde du spectacle, de l'*entertainment*. Mais on retrouve ces frictions dans le cinéma également. John Sanborn soulignait : « *l'art est une marchandise... C'est un produit qui nourrit la machine culture* ». De ce point de vue l'art numérique ne change pas la donne. Le lien art et entreprise, est très concret (Urbanska), mais il ne date en rien du numérique. Nombre d'artistes par le passé ont signé des collaborations avec le monde industriel. Quitte à choquer les puristes, pourquoi ne pas faire dialoguer la pulsion de création qui peut faire œuvre de diverses manières - (et qui peut inclure ce que Jacques Urbanska appelait l'art numérique déco, le graffiti *forcément* interactif, la démo comme dans le cas de *Bot & Dolly* présenté par David-Olivier Lartigaud. Les œuvres sont vendues au mètre, expurgées de toutes intentions, critiques, réflexions mais rencontre un public indéniable (voir *Light Graffiti* d'Anne-Cécile Worms) - et les chefs d'œuvres du numérique, par la force des choses moins nombreux, qui eux ont une intention clair, un regard critique, une réflexion aboutie, une réception multiple et enrichie à chaque passage du spectacteur. De fait la coexistence existe. D'un côté, ce que nous révélait Jean-Paul Fargier, toujours de manière mi-provocante, mi-amusante, c'est que s'il y avait une chose à retenir c'est que « l*a télévision est de toute façon plus intéressante que l'art vidéo… On ne va pas cracher sur l'entertainment. Ceux qui ont volé 1 million de profils facebook s'amusent. Il nous amuse* ». De l'autre, une production de qualité (un chef d'œuvre), quelle qu'elle soit, doit mêler étroitement, un pouvoir d'attraction et/ou de répulsion, de mise en action d'émotions ; et une capacité à stimuler, à questionner (sans être assommant) l'esprit, à produire du symbolique. Si beaucoup des choses qui nous parviennent sont souvent la marque du contraire ; à l'inverse de nombreux films, romans, séries, œuvres plastiques, sonores… y arrivent très bien. Au risque d'être redondant, je pense que l'on peut citer de nouveau les Yes men et notamment leur action pour commémorer la catastrophe de Bhopal. Derrière l'apparence inoffensive du gag, la dénonciation est féroce et hautement salutaire.

- Les réinventions par le numérique

51 - Mail du 19 mars 2015.

52 - Florence de Mèredieu. *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain*, 2008, 723 p. (3ème édition revue et augmentée)

Il est important que chacun s'y retrouve. L'être humain a besoin de repères. Pour Jean-Paul Fargier, on le voit, le point d'entrée reste l'art vidéo. « *Je me suis aperçu que sous un autre nom (art numérique) c'était la même chose* »[53]. Certes les définitions finissent par être extrêmement flottantes, mais au final l'(h)ac(k)tivisme décrit par Jacques Urbanska n'est ni plus ni moins que la vidéo militante d'avant. Je m'y retrouve ! Cette correspondance entre les différentes formes que revêtent les arts a été reprise par Jacques Urbanska lorsqu'il place la vidéo, tout ce qu'il y a de classique, *Flashings in the Mirror* au rang d'œuvre du Net art. Il y a interpénétration. Jasper Elings utilise à la fois le support vidéo et le support réseau. Ce qui caractérise le numérique ce n'est donc pas forcément sa capacité d'invention mais de réinvention. « *L'art vidéo est un art de moins* » (*art press* 1979) », prononce Jean-Paul Fargier. « *D'où, par antithèse, ma formule ultime pour notre sujet aujourd'hui : l'art numérique est un art de plus, et même de sur-plus* ».

On a beaucoup évoqué à propos de l'art numérique du phénomène d'hybridation, de mélange. Ce dernier était déjà connu et utiliser, notamment par Wagner et son célèbre *gesamtkunstwerk* (œuvre d'art totale). Le numérique est, lui, un « facteur d'hybridité renforcée »[54]. **C'est du texte et +, de l'image et +, et du son et +.**

L'art numérique, c'est de la **Réalité Virtuelle et +**. La réalité virtuelle. La réalité augmentée. Désormais, avec le numérique j'arbore certains traits divins (don d'ubiquité, phénomène de Présence[55] par exemple, ou « rien de moins que la vision de Dieu », disait Fargier). Mais « *la Réalité Virtuelle est une vieille chimère. Active depuis des lustres. La technologie actuelle ne fait que la rendre plus facile, plus abordable par un nombre croissant d'amateurs. Pour Michel Serres (que j'entendais ce dimanche matin, 14 mars, sur France Culture, donc le jour même où je rédige ce texte), le Virtuel remonte à Don Quichotte* » (Jean-Paul Fargier).

L'art numérique, c'est donc du cinéma augmenté, **du cinéma et +**. « *On est finalement dans un prolongement inouï, stupéfiant, de la magie du cinéma, d'un cinéma multiplié par la puissance de Dieu* » (Jean-Paul Fargier). Pour Joris Guibert, cité par Jean-Paul Fargier, son œuvre *Big Bang Rémanence* est un film de science-fiction expérimental. C'est du cinéma, dans la lignée « *du cinéma expérimental, du cinéma élargi tel qu'on l'envisageait dans les années 60*[56]*. L'idée selon laquelle les films pouvaient être conçus comme des installations artistiques, des performances ou des live shows, avec des projections multi-écrans, des acteurs intervenants devant l'écran* »[57].

L'art numérique, c'est aussi **de l'interactivité et +**. Là où il y avait interaction, disons métaphysique, psychologique, entre un spectateur et une œuvre, il y a maintenant relation, réaction physique réciproque.

L'art numérique, c'est **du collaboratif et +**. On retrouve l'engagement des collectifs de naguère (qui peuvent remonter aux ateliers de l'antiquité), le tout servi par les possibilités de communication démultipliées d'aujourd'hui.

L'art numérique, c'est **du merveilleux et +.** Les perspectives numériques mêlent souvent science et science-fiction. Si Jean-Paul Fargier et Philippe Franck rêvent d'un numérique burlesque encore peu présent, en revanche il y aurait beaucoup de chose à dire sur la question du merveilleux (Christian Jacquemin, en aparté) ; un peu dans la lignée des lanternes magiques qui faisaient rêver les foules.

---

53 - Propos de la table ronde.

54 - *Ibid.*

55 - « *La Présence est un des attributs de Dieu : c'est la capacité à être partout et toujours, sans limite d'espace et de temps* » (JP. Fargier).

56 - http://www.digitalarti.com/fr/blog/digitalarti_mag/joris_guibert_un_univers_au_dela_du_numerique

57 - *Ibid.*

- L'essence du numérique

À force de reléguer en toute fin ce que serait l'essence du numérique, on finit par se demander si elle existe. L'essence du numérique est peut-être à rechercher davantage dans sa capacité de réinvention, que d'invention, comme cela était énoncé dans le chapitre antérieur. Il rend possible des idées parfois millénaires (mondes virtuels, don d'ubiquité, interactions à distance…). Des termes reviennent pourtant. On a parlé d'art viral, art fluide, de langage de programmation (software art), d'innovations technologiques (geek art) et d'innovations sociales (utilisation des réseaux, net art)... Je ne reviens pas sur l'intrusion de l'intelligence artificielle, de la vie artificielle, de la robotique…, qui mériteraient une thèse ! « *Tant que l'on considère l'art numérique comme quelque chose d'étranger à l'art, il faudra trouver comment le communiquer, comment le vendre, comment le définir et comment en faire...* », prononçait l'artiste Jacques Perconte[58]. Nous sommes évidemment partisans de dire que l'art numérique est de l'art. Pour autant, certaines de ces facultés changent notre rapport à l'art contemporain, l'art vidéo, le cinéma. Prenons pour étayer nos propos ce qu'en dit l'artiste Joris Guibert :

« *Parmi toutes les questions posées, il y en a une qui revient beaucoup, c'est : « le passage au numérique met-il fin au cinéma ? ». Le cinéma c'est une pellicule qui impressionne des images. C'est un dépôt du réel sur un support analogique. C'est pour ça que l'on nomme ce support « pellicule ». Comme la pellicule de rosée sur une feuille. Du coup la vidéo, l'art vidéo, n'a rien à voir avec le cinéma. Ni en termes de technologies, en termes de support, ni en termes d'esthétique et d'images, ni en termes de pensée* »[59].

De même, le numérique s'inscrit ainsi dans les débats sur l'open source, les cultures du libre, les bouleversements en terme de droit d'auteur. Il réinterroge les modes de production. On assiste à une démocratisation des moyens de création[60]. « *C'est la vieille idée de Joseph Beuys, tout le monde est "créatif"* » (Philippe Franck). L'art numérique réinterroge aussi les modes de diffusion, de transmission et de réception du public. On assiste à une « *émancipation des structures artistiques*[61]» . Et on ne serait que trop insister sur l'importance des réseaux[62]. Quel Marché ? Quelle économie ? Quels moyens de production ? Nous ne nous y sommes finalement que peu pencher cette fois-ci.

Mais au final, s'interroge Jacques Urbanska, « *À quoi ça sert de faire de l'art numérique ? À quoi ça sert d'être artiste dans ce monde ?* ». Si la photographie était qualifiée de fille de la révolution industrielle, l'œuvre nouveau media serait logiquement fille de l'ère numérique. Et de fait, elle est le témoin de ce progrès technologique constant. Utiliser du numérique pour faire de l'art, c'est aussi s'interroger sur notre identité d'être numérique que nous sommes quasiment tous devenus. Quelles utilisations faisons-nous de la technologie ? Quelles utilisations en font ceux qui détiennent le pouvoir ? Et quelles sont nos capacités à pouvoir les renverser, voire les défier (voir l'exemple de *Transparency Grenade* relaté au cours de cette table ronde ou

58 - *Communiquer l'invisible*, journées d'études du 6 et 7 juin 2012, MSH de Clermont-Ferrand.

59 - http://www.digitalarti.com/fr/blog/digitalarti_mag/joris_guibert_un_univers_au_dela_du_numerique. Propos recueillis par Maxence Grugier.

60 - « *Il y a énormément d'œuvres qui sont très intéressantes dans le numérique qui sont faites avec trois francs six sous* », (David-Olivier Lartigaud)

61 - Voir l'intervention de la conservateur en chef du Musée français de la photographie (Essonne) Julie Corteville, *op. cit.*

62 - Voir l'intervention de la conservateur en chef du Musée français de la photographie (Essonne) Julie Corteville, *op. cit.*

encore, pour compléter, l'article de Andy Greenberg dans Wired (10 mars 2015) « *The Plot to Free North Korea With Smuggled Episodes of 'Friends'* »[63]. ou comment renverser la Corée du Nord à coup de clefs USB ?). « *Les artistes participent aussi de cette information* » (JP. Fargier).

Enfin, si l'on voulait résumer cette table ronde on pourrait dire qu'utiliser le terme « numérique » (comme « innovation », « création »), c'est être, sommes toute, avant tout, stratégique, plus qu'idéologue ; et que derrière ce qui compte ce sont les œuvres et ce qu'elles nous disent de nous, du monde dans lequel nous vivons. Par rapport à la vidéo et à une certaine forme d'échec à lutter contre les médias dominants, de masse, comme le soulignait Philippe Franck, le numérique a peut-être quelque chose à jouer. Mais saura-t-il faire mieux ?

© Retranscription Élise Aspord - Turbulences Vidéo #89

Bibliographie

COUCHOT, (Edmond). *La technologie dans l'art* (De la photographie à la réalité virtuelle), Éditions Jacqueline Chambon, Nîmes, 1998, 270 p.

DE ROSNAY, (Joël). Surfer la vie : *Vers la société fluide*. Ed. Actes Sud Editions, septembre 2013, 253 p.

DICK, (Philip K.). *Ubik*. Ed. 10 X 18, 1999, 288 p.

Blade runner : Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ? Ed. Editions 84, 2014, 283 p.

Total Recall et autres récits, Ed. Folio, 2012, 448 p.

Rapport minoritaire/Minority Report - Souvenirs à vendre/We Can Remember It for You, Ed. Folio, 2009, 272 p.

FOURMENTRAUX, (Jean-Paul) ; PRIGENT, (Eric). « L'artiste, l'ingénieur et les nouvelles technologies ». Conférence, rendez-vous d'Archimède, Cycle « Créativité et territoires », novembre 2009.

LARTIGAUD, (David-Olivier) in *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*.

MEREDIEU (Florence de). *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain*, 2008, 723 p. (3ème édition revue et augmentée).

MORIZOT, (Jacques), POUIVET, (Roger). *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*. Ed. Armand Colin, juillet 2012, 502 p. (1ère ed. 2007)

PAUL (Christiane). *L'Art numérique*. Ed. Thames & Hudson, septembre 2008, 256 p. (Edition revue et augmentée).

POISSANT, (Louise) dir. *Dictionnaire des arts numériques*. Ed. Pu Quebec, septembre 2005.

STIEGLER, (Bernard). « Sur la culture informationnelle ». Entretien avec… Bernard Stiegler, mené par Ivana Ballarini-Santonocito et Alexandre Serres in le Médiadoc n°2, avril 2009. http://www.fadben.asso.fr/spip.php?article77.

Liens Web

63 - « *La conspiration pour libérer la Corée du Nord avec des épisodes de contrebande de Friends* ». http://www.wired.com/2015/03/heres-activists-smuggle-friends-north-korea/

http://www.arts-numeriques.info/
http://www.laquinzainenumerique.be/
http://creative.arte.tv/fr
http://www.canalplus.fr/c-emissions/pid4583-c-ms-l-oeil-de-links.html
http://www.numediart.org/
http://transcultures.be/
http://imal.org/
http://www.esadse.fr/fr/home/ (école d'art et de design de St Etienne).
http://tempsreel.nouvelobs.com/tag/anonymous
https://twitter.com/jacquesurbanska/lists/mes-comptes/members
http://www.gnu.org/philosophy/android-and-users-freedom.html

Artistes cités

http://julianoliver.com/output/
http://www.face-to-facebook.net/
http://www.paolocirio.net/work/face-to-facebook/
http://theyesmen.org/blog
http://lille1tv.univ-lille1.fr/tags/video.aspx?id=14a2aa13-8d5d-4cef-b12b-cec67f5ae85b

Dossier · Spécial

TRANSCULTURES

Cultures numériques et sonores en mouvement

Wallonie-Bruxelles



Méta Crâne, © Thomas Israël

Libre échange

Philippe Franck et Gabriel Soucheyre. Interview croisée Gabriel Soucheyre (VIDEOFORMES) / Philippe Franck (TRANSCULTURES). 28 août 2015.

Philippe Franck : Et si on tentait ici, cher collègue et complice, de confronter nos expériences et de mettre en relief nos collaborations. On pourrait d'abord se demander pourquoi VIDEOFORMES et TRANSCULTURES ont été amenées un jour à se rencontrer ?

Gabriel Soucheyre : Quand as-tu commencé l'aventure ?

PF : J'ai créé, avec quelques amis, l'association Transcultures en 1996 à Bruxelles afin de soutenir et développer, avec une approche fédératrice, ouverte sur les mutations sociétales, technologiques et culturelles, les transversalités contemporaines dans ce pays très « inter et indisciplinaire « qu'est la Belgique.

GS : De notre côté,c'est un peu la même histoire. Un groupe de personnes partageant un intérêt commun pour la vidéo se sont rassemblées pour mutualiser des outils et des savoirs-faire. C'était en 1984 et nous avons crée notre premier festival en 1986. On était en plein dans la floraison de l'art vidéo, dans un courant informel et auto proclamé des cent ou mille fleurs ... Notre tout premier festival était assez représentatif de ce qu'on avait envie de faire à l'époque, c'est-à-dire à la fois international et transdisciplinaire. Il y avait de la vidéo, de l'art vidéo, provenant de gens proches de l'INA et Beaubourg, de la vidéo indépendante, un « off » s'est même inscrit dans le « in » puisque des artistes sont venus d'un peu partout avec des cassettes vidéo dans leurs bagages et tout a été projeté dans une super ambiance : il n'y avait pas beaucoup d'espace pour des créations artistiques de ce genre. Il y avait aussi des tableaux plus ou moins abstraits réalisés à partir d'imprimantes à aiguilles... un peu de computer art donc.

Mais ce qui a été marquant, à la fois pour le public et pour nous, les porteurs du projet, ça a vraiment été la production/création d'une performance multimédia : sur scène 14 écrans de télé, des projections de diapos, des images enregistrées, d'autres en direct, un comédien, un musicien-cameraman... L'impact a été déterminant, en tout cas pour moi.

Cet esprit est resté, le goût pour l'innovation, l'hybridation des formes. On a commencé ainsi et comme nous étions pour la plupart autodidactes, on a appris notre métier tout doucement aux contacts des très bonnes rencontres qu'il nous a été amené de faire.

Du coup, dix ans plus tard, qu'est-ce qui t'a amené dans ces domaines ? Sachant que nous



avons commencé avec l'art vidéo et que tu as commencé d'emblée quasiment dans le numérique.

PF : Pas vraiment en fait. À l'époque, on appelait ça les arts électroniques, un terme que j'aime bien car il fait le lien aussi avec les médias et les musiques électroniques. Mais il s'agissait plutôt d'interdisciplinarité et de transdisciplinarité, d'où le nom du projet : Transcultures. J'insiste sur le pluriel au mot culture dans notre désignation. Pour la pluralité de ces différentes cultures et pratiques artistiques qui étaient au-delà des géographies connues à l'époque. Il était nécessaire de construire des ponts entre elles et d'aller vers leurs qualités émergentes. Bruxelles était pour cela une base idéale, un lieu naturellement métissé, cosmopolite, bâtard, avec de nombreuses langues, de nombreux artistes étrangers également. Une vitrine culturelle et transculturelle, mais il n'y avait pas de centre ou de structure qui s'occupait spécifiquement de ces croisements. Le numérique et plus tard l'aspect sonore (au-delà de l'approche stricto senso musicale), sont arrivés chez nous naturellement, car transdisciplinaires et transversaux. Ces vecteurs, à la croisée des flux, nous ont directement motivés. Étant moi-même issu de la musique et ayant travaillé aussi avec des vidéastes mais aussi des chorégraphes et des poètes/performers, j'étais tout aussi multiple et ce en tant que créateur mais aussi critique et directeur artistique.

GS : Nous avons donc à la fois des similitudes et des différences. D'abord, vous avez grandi dans une capitale européenne, nous, dans une ville de province. Heureusement c'est l'époque faste des années Lang et donc beaucoup d'artistes étrangers gravitaient en France et pas toujours à Paris : nous avons pu très vite avoir des gens comme Gary Hill, Robert Cahen, Nam June paik, les Vasulkas...

Mais je reviens sur la question du son, qui a

toujours été une part importante de l'art vidéo. Le son est toujours très présent dans la vidéo et au moins traité avec la même importance chez nous.

Autre point commun, nous avions dès le départ cette volonté de travailler au niveau international et nous avons d'ailleurs eu plusieurs expériences, dont européennes, qui nous ont amenés - entre autres - à nous rencontrer.

PF : L'internationalisme est bien là comme un fer de lance et une manière de monter des projets, que ça se passe par le biais de projets européens, des partenariats internationaux ou par des réseaux comme le Réseau des Arts Numériques (le RAN initié par le Centre des Arts d'Enghien-les-Bains et dont Transcultures est un membre co-fondateur), qui nous a permis de nous retrouver à un moment, ou bien encore plus simplement, par des amitiés artistiques, et je pense par exemple à notre ami commun, Natan Karczmar et ses Vidécollectifs soutenus par Vidéoformes et par Transcultures. Il se créé une sorte de famille dans ce milieu qui n'est pas toujours solidaire, et par bonheur des relations trans-générationnelles.

GS : Effectivement, si l'on considère Natan du haut de ses 82 ans, ou encore Clémence Demesme que nous avons rencontré autour de ses 17-18 ans et qui ont été amenés à se côtoyer et travailler sur des projets communs.

PF : Outre le fait que nous soyons structurellement dans le même réseau qu'est le RAN, c'est aussi une certaine forme d'interrogation et de résistance. Peut-être par rapport à la société du « tout spectacle », du nivellement des différences, de l'art-marketing ou encore, cette interrogation quant au rôle que nous pouvons avoir en tant que coopérateur, qu'organisateur d'évènement, que producteur, dans un monde culturel de plus en plus (hyper) industriel.

GS : Industriel, formaté… Il m'a été donné de voir apparaître les premiers cadres culturels formés par les institutions d'enseignement supérieur. Tu es comme moi, je crois un autodidacte par force (et c'est une chance) car nous travaillons avec les avant-gardes, situation qui nous confère peut-être une ouverture un peu plus large que pour ceux qui sont amenés à reproduire des modèles qu'on leur enseigne. Il me semble que l'ouverture dont nous pouvons faire preuve au travers de nos projets est essentielle à la démarche. Notre rôle en tant que responsable, à différents niveaux, pas seulement pour ce qui concerne la direction mais aussi en terme de production, de suivi artistique, etc. nous éloigne des approches ou démarches institutionnelles qui se sont généralisées dans le monde de la culture : oui, toutes proportions gardées, nous nous sommes bien des résistants.

PF : En effet, les artistiques, peu rassurants pour l'empire, sont peu à peu écartés des postes de direction des structures culturelles et plus particulièrement les plus dotées, au profit des « gestionnaires » qui sont aussi de plus en plus des « diplomates » aux positions molles, ce que mon ami artiste visuel, performer, auteur et « paracommandart » Werner Moron appelle joliment des « surfeurs de surface ». Ce sont eux qui sont de plus en plus au pouvoir. Des « professionnels » bien rôdés au jeu politique, qui surfent toujours sur la vague, au bon endroit, qui s'arrangent toujours pour ne pas trop s'engager non plus, qui selon le vent se dirigeront toujours vers là où il faut aller, quand cela peut servir leurs propres intérêts. Malheureusement, la situation est ainsi. C'est très néfaste pour le développement culturel (délaissé au profit du spectacle à l'éclat éphémère et du quantitatif populiste) en général et en ce qui concerne l'accompagnement des projets artistiques en particulier. Notre rôle en tant que directeurs artistiques, est justement d'être au plus proche des artistes, y compris dans la discussion ou même dans un conflit éventuel. Il n'y a rien de pire pour un artiste que de ne pas avoir de retour sur son travail. Ce n'est pas une question de moyens,

mais d'implication humaine, d'engagement. Les artistes sont de plus en plus en demande – bien légitime – de pouvoir être accueillis dans un lieu de travail mais aussi, au-delà des moyens, de pouvoir nouer un vrai dialogue avec les organisateurs et avoir un *feed-back* leur permettant de faire avancer leur projet. Une résidence d'artiste, comme nous la proposons que ce soit au sein du réseau des Pépinières européennes pour jeunes artistes ou de manière plus flexible encore selon les rencontres, les demandes et les opportunités, ne consiste pas seulement à donner quatre murs, un peu de technique et de quoi manger. C'est avant tout, leur donner le temps de la réflexion, y compris, le droit à l'erreur. Pas toujours une obligation de résultat immédiat.

GS : Tout à fait, nous sommes vraiment engagés sur les mêmes valeurs même si nous avons, bien entendu, certaines résidences qui donneront lieu à une production. Notamment dans le dialogue nécessaire et dans les conventions de résidence que nous établissons, il y est précisé un nombre et une fréquence de rendez-vous entre l'artiste et le directeur artistique. Nous avons un programme riche de sept résidences sur l'année 2015/2016, six d'entre elles sont des résidences de recherche, la création si elle vient, et bien, c'est un bonus.

PF : En effet, je ne suivrais pas, sur ce point, Picasso, qui disait qu'un chercheur cherche alors qu'un artiste, trouve. Je pense qu'on demande aussi de plus en plus au chercheur de trouver et qu'un artiste cherche beaucoup aussi. Si il arrête de chercher, ce n'est plus, selon moi, un vrai artiste mais plutôt un « faiseur » ce dont le triste monde de l'art contemporain ne manque pas.

GS : Nous connaissons tous des artistes qui ne produisent pas pendant deux ou trois ans pour la raison qu'ils sont précisément dans cette phase de recherche.

PF : Il est clair qu'autant pour VIDEOFORMES que pour TRANSCULTURES, il y a l'idée d'associer production et diffusion, mais aussi la réflexion et la sensibilisation. Ce qui est assez difficile pour de petites équipes comme les nôtres à qui l'on demande de travailler sur plusieurs projets de front. C'est pourtant de plus en plus nécessaire et primordial. La réflexion sur les formes, celles dont on parle, que ce soit les images d'aujourd'hui, les nouvelles formes interdisciplinaires, les cultures numériques, cette réflexion n'est jamais assez présente, ni diversifiée, et qu'il est important qu'elle ne soit pas toujours conduite par des médiateurs diplômés mais aussi par des « artistes » (si bien sur ils ont aussi le talent de bien communiquer et sensibiliser, ce qui n'est pas toujours le cas), par des personnes de terrain dont c'est le projet et qui le partagent dès le départ.

GS : Tu as pu le constater dans nos tables rondes, il y a des scientifiques, des universitaires et des artistes qui interviennent que ce soit sur des sujets liés à une pratique numérique ou sociétale.

PF : Et il faut continuer car on ne croise ni ne partage jamais assez la réflexion ! Mais comment vois-tu le développement de VIDEOFORMES du haut de toutes ces années ? Est-ce un combat que tu remets au jour le jour ? Ou bien as-tu un objectif, une vision à plus long terme en ces temps très troubles ?

GS : La définition que je donne de VIDEOFORMES aujourd'hui est à peu près la même que celle du début. C'est un laboratoire, on y expérimente et on y montre des choses que l'on mène jusqu'à la rencontre d'un public. Il me semble que c'est une idée qui peut traverser les âges. L'idée est encore pertinente. Se sont ajoutées « naturellement » des extensions : l'action dans les (co) productions, la mémoire dans les archives, la transmission dans l'éducation artistique et culturelle et les résidences, etc. Après, le contexte économique, tel qu'on nous le présente évidement, est bien différent. Je me plairais à citer le Doyen de la Faculté de Médecine de Clermont-Ferrand qui - récemment -

lors d'une présentation des grands projets culturels de la ville disait : « *Le problème comme toujours c'est l'argent, en France, il y en a mais il n'est pas toujours bien réparti.* » Il s'agit bien d'un choix politique. Si l'on souhaite vraiment connaître une culture indépendante, c'est-à-dire libérée de toute entrave industrielle, comme celle dont « soufre » le cinéma par exemple, c'est bien, à mon avis, une question de choix.

PF : Concernant le rapport économie/culture, j'ai l'impression qu'il y a un double langage. Car d'un côté, le fait que la culture soit une force économique très importante, on peut le prouver, et qui donc représente beaucoup d'argent, de bénéfices et de mouvements, d'emploi aussi, et d'autres part le fait qu'on lui accorde de moins en moins de crédit. Particulièrement dans les hautes sphères institutionnelles ou les mots « culturel » et « artistique » deviennent, en dehors des discours inauguraux et de façade, quasi-systématiquement des termes à bannir, quand ils ne sont pas supplantés par le mot « économie » ou « recherche ». Bref une terminologie qui suppose un retour immédiat sur investissement. Alors même que ce retour existe, bel et bien, dans le monde culturel, et bien plus que cela, un retour à long terme, aussi ! J'y vois donc un double discours qui permet surtout à une vision majoritairement et de plus en plus ouvertement consumériste et ultra libérale de la culture et des arts réduite à l'entertainment aussi clinquant qu'éphémère et à la dictature d'une pseudo participation du spectateur soit disant acteur. Il est grand temps que les artistes, les culturels mais aussi tous celles et ceux qui désirent autre chose, se relèvent aussi et parlent de manière plus affirmée sans pour autant ignorer les mutations économiques, sociétales et technologiques qui redéfinissent ces champs et les forcent à sortir de leur prés peut être un peu trop carrés. Il faut donc prendre la culture et l'art au sérieux et arrêter de s'en servir comme appât à masses abêties, jeu du cirque multimédiatique, ou encore prétexte politico-populiste.

GS : C'est évident. Mais, nous sommes quelque part des faire-valoir. Pour exemple dans les discussions qui s'ouvrent actuellement sur la refonte des régions en France, il y a des « commissions culture ». Et nous (les acteurs, les artistes, etc.) sommes souvent les derniers à être écoutés, quant à être entendus, c'est une toute autre histoire. Au cours d'une de ces assemblés, il a pourtant été convenu très clairement que la culture avait un impact économique vérifié et non négligeable.

Ce rapport entre le secteur économique te le secteur culturel est très curieux. En Auvergne, nous avons la chance (?) d'avoir les deux seules entreprises françaises cotées au CAC40 dont les sièges ne sont pas situés à Paris et même si ces gens là ont clairement dit que pour eux la culture est une dimension essentielle au bien-être des gens (et donc de ceux qui travaillent dans leurs entreprises), les décideurs politiques ne semblent pas les entendre.

PF : Peut-être que d'une certaine manière, le milieu artistico-culturel est coresponsable de cette triste situation. Si on regarde, par exemple, l'évolution des cultures numériques, on a beaucoup brandit la culture du partage, dont on parlait dans les années 90 et qu'on a essayé d'appliquer par ailleurs, ou encore aujourd'hui quand on parle d'économie collaborative, encore faut-il vraiment pouvoir mettre en action cette vision du début jusqu'à la fin à une certaine échelle, et pas seulement, de temps en temps, l'effort de quelques-uns perdus au milieu de la masse aquoiboniste. J'ai souvent trouvé que certains artistes ou opérateurs ne se mouillaient pas ou pas assez. Le numérique peut aussi permettre de se réfugier derrière la fascination ou la performance technologique en oubliant le point de vue poétique, la substantifique moelle, l'écriture au sens large ou le « message » (pour utiliser un gros mot) même de l'artiste au-delà des ces outils. Parfois même, dans

des commissions ministérielles, on s'aperçoit qu'il y a un certain consensus pour juger un dossier avant tout sur l'aspect technique, sur sa capacité à être diffusé ou à réunir des collaborations reconnues et de moins en moins sur sa valeur artistique ou poétique, je dirai : sur son risque. Avec toujours la bonne ou mauvaise excuse que sur ces points, il n'y a pas de critères « objectifs » possibles. Cela devient un problème quand c'est la «valeur» ou la «solidité» du contenant seul qui est jugé plutôt que le contenu et tout ce qui peut motiver profondément une démarche, un processus, un désir créatif.

GS : Il y a en effet une fascination pour l'outil technologique, numérique, y compris de la part de certains qui pensent bon ajouter partout ces termes pour avoir l'air plus « connectés » ou dans l'air du temps, ceux que tu nommes, en reprenant l'expression de Werner Moron, les « surfeurs de surface ». La dimension sensible est en perte de terrain. Certains dispositifs de soutien en France sont clairement dans les exemples que tu citais à l'instant. Ce qui intéresse plus que les outils, c'est bien ce qu'un artiste peut en faire.

PF : en effet, grâce à une imprimante 3D par exemple, on peut aussi bien réaliser un gadget, une arme ou une œuvre. Mais l'artiste est lui aussi pris par ce système. Pour moi le marché de l'art est mort depuis longtemps mais il persiste à la manière d'un mort-vivant qui exerce encore un pouvoir de fascination car il représenterait, y compris pour certains artistes ou opérateurs numériques, une forme de reconnaissance et de pouvoir. Quel artiste qui se débat pour survivre aurait le courage de repousser ces sirènes pailletées qui l'entraînerait dans l'illusion d'une gloire planétaire ? Grâce à sa participation dans certains festivals et événements internationaux ou en étant représentés par telle ou telle galerie « cotée », il peut lui aussi devenir un « surfeur de surface » et évoluer, avec la terreur de replonger dans les abysses de l'anonymat, sur les vagues du monde de l'Art. Un artiste peut se construire un catalogue séduisant, susceptible de se reproduire d'un espace à l'autre sans surprise et sans nécessairement s'impliquer sur le fond ou interagir réellement avec le contexte (qui dépasse une simple interactivité d'usage). De la même manière que les directeurs de théâtre de province ou de scènes nationales vont encore obligatoirement annuellement au Festival d'Avignon pour faire leur marché, d'autres, dans le secteur numérique dans l'audiovisuel, font de même dans de grandes techno foires où on retrouve un peu partout les mêmes grosses productions. Tournent donc principalement les machines bien rôdées, et peinent loin derrière elles, d'autres visions moins diffusées qui ne trouvent pas suffisamment leur public. Notre rôle est aussi d'aider les œuvres qui sortent du moule et des circuits balisés, à avoir la visibilité et les possibilités de développement qu'elles méritent.

GS : C'est très frustrant pour nous en tant que directeurs artistiques de ne pouvoir en montrer plus et de devoir dire parfois « non » alors qu'il y a pléthores de démarches sur des pistes intéressantes. On n'invente pas beaucoup de choses, disait Nam June Paik c'est simplement qu'on les regarde ne façon légèrement différente, en se décalant un peu. Je crois beaucoup à l'artiste déviant, je ne dis pas que c'est ce qu'il doit toujours faire, mais pour en revenir au rapport entre la technologie et l'art, c'est une question qui a existé de tous temps. Aujourd'hui, dans cette hyper-technologie, cette époque qui rêve de trans-humanisme, l'outil doit être détourné de son emploi. Sur le projet 2Digits que nous avons lancé et auquel Transcultures est également convié, l'idée est qu'il doit y avoir un vrai échange de richesse, de compétence et de sensibilité sur la technologie, entre un artiste et un ingénieur, et un entrepreneur.

PF : Encore une fois, notre rôle est celui d'intermédiaire, de « facilitateur ». Il est vrai qu'entre les mondes de la culture et de l'entreprise,



Video_Age 2.0 © Photo : Loiez Deniel/VIDEOFOMRES 2015





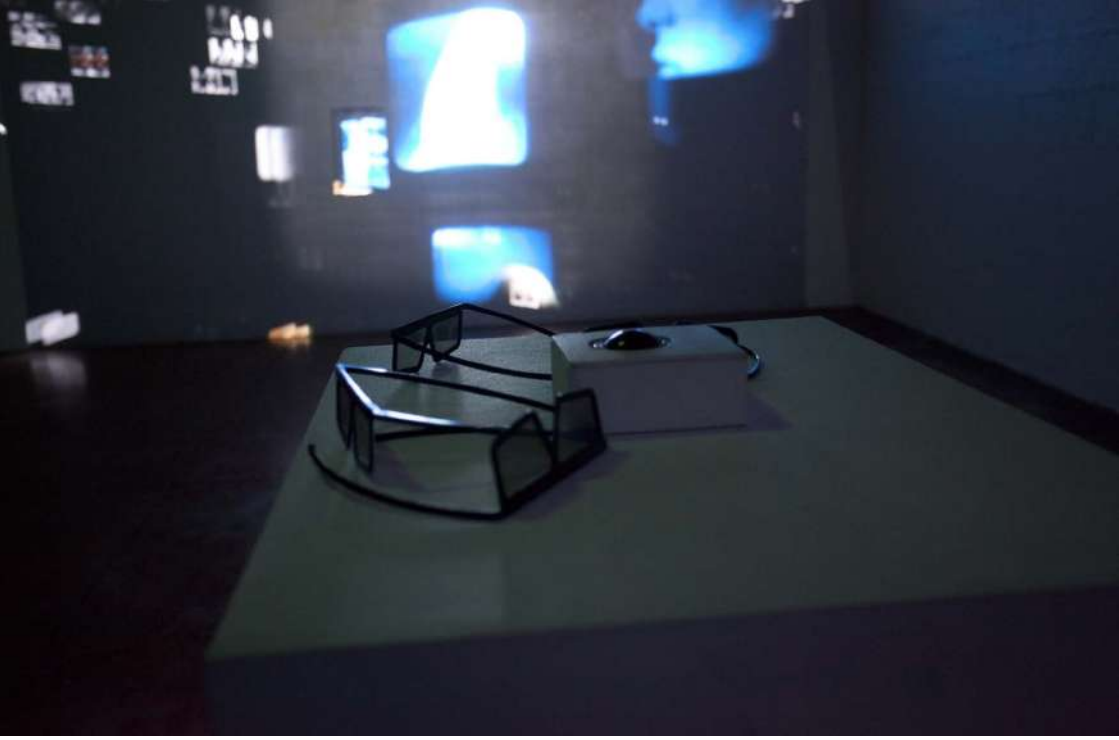
Vaisseaux, Gregory Robin & Annabelle Playe © Photo : Loiez Deniel/VIDEOFOMRES 2015

il y a, au-delà du mécénat traditionnel, des ponts à établir et cela peut être stimulant et régénérant. De nombreux programmes forcent les opérateurs dans cette direction s'ils veulent être aidés, c'est-à-dire financés, mais il s'agit bien de deux mondes avec des langages, objectifs, fonctionnements différents. Il faut donc encore traduire, et ce des deux côtés et puis prendre le temps de se comprendre avant de trouver un terrain d'entente où peut germer une vraie collaboration satisfaisante pour les deux parties.

GS : Justement, nous faisons partie d'un « cluster » qui tend à rapprocher des entreprises culturelles et sa coordinatrice me faisait part récemment de son rôle de « traductrice » entre les mondes industriels, institutionnels et artistiques.

PF : Concrètement, on pourrait aussi parler de nos prochaines collaborations, notamment de votre proposition pour Transnumériques, biennale des cultures et émergences numériques dont nous proposerons, du 27 novembre au 12 décembre, la cinquième édition dans le cadre de Mons2015, Capitale européenne de la culture ?

GS : Nous proposons de montrer, dans ce cadre, une version de *Video_Age*, qui est un projet de sensibilisation. C'est un ensemble d'images qui ont été retrouvées dans nos archives et celles de Grand Canal, autre acteur « historique » de l'art vidéo en France, qui ont été traitées non pas comme des documentaires mais malaxées, triturées comme pour donner la sensation de flashs de mémoires. Ces images ont été rangées par unités de 90 secondes, qui vont être montrées de deux manières chez vous. Une qui me plaît beaucoup, sous la forme d'une performance pendant laquelle le son sera joué en direct par des artistes que nous choisirons tous les deux. La deuxième est une installation, qui elle, sera accompagnée d'unités sonores. Il s'agira d'un film en continu, chronologique, mais à chaque fois, avec une bande sonore différente, un ensemble d'images agencé d manière aléatoire et non répétitive. Le film semble sans fin.



Digital Diaries, Catherine Ikam © Photo : Loiez Deniel/VIDEOFOMRES 2015

Par ailleurs, nous présentons aussi une pièce de Catherine Ikam, *Digital Diaries*. Il s'agit d'une banque d'images projetées par l'entremise d'un logiciel directement piloté par le visiteur à l'aide d'une *trackball*. C'est un voyage à travers une mémoire personnelle mais aussi un peu collective, comparable à un parcours spatio-temporel, navigant d'étoiles en étoiles. On peut y rencontrer Nam June Paik, l'enfance de l'artiste elle-même, des extraits de film (*Blade Runner*, par exemple), etc.

Enfin, nous présentons aussi *Vaisseaux*, une performance A/V de Gregory Robin et d'Annabelle Playe, produite au cours de leur résidence à VIDEOFORMES en 2014-2015. Il est très important pour moi de présenter ce travail pour rendre compte d'une année de production et ces différentes étapes.

PF : Je suis très heureux que cela puisse s'insérer dans cette exposition qui va s'appeler *Émergences Numériques*, dans un ancien manège où seront aussi présentes de nombreuses écoles d'art, puisque je sais que tu es très attentif aux jeunes talents. On y trouvera de nombreuses installations qu'ont réalisé ensemble des étudiants de l'école d'arts visuels de Mons Arts2 et de la Villa Arson à Nice, mais aussi des œuvres d'artistes plus matures comme Philippe Boisnard (Database) et son *phAUTOmaton* participatif, Jacques Urbanska avec une exposition de GIF, résultante des Transnumériques Awards que nous avons lancé en 2013 pour soutenir différentes formes d'art en réseau, en continuité avec celle qui eut lieu au cours de VIDEOFORMES 2015, Fabien Zocco (*Threads*, une installation-réseau qui questionne l'intelligence artificielle) et Paulo Dos Santos (en collaboration avec Jacques Urbanska pour *Fukushima, a web story* qui sera, sans doute, un projet multiforme à plus long terme) qui ont été accueillis en résidence Pépinières européennes pour les jeunes artistes chez Transcultures, ou encore Simon Dumas, directeur artistique de Rhizome Productions



Threads, © Fabien Zocco



Chœurs, © Simon dumas



(Québec) et son installation *Chœurs*, que nous avons co-produite et qui réunit une quinzaine de poètes et d'artistes sonores belges et québécois sur des colonnes vidéos à taille humaine.

Je pense que cet ensemble colle parfaitement à ces notions que nous essayons tous les deux de promouvoir, à la fois sur les émergences, par le biais des écoles d'art et universités par exemple, des artistes plus connus mais aussi des réminiscences vivantes, comme le propose votre *Video_Age* ou encore la formidable collection de nos partenaires liégeois Vidéographies (de Bill Viola à Laurie Anderson), et savoir ce que l'on fait de cette riche mémoire et comment partager ce qui reste valide aujourd'hui avec des publics plus jeunes. C'est donc pour nous, très important que ces différents aspects innervent une manifestation prospective comme Transnumériques qui tient aussi à stimuler la réflexion, autour d'une table ronde/rencontre qui va s'appeler *From Digital to Culture* (au Mundaneum, centre d'archives et d'expositions temporaires, partenaire de Transcultures) à laquelle j'aimerais que tu participes aux côtés de philosophes, sociologues, opérateurs culturels, responsables politiques et économiques, consultants européens… Nous y poserons la question à l'heure des « industries créatives » qu'il faut mieux définir : comment les cultures numériques peuvent s'épanouir aujourd'hui sans être nivelées et contaminer positivement les autres domaines dits « traditionnels » ou « non culturels ». Ce sera aussi l'occasion pour les créateurs de rencontrer des responsables de structure et de leur présenter leurs projets. À la sortie de ces discussions et rencontres, nous comptons faire avec l'apport des participants des préconisations pour créer ensemble du sens et sortir des habituels colloques promotionnels et auto-suffisants. Transcréation, réflexion et action seront ici aussi menées de front car il s'agit encore et toujours de faire du lien.

© Philippe Franck & Gabriel Soucheyre, 28 août 2015 - Turbulences Vidéo #89

Transcultures, porter et partager les cultures numériques

par Philippe Baudelot

Pour Philippe Franck, directeur de Transcultures : « *Le numérique réunit des artistes visuels ou sonores, des performers, des designers, des programmeurs et concepteurs… qui travaillent de plus en plus avec le médium numérique pour développer d'autres formes d'écritures hybrides. Leurs œuvres mulitmédiatiques, transdisciplinaires par nature, sont conjuguées au pluriel et ne limitent pas leur constellation de pratiques et d'imaginaires* »*

* Extrait d'une présentation de Transcultures par Philippe Franck lors des rencontres professionnelles des Bains Numériques, en juin 2014.

Née en 1996 à Bruxelles avant de s'établir à Mons en 2008 tout en rayonnant à l'international, Transcultures accompagne et produit des artistes, notamment émergents, propose des performances, dispositifs, des installations et édite des documents critiques dans lesquels les arts numériques tiennent une place prépondérante. Un foisonnement d'activités résolu, un nomadisme activiste et de nombreux partenariats structurent son action. « *Faire passage et partager* » sont ses généreux mots d'ordre.

Les arts numériques englobent et croisent toutes les disciplines artistiques dont les modes d'expression, de production, de diffusion et de distribution sont nés des nouvelles technologies. Ils ont comme élément commun l'ordinateur qui permet

de relier organiquement les diverses expressions traditionnelles entre elles et de les mélanger : arts plastiques, cinéma, théâtre, littérature, musique, danse, architecture, design, urbanisme. Car les œuvres numériques englobent et combinent des champs disciplinaires très larges : vidéo, photographie, spectacle vivant, art en réseau, art sonore, cinéma, installations, environnements et dispositifs interactif, réalité virtuelle, téléprésence, robotique, cybernétique, littérature multimédia, design… Autant d'approches que Transcultures a explorées tant dans sa production que programmées dans ses festivals (Transnumériques, City Sonic, Connecticarts…) et événements (Transnomades, Transdemo,…), considérant ces approches comme des médias de rassemblement, grâce auxquels les artistes croisent leurs regards avec d'autres : acteurs sociaux, entreprises, générations.

Pour Philippe Franck lui même artiste hybride, vouloir définir aujourd'hui de façon précise les arts et cultures numériques est forcément relatif et limitatif ; il ne faudrait pas tomber dans le travers, qu'empruntent certains « techno intégristes » de « *reproduire une attitude excluante dont ses initiateurs ont eux mêmes souffert quand ils n'étaient pas reconnus* »[1]. Cela reviendrait à transformer en simple valeur, en règle et en code ce qui est avant tout un mouvement de pratiques vivantes échappant à la norme et cherchant à exalter ce qui n'est pas mesurable. Une proposition esthétique numérique qui serait seulement conçue, abordée ou appréciée, à l'aune des choix technologiques qu'elle implique, à la lumière de ce que d'aucuns appellent « innovation » ou « nouveauté » ou à la seule mesure de ses fonctions sociale ou commerciale, passerait, dans l'esprit du directeur de Transcultures, à côté de l'essence même du phénomène artistique.

Transversalités numériques

En fait, pour Transcultures, seules les transversalités permettent de cerner et évaluer un tant soit peu les arts numériques, des transversalités toujours renouvelées faites de mélanges, à dosage variable, entre disciplines et de passerelles dressées entre elles, et qui constituent la manifestation culturelle d'une nouvelle pratique de l'esthétique et du social et d'une re-caractérisation de la notion de discipline, effective, mais trop récente pour qu'un après coup permettre d'en figer les réalités, ceci tant pour ce qui concerne les artistes que les opérateurs, l'économie et les publics. De plus, en allant au bout de cette conception ne peut-on pas dire que ces transversalités sont en elles-mêmes porteuses de nouvelles multi disciplines naissantes, semble penser Philippe Franck qui n'a cessé, dans ses différentes activités, depuis une trentaine d'années de promouvoir ces croisements.

Contrairement à de nombreuses structures, Transcultures, Centre des cultures numériques et sonores (le seul affichant cette double spécificité en Belgique), tient à être également actif dans tous les segments de son activité. Pour Philippe Franck, réfléchir, produire, programmer, sont trois facettes d'un même projet et d'une même cohérence qu'il s'agit de consolider et de faire évoluer au fil des ans. Sur cette base, Transcultures développe depuis ses débuts une approche des arts et, plus largement, des cultures numériques (allant de la réflexion théorique, à la programmation, sans oublier la production) prenant résolument en compte leurs diversités esthétique et technologique et leur multi et interdisciplinarité. Cette structure qui fait aussi émulation porte également une attention particulière aux émergences (jeunes talents, nouvelles pratiques, liens avec les écoles d'art et universités de la Fédération Wallonie-Bruxelles mais également françaises et étrangères…) et elle accorde aux questionnements critiques autour

1 - Op.cit.

de différents enjeux arts/société/technologie une importance fondamentale. C'est que Transcultures affirme une volonté résolument transversale, en dépassant toute forme de ghettoïsation numérique, en défrichant ou soutenant les nouvelles pratiques créatives sans les contraindre et favorisant, autant que possible, des liens féconds avec les autres secteurs culturels.

Passage et partage

Par-delà ses activités traditionnelles de production et de diffusion, Transcultures développe ainsi, un travail programmatique, critique et éditorial fort et original consacré aux cultures numériques au travers d'événements, de publications, de conférences, de rencontres et d'une veille internet constante et accessible à tous. Enfin, Transcultures, dans sa volonté affirmée d'être un passeur complet dans son domaine, construit et développe des liens avec le monde de l'enseignement artistique, avec le grand public, particulièrement les jeunes, avec de nombreux partenaires internationaux mais aussi avec l'économie et les « *industries culturelles créatives* » déterminants pour l'évolution de notre culture en mutation.

Transcultures est aujourd'hui un des nœuds les plus solides d'une communauté digitale internationale regroupant des entités culturelles, des artistes, des critiques et des curateurs, des chercheurs et des techniciens, du monde entier, qui la nourrissent et qu'elle nourrit dans un esprit résolu d'échange, de partage, de collaboration et de coopération.

Deux festivals et d'autres

Deux festivals, City Sonic et Transnumériques sont les vitrines et les aboutissements de cette politique résolue. Mais Transcultures ne s'arrête pas là et est présent dans de nombreux autres



événements à travers le monde.

City Sonic investit depuis 2003 le centre-ville de Mons pour revisiter des lieux de patrimoine par le biais d'installations transdisciplinaires, d'œuvres audio numériques d'artistes locaux et internationaux, très souvent en collaboration avec des structures partenaires investissant le festival... Depuis quelques années, City Sonic, vitrine principale de Transcultures pour son volet création sonore, a choisi de donner une part importante dans sa programmation aux artistes émergents et aux œuvres d'étudiants accompagnées, pour la plupart, durant l'année dans le cadre d'une politique de sensibilisation des plasticiens, musiciens, architectes, à la production d'œuvres numériques et transdisciplinaires. De nombreux professionnels considèrent, depuis plusieurs années déjà, cet événement comme une exposition, au sens large et non conventionnel, de jeunes talents dans laquelle aller puiser les émergences prometteuses.

Pour sa part, la biennale Les Transnumériques



L'architecture de la chance, Werner Moron © Photo : Alain Janssens/City Sonic

initiée en 2005 à la suite du festival des arts électroniques Netd@ys (qui était le premier de ce genre en Belgique francophone, lancé par Transcultures le cadre d'un programme européen), ne connaît pas de lieux d'ancrage spécifique se veut nomade reliant Mons, Bruxelles avec des ramifications à Liège et ponctuellement dans le Nord-Pas-de-Calais ou encore en région parisienne. Elle se déroule sur plusieurs territoires (mais sans parcours, au contraire de City Sonic) et investit des lieux de structures partenaires. À travers cet événement rhizomatique, le public et les artistes trouvent en Transcultures un lieu de création et de diffusion dédié aux cultures numériques et en constante évolution.

L'activité de diffusion de Transcultures ne se limite pas à ces deux festivals phares. Elle essaime dans de nombreux événements tant en Belgique qu'à l'étranger : La Quinzaine du Numérique, Ars Musica, Festival Via, la semaine du son notamment pour la Belgique, Bains Numériques, Mai Numérique, VIDEOFORMES en France, le FEST à Tunis ou plus récemment le Digital Art Festival de Taipei… La liste de collaborations qui sont le plus souvent régulières, est longue !

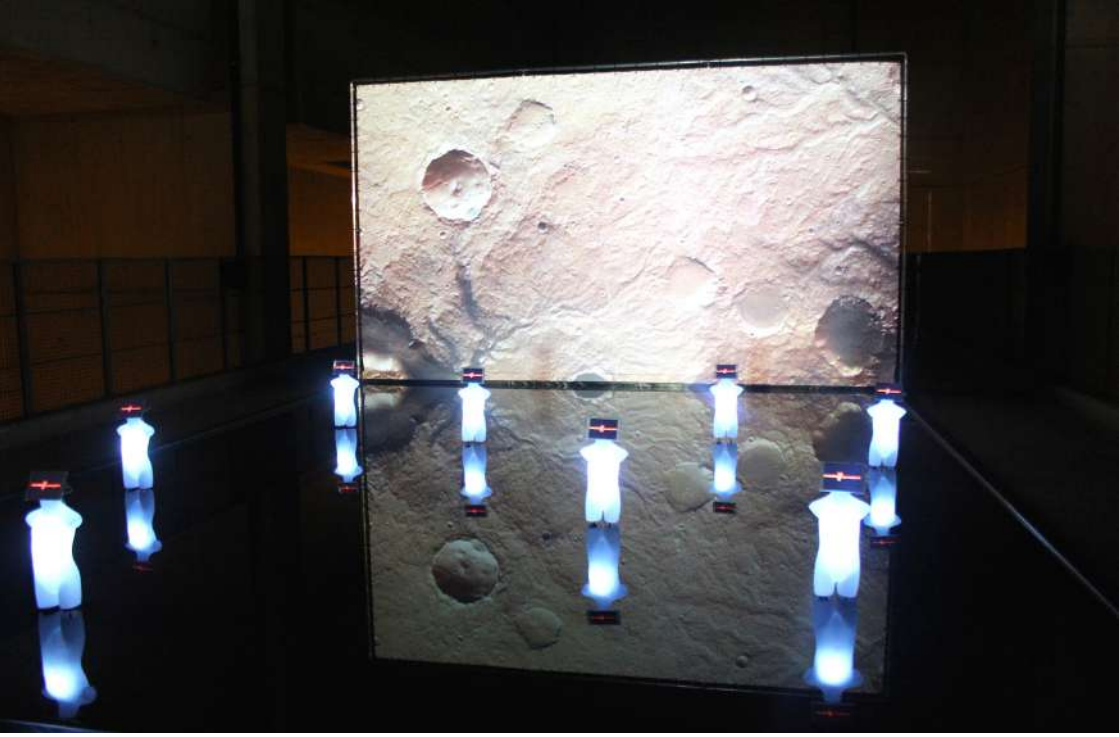
Produire, coproduire et diffuser des œuvres numériques

Transcultures, on l'a vu, considère qu'il n'y a pas de rupture entre la création, la programmation et la diffusion. Dans le domaine de la production d'œuvres numériques, le Centre ne se contente pas de coproduire sous forme de préachat, elle s'engage dans les projets et assure un accompagnement de bout en bout (espace de travail, assistance technique, logistique…) allant de la conception à la diffusion, une stratégie assez rare y compris dans le milieu des arts numériques.

Dans cet esprit, elle produit ou coproduit



Do Deca Êire, Isa Belle + Paradise Now © City Sonic 2013



Offspring, Bobvan © Transcultures

plusieurs œuvres à caractère numérique, chaque année, par le biais d'une implication critique, d'un soutien financier à la création et de mise à disposition de moyens de communication, en donnant plutôt la priorité aux artistes suivis dans le cadre des résidences. Son originalité est d'aider à la promotion et à la diffusion d'au moins une quinzaine de projets interdisciplinaires, numériques, par an en moyenne dont elle a assuré l'encadrement et/ou la (co)production, auprès d'institutions et festivals en Fédération Wallonie-Bruxelles et à l'international.

On ne compte plus les artistes, dits numériques, produits, pour une grande part accueillis en résidence, mais aussi programmés et diffusés par Transcultures, ne serait-ce que ces quatre dernières années : Gauthier Keyaerts, Christophe Bailleau, François Zajega, Cédric Sabato, Arnaud Eeckhout, Stéphane Kozik, Julien Poidevin, Nicolas d'Alessandro, Todor Todoroff, Peter M Friess, Jason Van Gulick, Margarida Guia, Bobvan, Ariane Loze, Natalia de Mello, Pierre-Jean Giloux, Jacques Urbanska,…La liste est loin d'être exhaustive !

Il serait impossible dans un article de citer toutes les œuvres numériques qui ont pris vie à Transcultures et ont été programmées dans ses festivals. Aussi, je ne propose ici qu'une liste bien trop rapide : *Digital Breakfast* (performance de « domestic music », détournement des objets du petit déjeuner) d'Arnaud Eeckhout et Stéphane Kozik également à l'initiative du projet performatif *Livescape*, *Fade into you/Fade out to you*, diptyque audio-visuelle immersive de Régis Cotentin, *Herbal Ghetto* installation et performance bio numérique de Cédric Sabato, *Astéroïde*, performance connectée de Valérie Cordy, *Do Déca Etre* installation audio interactive d'Isa Belle + Paradise Now, *Fragments#43-44* installation/performance interactive de Gauthier Keyaerts (en collaboration avec François Zajega, *Offspring*, installation de Bobvan, *Threads*, installation en réseau de Fabien Zocco, *Invisible Cities*, installation de Pierre-Jean Gilloux avec un travail sonore (spatialisation) réalisé

avec le compositeur Lionel Marchetti, *Méta-Crâne*, installation multimédiatique immersive et œuvre somme de Thomas Israël, *Tanuki*, performance interactive de François Zajéga et Loïc Rebourssière, *L'architecture de la chance*, container audio-lumineux interactif de Werner Moron, *Voix des Anges*, plate-forme web, performance et dispositif géolocatif de Nicolas d'Alessandro (en collaboration avec l'Institut de recherche Numédiart)…On pourrait aussi mentionner les projets agrégateurs Transnumériques Awards et spamm.be lancés ces dernières années, qui soutiennent ardemment les diverses formes d'arts en réseau via des appels à projets, expositions et publications en ligne.

Croiser les recherches technologiques et artistiques

Transcultures a créé de nombreux partenariats avec les mondes de la recherche de plus en plus liés à la création numérique de pointe. Ainsi, Transcultures fait partie du consortium Numédiart depuis 2007 et développe régulièrement des projets avec cet institut de recherche attenant à l'Université de Mons connue internationalement pour son ouverture au croisement art/science et son excellence en matière de technologies des arts numériques. Par ailleurs, l'association Fablab Mons dont Transcultures est l'un des six partenaires fondateurs offre, depuis quelques mois, l'opportunité de mettre à disposition des artistes accueillis en résidence un équipement de pointe pour la production de pièces de manière autonome. Transcultures qui a également intégré le dynamique cluster TWIST (Technologies Wallonnes de l'Image, du Son et du texte) en 2015 en est devenu rapidement un membre exécutif, et projette avec la coordination de TWIST de faciliter l'intégration des œuvres et des créateurs numériques dans des entreprises ou structures dites « innovantes » mais qui d'ordinaire ne travaillent pas directement dans le domaine artistique. Enfin, Le Hub de la Creative Valley créé en 2014, par la Ville de Mons avec plusieurs acteurs privés et publics de la région, permet à ses membres de s'intégrer dans un processus d'économie créative et de penser la culture et le patrimoine comme levier. Transcultures a proposé, au sein de ce nouveau hub des ateliers créatifs et ludiques d'initiation aux pratiques numériques, des projets de recherche et de développement pour créer des outils pour la promotion des artistes et pour le développement des œuvres et faciliter l'intégration d'œuvres et d'artistes numériques dans des réseaux et manifestations d'entreprises et partenaires non culturels.

Échanger, débattre, former, animer…

Transcultures entend par ailleurs prendre toute sa part dans la dissémination des arts et cultures numériques. Sensibiliser à celles-ci est une mission que le Centre s'est donné au sein de ces activités régulières. Son objectif est de doter les publics d'outils leurs permettant de développer une vision active, une pratique personnalisée et un regard aiguisé sur les technologies numériques/innovantes et les formes artistiques qui y sont liées.

Pour ce faire, le Centre développe un programme de rencontres/débats animés par des critiques, acteurs, théoriciens et praticiens (de tous pays) des nouveaux médias et de leurs usages ainsi que des nouvelles pratiques (trans)culturelles. Ces conférences sont organisées tant à destination du grand public que des créateurs, des opérateurs culturels, des enseignants chercheurs, des étudiants, des professionnels des médias, et des entreprises.

On ne compte plus ailleurs les ateliers montés sur les enjeux de la création multimédia, l'utilisation créative des technologies numériques (sites internet, DVD…), l'étude des processus de conception d'objets multimédia, les traitements numériques de

la voix, nouveaux logiciels musicaux… Ces activités s'effectuent souvent en lien avec d'autres structures aux compétences complémentaires et dans le cadre d'initiatives locales, régionales, nationales, transfrontalières et internationales.

Enfin, Transcultures porte une attention très forte aux actions à destination du jeune public (dont les ateliers d'initiation Digital Kids et Sonic Kids), notamment au travers d'ateliers organisés à Mons ou à l'extérieur.

Stimuler la pensée critique

Pour Philippe Franck, la publication de livres et d'objets culturels et artistiques multimédia est fondamentale pour construire et stimuler une pensée critique autour des enjeux et thématiques liés aux arts numériques, aux rapports arts/société/technologies et aux mutations artistiques/culturelles qui en découlent. Transcultures développe ainsi, une activité d'édition plurimédia accompagnant les projets et les activités de Transcultures en créant des outils critiques. Ce sont des informations diffusées via les sites Internet de Transcultures (géré par l'artiste et web manager Jacques Urbanska également animateur de la plate-forme web arts-numeriques.info soutenue par Transcultures) et des évènements associés, des livres, des objets multimédia, des publications hybrides… offrant au public un plaisir esthétique (DVD d'art, CD objet multimédia…) et une approche réflexive (publication hybride sur des thématiques liées aux enjeux sociétaux, culturels et artistiques). Là encore, des partenariats avec d'autres structures et initiatives locales, régionales, nationales, transfrontalières et internationales, sont tissés.

On peut citer parmi les plus récentes éditions, outre de nombreux articles sur diverses démarches et questions liées aux cultures numériques publiés par Philippe Franck, Jacques Urbanska mais aussi des collaborateurs ponctuels, le livre *Memento Body* (Thomas Israël – coordination éditoriale Philippe Franck - La Lettres Volée, Bruxelles, 2014), *Les Transatlantiques (long courrier)* (coédition Rhizome Productions-Transcultures, Québec, 2014), le CD *We would bring you silk in May* (Interzone, 2013) réunissant le musicien électronique anglais Scanner au combo wallon 48 Cameras dans le cadre du projet européen *M4m (m for mobility)*, les catalogues audio City Sonic (2013, 2014, 2015), l'essai *City Sonic, les arts sonores dans la cité* paru à La Lettre Volée début 2015.

Enfin, n'oublions pas Transonic, un nouveau label indépendant dédié aux arts audio, musiques électroniques chercheuses, organiques, poétiques….Transonic propose des objets sonores, des événements spécifiques (concerts, performances, showcases,…), des œuvres et manifestations hybrides (installations, conférences, collaborations inter disciplinaires…) en Belgique et à l'international. Cette volonté affirmée de compléter le circuit de distribution des musiques éditées par le label avec la diffusion des artistes qu'il accueille, ou des talents dont Transonic se sent proche (Gauthier Keyaerts, Steve Kaspar, 48 Cameras, Harold Schellinx,…), s'appuie sur l'expérience et le réseau (belge et international) de Transcultures qui en est le producteur.

Une expérience et une conviction européennes

En complément de ses activités, Transcultures s'est investi, depuis les Netd@ys fin des années 90 jusqu'à récemment Park in progress, dans plusieurs projets soutenus par des programmes Culture de la Commission Européenne avec une participation largement centrée sur les arts numériques.

Réunissant le Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, Body>Data>Space, Bodig et Transcultures, *M.A.D.E. (Mobilité pour les arts numériques en Europe)* a exploré, de 2010 à 2012, la mobilité de projets artistiques liés à la création numérique entre



Me and My Shadow, Jo Hyde, M.A.D.E. 2012 © Photo : Jean-Paul Berthouin

des structures européennes et turques en explorant et soutenant de nouvelles formes de coproductions numériques et mobiles européennes. En conclusion de ce projet, une publication (un livre blanc accessible à tous) a vu le jour sur les enjeux et les règles de ces nouvelles formes de diffusion/ production des arts digitaux.

Initié par les Pépinières européennes pour jeunes artistes en 2011 et coordonné par Tanec Prana (Danse à Prague), *M4m (Mobility for digital arts in Europe)* auquel Transcultures a participé, était un programme de mobilité artistique visant à favoriser les rencontres, l'échange et le travail en commun entre jeunes artistes et jeunes professionnels de la création, intervenant dans les différentes étapes de la production d'une œuvre, en vue de professionnaliser cette jeune génération autour de projets européens qui sollicitent l'expérience transdisciplinaire. C'est via ce programme que des artistes tels Mauro Viturini et Arnaud Eeckhout se sont rencontrés, à Mons, pour former aujourd'hui le collectif VOID qui a remporté récemment le Prix Médiatine pour leurs œuvres audio-plastiques raffinées à Bruxelles.

Initié par Transcultures en 2010 et co-organisé par l'Académie des Arts de Vilnius/Nida Art Colony et le Centre de recherche IRZU (Ljubjana), T.R.A.C.E.S (Transcultural Research Artist Curator Exchange Series) était un projet qui partait, avant tout, d'une nécessité de dialogue et de réflexion, entre les pratiques artistiques (sa coordinatrice étant Jodi Rose artiste sonore australienne avec laquelle Transcultures avait précédemment travaillé), culturelles et contemporaines qui utilisent les technologies d'aujourd'hui de manière contextuelle et « inventive ». Un site et une publication papier collective témoignent de ce projet de recherche qui a su identifier et présenter (sous forme de résidences collectives) diverses formes d'interdisciplinarités nomades contemporaines.

Lancé par les Pépinières européennes pour jeunes artistes lorsqu'ils étaient basés au domaine de Saint-Cloud, *Park in Progress* est un programme de mobilité européen qui rassemble de jeunes artistes et de jeunes professionnels de la création intervenant dans les différentes étapes de la production d'une œuvre, autour d'un projet commun qui sollicite l'expérience transdisciplinaire. Ce projet réunissant des structures et villes françaises, hongroises, britanniques, chypriotes, luxembourgeoises et espagnoles a permis de voir naître plusieurs projets artistiques collaboratifs également portés par Transcultures dont la performance *Bodyscape* de Damien Pairon, vidéaste, Stéphane Kozik, artiste sonore et les deux danseuses hongroises Julia Hadi et Virag Arany qui continue de se développer à la faveur d'autres résidences et présentations publiques.

Enfin, Community Art Technology (CAT) est une nouvelle initiative de Transcultures et de son partenaire local privilégié le manège.mons réunissant des partenaires belges, français, italiens, croates, polonais et britanniques, en cours de conception qui vise à construire un pôle de coproduction et de distribution des créations artistiques technologiques et à mettre en œuvre un dispositif de mutualisation de production et la distribution de ces œuvres pour leur donner la meilleure visibilité et leur dégager des débouchés sur le marché européen. Il s'inscrit dans la continuité des projets créés par Transcultures, mettant en place une mutualisation des compétences et des ressources de chacun afin d'améliorer la visibilité de tous.

Créer et collaborer sur la planète numérique

Transcultures considère enfin, qu'une structure culturelle, tout particulièrement dédiée au numérique, se doit aujourd'hui sous peine d'asphyxie, de développer, au-delà de son territoire physique mais aussi de sa compétence spécifique,



Ateliers Nomades Numériques Jo Hyde, M.A.D.E. 2012 © Transcultures/spamm.be/Jacques Urbanska

des partenariats – les plus motivés et durables possibles - à l'international. Ainsi, Transcultures est membre fondateur du Réseau des Arts Numériques (RAN) initié par le Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, qui regroupe à ce jour une cinquantaine de structures, festivals, laboratoires de recherche, écoles d'art… internationaux, dédiés à la création numérique, s'inscrivant dans une démarche de collaboration internationale ainsi que de recherche appliquée. Le RAN est également un outil de veille artistique et scientifique d'expertises partagées. Il impulse de nouveaux modèles de coproduction et de diffusion, ainsi que des projets européens entre certains de ces membres.

De plus, soucieuse de s'ouvrir encore d'avantage sur les créations transdisciplinaires et transnationales, Transcultures a ouvert des échanges bilatéraux avec des structures québécoises (d'abord, dès 2008, avec la SAT-Société d'Arts Technologiques à Montréal pour le programme *Transat Contamine* explorant notamment les performances avec la téléprésence puis avec Productions Rhizome qui lient la littérature aux arts médiatiques et scéniques pour diverses performances et installations audio-poétiques et, en 2015, également à Québec, avec le centre d'artistes La Chambre blanche pour des résidences numériques croisées) autour de coproductions communes permettant une mise en commun des domaines de compétences, des résidences croisées, des co-productions et co-diffusions transatlantiques à l'occasion des événements organisés par les partenaires et des co-publications (papier, audio ou web selon le projet) à la fin des projets communs.

Enfin, Transcultures vient de lancer un échange avec le Digital Art Festival/Centre de Taipei, avec d'abord la venue d'artistes numériques taiwanais qui présentent des installations et donnent des performances dans le cadre du festival City Sonic@Mons2015 avant qu'une sélection d'artistes numériques soutenus par Transcultures soient accueillie à Taïwan au mois de novembre 2015.

De ses origines visionnaires à aujourd'hui, Transcultures, amoureux des aventures interdisciplinaires a su tenir le cap des cultures numériques avec pour préoccupation principale d'accompagner et partager une poétique en développement. Ce centre décentré car résolument nomade articule celle-ci au monde. Il en est un foisonnant lieu de passage et de dissémination créative.

© Philippe Baudelot - Turbulences Vidéo #89

City Sonic@ Mons2015 expériences d'écoute urbaine

propos recueillis par Émilien Baudelot

Du 12 au 27 septembre, le festival des arts sonores City Sonic initié par Transcultures en partenariat avec la Ville de Mons, propose une édition « augmentée ».

Dans le cadre de Mons 2015, Capitale européenne de la culture, cette treizième édition investit pas moins de 25 lieux du centre ville de la « cité du doudou » avec 70 artistes et une quarantaine d'installations mais aussi des concerts, performances nomades, « partages d'écoute » et ateliers pour petits et grands.

L'occasion d'une rencontre avec Philippe Franck, fondateur et directeur artistique de cette « manifestason » généreuse qui revient sur ses motivations et met en contexte cette expérience reconnue pour sa singularité et son vivier de créativité tant en Belgique qu'à l'international.

Quelles sont les spécificités de cette édition qui est un événement partenaire de Mons 2015, Capitale européenne de la culture ?

S'inscrire dans le programme très chargé de Mons2015, Capitale européenne de la culture (500 événements par an sur une ville de 90 000 habitants mais aussi sur une région importante avec des déclinaisons jusqu'au Nord-Pas-de-Calais et la Flandre) était à la fois une gageure et une chance. Il fallait à la fois pouvoir s'intégrer et se démarquer. Nous n'avions ni les moyens ni l'envie de jouer la surenchère avec d'autres événements mais par contre, il fallait aussi s'étendre avec une

TRANSCULTURES

LE MANEGE
MONS MAUBEUGE

CITY SONIC #13

FESTIVAL INTERNATIONAL DES ARTS SONORES

12 ▸ 27.09.2015



parcours d'installations au centre ville,
concerts/performances nomades,
Sonic Garden Party, Sonic Apéro,
Sonic Radio, ateliers Sonic Kids...
soirée de lancement 11.09 · 17:00

www.citysonic.be

MONS 2015

Partenaire

MONS 2015
CAPITALE EUROPÉENNE
DE LA CULTURE

ING

rtbf

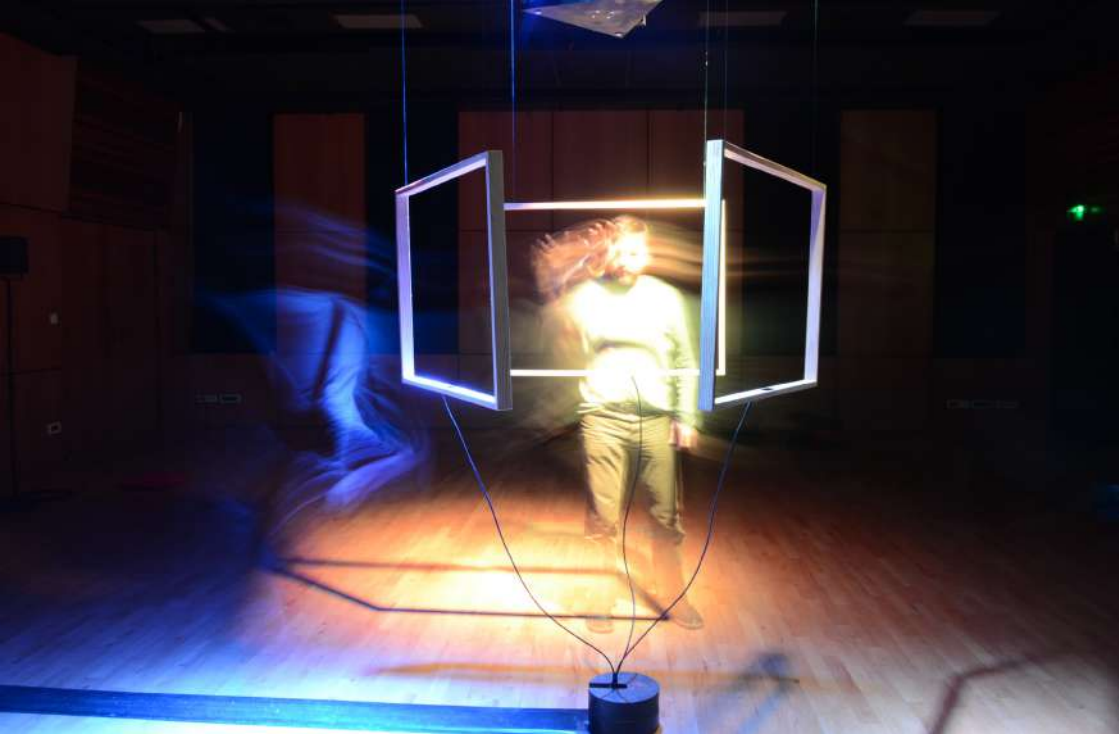
LE SOIR

soleil

VEDETT'

certaine masse critique tout en gardant la proximité et la convivialité qui font partie de « l'ambiance City Sonic ». De la Salle Saint-Georges (ancienne chapelle du XVème siècle dans l'hôtel de ville sur la Grand'Place historique, partent les quatre parcours qui composent le grand itinéraire de ce grand City Sonic 2015. Un premier parcours autour des instruments inventés comprend notamment les vélos sonores de François Cys, les dispositifs ludiques et foldingues du collectif belge Amadéo ou encore l'arbre chantant imaginé par Isa Belle ; un second sur le rapport son/numérique présente notamment les installations des artistes taiwanais du Digital Arts Festival de Taipei (partenaire de cette édition et qui présentera, en novembre, des artistes numériques et sonores de la Fédération Wallonie-Bruxelles proposés par Transcultures), la création smartphone géolocative *Voix des Anges* de Nicolas d'Alessandro avec l'Institut de recherche Numediart et la collaboration de Musiques Nouvelles pour un concert connecté le 20 septembre à Arsonic ou encore le container son et lumière participatif de l'artiste « paracommandart » Werner Moron intitulé *L'architecture de la chance* sur une musique du compositeur Manu Louis. Le visiteur peut aussi emprunter l'itinéraire autour des relations entre architecture et audio-plastique avec notamment le duo belgo-italien VOID et leur création sculpturale et générative *Automatic soundscape#1* que nous leur avons commandé pour mettre en son la gare en chantier. Enfin, le quatrième parcours City Sonic 2015 est fait de diffusions sonores, avec les implantations sonic pirates – pilotées par la créatrice radiophonique Zoé Tabourdiot, une série de fragments audio-poétiques décalés dans des entrées, des passages… des lieux entre les lieux. Ces parcours –classés par « genre » et rapport entre le son et d'autres composantes- au sein du grand itinéraire que l'on peut bien sur choisir de parcourir sans subdivision, sont une nouveauté car nous n'avions jusqu'ici pas choisi de thématiques ou de segmentations dans le parcours sonore en ville mais cette édition étant nettement plus étendue, il fallait aussi des points de repère pour ceux qui ne désirent pas passer un temps plus long à arpenter l'itinéraire complet. Côté sensibilisation aux pratiques sonores y compris pour les plus jeunes, les ateliers se renforcent et diversifient dans le festival avec outre trois Sonic Kids (Isa Belle et l'initiation aux vibrations multisensorielles, Jason Van Gulick ou l'art de la résonance percussive et Myriam Pruvot avec ses Radio Sapiens), du Circuit bending au HackerLab et des vélos customisés en machines sonores au Family Lab du Café Europa, le lieu de connexions numériques de Mons2015 avec lequel nous nourrissons plusieurs partenariats ces prochains mois. L'introduction dans les événements qui ponctuent le festival, des musiques improvisées (auxquelles on accorde peut être trop peu d'attention chez nous) - elles aussi envisagées sous forme déambulatoire et urbaine, avec l'événement collectif *OMFI-One Moment Free Improv* qui clôturent le 27 septembre le festival avec une dizaine de courtes interventions dans des espaces urbains non scéniques de musiciens « trans genres » (du jazz contemporain au contempo ouvert en passant par la low fi et des bidouilleurs de vieilles machines inspirantes comme le dictaphone ou les radios vintage).

Pour cette treizième mouture, nous sommes aussi heureux de reprendre une collaboration avec la Semaine du Son à Bruxelles (du 14 au 19 septembre 2015) à laquelle nous avions participé dès sa première édition bruxelloise en 2011. Nous y présenterons l'installation *Silence is more* du collectif VOID créée à City Sonic en 2013, ainsi qu'une sélection audio-vidéo récente avec des artistes soutenus par Transcultures : Charles Pennequin, Christophe Bailleau, Werner Moron, Stéphanie Croibien, Pastoral. Et puis nous serons aussi présents au Device Art de Zagreb organisé par Kontejner ainsi qu'au festival Elektricity à Reims co-



Aperture, Mathieu Chamagne © Photo : Mathieu Chamagne

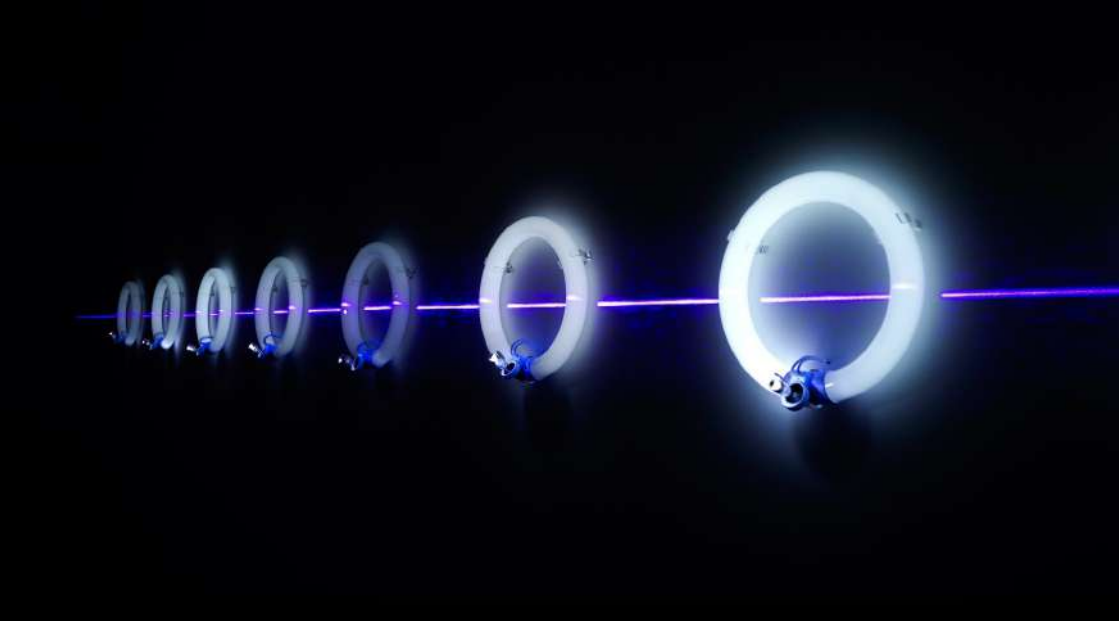
produit par le centre de production musical Césaré avec lequel nous inaugurons une collaboration en présentant à Mons, l'installation interactive *Apertures* de Mathieu Chamagne tandis que *A tape end* de Such, faites de bandes magnétiques, que nous avons produit sera montrée à Reims. Cette dimension de partenariat international est pour City Sonic très importante car elle permet de diffuser des projets que nous soutenons en donnant de la visibilité aux artistes mais aussi de co-produire des œuvres avec nos partenaires.

Quelle notion des arts sonores est défendue par Transcultures via City Sonic ?

C'est une vision à la fois ouverte et aventureuse de la création sonore (souvent aussi par le biais interdisciplinaire), sans chapelle, tourné à la fois vers le contemporain dans sa grande diversité et rappelant, à chaque fois que possible, les grandes avancées des pionniers qui ont encore une validité et inspirent les jeunes générations pour lesquelles nous tentons de faire aussi émulation. D'une certaine manière, cette approche est plus que jamais celle du festival qui n'a pas cédé, je pense, aux modes, aux conformismes (mais n'est-ce pas souvent la même chose ?) ou encore aux impératifs de l'hyper spectaculaire de notre époque (nous avons d'ailleurs demandé à Charles Pennequin des textes qu'il a écrit et performé autour de la notion de spectacle, de public et de créateur que nous présenterons sous forme d'installation audio-vidéo (qui a fait l'objet d'un tournage à Mons spécialement pour l'occasion) sans pour autant se complaire dans des plaisirs trop solitaires. Donc plus que jamais, le son comme trait d'union différencié.

Comment présenteriez vous les différences caractéristiques entre les arts sonores et la musique, entre un artiste sonore et un musicien ? Où commence l'un, ou finit l'autre ?

Dans le livre *City Sonic, les arts sonores dans la cité* (publié aux éditions La Lettre Volée, en 2015) que j'ai dirigé, se trouvent, outre les essais d'auteurs proches du festival et de moi même, des



LLap © Yao Cung-Han

dizaines de définitions des arts sonores recueillies auprès de participants (de Dominique Petitgand à DJ Olive en passant par Charlemagne Palestine ou encore Todor Todoroff) aux douze premières éditions du festival. Elles sont toutes différentes car chacun part de sa pratique de son expérience et Eric Therer (co-fondateur d'Ordinaire, auteur, performer et critique) a raison de souligner qu'il s'agit d'un art « polymorphe, polygame, protéiforme ». Il y a donc un côté englobant – et en ce qui nous concerne, nous excluons tout autant un éventuel rejet des musiques agencées (Luc Ferrari était par exemple tout autant un compositeur qu'un grand artiste sonore, de même pour Giacinto Scelsi, John Cage ou encore en Belgique, Léo Kupper, pionnier des musiques électroniques et dispositifs de spatialisation dès les années 60, que les jeunes générations re-découvrent avec bonheur) que les définitions et attitudes excluantes d'un hypothétique « genre sonore » fermé sur lui même – qui peut sembler, à certains encapsuleurs, flou mais celui-ci permet aussi une grande liberté qui depuis une trentaine d'années que je m'y intéresse, continue de me titiller et me motiver. En cela, j'aime particulièrement le mot « sonic » (qui est d'ailleurs de plus en plus, peut être un peu trop, à la mode) qui n'existe pas vraiment en français, car il peut aussi être interprété comme un lien dynamique entre le son et la musique.

Il y aussi le lien entre son et image qui est une des composantes importantes de City Sonic. Comment l'envisagez-vous ?

Cela fait partie à la fois de l'approche interdisciplinaire que nous avons choisie pour « montrer le son » (on l'approche par ses contours et ses détours) et aussi du lien avec les images numériques ou plus low tech ; je pense par exemple, pour cette dernière tendance qui me plaît car elle se doit d'être inventive et poétique pour passer la barre alors que la dimension techno peut parfois cacher un certain vide esthétisant, à la vidéaste Stéphanie Croibien qui est aussi musicienne et à qui nous avons commandé des projections sur la vitrine du bureau d'une association montoise partenaire. Son *Smoke & mirrors* interroge les rapports ambigus et dynamiques entre le reflet de soi et le lien intime que le spectateur entretient avec l'écran et les images avec également une bande son post-rock et une

voix féminine solitaire et sensuelle. À l'autre versant du spectre technologique, l'installation *LLap* de l'artiste taïwanais Yao Chung-Han (dans la sélection du Digital Art Centre de Taipei) joue finement des lasers et des lampes fluorescentes pour saisir les nuances de la précision et de l'imprécision, et pour explorer les différences entre les signaux numériques et analogiques.

Quelle place occupe City Sonic dans les activités du Centre Transcultures et son lien avec la partie plus proprement numérique de son programme ?

City Sonic est sans doute, à ce jour, l'événement le plus remarqué de Transcultures qui en est l'initiateur, le moteur, l'organisateur et le producteur délégué. En tant que Centre des cultures numériques (et sonores), Transcultures défend une vision ouverte et résolument transversale des arts et cultures numériques. Celle-ci est aussi concrètement présente dans City Sonic dont une partie, de plus en plus importante, de la programmation peut rejoindre cette appellation. On peut remarquer que cette année, les installations produites dans le programme « Emergences numériques » (pour cette sélection, des étudiants belges de l'Ecole des Arts Visuels de Mons Arts2 avec lesquels nous nourrissons un programme de conférences, rencontres et ateliers à l'année mais aussi français de l'École d'Art de Valenciennes et de l'ENSA Bourges et son atelier sonore d'esthétique dirigé par Alexandre Castant qui est un partenaire fidèle du festival depuis son origine, mais d'autres écoles comme la Villa Arson ou Saint-Luc Bruxelles sont également partenaires pour d'autres événements) qui sont diffusées après deux workshops d'une semaine à Mons et un accompagnement technique et critique à l'année, dans le festival, sont toutes numériques. Et puis en sens inverse, la dynamique de rencontre et force d'attraction que génère City Sonic apporte un vivier d'artistes belges et internationaux renouvelé, des possibilités au Centre des arts numériques pour d'autres projets annexes et connexes.

Chez Transcultures comme dans City Sonic, les chemins ne sont jamais rectilignes et se traversent volontiers, non pas pour se dupliquer mais pour mieux se développer et s'enrichir de leurs différences artistiquement contagieuses.

City Sonic produit aussi des traces sur le site Internet, via sa Sonic Radio mais aussi sur CD et même, cette année, sur cassettes audio également. Comment cette production discographique s'inscrit-elle dans les activités du festival et de Transcultures ?

Nous tentons autant que possible de coupler nos activités outre avec la Sonic Radio (un programme original – en ligne et en hertzien via des partenaires radio - d'interviews, documentaires, pièces sonores... conçu pendant le montage et le déroulé du festival par Gilles Malatray initiateur du blog de référence sur Desartssonnants et Zoé Tabourdiot, réalistrice de documentaires et créatrice radiophonique qui collabore aussi avec Transcultures) avec des outils critiques, des traces qui ont aussi leur autonomie, y compris pour ceux qui n'ont pas assisté à l'événement. C'est peut être mon reste d' historien de l'art mêlé de journaliste ? Mais cela me paraît de plus en plus important et les retours que j'en ai eu (encore dernièrement avec le livre *City Sonic, les arts sonores dans la cité* qui contribue aussi modestement aux écrits sur les pratiques et enjeux sonores contemporains que je trouve encore trop rare en langue française, même si cela est peut être heureusement en train de changer) me confortent dans la volonté de développer plus encore cet aspect éditorial au sens large et sur différents supports. Le site City Sonic conçu par Jacques Urbanska amène son lot d'interviews d'artistes, articles, playlists personnalisées et pièces sonores de première main et chaque édition du festival le nourrit d'avantage. Il y a aussi les compilations CD dont nous sortons le quatorzième volume (avec pas moins de 26 pièces



Found Tape © Harold Schellinx

reflétant là encore une grande diversité esthétique, du percusionniste-architecte Jason Van Gulick au violoncelliste-vocaliste Matthieu Safatly avec également son groupe Quattrophage ou encore le chanteur anglais Martyn Bates interprétant un texte de James Joyce en passant par de la poésie sonore du Montois Francis Flament, Gabriel Lecup avec sa fascinante machine à coudre sonique ou encore des extraits de création radiophonique remixées de Zoé Tabourdiot et Jacques Urbanska contribuant, avec d'autres « auteurs/composteurs radio » dont Pascale Tison, Magali Schuermans, Christophe Bailleau, Muriel Alliot, au parcours surprise *Sonic pirates*) sur le label Transonic associé dédié aux arts sonores, musiques autres et expérimentales qui a également sorti des albums monographiques (un LP du musicien électro-organique bruxellois Gauthier Keyaerts sous le nom de The Aktivist ou encore un double CD du combo belgo-internationaliste post rock ambiant poétique 48 Cameras). Nous lançons cette année une série de cassettes audio intitulée *Tapism*, avec d'abord la compilation *Cassette Art#1* bande-son de l'exposition éponyme présentée à la Médiathèque de Mons avec à la fois des archives des années 80 (l'audio activiste nord-américain Hal McGee alias Dog As Master, co-fondateur du label cassette Cause And Effect et qui anime une mine d'or sur la culture de la cassette, haltapes.com, avec une énergie est toujours décapante, le défunt vidéaste français Hanzel & Gretzel qui a aussi commis d'intéressantes expériences audio ou encore un loop cassette wagnérien bidouillé par Robin Rimbaud alias Scanner à 15 ans) et des pièces récentes incluant toutes la cassette comme matière ou instrument (Anton Mobin, Emmanuel Rébus improvisant avec le saxophoniste belge Maurice Charles JJ, une bande-son « cinépornotique » de Gauthier Keyaerts, un très beau morceau de Julien Demoulin enregistré sur un vieux 4 pistes avec des boucles de vinyle ou encore Felicia Atkinson avec

une sorte de litanie sombre très prenante). Transonic sort, également à l'occasion de ce City Sonic 2015, une deuxième cassette dans la même série, résumant en une heure les 24 heures de performance *Strings Quartet with Windows Open* orchestrée à Bruxelles (aux Nuits du Beau Tas, au Centre d'Art Recyclart, un intense programme d'été donné dans des vitrines par une vingtaine de musiciens expérimentateurs belges et internationaux, dont City Sonic était partenaire) orchestrée, avec la complicité de musiciens invités (Baudouin de Jaer, Matthieu Safatly, Maurice Charles JJ, Pierre-Jean Vranken…ces trois derniers étant aussi organisateurs des ces intempestives Nuits du Beau Tas) par Harold Schellinx, compositeur, performer (on le retrouve au dictaphone cette fois sur *Cassette Art#1*) et mathématicien néerlandais plein de bonnes idées (nous montrerons aussi ses photos et enregistrements de ses *Found Tapes* dans l'expo *Cassette Art*). Je conçois chacun de ces objets avec le regard d'un commissaire artistique sur plusieurs objets (d'un même artiste ou de plusieurs) susceptibles de construire un catalogue ir/raisonné d'un événement réel ou imaginaire.

Vous êtes vous même également créateur sonore et avez multiplié ces dernières années les collaborations avec d'autres musiciens, poètes, chorégraphes ou artistes interdisciplinaires. Comment articulez-vous cette activité avec celle d'organisateur-producteur-directeur artistique ?

Si j'ai créé Transcultures en 1996 et City Sonic en 2003, c'est aussi parce que j'étais déjà avant un artiste venant du son et passionné par les collaborations interdisciplinaires. J'ai souvent tracé une frontière assez nette entre mes activités d'organisateur, directeur et commissaire artistique et ma propre création. Un jour, en parlant avec mon ami Werner Moron m'a lancé cette métaphore truculente : « quand tu prépares des sandwiches pour tout le monde, il n'y a pas de raison pour que tu n'en aies pas un aussi ». Si il m'arrive aujourd'hui d'être programmé dans des projets Transcultures, c'est plutôt dans le cadre de collaborations avec d'autres artistes comme Isa Belle avec laquelle je travaille l'aspect sonore et conceptuel pour ses installations et performances. Je joue aussi, depuis quelques années, avec les musiciens Christophe Bailleau (pour le duo Pastoral) et Gauthier Keyaerts (pour Supernova) et plus récemment avec Werner Moron dans notre projet audio-poétique *Les Ours Bipolaires* qui a fait une petite tournée engageante au Québec ce printemps via Rhizome, une structure qui ouvre la littérature contemporaine aux arts multimédiatiques, avec laquelle nous nourrissons de féconds échanges transatlantiques. L'année dernière, j'ai terminé en co-réalisation avec Anne-Laure Chamboissier et Gilles Coudert, un premier film *Bernard Heidsieck, la poésie en action* qui est sorti juste après le départ de ce grand performer et écrivain que les jeunes générations redécouvrent avec bonheur. Cela m'a donné envie de continuer sur d'autres sujets culturels contemporains, poétiques ou engagés.

J'ai aussi un projet audio solo, Paradise Now, depuis les années 90, pour des collaborations avec divers artistes d'autres disciplines ou encore pour mixer des pièces produites dans le cadre de City Sonic dans d'autres événements et festivals, et qui s'est dévoilé pour la première fois, en live, à visage ouvert, lors du festival Vidéoformes en mars dernier.

Avec le temps, les masques tombent et les choses se croisent sans pour autant se confondre, cela fait aussi partie du propos de Transcultures qui tente, avec ses partenaires, tant avec City Sonic que Transnumériques ou nos autres activités à l'année, de relier plutôt que de scinder les énergies, les pratiques et les personnes.

© Propos recueillis par Émilien Baudelot - Turbulences Vidéo #89

De la place de la performance dans l'art vidéo

par Jacques Urbanska

La vidéo a donné un sang neuf au Land Art, à l'Happening et à l'Action Art, qui avaient épuisé leurs possibilité aux cours des années 1960.
Nam June Paik

Si la place de la vidéo au sein de la performance constitue un terrain d'études intéressant, c'est par un prisme inversé que nous aborderons la problématique des relations entre ces deux disciplines. En effet, avec le recul, on peut paradoxalement voir dans l'assertion de Paik, combien ces arts « revivifiés » ont, en réalité, été le creuset dans lequel un art vidéo a pu naître et se développer avec une vigueur et une rapidité peu commune.

Dans la « mythologie » de l'art vidéo, on cite généralement deux années comme fondements de l'art vidéo : 1963 et 1965, les publications choisissant tantôt plutôt l'une, tantôt plutôt l'autre. Cela n'est pas anodin et c'est en fait, deux points de vue différents.

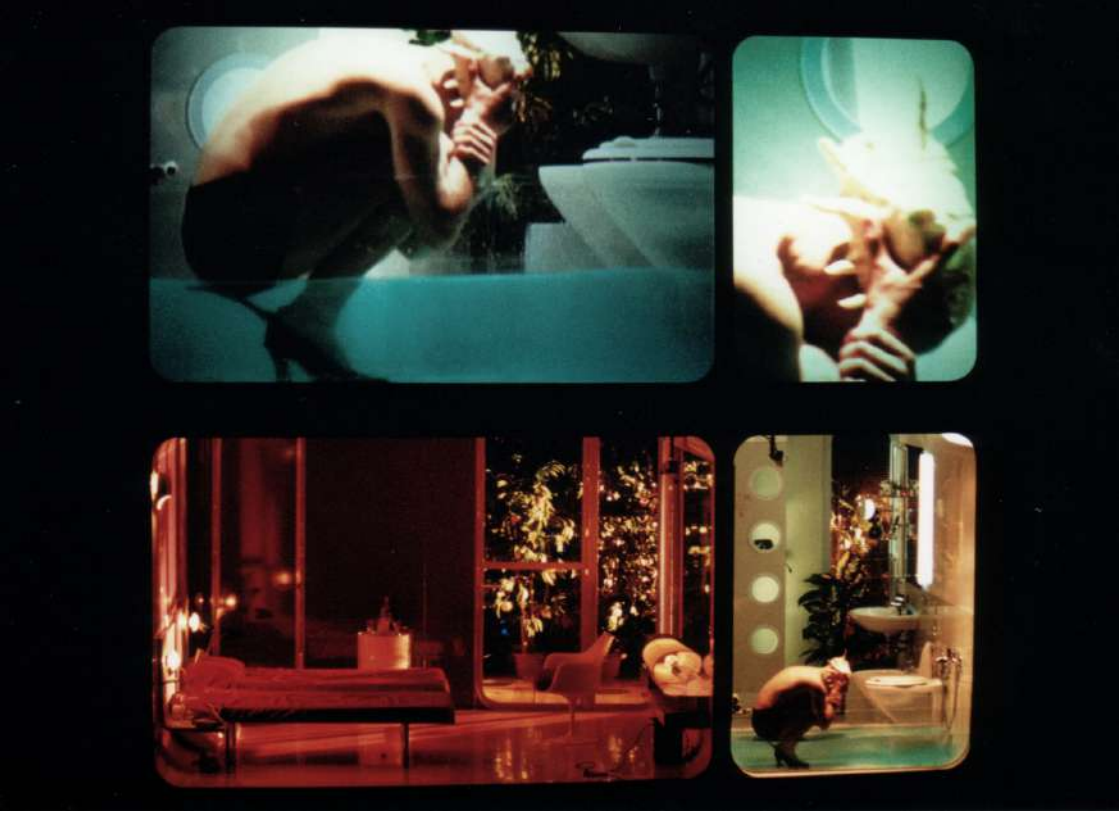
Si l'on prend 1965, c'est Paik et Warhol qui sont cités avec leurs premières mono bandes individuelles[1]. Ce choix lierait alors les débuts de l'art vidéo à la démocratisation d'une de ses technologies et à ce qu'on appellera la « vidéo

1 - L'un avec sa captation improvisée de la visite du pape à New York avec la caméra qu'il venait d'acheter et le deuxième en « testant » du matériel vidéo qui lui avait été prêté par une revue technique spécialisée (tests qui serviront de matière première à son film *Outer and Inner*, projeté d'ailleurs peu de temps avant la vidéo de Paik).





Twin Rooms, Cie Motus © Motus



Twin Rooms, Cie Motus © Motus

légère[2]». S'il est vrai qu'avant 65, la production de l'image vidéo proprement dite, restait une technologie hors d'atteinte pour les artistes de l'époque, cette dernière n'était cependant pas nouvelle, puisqu'elle datait des années 20 et trouvait sa matérialisation première dans la télévision.

Fin des années 50, la télévision est bien implantée dans la société et c'est d'ailleurs face à l'omniprésence de ce média, qu'en réaction et chacun de leur côté, Paik[3] et Vostell[4] vont produire en 1963, des œuvres qui prendront l'image vidéo/télévisée comme matière artistique en tant que telle[5]. Privilégier cette date, présente le double intérêt de proposer une distinction entre art vidéo et

2 - Les unités portables : caméras, vidéo - Dominique Belloir – « Video Art Explorations » - *Cahier du Cinéma* – Hors série – 1981 – pp. 9 et 10

3 - Avec son « Exposition of Music and Electonic Television : Douze (ou treize – suivant les sources) téléviseurs « préparés » qui déforment chacun les images d'un même programme télévisé préenregistré. Voir www.mediaartnet.org/works/exposition-of-music/

4 - En référence à ses « décollages » des années 50, il présente 6 téléviseurs qui ont subis des perturbations d'images : des images vidéo décollagées, créées par un acte agressif. À noter qu'en 58, il avait déjà introduit une télévision dans son œuvre *La chambre noire*, entourant cette dernière de barbellés afin d'évoquer les massacre d'Auschwitz et de Treblinka.

5 - Ils ne sont pas les seuls bien évidemment, rappelons que je ne fais que survoler une certaine « mythologie », on pourrait également citer Wesselmann, Gerstner, Uecker, Isidore Isou…

vidéo d'art, met l'accent sur une matière artistique, plutôt que sur un matériel technique.

Quoi qu'il en soit, si le mythe de la naissance de l'art vidéo s'est si bien construit et continue à être entretenu autour de ces trois artistes, c'est sans doute parce qu'ils symbolisent parfaitement une époque et qu'ils peuvent donc en devenir des « personnages ». Qui plus est, cela à l'avantage d'introduire l'incontournable second chapitre de l'histoire de la vidéo : la performance. Paik et Vostell, très actif au sein de Fluxus d'un côté, Wharhol avec la Factory de l'autre : la transition est évidente. Car s'il est envisageable de parler de la performance sans aborder le thème de la vidéo, l'inverse est apparemment impossible.

La vidéo représentait la solution parce qu'elle n'avait aucune tradition. Elle n'avait pas du tout de charge (fardeau) formel.

— Franck Gillette

Au milieu des années 60, l'art conceptuel s'offrait comme une réponse aux événements politiques qui déstabilisaient profondément la vie sociale et culturelle de l'époque. La performance refléta fortement plusieurs aspects de cet art, comme le rapport au temps et à l'espace (qu'elle induisait de fait) ou l'utilisation par les performeurs de leurs propres corps (en signe de rejet des matériaux traditionnels)… Mais plus que tout, à l'instar du « concept pur », c'est dans l'intangibilité, l'éphémérité[6] de la performance, qui interdisaient toute trace et n'offraient donc pas d'objet-marchandise monnayable au marché de l'art, que l'art conceptuel se voyait le mieux prolongé… Or, c'est justement ce « fondement » de la performance qui fut (et qui continue d'ailleurs aujourd'hui) à être le plus fortement interrogé et mis à mal.

Bien avant l'apparition de la vidéo, certains performeurs commencent à sortir du strict « ici et maintenant », du non-reproductible. Sous forme d'écrits, de photographies, mais aussi de films (8 et 16 millimètre), les artistes créent des traces, des relectures, interrogent d'autres présents (im) possibles. Mais, bien entendu, il n'y a pas que des questions artistiques en jeu, il y a aussi les raisons économiques qui font doucement revenir certains à (la sacralisation de) l'objet, tant décriée par l'art conceptuel[7].

Dans son historique, Davidson Gigliotti[8] soulève d'ailleurs ce dernier point essentiel et qui est fort peu cité : un fonds spécial pour la vidéo avait été créé au *New York State Council on the Arts*. Si le budget pour l'année 69/70 n'était que de 2,5 millions de dollars, il passa à 20 millions de dollars l'année suivante et augmenta encore régulièrement par la suite. Il va sans dire que cela donna à tout le milieu artistique (toutes disciplines confondues), quelques bonnes raisons d'inclure la vidéo dans leur recherche. Tenant compte du fait que les artistes pratiquant la performance étaient, plus que tous autres, en manque de sources de revenus « acceptables », ce nouveau média apparu certainement comme un compromis possible, comme « solution » à tous les problèmes de la terre, c'est-à-dire en premier lieu, aux leurs.

6 - L'éphémérité d'une chose, d'une sensation ou d'un être vivant consiste en sa durée de vie très courte, qui n'a pas le temps de laisser son empreinte ou un souvenir, et laisse un sentiment d'inachevé.

7 - On peut noter que dès 1969, on assiste ainsi au développement d'un nouveau marché artistique. Gerry Chum ouvre la «Galerie TV» à Berlin, puis la «Video Gallery» à Dusseldorf avec rapidement ses premiers tirages limités de bandes video. In Dominique Belloir – « Video Art Explorations » - Cahier du Cinéma – Hors série – 1981 – p. 16

8 - Artiste faisant partie de Videofreex, un des premiers groupes de vidéastes New-Yorkais et directeur de la « Video at the Experimental Intermedia Foundation » de 1975 à 1987. Je vous invite à découvrir deux de ses projets en ligne très peu cités : « The Early Video Project » (une base de données unique sur les débuts de la vidéo) et surtout « radicalsoftware.org », qui met à disposition tous les numéros du seul magazine consacré aux toutes premières heures de la vidéo et qui était le fruit d'artistes incournables de l'époque.



Eile, Yroyto © Yroyto

Est-ce qu'un art historique peut être celui d'une femme nue ?

— Carole Schneemann[9]

À la naissance de l'art vidéo, la plupart des artistes « de sexe féminin » n'avaient que peu d'intérêt pour le marché de l'art. Elles allèrent donc là où ce dernier ne s'était pas encore établi : du côté de la performance (en passant souvent, juste avant, par la case « féminisme »). Comme aujourd'hui[10], il y avait pour ces créateurs un travail supplémentaire à celui de simplement exister en tant qu'artiste, c'était d'exister en tant que femme ou d'exister tout court. La vidéo n'ayant aucun passé, peut-être y ont-elles vu un terrain où elles pourraient être sur un pied d'égalité avec les hommes et laisser une empreinte dans un art encore vierge. Ce qui est sûr, c'est que ces performeuses accueillirent la vidéo avec enthousiasme et avidité. Ainsi s'est imposée dans les années 70, au travers d'artistes comme Carolee Schneemann, Marina Abramovic, Sherry Millner ou encore Adrian Piper… une « vidéo féministe » issue directement du milieu de la performance.

Vingt ans plus tard, le développement des technologies numériques a donné naissance à une telle intermédialité technologique (et artistique), que dans la définition qu'il en donne, Jurgen E.Müller n'hésite pas à supposer que la conception même de *« monades », c'est à dire de média « isolés », ne serait plus recevable*[11]…. Le terme vidéo se dilue dans le multimédias pour englober toute image électronique en mouvement. Certains diront même

9 - Extrait de la performance *Naked Action Lecture* - 1968

10 - Voir la polémique créée par la parution de *Bustamante, l'art et les femmes* – DAGEN, Philippe – Le Monde, 14 mars 2006

11 - Jurgen Ernst Müller – « Top Hat et l'intermédialité de la comédie musicale » in *Cinémas*, vol. 5 –i 1994 – p. 211-220

que le vidéaste « en tant que tel » n'existe plus[12]. De son côté, la performance n'a jamais été en reste de redéfinitions, il suffit de prendre l'exemple de la manifestation « Live Action New York » en 2009 (sous-titrée « This is not a Performa, this is a performance art[13] ») pour voir que le débat est plus que jamais d'actualité. Qu'en serait-il aujourd'hui de la place d'une performance protéiforme, dans une définition élargie de la vidéo ?

À l'instar de Viot Acconci ou de Bruce Nauman, beaucoup de tout jeunes créateurs proposent encore des vidéos de performances d'ateliers : des actes performatifs privés, qui n'ont pas forcément besoin d'une confrontation direct avec le public. Ainsi, Medhi-Georges Lalhou (Fr)[14], dont la recherche questionne sans cesse l*a représentation et la place d'un corps dans les cultures musulmanes*, développe toute une série de vidéos qui s'ancrent profondément et sincèrement dans cette relation intime avec la performance.

Dans sa vidéo *Prayer - Al Fatiha*, il se filme à genoux front contre le sol, cinq parpaings sur le dos, opprimé, incapable de bouger, récitant cette première sourate qui valide toute prière dans l'Islam. Et de poser la question comme sous-titre de la vidéo : *Comment mon corps humain ne peut trouver place dans la nouvelle culture de l'islam, une identité en construction mais déconstruite*. La vidéo tout en créant une mise à distance nécessaire, focalise l'acte en lui apportant la possibilité d'une éternelle répétition. Le temps n'est pas celui de la performance, mais de l'acte qui se renouvelle inlassablement.

Dans un autre registre, Ariane Loze (Be)[15] développe depuis quelques années, de courtes vidéos narratives et surréalistes, où la performance s'est peu à peu inscrite comme témoignage public d'un processus de captation, qui était jusque-là privé. Mettant en scène différentes facettes d'elle-même, qu'elle incarne dans autant de personnages, elle se filme avec la caméra pour seul partenaire réel. C'est ce duologue[16], parfois très physique, qu'elle tente de souligner et d'offrir lors de ses performances/captations publiques.

Ainsi, via un story board précis, on peut dire que ses performances se soumettent préalablement à son travail vidéo, qui lui-même deviendra le fruit de ces dernières. À l'inverse des performances privées, la vidéo finale ne mentionne pas ici la performance, elle ne retient que la captation des actes produits par cette dernière. De son côté, si la performance nous donne à voir les actes du performeur, il est difficile d'y entrevoir la vidéo finale. Dans un beau paradoxe, la performance produit ici du futur alors que la vidéo ne capture pas le passé.

La performance peut aussi être prise comme élément déclencheur, provoquer ce qui sera la matière première de la vidéo. Nebojsa Šerić Šoba[17] fait partie de cette génération d'artistes bosniaque qui ont sur-vécu à la guerre et qui interrogent les événements et surtout l'indifférence générale dans laquelle ils se sont produits. Son installation vidéo *Accidents* est filmée depuis les fenêtres d'un bus. Pour celle-ci, l'artiste imagine une performance où il se fait passer pour un accidenté sur le bord de la route. Dans la vidéo, lorsque le bus passe tout près du lieu de la performance, cela s'agite à l'intérieur, des personnes se collent aux vitres pour assister

12 - Sylvia Martin – *Art Vidéo* - Edition Taschen – 2006 - p. 23

13 - Ceci n'est pas une performa(nce) , c'est de l'art performance. En réaction à la Biennale « Performa 2009 » et à une certaine forme d'institutionnalisation de la performance, qui pourrait s'apparenter, pour certains artistes performeurs, à de l'animation pour vernissage d'institutions culturelles.

14 - www.mehdigeorgeslahlou.com

15 - www.arianeloze.com

16 - Pris selon la définition de Blaise Bayili : sans référence au monologue, mais plutôt de la rencontre de deux êtres, en leur profonde intimité - *L'Inculturation : chemin d'unité et dialogue de resurrection* – Edi. L'Harmatan – 2008 – p. 155

17 - www.shobaart.com



Ariane Loze, performance au Palais des Beaux-Arts de Bruxelles © Ariane Loze

à la scène, dehors aussi quelques passants sont autour du corps. Le bus ralentit légèrement et puis poursuit sa route, le spectacle est terminé, les conversations reprennent comme si rien ne s'était passé.

Si beaucoup de pionniers de l'art vidéo utilisaient la « vidéo légère » pour critiquer la télévision, d'autres avaient à l'esprit qu'en analysant seulement un medium au travers des messages qu'il transmet, ils risquaient de passer à côté de ses spécificités. Ainsi beaucoup d'artistes de l'époque ont créé pour, ou ont emprunté à la télévision.

En 2003, le groupe Motus (It)[18] crée *Twin Rooms* et puise dans les techniques télévisuelles. Prenant le laboratoire comme espace de travail et de création, le groupe produit des spectacles et des performances où le multimédias a toujours revêtu une grande importance. *White Noise* est basé sur un roman qui raconte l'angoisse d'un couple pris dans le « bruit de fond » permanent créé par les médias. Motus le présente comme un spectacle. La scénographie se compose d'une chambre à coucher et d'une salle de bain surmontée de deux écrans de même taille. Des caméras fixes, deux caméramans mobiles et une régie vidéo vont créer, en « live », le contenu des écrans, les transformant en énormes postes de télévision. Le spectateur est placé dans un rôle de voyeur et le dispositif est clairement celui des « reality shows ». Si la partition des personnages est fixée dans l'histoire qu'ils sont entrain de vivre, celle de l'image nous apparaît vite comme transgressive, autonome. L'image nous parle de l'histoire autant que des acteurs, du dispositif, révèle les détails et brise le temps linéaire,

18 - www.motusonline.com



CollectifTIND © TIND

le hachant en petites parcelles. Face au spectacle apparaît une performance qui scrute ce dernier et nous donne à voir d'autres réalités.

Je voudrais terminer sur l'expression « performance vidéo » (ou vidéo performance). Elle pourrait désigner : la captation d'une performance (et sa traduction en vidéo mono bande ou en installation vidéo) ; la performance d'un artiste utilisant du « matériel vidéo ». Le terme Vjing apparu dans les années 70, vient naturellement à l'esprit, mais étant connoté, certains artistes pluridisciplinaires, très actifs dans ce milieu, emploient « performance vidéo » lorsqu'ils développent des projets plus spécifiques. C'est le cas de l'artiste Yroyto[19]. Avec son projet *EILE*, il fait rentrer le spectateur dans le processus de création d'images/sons. Muni d'un matériel de captation (caméras, micros, capteurs…) et d'objet divers, dans une optique performative, Yroyto va construire et développer des univers visuels et sonores, à vue, en entraînant le spectateur dans ses actes de construction/déconstruction. Karl Klomp[20] (NI), quant à lui, travaille directement sur les flux vidéos, se spécialisant dans les « glitch » : les bugs électroniques, les défaillances. Il a développé au fil des années une impressionnante collection de machines proposant des « circuits bending de flux vidéos analogiques » qui permettent d'agir ainsi directement sur l'image. À ses différents projets personnels s'ajoutent de nombreuses collaborations avec des artistes pour lesquels il crée du matériel spécifique. Ainsi, il collabore avec le projet collectif TIND[21], qui se définit sous les mots VJ / video / audio / live / interactivité / social art, propose des performances vidéo très physiques où le travail de recherche sur le concept de l'« erreur » veut

19 - www.yroyto.com

20 - www.karlklomp.nl

21 - www.tind.org



Twin Rooms, Cie Motus © Motus

proposer de nouvelles techniques, de nouvelles façons de créer et même de tout simplement penser du contenu audiovisuel.

Si mon intention n'était pas ici de définir les notions de performance ou de vidéo, sans entrer dans un quelconque débat, on peut néanmoins constater que la facilité d'accès aux technologies vidéo favorisa un questionnement et une certaine redéfinition de la performance de l'époque. Mais ce que je trouve tout aussi intéressant, c'est que la performance ait interrogé la vidéo avant même qu'elle n'ait une quelconque définition. Je dirais même que l'utilisation intensive et inventive de sa technologie par le milieu de la performance, a donné rapidement à la vidéo une matière riche et dense pour qui voulait tenter de la définir.

© Jacques Urbanska, version commentée de l'article paru dans Patch Magazine n°12 Turbulences Vidéo #89

Performance, vidéo et cultures *digitales* au sein de Transcultures

Mon premier projet officiellement soutenu par la cellule « arts numériques » de la Fédération Wallonie Bruxelles[22], et coproduit par Transcultures[23] en 2006, fut *PERCEPT*[24], une performance « numérique » interactive où l'image vidéo, sa création et sa diffusion en temps réel étaient au centre de l'œuvre. Il s'agissait d'une recherche sur la perception spectatorielle, le corps et le mouvement numérisés. Un corps numérique, digitalisé, pixélisé, remanié, corrigé, perfectionné, déformé, ajustable et façonnable à souhait : un corps interfacé qui s'efface au profit de l'image que l'on veut lui donner. Le spectacle se composait de 4 à 5 performeurs sur scène, 3 caméras (dont une mobile), une dizaine d'écrans (tv et projections) et de multiple traitements et interactivités son et vidéo en temps réels. Pour des questions budgétaires, nous n'avions qu'une seule « box » : une cabine fermée où 2 personnes maximum pouvaient s'allonger, comme dans un lit, pour s'immerger et ressentir pendant quelques minutes le « résultat » de tout ce qu'ils avaient vu (et qui se déroulait encore) sur le plateau, projeté sur le couvercle-écran de la *box*, à quelques dizaines de centimètres de leurs yeux… C'était un spectacle hybride, sans début ni fin, où le public pouvait déambuler sans limite de plateau. Très peu de structures prennent le risque de soutenir des projets de ce genre, en donnant carte blanche aux artistes émergents, en leurs permettant d'être vraiment en recherche… surtout lorsqu'il s'agit de premiers projets. Transcultures, est un

22 - Encore appelée Communauté Française de Belgique à l'époque.

23 - transcultures.be

24 - En association avec l'artiste multimédia Thomas Israël – le projet fut présenté à la biennale Transnumériques – Nuit Blanche de Paris, au festival des Bains Numériques à Enghien-les-Bains et au BRASS à Bruxelles, centre culturel dédié à l'époque aux écritures numériques.



PERCEPT © Jacques Urbanska, Thomas Israël, Transcultures 2015

Centre qui a toujours voulu investir de ce côté-là, et la performance utilisant des outils numériques, dont la vidéo, y a toujours trouvé un espace d'accueil et ceci malgré le fait que Transcultures n'ait pas un espace scénique propre.

Dans un tout autre registre, Transcultures mène une collaboration sur le long terme avec Régis Cotentin[25], réalisateur d'origine normande (également commissaire artistique, conférencier et chargé de la programmation contemporaine au Palais des Beaux-Arts de Lille). Depuis la fin des années 90, Transcultures a (co)produit et diffusé ses œuvres : vidéos monobandes (dont certaines figurent dans la collection du Centre Georges Pompidou), installations, performances AV régulièrement sélectionnées dans des festivals internationaux (dont VIDEOFORMES d'ailleurs).

Régis Cotentin s'est souvent servi de performances avec des musiciens électroniques (Scanner, DJ Olive, David Shea, Philip Jeck, Paradise Now…) ou classiques contemporains (Jean-Paul Dessy et Musiques Nouvelles, Pierre Bastien…) comme point de départ pour remonter ces bandes-son et finaliser ses images oniriques (aux volutes baroques et sensuelles, toujours en dialogue intime avec les musiques originales).

Ses installations vidéos peuvent aussi donner lieu à des performances, comme par exemple *Strange Boutique*[26], où il a réuni plusieurs musiciens pour donner différentes lectures d'images qui font le trait d'union entre la mémoire fantasmée et une interrogation sur notre futur[27]. Détournement et recréation de la mémoire à l'ère du numérique et de l'avatar, superpositions de narrations sans textes, collisions et polyrythmies des images, des visages et des corps qui dialoguent avec une musique claire/obscure signée Pierre Bastien qui délaisse ici ces *mécaniums*[28] pour plonger dans les profondeurs des désirs mutants. « Les souvenirs et les rêves sont des moyens de rester en vie… »

Strange Boutique peut être présenté à la fois comme un dispositif installatif multiple et une

25 - http://regiscotentin.free.fr

26 - Aux Brigitinnes à Bruxelles en 2007 et au festival City Sonic en 2009.

27 - Avec récemment également l'introduction de touches 3D dans le flux où s'interpénètrent plusieurs couches iconiques provoquant une sorte d'hallucination poétique.

28 - En 1986 Pierre Bastien fonda officiellement son propre orchestre, baptisé Mecanium, composé de neuf machines Meccano jouant divers instruments, tels le luth chinois, le bendir ou encore le rebab marocains, la kora, l'angklung sénégalais... Dans les années 90, Mecanium inclut jusqu'à 80 machines-musiciennes, et effectua plusieurs tournées ainsi que des apparitions dans plusieurs festivals de musique en Europe, en Australie, au Japon, ou encore en Amérique du Nord.



Something in the Air © Régis Cotentin

performance[29] avec différentes lectures musicales *live* possibles. Le projet s'inscrit dans une vision onirique et parfois cauchemardesque de notre possible immédiat. « La peau se souvient de tout. Silencieuse et secrète, elle ne libère que des images qu'il suffit de percer pour en extraire nos humeurs » écrit Régis Cotentin pour lequel « la caméra, c'est l'écran ».

Pour *Something in the air*[30], Régis Cotentin a voulu proposer une perception visio-acoustique et sensorielle de l'image. Il s'est amusé à brouiller les pistes en inventant le collectif Lavender Hill, regroupant différents artistes imaginaires couvrant les différents métiers de la vidéo, du cinéma et de

29 - Notamment avec Pierre Bastien en ouverture du festival Seconde Nature, en 2007, ou le duo Pastoral au Module de Cagne-sur-Mer, en 2011, dans le cadre de l'exposition *Imaginarium* réunissant plusieurs œuvres de Régis Cotentin et de Thomas Israël.

30 - Egalement présenté en 2009 à City Sonic, à la Machine à Eau.

la musique. La musique originale de Paradise Now[31] lancée comme une invitation au visiteurs pour qu'ils s'allongent sur des transats disposés dans la salle de projection, tandis que l'artiste Isa Belle leurs distillait ses odeurs d'huiles essentielles lancinantes, métamorphosant l'espace de l'installation en une sorte de salon lounge décalé, intégrant les résultats de performance AV dans un dispositif ambiant et multi sensoriel, sans début ni fin.

Les projet *Radicaux Libres*[32] et *LagutroP*[33] initié par l'artiste plasticienne et vidéaste Natalia de Mello[34], respectivement avec l'artiste multimédia Gauthier Keyaerts[35] et la performeuse/artiste sonore Margarida Guia[36]. *Radicaux Libres* (se rapprochant de l'artiste Yroyto, cité plus haut dans l'article), est à la fois une performance AV et un triptyque vidéo qui propose, sur le plan visuel, une réflexion sur l'expérimentation sonore et plastique à partir de gestes et d'objets domestiques les plus modestes qui participent d'une dramaturgie conjuguant thèmes musicaux et scénographie de poche, le tout étant joué, filmé et projeté en direct sur scène. En performance[37], The Aktivist (*aka* Gauthier Keyaerts) construit la musique électronique et organique en direct à côté de Natalia de Mello qui manipule devant une caméra vidéo, des matières, couleurs pour réaliser des petites « sculptures domestiques » qu'elle anime en direct sur le grand écran situé derrière eux sur la scène, pour également évoquer plusieurs grands artistes contemporains avec humour et poésie. Pour *LagutroP* (Portugal à l'envers), les deux artistes portugaises ont réunis toutes une série de saynettes poétiques filmées au Portugal à partir de l'incident survenu le jour de la fête nationale de 2012 lorsque le président de la république hissa le drapeau à l'envers. Cette traversée du paysage de l'envers conduisait à une réflexion sur la crise que traversait (et traverse toujours d'ailleurs) le pays aujourd'hui, avec un regard poétique où la bande-son (voix, ordinateurs, objets) s'élabore en direct en fonction du déroulement des images vidéo.

Un autre pan important des rapports performance/vidéo, et que Transcultures soutient vivement : la poésie-performance. En 2014, le Centre d'études des avant-gardes, (Université Paris 3 - Sorbonne Nouvelle) proposa une journée d'étude intitulée : « Poésie & performance : enjeux théoriques, historiques et critiques »[38] qui essayait de circonscrire cette discipline. Dans Cygne Noir[39] (revue d'exploration sémiotique) Yan St-Onge[40] écrit : « La poésie-performance se situe dans un espace transdisciplinaire, en tension entre diverses tendances artistiques : l'art performance et ses développements dans le champ des arts plastiques ou visuels, la poésie sonore et la poésie action, les diverses avant-gardes comme dada, le futurisme, le surréalisme, Fluxus, mais aussi la contre-

31 - transcultures.be/philippe-franck

32 - Initié en 2008.

33 - Produit par Transcultures 2012 dans le cadre des Transnomades, rencontre créative entre des artistes issus de différentes cultures qui explorent les pratiques numériques et innovantes.

34 - nataliademello.net

35 - gauthierkeyaerts.wordpress.com

36 - margaridaguia.com

37 - Présenté aux Transnumériques, à la Maison des Métallos à Paris, à Sonorama-Besançon….

38 - Quelque peu négligée par la critique, la poésie performance est un champ difficile à circonscrire. Les relations étroites qu'elle entretient avec les autres arts performatifs, les rapports de contiguïté qu'elle connaît avec la « poésie orale » (Zumthor) ne facilitent guère son identification… En quoi la performance poétique, sans en être indépendante, se différencie-t-elle des performances dramatique, plastique ou chorégraphique ? Ou même de l'oralité poétique, étant entendu qu'elle déborde largement la simple mise en voix.

39 - Cygne noir, no 2, 2014. en ligne >> revuecygnenoir.org

40 - Doctorant en sémiologie à l'Université du Québec à Montréal >> uqam1.academia.edu/YanStOnge



Les Oracles © Rhizome

culture, le lettrisme, le *happening*, etc. » La poésie contemporaine se fait performance, il y a suture, « une fusion de deux formes d'art dans une nouvelle forme hybride, sans que celles-ci ne perdent totalement leurs spécificités respectives[41] ». Et l'on comprend alors que la vidéo, le son et tous les multiples transversalités de la performance contemporaine se retrouvent naturellement présentes dans la poésie performance. La différence est que ces transversalités servent, dans un cas, l'acte performatif lui-même, dans l'autre, le texte, pris comme matière non seulement intellectuel, mais physique. Pas étonnant alors qu'on retrouve dans le même texte, la référence à Bernard Heidsieck et sa Poésie action, la poésie « hors du livre » (dont Philippe Franck, artiste sonore et directeur de Transcultures, à d'ailleurs réalisé tout récemment, un documentaire doublé d'un livre[42]). Hors du livre, mais dans le son, les images, les textures, les voix… Si en France, le Centre Databaz[43], dirigé par le couple d'artiste multimédia Hortense Gauthier et Philippe Boisnard et explorant les rapports entre la littérature contemporaine et les arts numériques, qu'ils soient plastiques, visuels, sonores ou interactifs… est quasi le seul à s'intéresser et à proposer de la poésie performance, au Québec, où la poésie se consomme avec moins de modération le terreau est fertile.

Avec Rhizome[44], Centre de création, de résidence, de production et de diffusion, générateur de projets interdisciplinaires dont le cœur est littéraire,

41 - *ibidem*

42 - Anne-Laure Chamboissier, Philippe Franck (en collaboration avec Gilles Coudert) : *Poésie action – Variations sur Bernard Heidsieck* (livre / DVD) – Presses du Réels 2015

43 - databaz.org/centre

44 - productionsrhizome.org

Transcultures à noué un partenariat qui a donné lieu à plusieurs réalisations mêlant étroitement vidéo et performance.

Les Oracles[45], dont le premier volet fut créé en 2014, est une séries de duos composés d'un auteur et d'un chorégraphe interprète ayant lieu sur un autre territoire interdisciplinaire, à laquelle se greffe une dimension vidéo, puis sonore. La finalité visée étant un spectacle littéraire conviant la danse par le biais d'un dispositif vidéo activé *live* durant la prestation scénique alors que l'auteur et l'artiste audio performent sur scène. *Les Oracles* se construisent en ping pong entre les 4 disciplines réunis en studio, au Québec et en Belgique, puis sur scène.

Premier tableau de ce qui deviendra un diptyque, *Percées*[46] résulte de la rencontre entre la poète montréalaise Catrine Godin[47] et la chorégraphe québécoise Karine Ledoyen[48]. Retriturés, rebrassés, remixés ensemble et transposés en d'autres langages, gestes et mots se retrouvent ainsi propulsés sur scène via un système de projection vidéo et sonore. Portés par la présence physique de l'auteure qui traverse la scène et celle de Philippe Franck (*aka* Paradise Now) ainsi que par les images vidéo réalisées (dans les environs de Québec avec deux danseurs de la compagnie de Karine Ledoyen) par l'artiste multimédia Thomas Israël[49], les mots dansés semblent s'incarnent avec force et résonance.

Le second Oracle, *intitulé Prototype#1*[50], rassemble la romancière et essayiste Martine Delvaux[51] ainsi que la chorégraphe Manon Oligny[52], toujours avec les mêmes artistes visuel et sonores belges que pour le précédent *Oracle*, afin de faire naître une œuvre poétique et acide, performée sur scène par la danseuse Marilyn Daoust.

Un autre projet né de ces échanges « transatlantiques », l'installation vidéo *Chœur*, qui reprend pour sa part et en la revisitant, le cas des « performances d'ateliers » (également cité dans l'article ci-dessus) : Au centre d'une pièce noire semble se tenir un certain nombre de personnes. On devine la vidéoprojection : est-ce une téléprésence, un enregistrement ? Il n'est pas possible au premier coup d'œil de déterminer combien exactement. Certaines se tiennent derrière d'autres. En faisant le tour de la pièce, il est possible d'en compter neuf. Neuf présences d'hommes et de femmes se tenant au centre de l'espace. Ce sont des poètes, sept du Québec et deux de Belgique. Neuf présences poétiques (par la vidéo) différées. Une trace (de la performance physique) qu'ils ont laissée, des bribes de codes visuels et sonores qu'un dispositif numérique fait pourtant interagir en tant réel avec le public. Entre eux, surtout, mais aussi avec le visiteur, qu'ils interpellent. Lorsque, pour répondre à leurs demandes répétées, ce dernier se place dans le carré de lumière, tous les poètes se mettent à dire en même temps un flot de vers qui pourtant ne sont pas confus. Puis, graduellement, ils se cèdent mutuellement la parole. Les vers s'enchaînent. Rapidement au début, puis plus lentement jusqu'à ce qu'un seul poète se fasse entendre. Il dit son poème – les autres le laissent dire – puis s'efface

45 - Dont le deuxième volet est toujours en cours de production et sera diffusé aux Transnumériques 2015, événement partenaires de Mons2015, Capitale européenne de la Culture.

46 - La première a eu lieu à Québec en octobre 2014, à la Salle Multi (Québec).

47 - trajectoiresverslincertain.wordpress.com

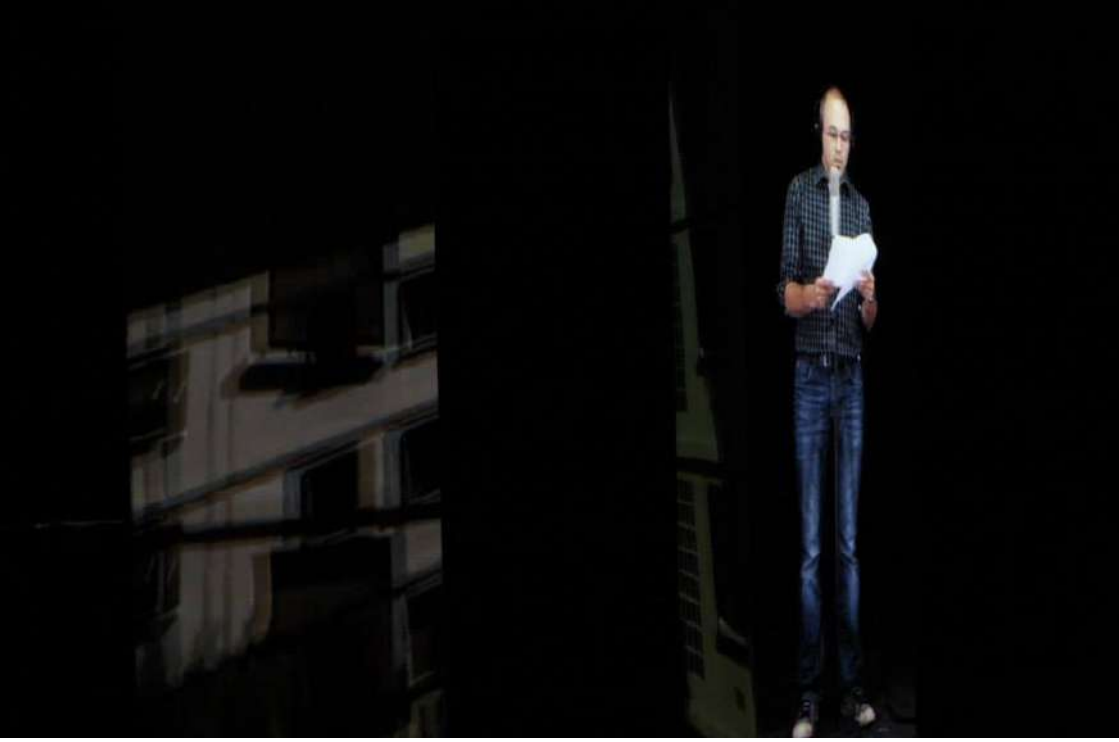
48 - dansekpark.com

49 - thomasisrael.be

50 - En cours de création, première résidence au Centre chorégraphique de Québec, La rotonde, en mai e la seconde à Bruxelles en février pour une création prévue en 2016.

51 - fr.wikipedia.org/wiki/Martine_Delvaux

52 - manonfaitdeladanse.com



Chœur © Rhizome

graduellement, laissant la place à une trame sonore et visuelle. Un paysage faisant écho à la poésie.

Pour finir, je voudrais juste citer brièvement quelques projets coproduits ou diffusés par Transcultures ces dernières années et qui proposent des performances (ou installations-performances) autour de l'image vidéo sans prise de vue préalable et de la vidéo issue du Web.

Une œuvre d'art est dite « générative » lorsqu'elle se base sur des algorithmes pour se générer d'elle-même. Il n'y a donc pas forcément de captation vidéo et l'image produite est issue d'un calcul informatique (qui est ou non en temps réel). Les projets évolutifs *Fragments#43-44*[53] de Gauthier Keyaert (instrument de musique audiovisuel) ou *Tanukis* (projet protéiforme qui explore la possibilité d'une relation émotive entre un humain et un avatar virtuel) de François Zajéga[54], proposent tous deux des performances qui viennent enrichir le projet tant au niveau technique qu'au niveau conceptuel.

Le deuxième point, l'exploration de contenu Web en temps réel, est devenu une spécialité pour Valérie Cordy, artiste multimédia et multi casquettes[55]. Ses performances[56], du genre lecture/conférence-spectacle, sont des messes loufoques, politiques et poétiques, nourries de tout ce qu'elle croise, en chair ou en pixels. La curatrice « nouveau médias »

53 - vimeo.com/78460245

54 - frankiezafe.org

55 - Comédienne metteur en scène et aujourd'hui directrice du Centre Culturel Wallon la Fabrique de Théâtre - lafabrique.be

56 - *Wired Dreams*, *Astéroïde*, *Spam* ou encore les *Astronautes Immobiles*...



Fragments#43-44, Gauthier Keyaerts © Photo : Jorge Leone

Anne Roquigny[57] a quant à elle développé WJs[58], un logiciel qui permet des performances multimédia et multiutilisateurs en ligne et où le contenu issu du Web, interfacé, remixé et multiplexé produit un flux vidéo qui peut être projeté n'importe où dans le monde. On pourrait encore citer Lucille Calmel[59], Michaël Borras Systaime[60], ou encore Arnaud Eeckout du collectif VOID[61]… qui chacun de leur côté ont conçu des performances où l'image vidéo produite (en live ou en différé) provenait directement de la matière Web.

À travers ces projets hybrides, partenariaux et mutants, Transcultures veut explorer les transversalités contemporaines et les nouvelles écritures intermédiatiques où les langages du son et de l'image dialoguent pour créer des formes émergentes.

© Jacques Urbanska - Turbulences Vidéo #89

Biographie :

Comédien et metteur en scène de formation, Jacques Urbanska est soutenu par la Fédération Wallonie Bruxelles (cellule arts numériques) depuis 2007. Il est chargé de projets Media Arts et Art en réseaux, il intervient dans le développement des projets qui ont trait aux arts numériques. Depuis 2010, il a développé un grande veille d'information sur le concept arts + technologies/sciences/recherches/innovation (arts-numeriques.info) et sur plusieurs thématiques liées aux mouvements sociaux. Il est par ailleurs consultant Web strategy pour plusieurs structures publics et privées.
jacques-urbanska.be

57 - roquigny.info

58 - wj-s.org > que Transcultures a récompensé des premiers Transnumériques Awards – Art(s) & Network(s) 2013 créés pour soutenir les arts utilisant les réseaux.

59 - myrtilles.org

60 - systaime.com

61 - collectivevoid.com

Natan Karczmar

Portrait d'artiste



Contact, installation de communication place des rois, Tel-Aviv, 1983 © Natan Karczmar

Entretien avec Natan Karczmar

propos recueillis par Gabriel Soucheyre

Je suis né à Paris en 1933, dans le 4e arrondissement. Mes parents étaient polonais, ils se sont rencontrés à un cours du soir de français.

Mon père est arrivé en France en 1929. Il a reçu une formation de peintre à l'École des Beaux Arts de Varsovie, mais compte tenu des difficultés à vivre de ce métier, il travaillait également dans la fourrure, comme assortisseur.

Ma mère, un peu plus tard, a tenu un magasin de parfumerie aux Lilas, à Paris.

Je suis fils unique. J'ai peu de souvenirs de ma petite enfance. Un des premiers souvenirs remonte à 1936 : mon grand père était au salon et lisait un journal dans lequel figurait une photographie de volontaires qui se rendaient en Espagne pour combattre Franco. Or, son fils de dix huit ans s'était embarqué sur un bateau qui avait été coulé par les allemands. Grand père avait cru reconnaître mon oncle sur la photo. C'est mon premier souvenir vivace.

La guerre est arrivée alors que j'avais six ans.

Il y a d'abord eu l'exode.

Mon père avait une grosse voiture et nous avons fui à Arcachon. Nous sommes revenus à Paris quelque temps après, en 1940. Puis, les premières mesures antijuives n'ont pas tardé à se manifester et les hommes de la famille, mon père, mon grand père et mes oncles, sont partis à Nice sur la Côte d'Azur, qui était alors occupée par les italiens et où le danger était moins grand.

Ma mère tenait toujours son magasin à Paris. Un jour, quelqu'un est venu nous avertir qu'il fallait partir dans la nuit, nous apprenant qu'on allait confisquer le magasin et qu'il y avait de forts risques que l'on nous arrête. Nous avons donc fait nos valises et passé la ligne de démarcation pour arriver à Nice. Là, je suis tombé malade et j'ai dû me réfugier à la montagne, à Saint-Dalmas-le-Selvage.

À Nice, mon père, grâce à ses talents de peintre, avait été enrôlé par la résistance pour fabriquer de faux papiers. J'ai d'ailleurs à ce propos une anecdote qui me revient. Mon père fabriquait ces documents d'identité et c'est un parent lointain qui était chargé de les distribuer. Un jour, ce dernier est contrôlé en ville au cours d'une de ces livraisons. Il présente ses faux papiers, tout se passe bien et on le laisse partir. Dans la panique, il oublie de prendre avec lui le cartable qui contenait les faux papiers. Un policier zélé s'en aperçoit et s'enquiert de son contenu. L'homme est arrêté et on ne l'a jamais revu.

Quand je suis revenu à Nice, nos mères ont décidé de nous envoyer, mes cousins et moi, à Clion-sur-

Indre, chez des retraités qu'elles connaissaient. Cinq enfants y ont été cachés pendant deux ans.

On m'appelait Nicolas, je n'avais pas de papiers, ne pouvais pas aller à l'école, n'avais pas de carte de rationnement. Heureusement, la propriétaire de la ferme où nous étions tenait aussi une petite épicerie. On a survécu comme ça.

À Clion, les gens se doutaient que nous étions cachés mais nous avons eu la chance de ne pas être dénoncés. J'ai le souvenir que la résistance avait fait parvenir un petit cercueil à un homme qui était connu pour collaborer avec les Allemands, le prévenant des risques qu'il encourait s'il parlait. Notre quotidien était dominé par la peur.

Plus au sud, nos parents, quant à eux, sont allés se réfugier à Mane, dans les Alpes-de-Haute-Provence. Ils étaient dix-sept, cachés dans trois maisons. Un jour, ils ont été dénoncés par le fils de la blanchisseuse, chez laquelle ma mère et les autres femmes apportaient le linge des hommes. Un peu plus tard, est arrivé au village une traction avant noire, avec un allemand et deux miliciens. Ils venaient pour les contrôler. Mon grand père a été tué par un jeune milicien en essayant de se sauver. Ils ont emmené ma mère à Marseille pour vérifier ses papiers, bien-sûr faux, de ceux que mon père fabriquait si bien. Elle fut arrêtée, remontée à Drancy et déportée à Auschwitz. Heureusement, elle en a survécu.

Mon père a pu se réfugier dans le maquis et il est devenu chauffeur du commandant des FFI. En ce qui nous concerne, ma mère avait pu, alors qu'elle était dans le train, fournir à des cheminots un mot qui contenait notre adresse et où elle nous apprenait que les allemands savaient où nous nous trouvions, et qu'il fallait par conséquent se montrer très prudent.

Chaque mois, j'écrivais à mes parents, et au cours de leur perquisition à Mane, l'allemand avait trouvé une enveloppe avec l'adresse de retour.

Pendant toute cette période, de six à douze ans, je ne suis pas allé à l'école. J'avais le sentiment d'être en hibernation, partagé entre la foi en ma bonne étoile, et la crainte de devoir toujours m'appeler Nicolas. Avec l'un de mes cousins, nous écoutions Radio Londres et nous avons appris la nouvelle du débarquement.

En 1945, mon père est venu jusqu'à Clion en vélo pour me chercher, et nous sommes remontés à Paris. Là-bas, nous ne savions pas si ma mère avait survécu. Tous les soirs, nous écoutions la liste des déportés, sans nouvelles. Peut-être son nom nous avait-il échappé ? Un jour, pourtant, un médecin américain est venu frapper à notre porte. Il nous a dit avoir rencontré madame Karczmar à Bergen-Belsen. Nous savions qu'elle était en vie. Un autre jour, un clochard a frappé à notre porte et espérant un pourboire, nous a appris que ma mère venait d'arriver à la gare. Nous nous sommes rendu à l'hôtel Lutecia en taxi, et ma mère était là. On s'attendait à la retrouver squelettique, mais bien au contraire, elle était plutôt enflée. À la libération de Bergen-Belsen, les déportés se sont jetés sur des conserves et toute la nourriture qu'ils pouvaient trouver. Pour l'anecdote, en marchant elle tenait sous son bras quelque chose et mon père lui a demandé de quoi il s'agissait. C'était une miche de pain qu'elle conservait.

À partir de ce moment, on se réinstalle à Paris, et ma mère finit par retrouver son magasin aux Lilas. Pour ma part, j'ai fait quelques mois dans une école communale puis je suis entré au Lycée Voltaire. Or, je ne savais pas étudier, j'avais appris à lire et à écrire entre 5 et 6 ans, mais j'étais le seul parmi mes camarades de classe à ne pas avoir de méthode, de discipline de travail. Même le simple fait de lever le bras pour poser une question m'était tout à fait étranger. Je ne cherche pas à justifier mon comportement mais j'ai complètement décroché. J'ai finalement été recalé et ne suis pas passé en troisième. C'était un désastre. J'ai dû alors prendre des cours dans une école privée. J'avais choisi

les cours de l'après-midi parce que le matin je pouvais écouter les émissions radiophoniques de Jean Vitold, sur la musique classique. Je m'y intéressais et allais écouter de nombreux concerts symphoniques.

À douze ans j'ai aussi commencé à prendre des cours de violon mais je manquais toujours de discipline. Je n'ai donc pas pu faire des études sérieuses de musique. Et j'ai pensé qu'il valait mieux être un mélomane passionné qu'un mauvais musicien.

Jusqu'à mes dix-huit ans, à Paris, je mène une vie désorganisée. J'allais à droite, à gauche. Je suivais par exemple les premiers spectacles du mime Marceau et des cours de pantomime en tant qu'auditeur. De même pour l'art dramatique. Bref, je touchais à tout, sans me spécialiser, sans vraiment étudier. J'étais réfractaire à l'étude, à suivre un manuel, cela m'était difficile.

Trois mois avant de passer mon bac, je révèle à mes parents que je ne le passerai pas. Une catastrophe pour eux.

Plus jeune, mon père avait souhaité partir en Palestine, il avait obtenu un visa que sa mère lui avait caché le temps qu'il soit périmé. À la place, il était parti à Paris. Une cousine qui y résidait, par ailleurs épouse du célèbre pianiste Brailowski, lui avait conseillé de venir à Paris pour percer dans la peinture. Parmi les survivants européens de ma famille, il y avait cette tante de Bruxelles, Fanny. Son mari, mon oncle Adolf, téléphone un jour à mon père et lui apprend qu'ils partent vivre au Canada. Ils souhaitent nous voir avant de partir, tout en nous signifiant qu'ils n'auront pas le temps de venir à Paris. Mes parents montent donc à Bruxelles et mon oncle leur propose de venir avec eux au Canada. À la grande surprise de mon oncle et de ma mère, mon père admet qu'il est prêt à quitter l'Europe, non pour le Canada, mais pour Israël, comme il l'a toujours souhaité. Second rebondissement, mon oncle lui tape dans la main et se dit prêt à le suivre. Il avait déjà son billet pour le Canada, son passeport, mais c'est ainsi qu'ils décidèrent d'aller en Israël. C'était en 1950. Mon oncle avait été associé avec son frère dans une entreprise de métallurgie qui fabriquait des fermoirs de sac. Ils ont emporté avec eux toutes les machines, une usine en préfabriqué et se sont installés à Petah-Tikva, dans les environs de Tel-Aviv. Mon père s'est associé à mon oncle. Le temps que l'usine se construise - il fallait six mois - ma cousine et moi sommes allés dans un oulpan, une petite université conçue pour les immigrants qui devaient apprendre l'hébreux à toute vitesse.

Après l'école, n'ayant appris aucun métier, j'ai dû travailler dans les affaires de mon père. Je me suis donc exercé sur différentes machines. C'est là que j'ai découvert la galvanoplastie. Une fois que les produits sont achevés et polis, il faut les plonger dans un bain de dorure, de nickelage, etc. Cela me convenait parfaitement car je pouvais commencer le travail à dix heures, et quand je finissais, après tout le monde, je partais à Tel-Aviv où j'allais à des concerts.

Être un artiste ? Cela mis un certain temps avant que je l'admette, ou bien qu'on l'accepte. Pour comprendre ma démarche, il faut savoir que lorsque j'étais élève au Lycée Voltaire, j'allais au ciné-club, puis à la cinémathèque. À Tel-Aviv, je faisais partie d'un petit groupe de jeunes français qui étaient réunis autour du directeur de la programmation des émissions françaises à la radio israélienne, et ce dernier m'a invité à rejoindre l'équipe de la radio. Pendant environ deux ans, j'étais speaker francophone à la radio, et j'avais même, le jeudi, ma propre petite émission. Par ailleurs, il y avait, dans ce même groupe, une jeune pianiste dont le père était directeur de l'*Écho d'Israël*, un quotidien francophone local. Puisque que j'assistais à tous ses concerts de musique de chambre, elle me proposa un jour d'écrire quelques critiques dans le journal. Je suis devenu critique musical pour l'*Écho d'Israël,* j'avais vingt ans. Je fréquentais donc de



plus en plus le monde des artistes.

J'ai ensuite souhaité organiser une cinémathèque et me suis mis à la recherche de classiques du cinéma. Aucun distributeur sur place n'avait de vieux films en sa possession. Je suis allé dans les ambassades et j'y ai trouvé des films sur l'art, la peinture, la sculpture, l'architecture etc. J'ai trouvé vingt films, et c'était suffisant pour faire cinq programmes.

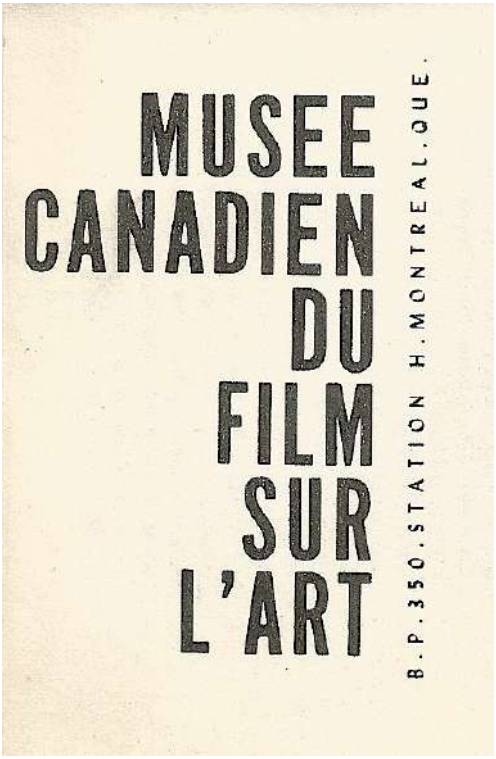
Ensuite, j'ai approché la maison des artistes à Tel-Aviv, à Jérusalem et à Haïfa, loué des salles, et monté un **Festival de Films sur l'Art**, qui a eu beaucoup de succès. J'ai même dû faire deux séances par soirée. Puis je suis retourné à Paris pour y demander de l'aide afin de monter une cinémathèque. L'attaché culturel de France en Israël m'avait présenté à un responsable d'une organisation juive en France, qui m'avait proposé son appui pour ce projet. Malheureusement, il avait démissionné entre temps et n'a pu m'aider. Je me suis intéressé à d'autres projets.

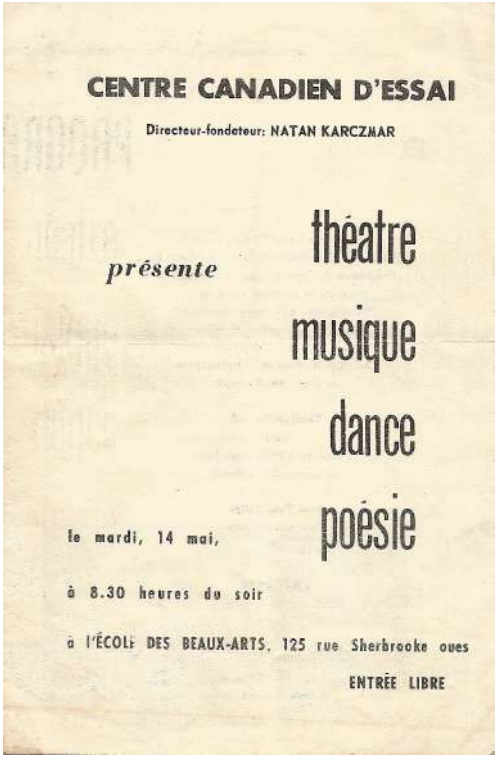
On m'avait présenté à Léonide Moguy, un cinéaste alors fameux, et nous avons préparé ensemble le projet d'un **Centre du Film Documentaire**. D'autre part, pour vivre, j'ai aussi monté l'**Association du Disco-club de France**. Avec un ami dont le père était imprimeur, nous avons fait des affiches et des cartes de membres, un autre ami m'avait fourni quatre-vingt disques 78-tours de jazz de la Nouvelle-Orléans. On a acheté un électrophone portable, j'ai dégoté une cave sous un café de la place Saint-Michel et les gens venaient, prenaient des cartes de membre, amenaient aussi leurs propres disques et les soirées se lançaient. Comme ça ne suffisait pas, j'ai trouvé à l'étage d'un bar, près de l'Opéra, une salle pour faire des soirées dansantes et accueillir les membres du Disco-club le week-end. Par la suite, des voisins se sont plaints du bruit. J'ai donc déniché une autre cave rue de la Huchette. Bref, je vivotais avec des moyens divers.

Sur ces entrefaites, mon père avait tout perdu et s'est retrouvé ruiné en Israël. Un de ses amis lui a donc conseillé de revenir à la fourrure, métier qu'il connaissait bien, mais au Canada. Mon père me demande d'y partir en éclaireur. À l'époque je devais travailler sur un film avec Léonide Moguy, Je lui montre la lettre de mon père et il me dit: «Tu m'as convaincu ici, tu les convaincras là-bas.»

Je suis donc parti. J'ai eu plusieurs boulots, j'ai travaillé dans une librairie, j'ai été journaliste, et j'ai finalement atterri dans une affaire immobilière, où j'étais chargé de vendre des pavillons, du fait que je me débrouillais bien dans différentes langues. Je gagnais gentiment ma vie.

Je fréquentais souvent le Musée des Beaux Arts de Montréal qui présentait tous les quinze jours des





films sur l'art. Là, j'ai eu l'idée de monter le **Musée Canadien du Film sur l'Art**. Je suis allé dans les ambassades, j'ai recueilli des films et créé une cinémathèque qui a fini par avoir quarante sections, trente au Québec et dix dans le reste du pays. Son siège a même été à l'École des Beaux Arts de Montréal. De nombreux artistes y passaient. C'est là que j'ai eu l'occasion de rencontrer une grande actrice, Dyne Mousso, qui venait d'avoir un grand succès dans *La Mouette* de Tchekhov au Théâtre du Nouveau Monde, et qui me confia vouloir monter une pièce en un acte, *La plus forte*, d'August Strindberg. Sur ce, je retourne à l'École des Beaux Arts et propose aux étudiants de travailler sur les décors et les costumes, puis le directeur de l'école m'autorise à produire la pièce, à condition que l'entrée soit gratuite. Le 14 mai 1957, j'ai fondé le **Centre Canadien d'Essai**. En sept ans, on a monté cent spectacles qui comprenaient généralement des pièces en un acte, de la poésie, de la danse et de la musique.

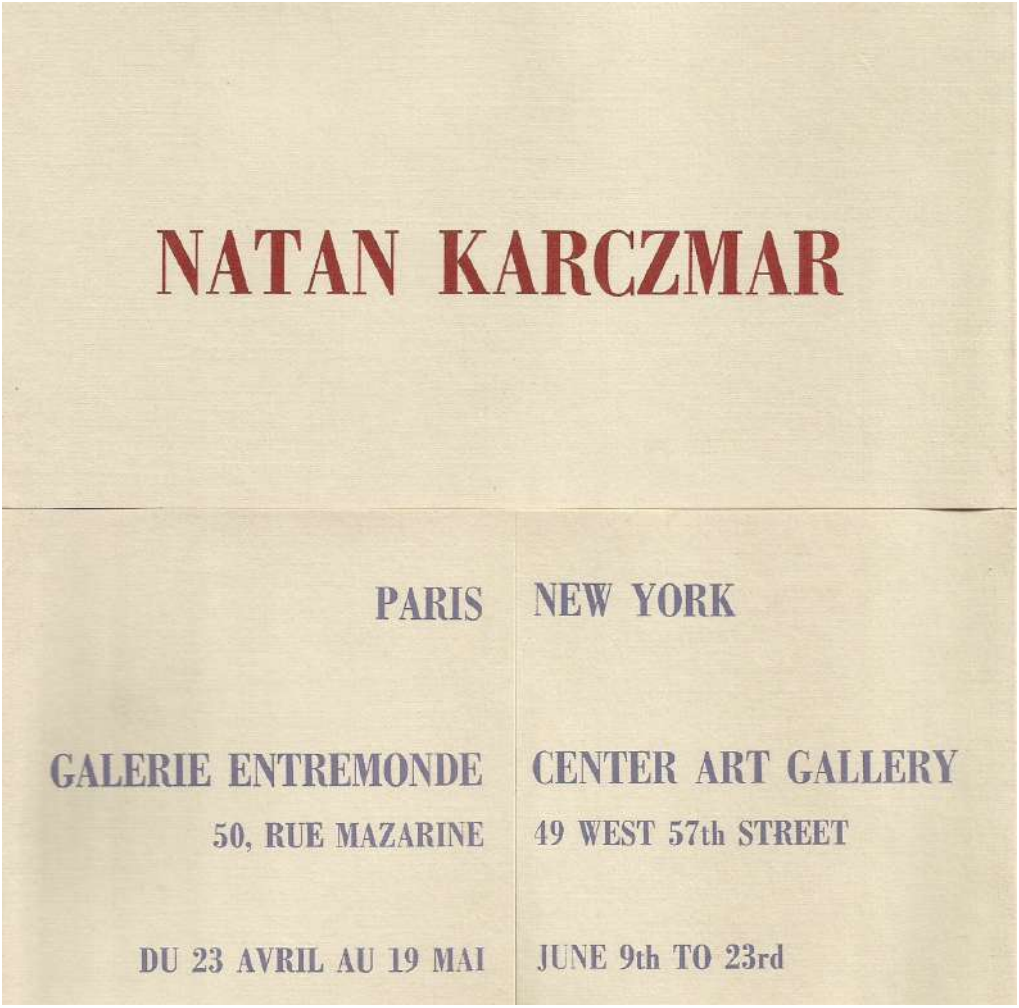
Par ailleurs, j'ai aussi créé le **Salon de la Jeune Peinture** ce qui m'a permis d'apprendre la lecture des tableaux au contact des membres du jury, que je choisissais. J'étais donc organisateur et animateur culturel. Là, je dois revenir à l'âge de douze ans, quand j'ai ramené pour la première fois mes dessins de lycée à mon père. Dépité, il me dit en yiddish : «Tu as deux mains gauches». J'étais incapable de dessiner. J'étais assez d'accord avec lui et je me destinais plutôt à la musique. Toujours est-il que, pendant longtemps, ce complexe m'a poursuivi.

Lorsque j'ai perdu le Centre Canadien d'Essai et le Musée Canadien du Film sur l'Art, je me suis mis à l'édition d'art, et le hasard a voulu, au cours d'un changement d'entrepôt nécessaire à mon activité, que je me retrouve dans un ancien

cahiers d'essai



50 cts



atelier d'art graphique. J'étais un peu déprimé et le meilleur moyen thérapeutique que j'ai trouvé fut de me mettre à la peinture. Je m'étais rendu compte à l'époque, en découvrant le Mouvement Automatiste au Québec, qu'on n'était pas obligé pour s'exprimer de passer par la représentation. C'était un pendant du mouvement Action-Painting de New-York. Là, je me suis mis à réaliser de nombreux tableaux. Il se trouve aussi que ma mère, qui venait tous les six mois aux USA avec mon père pour faire des expositions, a vu mon travail et m'a demandé si je comptais exposer. N'étant pas encore prêt, je lui ai répondu que ce n'était pas encore d'actualité. Quelques jours plus tard, elle me téléphone en me demandant de préparer une vingtaine de tableaux pour une exposition avec mon père à Baltimore. L'exposition a eu lieu, et j'ai même vendu quelques tableaux, ce qui m'a fortement encouragé. Pourtant, ce n'est pas encore là que j'ai admis être un artiste mais plutôt au cours d'une exposition contre la guerre au Vietnam, où une dizaine d'artistes de Montréal avaient été invités à Toronto. J'avais conçu une sculpture sensée représenter le Vietnam sous la forme d'une cible. C'était en 1967, et à ma



Le sablier ou les aventures de Noé, Théâtre, Tel-Aviv, 1983 © Natan Karczmar

grande surprise, la pièce était bien présentée et mise en avant. Il y avait de nombreux média et vint le moment où l'on appela les artistes à se rejoindre pour une photo. J'entends alors : « Natan, qu'est-ce que tu attends ? » Mes collègues m'appelaient. C'est là qu'eut lieu le passage à travers le miroir. On m'acceptait comme artiste, je m'acceptais comme tel.

À partir de là, j'ai eu l'occasion, en 1970, d'avoir mes premières expositions simultanées à Paris et New-York, une à la galerie Entremonde rue Mazarine, et l'autre dans la 57ème rue à la Center Art Gallery. De 1970 à 1983, j'ai vécu de ma peinture, de lithographies et de photomontages.

En 1983, j'ai pris congé de ma peinture en ayant conscience que je m'empoisonnais avec le diluant que j'employais. J'en profitais pour mener deux projets avec la municipalité de Tel-Aviv Jaffo où je résidais alors. L'un était un théâtre de rue où j'ai produit ma pièce *Le Sablier ou les aventures de Noé*, et l'autre, une installation de communication, *Contact*, sur la place des Rois (actuelle place Rabin). C'était la foire du livre et j'étais assuré que cent mille personnes allaient y passer. J'ai exposé cent cinq portraits sur le thème du sourire, du rire, du clin d'œil, de la grimace et de la communication gestuelle. Parmi les nombreux jeux de communication, il y avait vingt-quatre téléphones installés en demi-cercle reliés à une opératrice qui décidait des communications entre les participants. Le but étant de retrouver la personne qu'on avait au bout du fil.

En janvier 1984, je suis au Centre Pompidou où l'on me présente Fred Forest. Il est invité à voir les photos de *Contact* et quand je lui parle des vingt-quatre téléphones en circuit fermé, il m'emmène au Musée d'Art Moderne où il avait disposé quarante téléphones dans le cadre de l'exposition *Electra*.



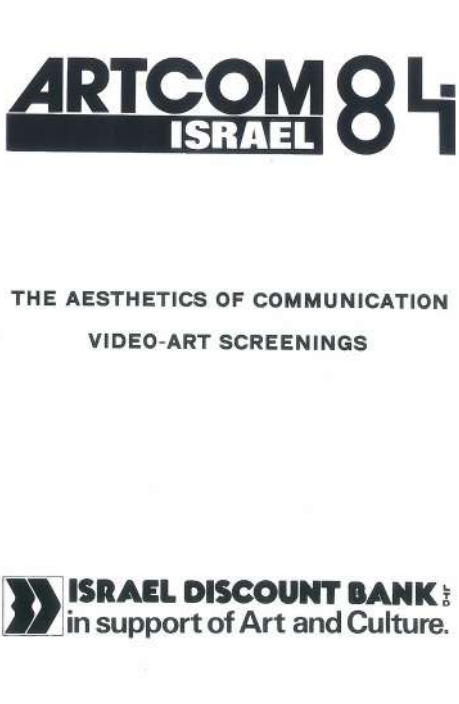
Contact, installation de communication place des rois, Tel-Aviv, 1983 © Natan Karczmar

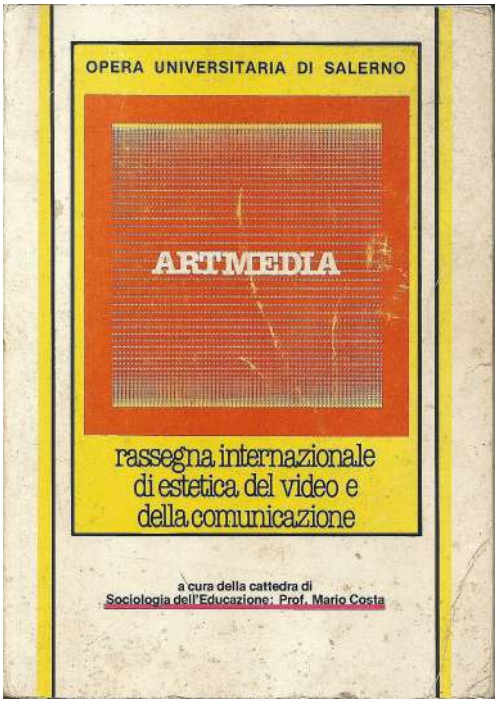






Contact, installation de communication place des rois, Tel-Aviv, 1983 © Natan Karczmar



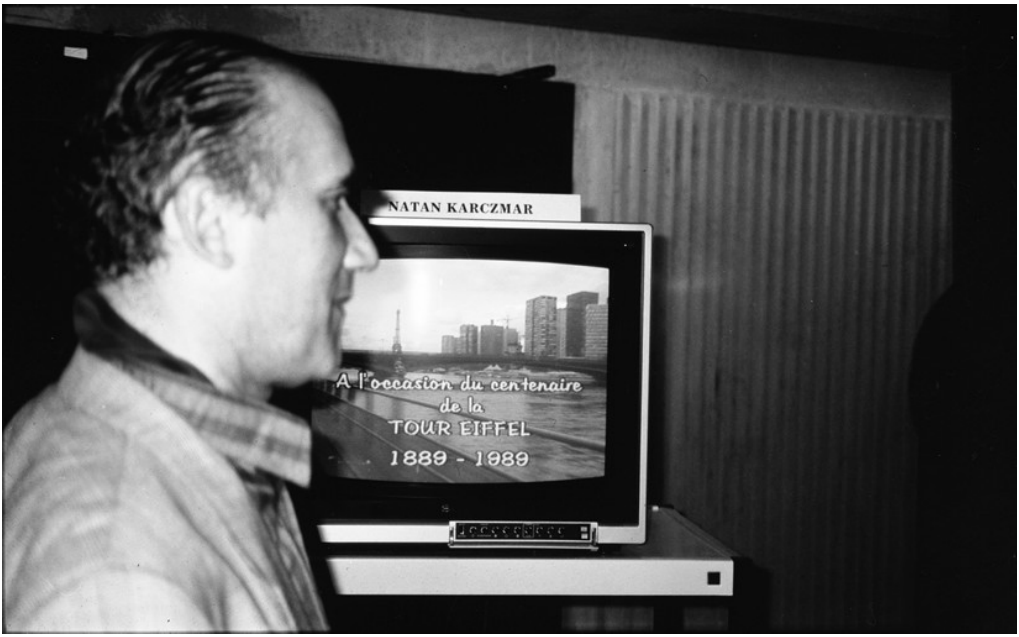


Il me propose alors de faire partie du groupe de l'**Esthétique de la Communication** récemment créé et j'accepte d'emblée.

Une fois revenu en Israël, je monte un projet de symposium, **Art Com Israël 84**, avec le musée d'Israël de Jérusalem, le musée de Haïfa et le centre culturel Tzavta à Tel-Aviv. Fred Forest est venu, ainsi qu'Antonio Muntadas et j'en ai profité pour greffer à la manifestation un *screening of video art* de nombreux pays. C'est là qu'a commencé ma démarche dans ces domaines.

Ainsi, pour montrer ce qu'était l'Esthétique de la Communication, j'ai invité, le 26 octobre 1984 à quinze heures, par le biais de la presse, quiconque étant possesseur d'une caméra vidéo, à se joindre à l'événement et à se trouver sur le lieu de son choix, et sur un top départ donné par la radio, à commencer à filmer une séquence non-stop de dix minutes en se servant de l'émission de radio comme fond sonore. La radio s'étant prêtée au jeu, nous avions simultanément plusieurs médias, la vidéo et la radio, ainsi que la simultanéité et le collectif qui étaient associés à l'événement. Quand j'ai présenté le résultat sur une installation vidéo de six moniteurs, Fred Forest en a parlé à Mario Costa, qui m'a invité à son tour à ArtMedia, à Salerne, en Italie. Voilà comment sont nés les **Vidéocollectifs**. Depuis, je n'ai plus jamais retouché à mes pinceaux et c'est là qu'a commencé ma démarche d'artiste de la communication.

J'ai aussi organisé des séminaires à l'Université Européenne de la Recherche sur l'art, la communication et les technologies et quelqu'un m'a recommandé à Gabriel Soucheyre. Je me suis donc rendu à Clermont-Ferrand au siège de VIDEOFORMES. On m'a prêté un bureau, une équipe m'a aidé, et l'on a changé la formule, les vidéos n'étant plus simultanées mais limitées à trois minutes, filmées et éditées en numérique bien entendu. Les Vidéocollectifs sont repartis et depuis



2002, nous sommes aussi partenaires avec le Service Université Culture des universités clermontoises et la Mission des Relations Internationales de la ville de Clermont-Ferrand. Nous avons créé avec VIDEOFORMES, en quelque sorte, une banque mondiale des Vidéocollectifs et nous en avons plusieurs centaines à ce jour. Grâce à cela, je suis resté actif.

© Propos recueillis par Gabriel Soucheyre, Pilsen, juillet 2015 - Turbulences Vidéo #89

Natan K ou la passion de la relation

par Philippe Franck

Français, canadien, israélien de parents polonais, voyageant entre Paris, Tel Aviv et le reste du monde,

Natan Kaczmar est à la fois un phénomène irréductiblement singulier mais aussi terriblement pluriel.

Depuis ses débuts d'organisateur en 1954, à 21 ans, avec le Festival du Film sur l'Art à la Maison des artistes de Tel-Aviv, de Jérusalem, et de Haïfa puis son épopée québécoise où il monte en 1956, le Musée Canadien du Film sur l'Art (pourquoi faire un petit ciné club quand on rêve d'une cinémathèque ?) puis, à côté d'une multitude d'autres activités, le Centre Canadien d'Essai offrant un programme XXL (des centaines de pièces, performances, concerts,…) avec des moyens XS, jusqu'à *Art Planète*, un magazine vidéo bimestriel présentant des expositions de 80 musées à travers le monde ainsi que des actions de communication inter-musées en temps réel qu'il intitule (déjà) le « Musée Interactif » puis, dans les années 90, ArtComTec (Art, Communication, Nouvelles Technologies)[1] toujours actif et pertinent, sans oublier les Vidéocollectifs qu'il a eu le besoin et l'intuition de lancer à l'ère pré-numérique[2], Natan a initié et inlassablement (ce sont les projets ou ses partenaires qui se fatiguent mais jamais lui) nourri des réseaux inter-multi-trans.

C'est avec les Vidéocollectifs que je l'ai rencontré, en 2002, à Bruxelles lorsque je m'occupais, des Netd@ys, une initiative de la Commission européenne qui avait permis à Transcultures de

1 - Dès 1992, il a dirigé ce séminaire à l'Université Européenne de la Recherche, au Ministère de la Recherche français, où on participé de nombreux technologues (Frank Popper, Pierre Levy, Edmond Couchot, Louis Bec…) et créateurs aujourd'hui reconnus dans les arts numériques.

2 - « Les vidéocollectifs étaient jusqu'en 1988, à la fois collectifs et simultanés. Une station de radio partenaire donnait le top départ du tournage aux vidéastes. Ainsi, il y avait autant de points de vue que de caméras, mais le fond sonore était la même émission de radio, symbole de la simultanéité. Les thèmes principaux étaient la cité et l'environnement. » (extrait d'un communiqué de presse récent écrit par Natan Karczmar)



Natan Karczmar - Quinzaine numérique Mons 2014 © Photo : Transcultures

lancer le premier festival des arts électroniques en Belgique francophone. Outre le fait qu'il avait déjà monté un événement Vidéocollectifs dans ma ville natale, Liège, en 1987, j'ai découvert avec intérêt, sa longue et intense histoire jalonnée de projets fédérateurs et d'aventures culturelles et humaines (car avec Natan, c'est toujours la rencontre de l'humain, à la fois le frère et l'autre, qui est l'infatigable moteur) pionnières. Puis nous avons convié des artistes et amateurs basés en Belgique à réaliser, pour la première fois, de courtes vidéos (esthétique libre et format pop autour de 3 minutes) sur leur ville et environnement pour les diffuser dans des lieux partenaires à Bruxelles (avec la commune d'Ixelles qu'il avait rapidement convaincu) et Mons (au centre d'archives et d'exposition temporaire Mundaneum) avec une sélection d'autres vidéocollectifs réalisés dans d'autres zones contaminées. Je me souviens que Natan avait particulièrement apprécié, comme moi d'ailleurs, ces jolies jambes de femme arpentant élégamment avec ses hauts talons, les trottoirs de Clermont-Ferrand sur une musique électro chaloupée ; je les ai retrouvées avec plaisir, sur grand écran, à VIDEOFORMES quand j'ai improvisé, sur scène, une bande-son à l'événement *BYOP-Bring Your Own Projector* en mars 2015.

Aujourd'hui, nos collaborations « échangistes » continuent à se développer notamment à l'occasion des Transnumériques, Biennale des Cultures et Emergences numériques coordonné par Transcultures et où sont présentés de nouveaux Vidéocollectifs (qui investissent aussi naturellement les outils numériques qu'ils annonçaient dans l'esprit sans en avoir encore les moyens ni l'instantanéïté) rebaptisés *Ubik Cities* à l'occasion des Capitales européennes de la culture, Mons et Pilsen, partenaires en cette année 2015, créés par les étudiants d'écoles partenaires mais aussi d'autres vidéastes en herbe séduits par la démarche et l'enthousiasme généreux de Natan.

Internationalisme et relationnisme étant au centre de la vision de Natan, il n'est pas étonnant qu'avec Transcultures et cette philosophie transdiscplinaire et multi-connective qui nous a toujours guidé, se tisse assez immédiatement un lien particulier de connivence et d'amitié et que nous soyons, aujourd'hui encore, avec VIDEOFORMES, un des « parrains-soutiens » réguliers des Vidéocollectifs et d'autres actions *karzmariennes*.

Natan a dédié une vie intensément partagée à l'art et la culture de la relation. On pourrait dire qu'il s'agit, pour lui, l'austérité en moins (il suffit de le voir danser au milieu des jeunes qui l'accueillent parmi eux volontiers, à l'ouverture ou à la fin d'un événement, pour s'en assurer), d'un sacerdoce (un principe non plus ici religieux mais humaniste qui affirme l'égalité de tous dans la mission culturelle) peuplé de petits miracles, qui l'a comblé plus de joies que de déconvenues lesquels, dans sa bouche elle aussi hyperactive, deviennent vite des anecdotes dont il continue de s'étonner lui même, comme un grand enfant. Pas étonnant qu'il se soit acoquiné, dès 1984, avec la philosophe Mario Costa et surtout l'également toujours vaillant et prolixe Fred Forest, et retrouvé dans leur Esthétique de la communication. Mais plus encore que de la communication, c'est bien la relation au sens moins médiatique qu'universelle (le média n'étant qu'un moyen de toucher et de réunir dans un même espace/temps) qui me paraît essentiel. À l'ère de l'Internet 3.0 et pour ceux qui souffrent, contrairement à lui, d'amnésie historico-technologique, cela peut paraître banal alors que plus que jamais ses « relationnales »[3] alternatives sont précieuses pour créer de vraies rencontres sur le long terme. Dernièrement, en juillet, profitant de son intervention au programme Art Camp mis sur

3 - À propos d'un projet de séminaire d'ArtComTec, il écrivait récemment : « j'hésite entre utiliser pour le séminaire le titre d'ArtComTec que je pratique depuis longtemps ou encore celui de Relationnales en référence avec les Réflexions sur la relation publiées à l'occasion de la présentation de mon Pavillon Art Planète, à l'Europe des Créateurs, Utopies 89, au Grand Palais de Paris ».

pied par nos partenaires du département d'art et de design de l'Université de Bohême occidentale, il a, en quelques jours, organisé une dizaine de téléconférences données par ses amis (Fred Forest, Derrick de Kerkhove, Annick Bureaud, Gabriel Soucheyre, Olga Kisselva…) couplées à des expositions-relais dans une galerie de Pilsen. A cette occasion, nous avons, à sa suggestion, organisé en toute hâte, au Café Europa (le point connecté multi-écran de Mons2015, Capitale européenne de la culture comme l'est aussi Pilsen cette année), une rencontre connectée entre ses partenaires de Pilsen et ceux de Mons. Comme c'est trop souvent le cas dans ce type de rencontres connectées à distance, nous avons eu quelques problèmes techniques à nous entendre mais il en fallait plus pour décourager Natan qui s'est montré, au final, très satisfait de cette prise de contact qui inaugurait d'autres collaborations à venir entre nous. Très vite, son naturel optimisme et son engouement communicateur peuvent balayer les petites frustrations pour n'en retenir que le germe porteur d'autres fruits qui, pour le gourmand Natan, ne sont jamais défendus.

Culturophage et toujours disponible pour un spectacle, une expo, une projection, une conférence… ou simplement un verre dans le café des utopies concrètes, Natan n'exclut rien et est curieux de tout ; ce tout le ramène à la fois à l'histoire et au développement de son projet multiforme avec ses extensions rhizomatiques.

Dans la Babel de Natan, un projet, une idée, une suggestion…en amène à cent autres. Il faut alors arrêter la machine qui s'emballe joyeusement dans sa tête rarement reposée pour tenter de circonscrire la galaxie des envies au regard des possibles. Il appelle et rappelle, avec à la fois insistance et une constante politesse, jusqu'à ce que la chose soit faite, et sans doute arrive-t-il ainsi, par la force de sa conviction, non seulement à créer des communautés mais aussi à les fidéliser.

Cette urgence de relier, exprimer, diffuser, rencontrer… d'un jeune homme de 82 ans me rappelle ces lignes de René Char dans *Commune présence* (un titre qui lui convient bien) :

« *Tu es pressé d'écrire*
Comme si tu étais en retard sur la vie.
S'il en était ainsi fais cortège à tes sources.
Hâte-toi
Hâte-toi de transmettre
Ta part de merveilleux de rébellion de bienfaisance. »[4]

© Philippe Franck, Bruxelles, 30 août 2015 - Turbulences Vidéo #89

4 - Extrait de *Moulin premier*, 1937, in *Char, dans l'atelier du poète*, Quarto Gallimard, p 250.

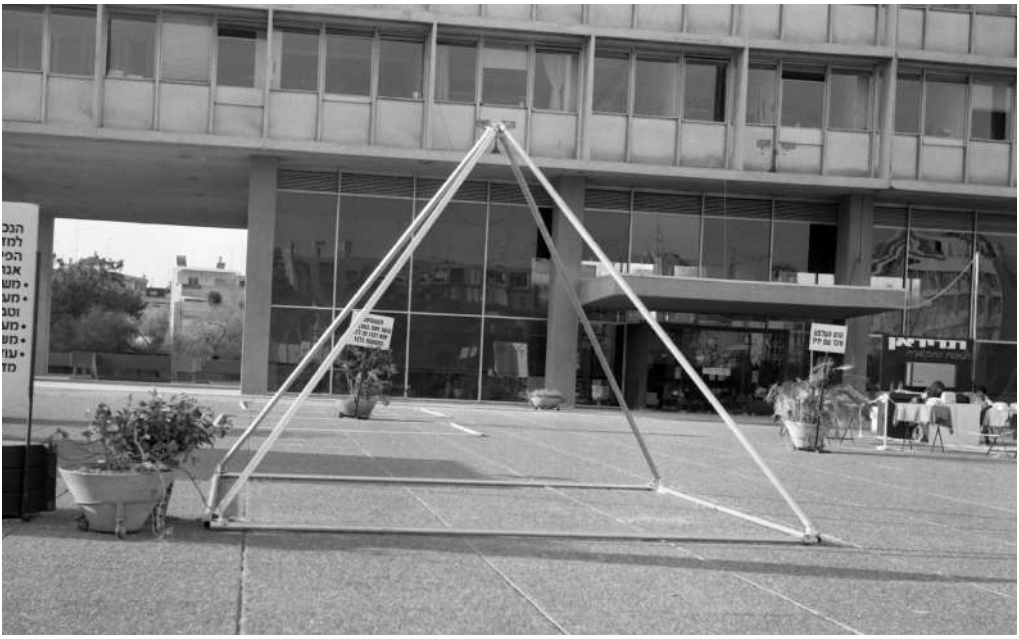
Natan Karczmar, artiste du lien

par Anguéliki Garidis

Toute la démarche de Natan Karczmar est portée par l'idée du lien, dans ses activités d'organisateur comme dans sa pratique artistique.

Le Musée du film sur l'art, réseau pour la diffusion du film sur l'art, fondé en 1956, avec ses quarante sections au Canada, élargi en 1960 au Mexique et en 1962 aux Etats Unis, s'applique à créer des liens entre l'art sous toutes ses formes et les spectateurs. Dans le Centre d'essai, qu'il fonde et dirige à l'École des Beaux-arts de Montréal, théâtre, poésie, danse et chanson se côtoient dans une même soirée, pour une centaine de représentations en neuf ans, de 1957 à 1964. Lien entre les arts, entre les arts et le public, encore. L'installation *Contact*, organisée en 1983 sur la place des rois – devenue Place Rabin – à Tel-Aviv, propose des téléphones en circuit fermé pour inviter le public à communiquer, une pyramide appelant au contact direct avec soi-même, ainsi qu'un « concours » de grimaces, de clins d'œil et de sourires photographiés, idée qu'il reprendra en 2013, diffusant sur Internet un réseau de sourires et de grimaces glanés dans plusieurs pays. Les Vidéocollectifs, commencés en 1984 et organisés par la suite, entre autres, avec les villes de Paris, Pékin, Bruxelles, Athènes, Budapest, et renouvelés chaque année au festival VIDEOFORMES de Clermont-Ferrand, où les vidéastes participants sont invités à créer la partie d'un tout, d'une œuvre collective, tissu de films vidéos pouvant être vus les uns après les autres ou simultanément sur différents écrans, créant ainsi une mosaïque de regards sur un même moment, une vision différente sur une même ville… Le lien est également recherché avec la création, aux côtés de Jean-Pierre Faye, du Centre Averroès-Maïmonide, qui par ses activités tente de réunir Israéliens et Palestiniens, Juifs et Arabes, révélant au public les actions déjà existantes, essayant d'en inventer d'autres encore.

Tous ces réseaux culturels, événements, actions et installations contribuent à un ensemble d'activités où le lien est la notion essentielle. Tisser des liens, entre l'art et le public, entre les êtres, entre les créateurs, motif sans cesse renouvelé, à travers l'art et les nouvelles technologies, mais aussi grâce aux relations directes : téléphone, radio participant aux événements Vidéocollectifs simultanés, Installation Fax'Art à l'Europe des Créateurs, au Grand Palais à Paris en 1989, Internet à ses tout débuts, avec le magazine artmag.com, lien dans la présence ou dans l'absence. Natan Karczmar travaille inlassablement à créer du lien social, en faisant participer les gens à un projet commun, du plus simple, avec ses installations participatives, au plus



Contact, installation de communication place des rois, Tel-Aviv, 1983 © Natan Karczmar

complexe, avec les Vidéocollectifs, où la simultanéité et l'ubiquité sont à la base de l'œuvre.

Ubiquité encore, avec ses photomontages, vues imaginaires créées à partir de plusieurs photographies argentiques assemblées, comme si la ville cherchait à se donner un nouveau visage. Démultiplication des passants dédoublés, introduisant l'étrangeté dans ces photographies couleur sépia.

Et l'on retrouve l'idée du lien dans sa peinture, par le biais des « correspondances » baudelairiennes, lorsque les œuvres picturales, inspirées des automatistes canadiens et de l'Action Painting, sont créées dans un contact intime avec la musique.

Le lien est essentiel aussi dans la transmission, que ce soit à travers le Musée du film sur l'art, ses séminaires parisiens sur l'art et les nouvelles technologies, où artistes, théoriciens et scientifiques étaient invités à des tables rondes, et la récente organisation, en juillet 2015, d'un réseau d'interventions d'artistes et de théoriciens de l'art, diffusé simultanément en République tchèque, à Pilsen - capitale culturelle de l'Europe cette année - et dans le monde grâce à Internet, les intervenants participant chacun depuis différents pays.

Transmission et lien, mots clefs de l'œuvre de Natan Karczmar, dont on devine la source dans l'enfance solitaire de l'artiste, enfant traqué, caché, sans nom, pendant la guerre, absent des bancs de l'école, sans camarades ni possibilité d'instruction, et qui semble porté, à l'âge adulte, par une rage de transmettre et de créer du lien pour rattraper cette double absence au temps d'une enfance marquée par la peur. Alors l'adulte resté enfant consacre sa vie à jouer, à faire jouer les autres, et à transmettre sa passion.

Relationnisme
L'osmose ArtComTec

par Natan Karczmar

Alors qu'un intérêt se manifeste actuellement concernant l'histoire et l'évolution de l'osmose entre l'art, la communication et les technologies, je souhaite apporter quelques précisions concernant les circonstances qui m'ont amené à proposer et publier les Réflexions sur la Relation à propos du projet Art Planète.

En juin 1983, j'ai réalisé, sur la place des Rois de Tel Aviv, l'Installation *Contact*, qui incluait, parmi les nombreux jeux de communication, 24 téléphones en circuit fermé et placés sur 12 petites tables arrangées en demi cercle devant l'opératrice qui choisissait arbitrairement les interlocuteurs. Le jeu était de trouver à qui l'on parlait.

Le hasard a voulu qu'en janvier 1984 l'on me présente Fred Forest au Centre Pompidou, qui avait lui aussi une installation téléphonique dans le cadre de l'Exposition *Electra* au Musée d'Art Moderne de Paris. Il m'a invité à me joindre au groupe de l'Esthétique de la Communication qu'il venait de créer avec le Professeur Mario Costa de l'Université de Salerne.

J'ai invité Forest, Costa ainsi qu'Antonio Muntadas à un symposium ArtCom Israël 84 qui a eu lieu au Musée d'Israël à Jérusalem, au Musée de Haïfa et au Centre Culturel Tzavta de Tel Aviv.

Forest, Costa et moi-même avons contribué avec un texte dans le programme. Dans celui de Costa, j'ai remarqué la déclaration suivante, que je traduis de l'anglais : « La théorie de l'Esthétique de la communication supporte la prédominance des circuits et mécanismes sur l'échange et le contenu de l'information. Elle attribue une valeur absolue à l'aspect formel et fonctionnel des systèmes de communication et les active de façon à effectuer des événements esthétiques, absolument purs et substantiellement vides de contenu. »

Dans mon texte, j'ai jugé utile de relever cette prise de position et de la questionner : « Dans son livre sur l'art sociologique, Fred Forest invite de nombreux artistes et théoriciens à un grand débat, dans le même esprit de dialogue et quoique j'approuve pour beaucoup la plateforme du groupe,

je voudrais néanmoins clarifier certains points. Je ne doute pas que le médium est le message dans un sens global et que sur le long champ sociologique il influence notre société quelque soit le contenu. Mais néanmoins je me demande si, lorsque ces media sont utilisés au niveau immédiat et personnel par l'artiste, ce n'est pas précisément le contenu qui lui donne un sens artistique.

L'information pure relève du journalisme et le contenu ou le message de l'imagination, de la créativité et éventuellement de l'art. Est-il nécessaire de garder une approche purement intellectuelle aux dépens du sensible? Les artistes sont de natures différentes et ont des besoins divers d'expression.

Je crains que si nous nous identifions seulement avec l'approche intellectuelle ou rationnelle, et nions le sensible, de nombreux artistes pourraient nous trouver trop restrictifs. L'art abstrait par exemple a plusieurs tendances, l'expressionnisme abstrait, l'action painting, le géométrique, le minimal. L'Esthétique de la Communication pourrait aussi accueillir autant de tendances que le permet l'imagination.

Le plus important est que les artistes deviennent conscients du potentiel que les médias leur offrent et une fois cela atteint, vive la différence. C'est seulement alors que l'art des media pourrait devenir universel. »

Cette réserve faite, notre collaboration amicale s'est développée. Costa m'a invité à ses deux premiers Artmédia, j'ai co-organisé par la suite avec Forest ArtCom Paris 86 et avec Wolfgang Ziemer ArtCom Cologne 86. Avec Forest, tout particulièrement, notre complicité est toujours restée forte. J'apprécie l'énergie que les deux fondateurs ont déployée depuis la création du mouvement pour réunir artistes et théoriciens dans divers colloques et événements. Ils ont beaucoup contribué à promouvoir l'intérêt pour l'art, la communication et les technologies dans un milieu artistique qui a longtemps été réticent à en percevoir l'évolution.

Lorsque j'ai décidé de réactualiser, en 1989, avec le projet Art Planète, les activités de promotion de l'art par l'audiovisuel, que j'avais initié en 1954 par un festival de films sur l'art, puis en 1956 avec la création du Musée Canadien du Film sur l'Art, suivi en 1960 par le Musée Mexicain du Film sur l'Art, en 1962 de l'American Institute of Film on Art, et enfin en 1963 du Musée International du film sur l'Art, je procédais simplement à un changement de support.

Du film 16 mm utilisé dans les programmes des musées de films sur l'art je suis passé avec Art Planète à un magazine vidéo bimestriel annonçant les expositions d'une centaine de musées. J'ai organisé également le Musée Interactif, soit une visite à distance en temps réel d'exposition en utilisant la vidéo, les diapositives et le téléphone amplifié, simulant ainsi, bien avant Internet, la visioconférence avec des moyens limités et accessibles par tous.

Le projet a été présenté à Paris lors de l'exposition L'Europe des Créateurs, Utopies 89, au Grand Palais où je disposais, au centre de l'édifice, d'un pavillon avec 24 moniteurs. À cette occasion, j'ai organisé une action Fax'Art en association avec 70 instituts culturels français en Europe. J'y ai invité également chaque jour des artistes et théoriciens pour des entretiens filmés en vidéo.

Pourquoi le Relationnisme ? Je souhaitais présenter le pavillon Art Planète sous les auspices de l'Esthétique de la Communication dans le catalogue du Salon. Je l'ai proposé à Fred Forest qui a pensé qu'accorder une telle importance au contenu véhiculé par la vidéo, soit les expositions de musées, ne correspondait pas à l'esprit du Manifeste de l'Esthétique de la Communication. Ce refus n'a pas modifié notre relation personnelle et j'ai invité les membres du groupe à participer individuellement aux événements.

Cependant, la réserve exprimée dans le catalogue d'Artcom Israël 89 et qui concernait la

problématique contenant/contenu, donc pour moi la complémentarité et l'importance égale du message à celle du circuit, du support, se manifestait ici de façon évidente et conflictuelle.

J'ai donc décidé de préciser ma position dans la rédaction des Réflexions sur la Relation. Comme je l'indique dans celles-ci, je ne prétendais pas créer un mouvement, mais souhaitais situer et clarifier plus précisément ma démarche en nommant et définissant le Relationnisme puisque l'Esthétique de la Communication ne convenait plus.

Le concept de Relationnisme est inspiré de la plupart de mes actions et événements communicationnels dont le leitmotiv est essentiellement l'ubiquité.

Simultanément à Art Planète, j'ai aussi présenté des séminaires sur l'art, la communication, et les technologies à l'Université Européenne de la Recherche à Paris et y ai invité de nombreux intervenants artistes et théoriciens. Plus tard, j'ai repris des séminaires à la Cité Européenne des Récollets à Paris et les ai intitulés ArtComTec.

Ne me considérant pas théoricien et n'ayant pas l'ambition de l'être, je n'ai pas entrepris de promotion pour diffuser le Relationnisme autrement qu'en distribuant le texte au Salon et en l'adressant par la poste à ceux que je considérais intéressés par le sujet.

Au moment où les historiens de l'art se préoccupent de préserver les traces concernant les idées et les faits associés à l'évolution de l'art, la science et les technologies, je souhaite que ces initiatives ne soient pas complètement ignorées.

Ainsi, à l'occasion de prochains télé-séminaires organisés dans le cadre d'ArtCamp à la Faculté d'Art et de Design de Pilsen, je me propose de réactualiser certaines des actions définies dans les Réflexions sur la Relation.

© Natan Karczmar, 12 décembre 2014 - Turbulences Vidéo #89

Protrait d'artiste : *Natan Karczmar*

REFLEXIONS SUR

LA RELATION

A PROPOS DU PROJET

ART PLANETE

ART PLANETE sera un dispositif qui permettra de transformer des œuvres plastiques ou une exposition en événement communicationnel.

Dans ce processus, il y a métamorphose de l'œuvre plastique, du matériau, de l'objet en trace électronique : vidéo, photo polaroïd ou œuvre graphique transmise par fax, télévision lente, visioconférence.

Les traces sont transférées à différentes destinations à travers le monde. L'œuvre initiale est ainsi complétée par sa projection et son amplification électronique.

L'exposition n'est plus alors seulement constituée d'œuvres plastiques, d'objets situés dans un même lieu, mais elle suscite une action planétaire totalisant l'exposition, sa transformation en flux électronique, sa reconstitution en traces et sa présentation. L'œuvre se situe à la fois au point de départ et dans toutes ses ramifications. Elle est dans le dispositif, le réseau et existe dans la RELATION entre tous ses ingrédients quel qu'en soit le contenu véhiculé.

Les expositions et les artistes plasticiens qui y participent deviennent partenaires d'une action planétaire globale constituée par une succession d'événements autonomes ou interdépendants. ART PLANETE sera une accumulation d'actions dans le temps et l'espace de la même façon qu'il peut y avoir accumulation d'objets.

Même si pour les besoins de sa réalisation, ART PLANETE prend une structure organisationnelle, il demeurera une action d'art, un événement à phases multiples et infinies.

Etant donné que les esthétiques plastiques et de la communication se distinguent actuellement nettement l'une de l'autre, je propose que leur osmose soit définie comme événement, action ou art RELATIONNISTE et leur pratique, le RELATIONNISME.

Il y aura continuité, complémentarité et non pas rupture avec les autres esthétiques. Les actions d'ART PLANETE pourront s'associer aux arts plastiques, à la danse, le théâtre, la poésie, l'événement multimédia ou happening, le livre etc...

Loin de se tourner le dos, les artistes de toutes les disciplines et l'artiste en communication collaboreront alors pour marier les esthétiques comme le chorégraphe s'allie au musicien et au peintre pour créer un ballet.

Le RELATIONNISME ne redonne pas la primauté à l'objet mais affirme son rôle de contenu dans l'œuvre d'art et communication.

L'objet ou la manifestation artistique constitue le matériau initial, lequel est converti en flux électronique, transmis, puis reconstitué en traces diverses sur l'écran du moniteur vidéo, sur le papier fax, etc...

Tout cela, matériau, flux et trace devient une œuvre originale quel que soit le nombre de traces produites. Ainsi l'art communicationel récupère l'objet, le transforme et le transmue en un nouvel être.

L'objet ou la manifestation artistique prend une autre réalité, celle de la présence à distance avec les harmoniques de l'ubiquité.

22/2/89

RELATIONNISME

Suite

Le RELATIONNISME respecte la singularité de chaque mouvement, démarche ou groupe artistique.

Il souhaite susciter l'usage par les artistes de technologies de communication dès la conception d'œuvres plastiques ou autres, de façon à ce que celles-ci ne soient pas seulement diffusées par un réseau, mais impliquées dans le réseau.

Ainsi qu'une estampe est généralement conçue pour être le multiple d'une image originale, l'œuvre RELATIONNISTE, quel que soit son support au départ, est multipliée dans le réseau comme une édition électronique.

Je ne prétends pas fonder le RELATIONNISME, car des artistes ont réalisé et pratiquent actuellement des actions relationnistes. Toutefois, en le nommant et en cherchant à le définir et le promouvoir, j'en assume les rôles d'instigateur et promoteur.

30/10/89

Natan KARCZMAR

l'Art à l'âge électronique

Frank Popper

Art de la communication

Historiquement, Natan Karczmar est l'un des premiers artistes de la communication. Son œuvre la plus significative consiste en de multiples enregistrements vidéo d'une zone urbaine donnée, synchronisés avec une émission de radio, puis retransmis simultanément sur une série de moniteurs vidéo. Dans un projet plus ambitieux, *Art Planète* (1989), il se propose de développer les communications entre les musées, en créant un réseau de distribution, dont l'existence même inciterait les musées à produire davantage d'informations vidéo, en utilisant d'abord les installations vidéo conventionnelles, puis d'autres techniques de communication.

Vers la fin des années soixante-dix et au début des années quatre-vingts, plusieurs manifestations de télécommunications furent organisées au Canada par Bill Bartlett, et en Autriche par Robert Adrian (en particulier *Die Welt in 24 Stunden*), notamment dans le cadre d' Ars Electronica organisé à Linz en 1982. La même année, *Levittown* fut conçu à Utrecht par Tom Klinkowstein, *Telesky* par Eric Gidney en Australie, et *la Bourse de l'imaginaire* par Fred Forest à Paris, projet réunissant la télématique, la télévision, la radio et le téléphone.

L'année suivante, *The Pleating of the Text* d'Ascott fut présenté à l'exposition Electra à Paris, tandis que Natan Karsczmar réalisait *Contact* à Tel-Aviv, en utilisant un réseau de vingt-quatre postes téléphoniques.

Les activités de nombreux artistes actifs dans l'esthétique de la communication sont d'un tout autre ordre. Sous l'impulsion de Derrick De Kerckhove et de Mario Costa, de nombreux artistes, notamment Fred Forest, ainsi que Christian Sevette, Stéphan Barron, Natan Karczmar, Robert Adrian et d'autres, ont réalisé des projets dans le cadre du Groupe de l'esthétique de la communication.



Natan Karczmar

Biographie :

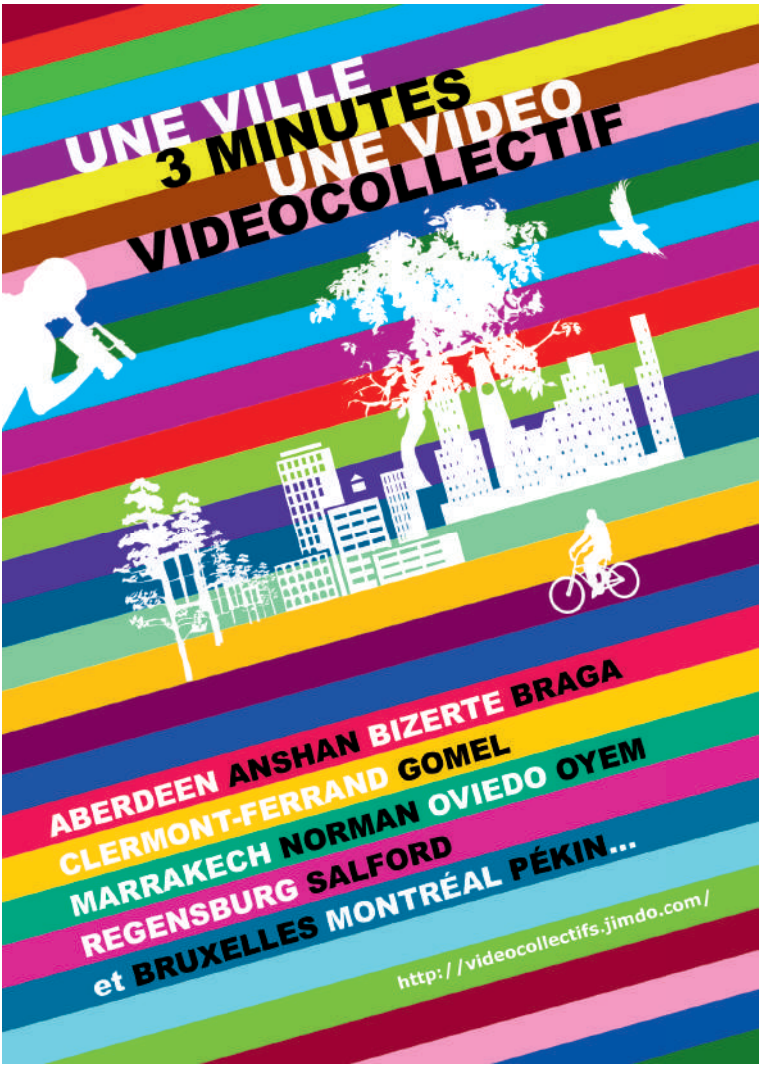
https://fr.wikipedia.org/wiki/Natan_Karczmar

Portrait Vidéo :

https://vimeo.com/139680200

Videocollectifs

http://videocollectifs.jimdo.com/


UNE VILLE
3 MINUTES
UNE VIDEO
VIDEOCOLLECTIF
ABERDEEN ANSHAN BIZERTE BRAGA
CLERMONT-FERRAND GOMEL
MARRAKECH NORMAN OVIEDO OYEM
REGENSBURG SALFORD
et BRUXELLES MONTRÉAL PÉKIN...
http://videocollectifs.jimdo.com/

3 minutes + un générique de 10 secondes qui indiquera

VIDEOCOLLECTIF
Nom de la ville - Année de création - Nom du ou des vidéastes

Qu'est-ce que Vidéocollectif ?

Un concept créé par Natan Karczmar
Les Vidéocollectifs sont des vidéos de 3 minutes qui proposent un regard sur la ville. Ils sont ouverts à tous : Clermontois ou non, français ou étrangers, visiteurs ou habitants. Le sujet est libre, il propose un regard sur la Ville, constitue un témoignage, une envie de partager des images, une mémoire vidéo.

Diffusion

Les participants acceptent la présentation et la diffusion de leur œuvre, libre de droits, au Festival Vidéoformes, aux soirées Écrans SUC, lors des évènements organisés par la Mission des Relations Internationales de la Ville, expositions, festivals, etc.., dans tous pays ainsi que sur le web.
Toutes les oeuvres seront projetées au moins une fois en séance publique.
Il n'en sera fait aucun usage commercial.

Formats et supports

Quicktime (720 x 576 pixels) sur CD ou DVD.

Plus d'infos, archives sur
http://videocollectifs.jimdo.com/

Dépot des films avant le 15 décembre

Dépôt des films

CLERMONT-FERRAND (63000) - FRANCE
- Mission des Relations Internationales, 17/19 rue des Archers • +33 (0)4 73 42 13 90
- Service Université Culture, 29 Bd Gergovia • +33 (0)4 73 34 66 03
- VIDÉOFORMES, 64 rue Lamartine • +33 (0)4 73 17 02 17

culture.clermont-universite.fr www.videoformes.com www.clermont-international.org

Nouvelles du Far West

par Alain Bourges

Quatre séries américaines pour savoir où ils en sont, de l'autre côté de l'Atlantique. Ce sont des séries courtes, comme l'usage actuel le veut, 10/13 épisodes, pas davantage. En comparaison avec la cinquantaine d'épisodes d'une série des années 60, on est loin de ce qui, autrefois, accompagnait la vie de tous les jours, comme le journal du matin.

Il faut dire que ce sont toutes des feuilletons et non pas des séries au sens propre du terme, c'est à dire que chaque épisode reprend l'histoire là où elle est était restée et la prolonge, ce qui n'était pas toujours le cas dans les années 60 où l'anthologie et la série (au vrai sens du terme) tenaient une place essentielle. En revanche, elles recourent à des moyens considérables en termes de décors, de mise en scène ou de distribution. David Duchovny, Mat Dillon, Collin Farell, Vince Vaughn, Daniel Slater figurent aux génériques. Ce sont tous des hommes, ce que l'on peut regretter car il semble que les femmes doivent chaque fois escalader des montagnes pour se faire une place.

Quoiqu'il en soit, elles sont toutes aussi impressionnantes les unes que les autres et la promesse de *The Man in the High Castle* ou d'une brève résurrection de *X-Files* ne peut que nous ravir.

Aquarius

Après avoir revisité l'histoire de l'esclavage avec *Roots*, la fin de la guerre civile avec *Hatfields & McCoys*, la fin des années 50 et le début des années 60 avec *Mad Men* et *Magic City*, les années 20 avec *Boardwalk Empire*, la Guerre d'Indépendance avec *Turn*, les années Reagan avec *The Americans*, la Seconde Guerre Mondiale avec *Band of Brothers*, la télévision américaine ressuscite la fin des années 60 avec une série de très grande qualité : *Aquarius*.

Flower Power, contre-culture, Summer of Love, mouvement contre la guerre du Vietnam, joints, rock psychédélique, liberté sexuelle, Black Panthers, tout est là. Même ce que l'on oublie trop vite : la contre-révolution reaganienne, qui se met simultanément en ordre de bataille. Encore quelques années et ces temps d'insouciance seront balayés par les forces les plus réactionnaires.

David Duchovny interprète Sam Hodiak, un inspecteur de police lancé sur les traces du tueur



en série Charles Manson. Ancien combattant, représentant de la vieille école, il a pour co-équipier son antinomique : un jeune inspecteur décontracté, porté sur le joint mais respectueux des minorités. Inévitable tandem conflictuel des séries américaines. Hodiak a divorcé de sa femme alcoolique mais se découvre un fils déserteur du Vietnam.

Côté obscur : Charles Manson, figure incontournable du tueur en série, gourou illuminé, commanditaire d'une série de meurtres en 1969 dans la région de Los Angeles, dont celui de Sharon Tate, et toujours derrière les barreaux. Entre les deux, un couple « ellroyen » en diable, lui grand avocat, candidat républicain aux élections et homosexuel honteux, et sa femme, ex-petite amie de Hodiak, la quarantaine rayonnante mais désabusée et un brin alcoolisée. Leur fille a rejoint la « Famille » de Manson et ils font appel à Hodiak pour la retrouver, de façon non-officielle. Hélas pour eux, Manson est intimement lié à l'avocat et les petits secrets de la bourgeoisie républicaine californienne lui fournissent matière à faire chanter tout ce beau monde.

Plusieurs aspects de la Californie de cette époque, que l'on avait peut-être oubliés, ressurgissent avec évidence. Le premier est la très courte durée de ce mouvement de contestation dont Woodstock, en 1969, fut le point d'orgue. Le mouvement hippie naît au début dans les années soixante, inspiré par la Beat Generation. Nous sommes maintenant en 67. Nixon est président, Reagan est déjà gouverneur de Californie. Dans neuf ans il mènera sa première campagne pour la présidentielle et même année, Jerry Rubin, organisateur des premières manifestations contre la guerre du Vietnam, auteur du fameux « Do It », achètera des actions Apple. Il deviendra par la suite fervent reaganien. Tout cela est passé comme un coup de vent. Toutes proportions gardées, on se dit qu'aucune tentative d'émancipation n'aura échappé à une répression immédiate et féroce ni la Commune de Paris, ni le Chili d'Allende, ni la République espagnole.

Le second de ces rappels de la réalité historique tient à Charles Manson, ce proxénète raté, gourou illuminé qui a su emprunter les travestissements de la jeunesse de l'époque pour assouvir sa perversité. Aujourd'hui plus connu que Ted Bundy ou Henry Lee Lucas, il trône au panthéon de la culture populaire américaine. Articles, livres, films, série

télévisée, chansons, Tee-shirts... le quart d'heure de célébrité de Manson dure depuis un demi-siècle. Mais à moins de poser comme préalable que toute tentative d'émancipation sociale s'achève inévitablement dans la folie et le sang, comment croire qu'une telle aberration ait pu germer là, au cœur de l'utopie la plus pacifique qui ait été ? Comment a-t-elle pu l'accueillir voire, peut-être, la protéger par aveuglement idéologique. Comment des jeunes femmes en quête d'émancipation sont-elles devenues les esclaves d'un illuminé qui les prostituait ouvertement ?

Le troisième rappel trouve un écho d'autant plus fort de nos jours que cette année a été marquée par nombre de meurtres de noirs par la police américaine ou, tout récemment, par un jeune suprématiste, autant de symptômes d'un racisme dont les USA ne se sont toujours pas débarrassés et que Barack Obama a récemment et brillamment dénoncé. *Mad Men* pointait le racisme et le sexisme ordinaire des années pré-Kennedy. Avec *Aquarius* il n'y a plus d'alibi possible. Et les noirs passent à l'affrontement direct. Chaque été voit une émeute raciale : 1964 : New-York, 1965 : le quartier de Watts à Los Angeles, 1966 : Jacksonville, Sacramento, Omaha, New York, Los Angeles, San Francisco, Chicago et surtout Cleveland, 1967 : plus de cent villes en rébellion dont Newark et Detroit.

Pour être tout à fait conforme aux critères du genre policier contemporain, *Aquarius* a néanmoins le mérite d'exposer sans fard ces questions sociales, morales, intellectuelles de l'Amérique des années 60-70. Et sans héroïser qui que ce soit ni tomber dans l'admiration d'un tueur débile dont les ressorts psychologiques sont clairement démasqués, sans magnifier les Black Panthers et autres mouvements noirs, sans réduire la police aux « pigs » que dénonçaient les Hippies. C'est l'anti-héroïsme propre au polar mais on sent qu'il y a là quelque chose de désabusé qui naît et qui ne cessera de croître au fil du temps.

On pourra évidemment reprocher à cette série de réduire l'affaire Manson au fil rouge qui lui permet de passer en revue une époque à travers quantité d'autres enquêtes que mènent Hodiak et ses collègues. Mais ce n'est finalement pas Manson qui donne son intérêt à cette histoire, c'est le portrait fait de l'Amérique de la fin des années 60.

Entre une élite sociale fondée sur l'hypocrisie et une solide consommation d'alcool et ceux qui, comme les Black Panthers, psalmodient inlassablement leurs slogans, entre les enfants perdus de la bourgeoisie, petite et grande, et les flics qui ramassent au petit matin les cadavres des trafiquants de drogue, il ne reste ni l'issue de la famille (elles sont toutes en lambeaux) ni celle de la passion amoureuse (illusoire). Seule, la solitude...

Wayward Pines

Dès le premier épisode, dès les premières séquences du premier épisode de Wayward Pines, on comprend que l'on a affaire à une œuvre d'importance. Ce n'est pas seulement la présence de Matt Dillon qui le fait dire mais l'impression, très vive, de se replonger dans une histoire ressuscitée.

Ethan Burke, un agent de la CIA se rend dans l'Idaho à le recherche de deux collègues dont on n'a plus de nouvelles. Il subit un grave accident de voiture et se réveille à l'hôpital, dans la ville de Wayward Pines. Quelque chose ne va pas avec cet hôpital. Une seule infirmière, pas moyen de téléphoner, un chirurgien qui tente de le convaincre qu'il souffre d'une hémorragie cérébrale... Burke s'échappe dès qu'il s'en sent capable. Mais si l'on peut sortir de l'hôpital, on ne peut s'échapper de Wayward Pines. Même en volant une voiture, la seule route fait une boucle et vous ramène en ville. Le shérif est là pour vous remettre dans le bon chemin. Personne ne peut vous aider, pas même la collègue que l'agent recherchait et qui vit ici, mariée depuis quelques années et heureuse dans



sa boutique de jouets.

Outre un mur d'enceinte électrifié à quelque distance, la règle affichée est suivie à la lettre par tous les habitants :

« N'essayez pas de partir.
Ne parlez pas du passé.
Ne parlez pas de votre vie d'avant.
Répondez toujours au téléphone s'il sonne.
Travaillez dur, soyez heureux,
Et profitez de votre vie
à Wayward Pines. »

Impossible de ne pas immédiatement penser au *Prisonnier*, la célèbre série de la fin des années 60. La tonalité a changé, bien évidemment. Cela fait longtemps que la Guerre Froide a été abandonnée à l'Histoire. Ce ne sont plus deux camps qui s'affrontent, sans que l'on sache, d'ailleurs, qui des deux fait quoi, ce n'est plus l'une de ces vertigineuses mises en abime affectionnées par John Le Carré et que la télévision britannique a su décliner dans l'une des séries aussi paranoïaques qu'excentriques (*The Prisoner* - *Le prisonnier* - ou *The Avengers* (*Chapeau Melon et Bottes de Cuir*).

Nous sommes aux USA en 2015, en pleine époque Wikileaks, NSA, espionnage internet et durcissement du contrôle des citoyens par les États. Très rapidement, on comprend que cette ville dont on ne s'évade pas est contrôlée par une instance supérieure. Très rapidement aussi, on comprend que toute la population adhère bon gré mal gré au contrôle collectif.

Manque évidemment à Wayward Pines ce qui faisait la moitié du génie du *Prisonnier* : le cadre. La série de Patrick McGoohan avait investi un fascinant village bâti au pays de Galles par un architecte excentrique. Cet amalgame d'architectures hétéroclites créait un décor fantasmatique à mi-chemin du parc de loisirs et du camp de détention. Les costumes et les coutumes y étaient d'une fantaisie pop qui contrastait avec le dispositif de



surveillance généralisée. L'organisation sociale et même politique de cette petite communauté caricaturait joyeusement nos sociétés modernes. Depuis, Portmeirion, le village dont je parle, est devenu le village du *Prisonnier* et comme le souligne l'artiste Franck David, la réalité (*Portmeirion*) a produit une fiction (*The Prisoner*) qui est revenue s'immiscer dans la réalité (*The Village*).

Wayward Pines n'est pas tombée dans le piège du *Prisonnier*. Ou plutôt, elle a su habilement s'en démarquer. La ville de Wayward Pines n'est pas une « folie » architecturale mais, bien au contraire, la plus banale des bourgades américaines. Mêmes pavillons, même rue principale, mêmes boutiques, mêmes voitures que partout ailleurs dans le Nord-Ouest des USA. On pense à Twin Peaks, pour le décor sur fond de montagnes.

L'effet est plus réaliste et la cible plus évidente, d'autant que, comme je le disais, nous en sommes à Wikileaks et au contrôle généralisé des populations.

Les lieux et les circonstances de départ sont maintenant brossés. Les premiers épisodes exposent méthodiquement la situation au travers d'habitants contraints au secret mais qui, peu à peu, laissent filtrer leur angoisse. Survivre est la règle, comme dans tous les lieux d'enfermement.

Et puis, soudain, au cours de l'épisode 5, les auteurs bouleversent l'intrigue et prennent le contre-pied du *Prisonnier*. Le héros parvient à s'échapper. Il découvre l'extérieur de la ville concentrationnaire et comprend, à force d'explications, que cette ville artificielle est l'unique façon de préserver un peu d'humanité au milieu d'une jungle peuplée de monstres abominables. Il revient, converti. Je ne dévoilerai bien évidemment pas les ressorts du récit d'autant que ce qui serait écrit aujourd'hui pourrait être démenti au prochain épisode tant la série manœuvre habilement entre la persuasion et de discrètes déstabilisations du récit.

Dans *Le Prisonnier*, on s'attend toujours à ce que l'évasion réussisse et elle se solde systématiquement par un échec (dernier épisode excepté). Dans *Le Prisonnier*, le héros affronte l'un après l'autre différents « n°2 » qui dirigent le village et rusent pour lui faire avouer ses secrets. Ici, non seulement le héros s'échappe mais il revient pour devenir le numéro 2. Et il a pour charge de ramener à la raison un groupe de résistants clandestins. Le numéro 1 semble identifié, il s'agit de David Pilcher, le savant qui a conçu et qui dirige Wayward Pines.

Pourtant, de façon très fugace, des indices viennent régulièrement semer le doute. Au moment où l'on est convaincu que la situation en est là où elle en est, qu'elle est fondée et qu'elle n'a plus qu'à évoluer dans le temps, un détail, une simple phrase nous suggèrent que tout cela pourrait être faux. Le gant se retourne une demi-seconde avant de reprendre sa forme initiale. Du coup, lorsque l'on remonte mentalement la chaîne presque invisible de ces signaux, un récit souterrain apparaît, qui fait du récit principal un pur trompe l'oeil.

L'ensemble ressemble à ces boîtes à double-fond des magiciens. Deux choix, dès lors : ou croire au récit au fur et à mesure qu'il se déroule, tout en sachant que probablement la résolution du récit trempera dans la désillusion ou bien garder en mémoire chaque détail, depuis le premier épisode, qui dément les apparences et apprécier le semblant à défaut du vrai.

La tension entre ces deux lignes s'accroît d'épisode en épisode, les scénaristes aggravant la charge émotionnelle du récit « apparent ». Lorsque le fils du héros meurt, il devient impossible de cultiver plus longtemps la schizophrénie. D'une manière ou d'une autre le héros doit rompre le charme, retrouver un rapport au réel, celui pouvant être celui dont il est momentanément convaincu ou, tout aussi bien être, celui que le noyau de résistants essaie de réinstaller au moyen de quelques bombes.

Atteinte à la fiction de l'État

La tentation est toujours forte, avec les séries, d'en faire une lecture politique du temps présent. Wayward Pines barricadée contre des hordes malfaisantes, ce pourrait être l'Amérique face au djihadisme. La question est d'ailleurs posée en ces termes : « La liberté ou la sécurité ». Le pouvoir n'offre que cette alternative. Sous Bush Jr, le *Patriot Act* a considérablement réduit les libertés individuelles des américains. Aujourd'hui, en France, de nouvelles lois sont prises qui grignotent sensiblement nos libertés en échange d'une meilleure sécurité.

Au deux tiers de la fin de la saison, la population, emmenée par Ethan Burke, se soulève contre la fiction qui lui est imposée et revendique le droit à la vérité. Burke croit qu'une population qui prend son destin en mains peut affronter la réalité sans en passer par la soumission à un quelconque autocrate. À ce moment, Pilcher le prend au mot et coupe l'alimentation électrique. La ville est plongée dans le noirs, la barrière électrique devient inopérante, les monstres peuvent s'emparer de Wayward Pines.

Cette lecture « politique » suffit-elle ? En partie, peut-être, mais pas davantage que le contexte de la Guerre Froide ne suffisait à faire comprendre Le Prisonnier. Ce sont les mêmes histoires, toujours. L'essentiel est la forme qu'elles prennent pour éveiller notre imaginaire, là, maintenant. À l'ère de la shizophrénie.

True Detective S02

J'avais prévenu contre le préjugé favorable dont bénéficiait *True Detective*, fausse grande série que la notoriété du producteur, HBO, suffisait à faire passer pour un vrai chef d'œuvre aux yeux des nouveaux convertis.

La première saison de *True Detective* enfilait les clichés comme des perles mais ce n'était même pas là le motif de mon insatisfaction. Le problème de *True Detective* ne tenait pas, à mon sens, à un éventuel manque d'originalité mais à une faiblesse plus conséquente : l'intervalle flagrant entre le récit et ses moyens : le jeu des acteurs, la prise de vue, le son. Autant ceux-ci me semblaient intenses, capables de plus grandes prouesses, autant la conduite du récit fluctuait, laissant s'agrandir les béances au fil de sa progression.

La saison 2 de *True Detective* confirme mon opinion. Elle se transfère du Mississippi en Californie, terre de prédilection du polar. La distribution,



emmenée par les excellents Collin Farrel et Vince Vaughn, est d'une qualité incontestable. L'histoire réunit quatre personnages aux antipodes les uns des autres : Ray Velcoro, un inspecteur alcoolique, corrompu et brutal, père d'un enfant né du viol de sa femme, Any Bezzerides, une collègue rigoureuse mais affligée d'une famille chaotique, Paul Woodrugh, un jeunot quasi-psychopathe et enfin le truand Frank Semyon, dont Ray Velcoro est l'informateur à ses heures perdues. De la paire, on est passé au quatuor, ce qui n'est pas sans conséquences. L'affrontement tragique ne se livre habituellement qu'à deux – champ/contre-champ – comme sur un ring de boxe. Prendre le risque de le transformer en un réseau plus large d'interactions est prendre aussi le risque de la dilution.

Tout commence lorsqu'au moment où une mafia russe vient conclure un juteux marché de terrains, l'homme de confiance de Frank Semyon est assassiné. Il emporte dans la tombe les millions de dollars de son patron.

Les premiers épisodes tentent de mettre en place la ligne narrative propre à chaque personnage dont le seul point commun est de s'imbiber d'alcool. Les informations s'accumulent, sans se soucier du tableau d'ensemble. Au fil des séquences, tandis que l'on tente de se familiariser avec les personnages, une impression de vide s'installe. Les acteurs restent figés dans leurs attitudes premières, comme en suspens au dessus d'un récit filandreux, incapable de les rassembler dans le même flux. Frank Semyon encaisse les déboires, Ray Velcoro perd simultanément la garde de son fils et son statut de policier, Any glisse doucement vers la porte, elle aussi, de la police, Paul se fait plaquer par sa fiancée, voler par sa mère et séduire par un garçon.

On attend que quelque chose se noue. Cela n'arrive que rarement et chaque fois à l'occasion d'une scène violente comme la fusillade de l'épisode 4 à l'image de, la saison 1, qui avait échappé à l'ennui par la vertu d'un plan-séquence de fusillade immédiatement qualifié d' « historique » par la critique. Cette fois on a le droit au contraire du plan-séquence : un montage très rapide et serré digne des escaliers d'Odessa. Presque. L'image, le son et le montage, dans la fièvre de l'action, emportent les personnages, les soudent, se mettent soudain à raconter quelque chose d'eux.

Les fausses pistes continuent néanmoins à s'accumuler : Pourquoi cette histoire du fils de Ray, né à la suite du viol de sa femme et dont Ray refuse de lâcher la paternité alors qu'il a liquidé de ses propres mains le « père » biologique ? Cela aurait suffit à nourrir tout un film. *True Detective* lance le sujet, y revient ponctuellement sans plus. Idem pour le père d'Any, gourou rescapé des années 70, qui a pu fréquenter à l'époque certains des suspects mais dont le rôle s'arrête là. Et le tueur au masque d'oiseau qui tue Ray au deuxième épisode avant que le même Ray ne ressuscite dans l'épisode suivant et que l'on découvre qu'il s'agissait de balles en caoutchouc ?! Et ce Paul, qui se découvre des attirances homosexuelles en même temps que sa petite amie lui annonce qu'elle est enceinte ?

Il faut attendre l'épisode 7, l'avant-dernier de la saison, pour que quelque chose prenne corps. Tous les héros sont désormais sur la touche. À force d'enquêter là où il ne le faut pas, Ray et Any sont en fuite, recherchés par la police, Paul a été abattu et Frank Semyon, ruiné, ne peut plus échapper au gouffre qui, depuis le début de l'histoire, ne cesse de l'aspirer. Cela signifie qu'il aura fallu six fois une heure pour s'extraire de l'exposition pour basculer directement dans la résolution. Jusqu'alors, les personnages subissaient. Leur enquête ne reposait sur rien et ne mettait pas grand chose en lumière si ce n'est la corruption généralisée de la classe politique et de la police. Désormais, il constituent un groupe cohérent, porté par une volonté commune. Frank Semyon met le feu à ses deux clubs, Any et Ray entament une liaison. L'assassinat de Paul, lui, supprime un personnage dont on n'avait pas encore saisi tous les ressorts.

Les auteurs ont donc tout misé sur l'épisode final. Un coup de poker de 8 heures. Ils ont pris le risque d'abandonner beaucoup de spectateurs en route, incapables de se sentir concernés par des personnages opaques ou caricaturaux, incapables aussi de comprendre le sens d'une histoire où s'accumulent autant de fausses pistes.

Annoncé en toute modestie par HBO comme le plus génial épisode final jamais créé pour une série, ce très long épisode est effectivement une grande réussite, tant pour son écriture que par son esthétique. Sans dévoiler le dénouement on peut en dire que de façon retorse, les scénaristes font jouer des ressorts connus mais qui étaient toujours restés au second plan, servant d'indices psychologiques plus que de moteurs à l'action : l'attachement de Ray pour celui qui aurait pu être son fils, l'amour de Franck pour sa femme et sa tristesse de la savoir stérile. Un enfant naîtra, plus tard, ailleurs, sous la protection des femmes, Any et la femme de Franck. On a le sentiment que l'immense affaire de corruption, à l'égal de l'immense affaire de meurtres rituels du tome 1, se réduit dès lors à l'angoisse des hommes face à leur paternité. S'il y a deux partis, finalement, à se distinguer, ce n'est pas celui de la justice et celui des truands, tant la corruption semble rassembler tous les étages de la société, mais celui des hommes et celui des femmes dans leur rapport à la procréation. D'une manière très classique et que l'on peut rapporter aux racines mêmes de la tragédie, la démesure qui pousse sans cesse les premiers à la faute mène irrémédiablement à leur (auto)destruction tandis que les secondes, plus humblement mais viscéralement liées au monde, s'accordent sur la primauté de l'amour et la protection de la vie.

Les derniers plans choisissent très symboliquement les décors : une forêt labyrinthique pour Ray, le désert pour Franck, la mer pour Any.

Mr. Robot

« Je ressens la sensation.
Combattre ou abandonner.
C'est constant.
Je devrais juste choisir.
Moi, Elliot Alderson, j'abandonne.



Je suis la peur.
Je suis anxieux, terrorisé, paniqué. »

Ainsi s'exprime Elliot Alderson, le héros de *Mr.Robot*. Si Mr.Robot nécessite une référence, c'est vers *American Psycho* de Brett Eaton Ellis ou *Requiem for a Dream* d'Hubert Selby Jr. qu'il faut se tourner. De l'univers des traders ou des camés, on passe à celui des hackers mais c'est la même folie hantée par la drogue, la solitude et l'hallucination du monde. Savoir si le héros, est un portrait réussi du hacker n'a aucune importance. John Wayne était-il le portrait conforme du cow-boy ? Certainement pas au regard des historiens. Tout à fait aux nôtres.

La télévision est et n'est pas un miroir. D'ailleurs, ce qui nous intéresse dans cette histoire n'est pas de savoir si les termes et les processus techniques sont conformes à la réalité, on fait crédit aux scénaristes de s'être informés a minima, mais de saisir en quoi nous nous y reconnaissons.

Décrivons donc Elliot Alderson, le hacker héros de Mr.Robot :

Elliot est un nerd, c'est à dire un inadapté social qui préfère son cocon internet aux relations humaines. Il est âgé d'une trentaine d'années. il porte un sweat-shirt avec capuche et loge dans une chambre minable. Il ne supporte pas les contacts physiques et analyse longuement le comportement des autres avant d'adapter ses attitudes. Il tape des lignes de code incompréhensibles et se montre capable de pirater n'importe quel ordinateur aussi verrouillé soit-il. C'est lá d'ailleurs une de ses activités principales : espionner la vie des autres. Il intègre FSociety, un groupuscule qui aspire à détruire le pouvoir des multinationales au moyen des technologies numériques mais il travaille officiellement pour une société de sécurité informatique. Il tient debout à grand renfort de Suboxone et de morphine. « Fuck society » est sa phrase d'introduction dans la série.

C'est par lui que nous entrons et suivons le récit, portés par sa voix intérieure.

Son opposé, le contre-héros de Mr.Robot est un cadre supérieur de Evil Group (!), multinationale dominatrice dont Google, par exemple, serait une préfiguration crédible. Cynique et arriviste à souhait, Tyrell est bien évidemment concentré sur son ascension sociale. Il évolue au milieu des requins de son espèce avec plus de maîtrise de soi que la moyenne, raison pour laquelle, probablement,



les scénaristes ont choisi d'en faire un suédois. Ce contrôle de soi se paie en retour d'explosions de violence incontrôlées qui pourraient à terme lui porter préjudice.

Au travers de ces deux personnages, des mondes rivaux se dessinent : celui des cadres des multinationales, arrogants et grossiers, et celui des hackers, inadaptés sociaux à l'idéologie insaisissable. Le haut et le bas de l'échelle en système néo-libéral. Les premiers sont d'autant plus convaincus de leur intégration sociale qu'ils dominent la chaîne alimentaire, les seconds s'échappent de la chaîne alimentaire par le trou de serrure d'une fausse adresse IP.

Le parallèle Fsociety et les Anonymous est presque trop flagrant, jusqu'au masque dont s'affuble le porte-parole de FSociety lorsqu'il intervient sur les écrans. Mais au-delà d'un affrontement entre le Bien et le Mal, dont les limbes seraient d'un côté le New Age et de l'autre le complotisme, il semble que bien des choses passent à la trappe.

Qu'importe, revenons-en à John Wayne.

Car encore une fois, les systèmes s'identifient au travers d'individus. Elliot le sociopathe répond à Tyrell le sociopathe. Chacun sa sociopathie. Du fait de son inaptitude à aborder les autres, Elliot en viole l'intimité en s'introduisant dans leurs ordinateurs pour comprendre leur fonctionnement. Pour lui, les individus sont des sommes d'informations auxquelles il se fait fort d'accéder à tout moment. À charge pour lui, ensuite, de conformer son attitude à ce qu'il sait d'eux.

Simultanément, du fait de son insatiable désir de promotion sociale et de son indifférence à autrui, Tyrell les élimine comme de simple pions au fil de son ascension. Il ne négocie pas, il force la porte d'entrée.

Somme toute, les comportements des deux personnages sont symétriques. Leur rapport à l'autre butte sur le même obstacle : l'autre, le visage de l'autre, sa nudité réelle, sa fragilité.

Relisons maintenant Levinas. Vite.

Parvenu à un certain point de la saison, on s'inquiète des buts poursuivis par les deux personnages. Tyrell finit même par interroger Eliott sur le sujet. L'ascension sociale n'est pas le réel objectif de Tyrell, ce serait davantage une volonté de pouvoir, ce qui est - mais pas totalement - la même chose. Quant au « fuck society ! » d'Eliott, il est un peu court, idéologiquement, pour suffire à

nourrir un personnage. Sa volonté de maîtrise, sur lui-même comme sur les autres dont il viole sans cesse les existences rejoint finalement celle de son alter-ego, Tyrell. Tous les deux ne sont'ils pas les facettes d'un même être ?

Les deux derniers épisodes de la saison donnent un début de réponse. Eliott pourrait n'être qu'un fonctionnement, une incarnation de processus informatiques. Son amnésie est semblable à celle d'un disque dur accidentellement effacé. Ses intrusions permanentes dans la vie d'autrui sont semblables à celles que nous infligent quotidiennement tous les services en ligne. Son trouble d'identité évoque la volatilité des informations, l'anonymat des serveurs, la virtualité de tout ce système d'organisation, de pensée, de circulation. Eliott est-il réel ou virtuel ? Ce qui se passe pour lui est-il réel ou virtuel ? Tout ce récit, au fond, a-t-il un quelconque rapport avec une objectivité indépendante des hallucinations ?

Jamais, me semble-t-il une série n'aura mieux touché à ce que nous sommes ou devenons. Il faut s'accommoder des quelques clichés du début pour apprécier la lente glissade qu'elle nous propose dans le monde volatile et inquiétant que devient le nôtre.

© Alain Bourges - Turbulences Vidéo #89

Wayward Pines est une série télévisée américaine adaptée par Chad Hodge et M. Night Shyamalan des romans de Blake Crouch du même nom. Elle est diffusée en 2015 par la Fox et en simultané sur Citytv au Canada. Elle est interprétée notamment par : Matt Dillon, Carla Gugino, Toby Jones, Shannyn Sossamon, Tim Griffin, Reed Diamond...

Aquarius est une série crée par John McNamara et diffusée sur NBC en 2015. Elle est interprétée notamment par David Duchovny, Gray Damon, Gethin Anthony, Emma Dumont, Michaela McManus, Claire Holt, Brian F O'Byrne...

Mr Robot est une série crée par Sam Esmail pour USA network et diffusée en 2015. Elle est interprétée notamment par Rami Malek, Christian Slater, Frankie Shaw, Portia Doubleday, Carly Chaikin, Martin Wallström...

L'invention du corps polymorphe : la «pornographie» trans.

par Jean-Paul Gavard-Perret

Lorsqu'elle devient vernaculaire la pornographie laisse à désirer car le désir y est en laisse. « Institutionnalisée » l'illusion même du désir disparaît comme se perd dans un certain art post-contemporain le désir de l'illusion.

L'effet de transparence du sexe fait le jeu de la disparition des secrets et de toute l'ambiguïté. Baudrillard nomme cela à tord le « Transsexuel ». Le mot dans sa véritable acception désigne de fait ce qui échappe à la réduction à la banalité sexuelle. Il en ouvre le champ. Mais c'est pour Baudrillard sans doute une autre histoire. Il ne peut la « voir », voire la comprendre. L'énergie de la différence sexuelle passe désormais dans la dislocation des catégories et des genres de la simple et double configuration de la sexualité. Existe désormais ce dont Marlene Dumas fut la pionnière : la sortie de la scène, non d'une illusion, mais de L'illusion au profit de l' « obscénité » (à savoir ce qui est hors scène) transsexuelle, transesthétique et transéthique.

Dans ce champ la pornographie trans opère. Elle devient le parfait opposé de la pornographie classique qui se rend normale et invisible en se diffusant partout à l'ère d'Internet. Les arts *queer* brouillent donc la comédie de l'art, et celle de l'idéologie des sociétés et de leurs médias. Face au strip-tease classique qui livre phantasmes et

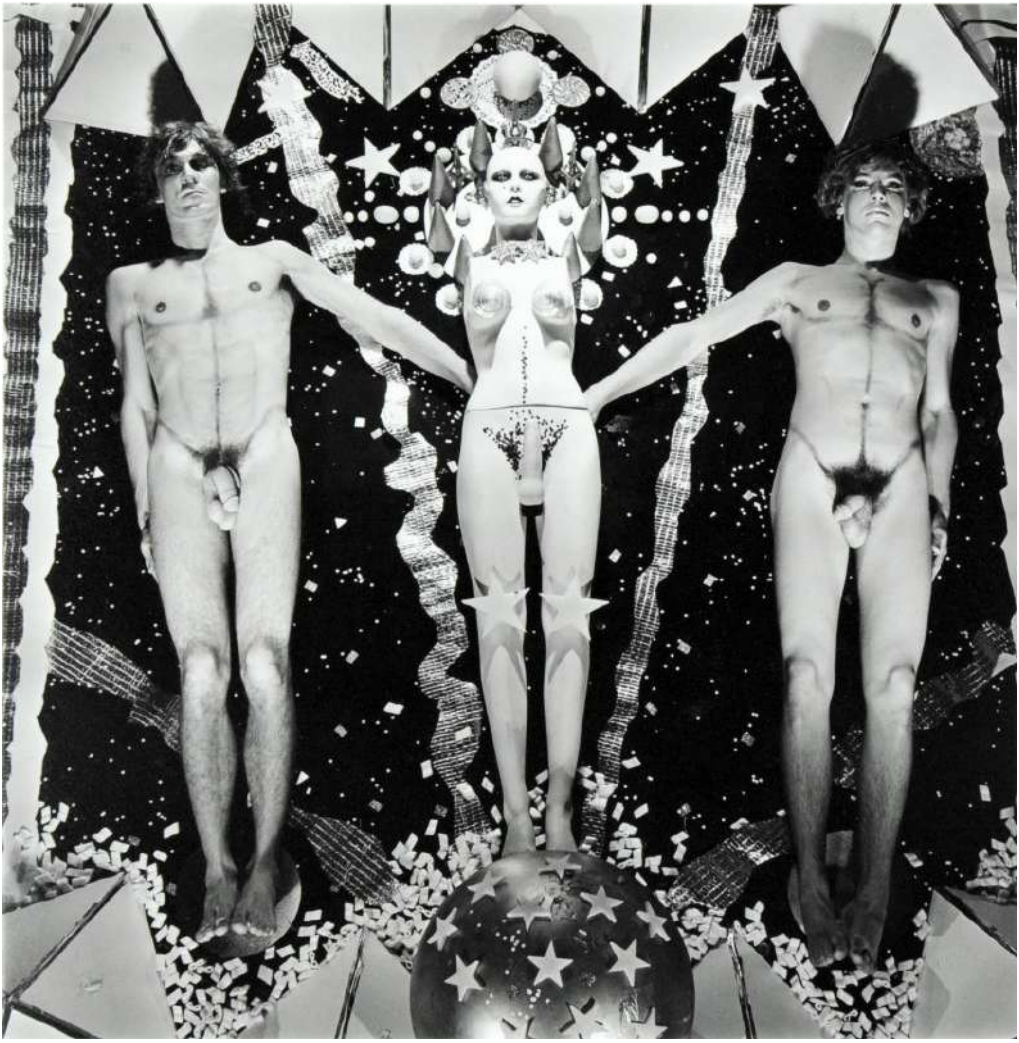


fantasmes à sexe ouvert, surgit un autre champ dont la transparence reste opaque. Apparaît un angle de « prise » sous lequel à la débauche inutile de signes sexuels - qui ne font que jouer du pareil et du même et à force ne suscitent que l'indifférence – le sexe reprend tout son sens dans ce qui est considéré comme sa ou ses déviances et qui est souvent soumis à un mépris ironique.

La chance pour l'illusion de l'art ou plutôt sa fiction, tient donc à la présence de l'hybridation qui implique une forme d'intelligence, d'émotion et de savoir par rapport à la lobotomie pornographique institutionnalisée. Le queer et le trans traduisent l'irruption d'une réalité jusque là cachée. Et si le sexe se rit de lui- même c'est soudain sous de nouvelles modalités. L'exhibitionniste prend une valeur de revendication et d'engagement. Une telle scène donne à la fameuse « part maudite » chère à Bataille une autre valeur et s'oppose aux complicités hétéro ou homos. Pour l'heure en dépit de nombreuses avancées cette scène reste occulte et honteuse voire stupéfiante et incrédule : l'art lui sert donc de vecteur dès qu'il ne se limite plus puisque soudain il ne recycle plus les mêmes poncifs. Installations, performances, photographies, vidéos et peintures sortent alors du jeu de compromis avec l'état des choses, en même temps qu'avec toutes les formes passées de l'histoire de l'art. Le passage par le niveau esthétique permet à tout un monde de l'ombre de jaillir et de se risquer.

Les « queer camps » comme celui cette année de Long Beach (Californie, juillet 2015) fleurissent afin de réunir des artistes queer de toutes expressions. Sa responsable Annie Parkhurst qui se définit comme « genderqueer » a fait du rassemblement un lieu de liberté où les femmes queer n'avaient plus forcément à se présenter ou se définir comme « filles ». Pendant cinq jours et à la manière des rassemblements hippies des 70', celui de Long Beach fut un mixage communautaire demandant la participation de tous mais en donnant la priorité à ceux qui, identifiés comme queer, pouvaient servir de modèles ou plutôt de possibilités existentielles à des personnalités en quête d'identité. La responsable estima que ce choix pouvait être dur pour certains participants mais qu'il était important afin de faire « bouger les lignes identitaires » et de répondre à des crises que peuvent éprouver certaines personnes en mal d'être.

Peu à peu le monde queer sort de la marginalité : à Berlin « Pornceptual » devient un magazine d'art de premier plan et des artiste comme Michael Shaerkey, Steven Arnold, Kevin Worth ou Daniel Arzola ouvrent la voie esquissée par Marlene Dumas ou encore, et de manière indirecte, par Louise Bourgeois. Le mouvement est doublé de



© Steven Arnold

manière corollaire par des artistes tels que Dmitry Paranyushkin et Diego Agulló. Leur « humping » créé des chorégraphies qui deviennent des oeuvres de réflexion sur la vanité de notre existence, tournée vers la satisfaction impossible des désirs. Les vidéos montrant les danseurs démultipliés et nus en train de se frotter frénétiquement à des arbres, des rails de chemin de fer ont quelque chose de ridicule, fascinant et terrible. Ces tableaux finissent en effet par montrer de manière pathétique l'impuissance à jouir. Preuve qu'une certaine « pornographie » est par elle- même détournée de ses poncifs.

Tout un art, aux genres divers et d'avant-garde, invente et analyse les représentations du sexuel hors des codes et des normes dominantes. Les contre-cultures queer, post-porn, le féminisme sex-positif, les porn studies (dont Marianne Chargois et Mathieu Hocquemiller sont des exemples en France) ouvrent le monde. Face aux références hétérosexuelles normées cantonnées à «des

endroits faits pour ça» de tels artistes créent un explicite, mais aussi un implicite pornographique, qui éloigne de son aspect ventre mou ou repoussoir. Les sexualités trans et leurs représentations surgissent en tant que constructions culturelles complexes, porteuses d'enjeux politiques: exister socialement passe par le fait d'être visible. Et l'explosion de toutes les normes binaires (homme- femme, homo-hétéro, pénétrant-pénétré, etc.) permet l'invention de corps polymorphes,.

En une époque où l'art postmoderne s'est complu à « déconstruire » tant de choses il était donc temps d'aborder enfin la déconstruction essentielle : celle du sexuel pour le sortir des codes dominants, des kolkhozes de nos imaginaires sexuels. Ils sont en fait toujours dans un même temps des imaginaires politiques et sociétaux. Ainsi le spectacle performance « total » de Matthieu Hocquemiller « Auto-porn Box » crée un art post-porn au vocabulaire sexuel, poétique et politique. Les sexualités sont explorées (comme aux USA avec Michael Shankey) sous l'angle de la construction culturelle et collective. Orifices, sexes, bouches sont reconfigurés selon une géopolitique du corps, qui ne cherche pas à faire lever du fantasme mais à construire images et imaginaires sexuels alternatifs.

© Jean-Paul Gavard-Perret - Turbulences Vidéo #89

R..., K..., G...

par Laurent Guillaut

Où loin de se livrer à un sage et docte commentaire de l'une des photographies que leur auteur avait proposées à sa verve critique, le conservateur d'un musée du Sud-Ouest a jugé préférable de lui faire part de rêveries suscitées par les trois images, quitte à revenir, à la fin du parcours, aux tableaux tant chéris dont il a justement la garde.

Cher Ami, je n'ai pas vos portraits sous les yeux. Je les ai laissés sur un autre ordinateur, mais puisque votre éditeur vous presse, je me lance dans le vide. Vous ne m'en voudrez pas j'espère ?

Je les ai ouverts avec votre mail, très vite, avant de les ranger dans le dossier Passerel. C'était le mois dernier. Un matin d'hiver, très lumineux. Enregistrer les pièces jointes dans un rayon de soleil /portraits en noir et blanc / Rachelle, Katrina et Georgina en format jpg. Une jeune femme brune dans l'encadrement d'une porte et deux jeunes femmes blondes de face et de trois-quarts. Si jeunes, si belles, si naturellement belles, prises sous deux focales, comme chez les Flamands. Je vous ai dit qu'elles m'avaient ébloui. Je parlais de leurs yeux, de leurs cheveux, de leur peau transparente. Je parlais de leurs personnes. Vous m'avez proposé d'en choisir une. Vous pensiez peut-être à une de vos photographies qui m'aurait particulièrement frappé pour le grain, la lumière, le cadrage et la pose. Je ne peux maintenant pour cela me fier qu'à ma mémoire. Savez-vous d'ailleurs d'où je viens ?

Lorsque le ciel est très gris, que les flaques ne sèchent pas, il passe de trottoir en trottoir entre les pare-chocs. Il déambule au long des graffitis, des enseignes en néon et des couloirs obscurs où vous vous calez, pin-up qui parfumez vos strings au 5 et à l'Opium.

Quand vous tournez la tête, la jambe plantée sur une aiguille et que vos talons grimpent au long des fibres de vos bas, vous êtes son « blues ville », son onde parfumée qui vibre à vos tacs tacs.

Quand vous ouvrez votre manteau et découvrez vos épaules. Le jetez sur la chaise et venez-vous assoir au bord du lit, les jambes croisées pour

apparaître belle, le menton relevé et le regard lointain, sûre qu'il vous baptisera bientôt, aussi sûre de recevoir son foutre que vos rideaux sont tirés.

Lorsque le ciel est noir et la cigarette allumée, il musarde, circonvolutionne, entortille, se montre habile, se rapproche de vos vaguelettes, souffle fort pour que d'autres se fassent et que crèvent des bulles de réalité devant vos yeux, comme autant de petites tempêtes rouges.

Vous comprenez maintenant pourquoi, je verrais quelque chose d'indécent à devoir choisir entre Rachelle, Katrina et Georgina. Je préfèrerais que vous me laissiez seul avec elles toutes trois tout un jour depuis l'aube. Je me rendrai invisible. Je vous en fais la promesse. À peine sentiront-elles ma présence lorsque je passerai le soir dans le salon rouge où seront leurs photographies dans de beaux cadres noirs. Laissez-moi croire que c'est seulement parce que vos photographies sont belles que je les aime tant.

Quelques jours plus tard.

Cher Ami, je croyais en avoir fini, mais quelque chose ne tournait pas rond. J'avais beau faire des circonvolutions entre Rachelle et les saintes femmes de Zurbarán, pour une mèche et un cédrat. J'avais beau prendre les yeux de Katrina pour des fleurs de glycine qui courent sur les murs de Delft et frissonnent au passage d'un oiseau, jouer avec Georgina comme avec une bulle de savon, une perle dans la bulle de savon du jeune Léon Manet, tout restait suspendu. Et puis j'ai traversé les Causses au couchant, caressé la cime des chênes pareille à de la mousse, découvert les mille contours que l'eau creuse à son passage, plissés. Je fus ébloui par l'or blanc d'un soleil en écheveau et m'y suis allongé. Je crois que c'est à cet instant que je vis au-dessus de moi les portraits d'icônes de Rachelle, Katrina et Georgina, côte à côte, totalement irradiants comme *Les Parques* de Gustave Moreau.

Disons que leurs silhouettes m'étaient assez familières. Je les vois tous les jours au musée sous le pinceau d'Henri Martin. Mais le peintre a pris la posture du corbeau ou de l'aigle pour survoler le Causse. Il ne dit rien de leurs traits qu'il dissimule en deux ou trois petites touches de couleur. Ses Parques sont douces comme des colombes qui sautillent sur l'herbe rase et la pierre qui affleure. J'aurais dû suivre ma première impression, sirènes. Et si j'avais obéi à vos souhaits, peut-être aurais-je reconnu Mélusine ? Mais je suis bien à leurs côtés. Nous pouvons parler du pays, des bêtes sauvages et de Mars qui joue avec Vénus comme avec un pendule.

© Laurent Guillaut,19 février 2015
Turbulences Vidéo #89

28E FESTIVAL LES INSTANTS VIDÉO

MARSEILLE, FRICHE LA BELLE DE MAI

ESPACE CULTURE, ADPEI, FRATERNITÉ BELLE DE MAI, SARA



6-29 NOVEMBRE 2015

6-11 RENCONTRES INTERNATIONALES
(PROJECTIONS, PERFORMANCES, DÉBATS...)

6-29 EXPOSITIONS

ENTRÉE GRATUITE