



1

© C. HENRY GRÄBER

Les arts médiatiques en Allemagne de Berlin à Karlsruhe

LES ARTS MÉDIATIQUES ÉTAIENT À L'HONNEUR EN ALLEMAGNE, EN FÉVRIER DERNIER, À TRAVERS PLUSIEURS ÉVÉNEMENTS. À BERLIN, L'EXPOSITION DE LA HAMBURGER BAHNHOF DRESSAIT UN PANORAMA DES "APRÈS CINÉMA" POSSIBLES. AU MÊME MOMENT, LE FESTIVAL TRANSMEDIALE, DÉDIÉ À L'ART ET LA CULTURE NUMÉRIQUES, FÊTAIT SA VINGTIÈME ÉDITION. DE SON CÔTÉ, LE ZKM, LE CENTRE DES ARTS ET MÉDIAS DE KARLSRUHE, A POUR L'OCCASION RÉORGANISÉ SA COLLECTION EN L'AUGMENTANT DE QUELQUES EMPRUNTS AUTOUR DE LA NOTION D'ALGORITHME.

Dossier réalisé par Dominique Moulon

Quatre commissaires se sont associés pour concevoir l'exposition "Beyond Cinema" qui se tenait en février dernier à la Hamburger Bahnhof, une ancienne gare reconvertie en musée au milieu des années 90. Au travers de la sélection d'une trentaine d'œuvres provenant principalement des collections Flick ou Kramlich et datant de 1963 à 2005, ils ont tenté de définir ce que pourrait être un "art de la projection". L'artiste canadien Stan Douglas comptait parmi eux. Il présentait une pièce de 1986, nommée *Overture*, évoquant doublement la notion de passage. L'image projetée a été filmée au tout début du XIX^e siècle par une caméra fixée à l'avant d'un train évoluant dans les montagnes Rocheuses canadiennes. À l'obscurité des tunnels succèdent des images très lumineuses pendant qu'une voix off déclame, en anglais, les premières phrases de *A la recherche du temps perdu* : "Longtemps, je me suis couché de bonne heure. Parfois, à peine ma bougie éteinte, mes yeux se fermaient si vite que je n'avais pas le temps de me dire : 'Je m'endors.' Et, une demi-heure après, la pensée qu'il était temps de chercher le sommeil m'éveillait." Ces quelques phrases, où Marcel Proust définit l'état de conscience qui précède le sommeil, participent, avec la succession de séquences claires et obscures,

1. Anthony McCall, *Line Describing a Cone*, 1973 (film 16 mm en noir et blanc et fumigènes).



© DAVID ZAVINER

à plonger les spectateurs dans un état proche de l'hypnose.

UN ART DE LA PROJECTION

Nombreux sont les artistes de l'exposition qui, à l'instar de Stan Douglas, évoquent l'histoire du cinéma. N'est-ce pas en effet la projection, en 1895, d'une locomotive arrivant en gare de La Ciotat qui a annoncé le début d'un art voué à devenir "septième"? L'artiste new-yorkais Anthony McCall, à sa manière, questionne aussi le cinéma lorsqu'il installe un projecteur 16 mm dans une pièce obscure où la fumée emplie un espace dépouillé de ses sièges. L'installation *Line Describing a Cone*, de 1973, représente une courbe filmée image par image qui, en une trentaine de minutes, forme progressivement un cercle. Et c'est la fumée qui, en faisant écran, révèle la "sculpture filmique" qui dessine un cône. Certains spectateurs font des gestes d'évitement, n'osant pas troubler la perfection de ce cône pourtant immatériel. Le surfeur doit observer la vague avant d'oser y pénétrer. Arrive enfin le temps de l'appropriation, celui du jeu, le temps où les spectateurs, pourtant conscients de perturber l'élément, éprouvent ce cône virtuel évoquant autant le cinéma des lumières que la perspective d'Alberti.

Dans l'exposition comme dans son catalogue, le travail d'Anthony McCall est associé à celui de Nam June Paik sous la thématique *The Optic*. La pièce de l'artiste coréen nommée *One Candle [Candle Projection]*, de 1988, présente une unique bougie dont la flamme est magnifiée par l'image. Les projecteurs vidéo ont été "préparés" selon les consignes de l'artiste. Ils donnent à voir une autre réalité, une

réalité alternée. Les formes allongées, rouges, vertes ou bleues, sont inextricablement liées les unes aux autres. La taille de ces flammes projetées en circuit fermé est comparable à celle des spectateurs, incités ici à la contemplation dans le silence. Les mouvements de ces formes aux allures artificielles, lorsque quelqu'un passe à proximité de la flamme originelle, nous disent la relation intime entre le réel et son interprétation par l'image. Ici encore, les spectateurs sont invités à jouer avec la lumière. Et, bien que l'œuvre soit autonome, ses mouvements sont impuables au souffle d'autrui.

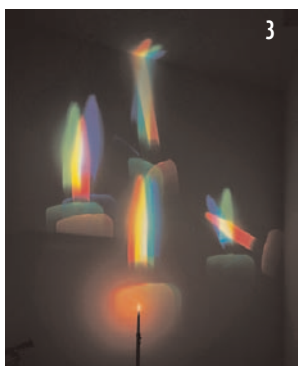
CORPS AUGMENTÉS

Body Press, de l'Américain Dan Graham, compte parmi les dispositifs induisant l'installation de multiples projecteurs. Ici, ce sont deux projecteurs 16 mm situés dos à dos qui diffusent le constat d'une performance datant de 1970-1972 sur deux murs se faisant face. Un homme et une femme, entièrement nus, tiennent chacun une caméra plaquée contre leur corps au sein d'un cylindre recouvert d'une surface miroitante. Dans son livre *My Position*, l'artiste explique méticuleusement son dispositif : "*Une rotation circonscrit le contour du corps et décrit une spirale légèrement ascendante à chaque tour. Grâce à des rotations successives, toutes les zones du corps sont parcourues... Puis la description topologique inverse, descendante, s'engage jusqu'à ce que le point initial soit atteint. Les rotations se font à la même vitesse ; quand une caméra est en rotation derrière un corps, elle fait alors face à l'autre et le filme ; à ce moment, elles sont échangées de sorte que "l'identité" des caméras "change de main", chaque exécutant a en main une nouvelle caméra.*" Les images qui résultent de cette performance sont troublantes au point qu'il est parfois difficile de reconnaître les corps réels des corps réfléchis, les surfaces de peau de leurs réflexions métamorphosées. Quant aux caméras que s'échangent les performeurs, elles sont ici envisagées comme des extensions de leur propre corps.

L'installation *Airdrawing II | front | hand in | study | movement of the right hand*, datant de 2005 et conçue par l'Allemand Peter Welz, présente également deux projections, accolées l'une à l'autre sur le même mur. À gauche, le chorégraphe William Forsythe enchaîne une série de mouvements dans le silence. Une ligne, dessinée à même la paroi du musée par l'artiste, suit les mouvements de la main

Adresses Web

- Hamburger Bahnhof : hamburger-bahnhof.de
- Anthony McCall : anthonymccall.com
- Nam June Paik : paikstudios.com
- Peter Welz : peterwelz.com
- Festival Transmediale : transmediale.de
- David Rokeby : <http://homepage.mac.com/davidrokeby/home.html>
- Antoine Schmitt : gratin.org/as
- Tesla : tesla-berlin.de
- Seiko Mikami : s--m.org
- LAB[au] : lab-au.com
- ZKM : zkm.de
- Jim Campbell : jimcampbell.tv
- Rafael Lozano-Hemmer : lozano-hemmer.com



© AXEL SCHNEIDER



© NEM BERLIN



droite du chorégraphe. À côté, la scène est similaire mais le point de vue est différent, puisque la séquence a été filmée dans un même temps par une caméra fixée sur la main droite de William Forsythe. Ainsi, la ligne dessinée par Peter Welz ajoute à la vidéo du chorégraphe une couche d'information supplémentaire, tout en permettant de mieux saisir les mouvements de la caméra "embarquée". Et le regard du spectateur de se perdre dans un même espace comme dans un même temps, dont les représentations sont pourtant multiples, pour enfin appréhender le mouvement, qui constitue la problématique centrale de ce dispositif.

LE FESTIVAL TRANSMEDIALE

L'idée d'envisager quelques possibles "après cinéma", au travers de films présentés en environnement plutôt qu'en salle comme au travers de dispositifs aux multiples projections, semble pertinente, mais il est bien d'autres champs d'expérimentation, telles l'interactivité, la générativité ou la virtualité, qui participent aussi des multiples futurs du cinéma. Or ces quelques notions, parmi d'autres, font davantage partie des problématiques abordées par le festival berlinois Transmediale. Il n'est guère surprenant que ce dernier se soit focalisé sur la vidéo et le cinéma, puisqu'il se nommait VideoFilmFest avant de devenir un festival pour l'art et la culture numériques. Fort heureusement pour le public, il suffisait, en ce mois de février 2007, de traverser la rivière Spree pour aller de la Hamburger Bahnhof à l'Akademie der Künste, où se tenait la vingtième Transmediale.

Les spectateurs, dès leur entrée dans l'exposition, étaient placés sous surveillance. La pièce nommée *Taken*, datant de 2002 et installée par l'artiste canadien David Rokeby, avait en effet pour mission de les traquer pour mieux les classifier. Tout se passait au sein d'une image projetée séparée en deux zones. La partie gauche présentait des images du temps présent mêlées à des séquences de passé immédiat. Chacun pouvait s'y reconnaître le temps d'un geste comme se remémorer des postures récentes. Parfois, quatre petites croix organisées en carré signalaient au visiteur qu'il entrait dans la matrice. Durant quelques secondes, son portrait zoomé s'affichait dans la partie droite de l'image projetée. Il était alors associé à quelques adjectifs caractérisant peut-être son attitude du moment : impliqué, complice, résigné... Des qualificatifs qui, de toute façon, lui étaient associés au sein



© DAN GRAHAM

des archives du dispositif qui affichait, à des intervalles réguliers, les deux cents dernières "victimes". Cette installation nous rappelle à quel point la notion de vie privée, aujourd'hui plus que jamais, est menacée tant par l'usage de la vidéosurveillance que par la constitution de bases de données.

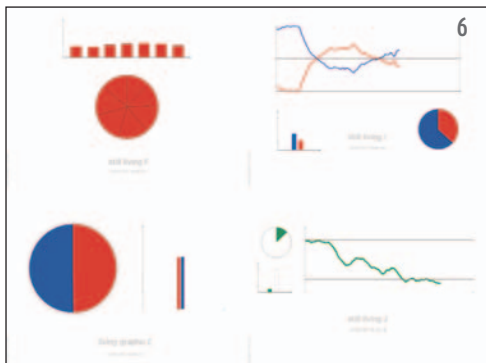
UNE ESTHÉTIQUE DE LA SURVEILLANCE

Situés à côté de *Taken*, qui épiait tous nos faits et gestes, des graphiques animés semblaient suivre le cours de quelques valeurs ou denrées. Constitués d'histogrammes, de barres ou de courbes, ils appartiennent à la série des *Still Living*, récemment conçue par l'artiste français Antoine Schmitt. Mais ils semblent incomplets, inachevés, rappelant ainsi la thématique de cette Transmediale : Unfinish !. Rien en X, rien en Y, point de légende si ce n'est la date et l'heure nous indiquant que ce qui est observé ici l'est au moment de notre regard. S'agit-il de quelques sondages d'opinion ou de l'évolution incertaine d'usages ou de tendances ? À moins que ces graphiques d'artistes ne soient aussi "inutiles" que les robots d'artistes ? Les mouvements qui les animent les rendent en effet plus improbables qu'incertains. Et Antoine Schmitt de nous dire que ces graphiques sont "*animés par les forces internes mêmes qu'ils sont censés décrire. Le mot et la chose ne font plus qu'un. Chaque pièce est autonome et infinie, une situation délicate particulière : une nature morte, mais vivante*". Vivants, ces graphiques que l'on pour-

2. Stan Douglas, Overture, 1986 (film 16 mm en noir et blanc).
3. Nam June Paik, One Candle [Candle Projection], 1988 (installation vidéo en circuit fermé).
4. Peter Welz, Airdrawing II | front | hand in | study | movement of the right hand, 2005 (projection vidéo sur dessin).
5. David Rokeby, Taken, 2002 (installation vidéo interactive).
6. Antoine Schmitt, Still Living, 2006 (images génératives).
7. Seiko Mikami, Desire of Codes, 2007 (installation interactive).
8. Dan Graham, Body Press, 1970-1972 (films 16 mm).



© JONATHAN GRICER





9

rait aussi qualifier de génératifs sont vivants, tout simplement !

Cette année encore, le laboratoire berlinois de recherches transdisciplinaires sur les arts et médias, nommé Tesla, s'est associé au festival en ouvrant les portes de ses ateliers au public. L'artiste japonaise Seiko Mikami y montrait sa dernière création intitulée *Desire of Codes*, où il est encore question de surveillance comme du vivant. Situé dans une pièce obscure dont l'un des murs a été recouvert d'une multitude de petites lumières bleutées, ce dispositif lumineux pourrait se suffire à lui-même, dans son immobilité silencieuse, mais il réagit à la présence des spectateurs. Il s'active en effet dès qu'un visiteur s'en approche. Les minuscules bras articulés qui composent l'installation, alertés par quelque capteur de présence, s'orientent alors vers l'intrus, tout en générant des sons évoquant le monde des insectes plus que celui des machines. Le spectateur, une fois repéré, peut se faire oublier en cessant tout mouvement, mais il se sent alors inévitablement épié. Pris au piège de cette colonie d'insectes mécaniques, il lui sera impossible de s'évader sans éveiller les soupçons du dispositif. Un jeu s'instaure alors entre l'être et la matrice où les mouvements des corps, des mécanismes, participent de l'établissement d'une forme de langage.

LE CLUB TRANSMEDIALE

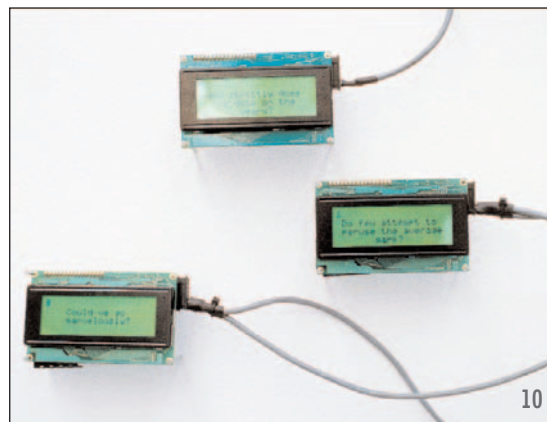
Un autre événement est rattaché au festival et porte le nom de CTM, pour Club Transmediale. Il s'articule autour des pratiques artistiques associant sons et

images en temps réel. La thématique de l'année, Building Space, induit un intérêt pour la notion d'espace. Aussi, il n'est guère surprenant que le laboratoire belge LAB[au], spécialisé dans la création d'espaces audiovisuels immersifs et interactifs, ait été programmé. La performance *Liquid Space 05*, qui met fin au workshop ayant permis à quelques artistes, musiciens, designers et autres développeurs de collaborer durant une douzaine de jours, se déroule au Ballhaus Naunynstrasse. Le public est invité à prendre place au sein d'un carré formé par quatre écrans, dont les angles sont renforcés par des enceintes. Les créations qui se succèdent ont toutes été conçues sous une plateforme nommée space navigable music, développée par LAB[au] depuis 2000. Ainsi, points, lignes, surfaces, volumes, lettres et images évoluent au sein d'un espace rendu perceptible par les écrans et les enceintes. Les éléments visuels, tout comme les événements sonores, s'animent sans cesse, allant parfois jusqu'à nous traverser lorsque nous nous situons sur leur trajectoire. Nous faisons ainsi corps avec les images et les sons, conscients que certaines expériences se vivent plus qu'elles ne se racontent.

DE L'OMNIPRÉSENCE DES ALGORITHMES

Les dispositifs de David Rokeby, Antoine Schmitt, Seiko Mikami et LAB[au] ont en commun de faire appel à des algorithmes décrivant avec précision les suites d'opérations qui permettent la résolution de problèmes spécifiques par le calcul. Il n'est du reste point de domaine artistique qui, au cours des cinquante dernières années, n'ait subi l'influence d'algorithmes. C'est fort de ce constat que Peter Weibel, directeur du ZKM, le centre des Arts et Médias de Karlsruhe, s'est entouré de quatre curators pour concevoir l'exposition "Algorithmic Revolution", qui dresse un panorama historique de l'art interactif. L'exposition, inaugurée il y a plus de deux ans, regroupe un nombre considérable de pièces où les

- 9. LAB[au], Liquid Space 05, 2007 (performance audiovisuelle).
- 10. Rafael Lozano-Hemmer, 33 Questions Per Minute, Relational Architecture 5, 2001 (installation d'écrans LED).
- 11. Jim Campbell, Library, 2003 (768 LEDs, photo-gravure sur plexiglas).



10

images, souvent, sont à l'honneur. Fixes ou animées, réelles ou virtuelles, elles sont aussi, à l'instar de celles présentées par l'artiste américain Jim Campbell, l'expression de profondes mutations. *Library*, conçue par Campbell en 2003, semble ne présenter qu'une photographie de la bibliothèque publique de New York. L'escalier y apparaît désert, si ce n'est la présence d'éléments fantomatiques. À bien y regarder, on devine parfois l'apparition furtive de passants ou d'oiseaux. S'agirait-il d'artefacts animés dans une image qui, elle, est fixe ? À moins qu'une grille de LED, derrière l'image, n'affiche la vidéo dont nous ne percevons que les traces d'hypothétiques présences.

À l'opposé de ce travail associant images fixes et animées, réelles ou virtuelles, se situent des installations davantage conceptuelles, telle celle de l'artiste canadien d'origine mexicaine Rafael Lozano-Hemmer, intitulée *33 Questions Per Minute, Relational Architecture 5*, de 2001. Le dispositif se présente sous la forme d'une vingtaine d'écrans LED connectés à une application constituée d'algorithmes grammaticaux permettant de formuler, par de multiples combinai-



sons, trente-trois questions par minute. Le logiciel, selon l'artiste, serait à même de "calculer" près de cinquante-cinq milliards de questions. Ainsi, il faudrait attendre plus de 3 000 ans avant que cette source de poésie hypertextuelle ne tarisse. Et peut-être qu'un jour, la machine nous demandera : pourquoi n'y a-t-il pas de musée dédié aux arts et médias numériques comparable au ZKM en France ?

Nouveaux médias Événements



- **L'Art contemporain et la télévision**
"La télévision est partout, mais semble toujours nous échapper", nous dit Benjamin Thorel, l'auteur de *L'Art contemporain et la télévision*. Cet ouvrage permet d'explo-

rer les multiples relations qu'entretiennent les artistes avec cet objet incontournable qu'est la télévision. L'auteur y a regroupé plus d'une soixantaine d'artistes allant de Nam June Paik, qui, dès le début des années soixante, "maltraitait" des téléviseurs au point de les transformer en sculptures, à Wang Du, dont le *Tunnel d'espace-temps*, quarante ans plus tard, diffusait soixante chaînes de télévision au Palais de Tokyo. *L'Art contemporain et la télévision*, Benjamin Thorel, Éditions Cercle d'Art, 2007. www.cercledart.com

- **Les nouveaux médias au Centre Pompidou**
Le livre *Collection nouveaux médias, Installations* présente la totalité des installations vidéo acquises par le Centre Pompidou depuis 1977.

Couvrant une période historique allant de 1965 à 2005, cet ouvrage dresse un panorama des diverses approches du média vidéo par les artistes. Il est notamment introduit par Christine Van Assche, l'actuelle responsable du service des nouveaux médias du Centre Pompidou qui, pour l'occasion, s'est entouré de Françoise Parfait et François Michaud.



Collection nouveaux médias, Installations 1965-2005, sous la direction de Christine Van Assche, éditions du Centre Pompidou, 2006. www.centrepompidou.fr

- **Mathieu Briand, *Ubiq : A Mental Odyssey***
La galerie Maisonneuve, située dans le quartier du Marais, à Paris, a décidé de consacrer une année entière à l'artiste Mathieu Briand. Depuis janvier 2007, ce dernier y réalise donc une série d'expositions, sous l'intitulé "*Ubiq : A Mental Odyssey*", qui prendra fin en janvier 2008. Le prologue de cette série comptant une dizaine d'étapes présentait une reconstitution fidèle de

l'atelier de l'artiste, où quelques dessins – des ébauches peut-être – se mêlaient à des documents, textes et images. L'univers visuel de Stanley Kubrick, déjà, y était présent. Dans le chapitre I, "A Space Perspective", les images vidéo d'un disque recouvert de plâtre en rotation nous transportaient dans quelques paysages lunaires. Et lui succède le chapitre II, "La psychotière"...
Mathieu Briand, "Ubiq : A Mental Odyssey", Galerie Maisonneuve, jusqu'au 5 janvier 2008. www.galerie-maisonneuve.com

Mathieu Briand, "Ubiq : A Mental Odyssey", 2006 (installation).

